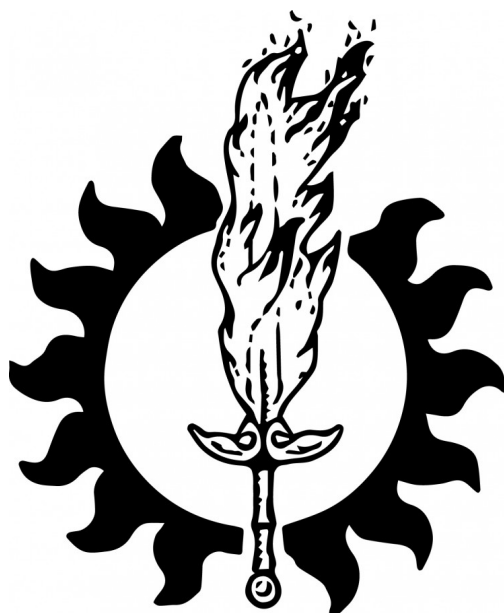


THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Imperio de Sonnstahl

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

Tercera Edición, versión Publicado Imprimible - 1.0.1 – 2 de Abril, 2025

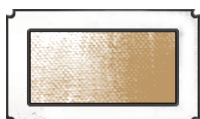
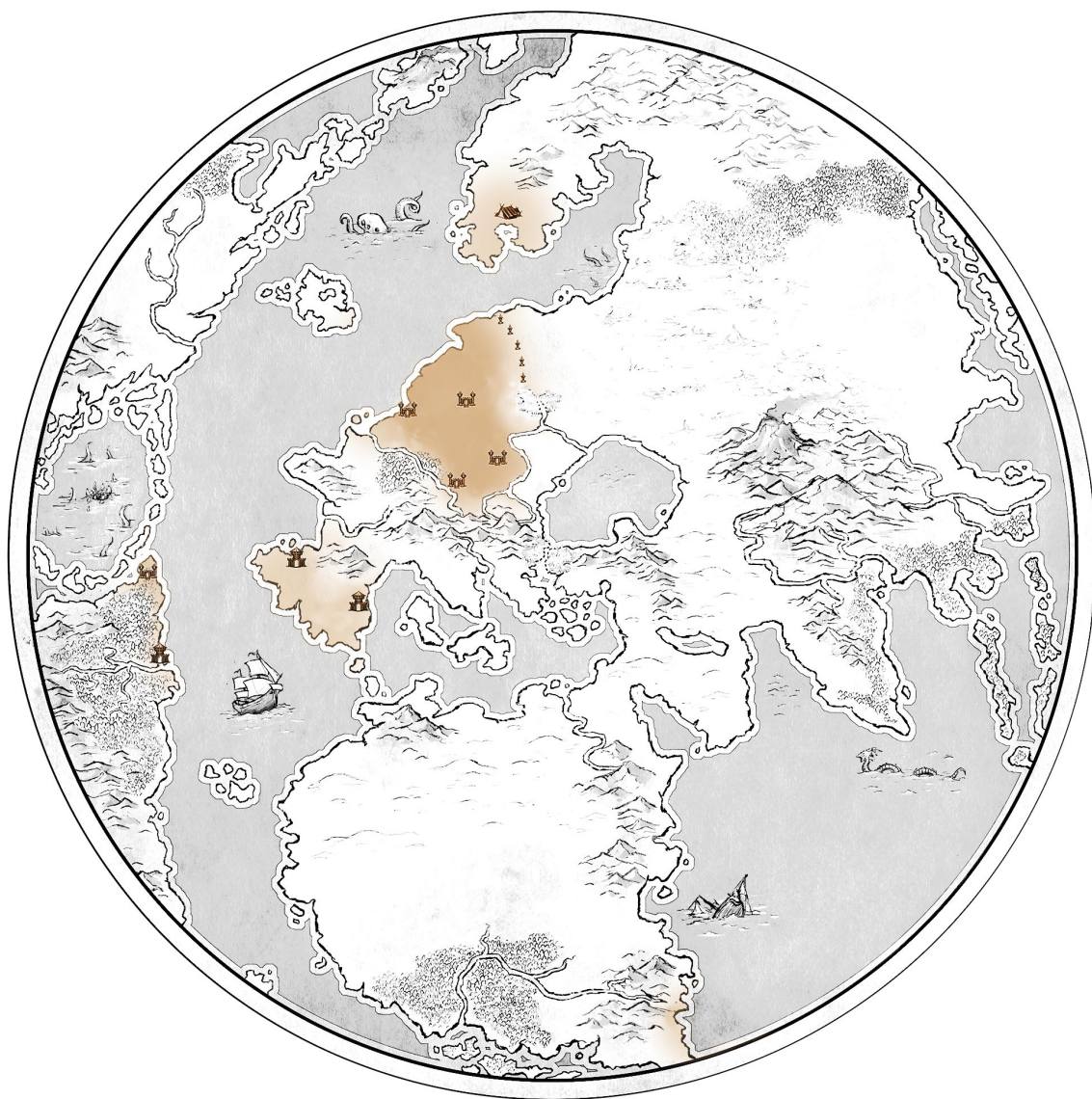
Introducción histórica	2	Personajes	10
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Monturas de Personaje	16
Objetos Mágicos	7	Básicas	19
Objetos Mágicos Compartidos	8	Especial	22
Hechizo Hereditario	8	Furia de Sunna	26
Organización del Ejército	9	Hoja de Referencia Rápida	27



La Novena Era: Fantasy Battles es un wargame hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son consideradas parte de las Reglas Básicas de T9A y deberían estar disponibles para usar en cualquier partida. Todas las reglas y feedback pueden ser encontradas y dado en: the-ninth-age.com. Acudir al Reglamento para instrucciones en Como Leer las Entradas de las Unidades. Este trabajo tiene licencia de [Creative Common Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/). Editado con **LaTeX**.

Imperio de Sonnstahl

Fundado durante el tercer siglo de la Novena Era, el Imperio de Sonnstahl está entre los más jóvenes de los poderes mundiales, pero es uno de los más ambiciosos. Una gran y próspera nación humana, sus formidables comercio, economía y educación han propulsado su ascenso a una posición preeminente en el continente de Vetia, siempre salvaguardada por sus gran y bien entrenados ejércitos, y devotos a la Diosa del Sol. Últimamente embarcado en una nueva era de colonización global, el crecimiento de Sonnstahl no muestra signos de fatiga. ¡Oh de aquellos que se interpongan en su camino!



El Imperio de Sonnstahl, fundado a imagen de su principal diosa, representa uno de los mayores poderes humanos. De extensos territorios en el corazón de Vetia a recién fundadas colonias y aliados políticos, el nombre de Sunna une a hombres y mujeres en la búsqueda de conocimientos, riqueza y poder.

Sunna

Una gran heroína que lideró a la humanidad desde las Eras de Ruina hasta la Novena Era, Sunna es considerada la encarnación divina de la Diosa del Sol, y es con diferencia la deidad más popular en Sonnstahl. El mismo nombre de la nación surge de la famosa arma de la misma Sunna, la Sonnstahl. Desde su fundación, se autoproclamó la espada metafórica de la diosa.

Guiada por poderos prelados y apoyada por reservados agentes inquisitoriales, la Iglesia de Sunna tiene un gran control sobre los corazones y almas del Imperio, sin menospreciar la política imperial y la economía. La imagen de Sunna avanza al frente de todos los ejércitos de Sonnstahl, y muchos comunes son tan celosamente devotos a la diosa que se unen a la batalla como fanáticos sin entrenamiento.

Pese a la preeminencia de Sunna, otros dioses del antiguo panteón de Vetia septentrional siguen atrayendo una cantidad sustancial de seguidores, especialmente Ullor, Dios del Invierno; y Volund, el Dios Herrero.

Riqueza y Poder

Autoproclamado como un Imperio a la imagen de la prestigiosa Avras imperial de antaño (la mayor ciudad del mundo, que es bien sabido, Sunna liberó), Sonnstahl está gobernado por un emperador elegido por un cónclave de electores. Estos individuales provienen de familias nobles, así como de intendentes, prelados, grandes maestros u órdenes de caballería, y mercaderes lo suficientemente ricos, muchos de los cuales poseen sus propias fuerzas militares, que en ocasiones se unen a las fuerzas imperiales en caso de necesidad.

Magia y Tecnología

Sonnstahl se sitúa entre los grandes centros de aprendizaje del mundo. Sus muchas universidades desafían los límites de las ciencias tanto naturales como anti-naturales, mientras que sus reconocidas escuelas de ingeniería desarrollan de manera regular nuevas armas y maquinaria tanto para la industria como para la guerra. Los magos imperiales son entrenados en las famosas academias y sociedades, y muchos centran sus estudios en la magia de batalla.

Organización Militar

Para sobrevivir en un mundo habitado por grandes criaturas y oscuros poderes, los ejércitos humanos de Sonnstahl han aprendido a compensar sus carencias en tamaño y naturaleza con poderosas armas y disciplina férrea. Las tropas entrenan por todo el Imperio usando manuales codificados y regulaciones que aseguran que todos los soldados imperiales son capaces de combatir como uno a la perfección, cada unidad entendiendo su propósito dentro de un gran mecanismo. En la batalla, los ejércitos están comandados por experimentados mariscales con una cadena de oficiales y sargentos en que confiar y que siguen las ordenes como un reloj bien engrasado.

Apoyados por la fe, y un tremendo arsenal de pólvora, por no mencionar la magia y en ocasiones poderosas monturas, estos soldados son a menudo capaces de derrotar enemigos de mayor tamaño, experiencia, o ferocidad que ellos mismos.

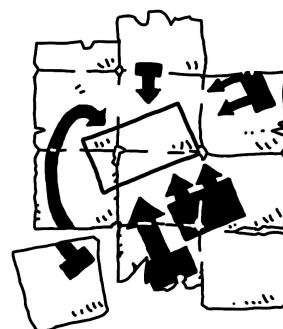
Reglas de Miniaturas del Ejército

Autoridad Imperial

Al principio de cada Turno de Jugador amigo, cada miniatura con **Autoridad Imperial** puede seleccionar uno de los siguientes efectos, llamados «Órdenes», y aplicarla a una sola unidad, con Duración: Un Turno. La unidad objetivo debe:

- Ser una *Parental* o *Unidad de Apoyo*.
- Ser la propia unidad de la miniatura o estar dentro del alcance de la **Presencia Inspiradora** o **Reagruparse en Torno a la Bandera** de la miniatura (si tiene alguna de esas reglas).
- El objetivo elegido no puede estar ya bajo el efecto de una Orden.

Orden:	Efecto:
¡A Paso Ligerio!	El objetivo gana +1" Car y +2" Mov.
¡Firmes, Hombres!	El objetivo gana Disciplinado , y sus Chequeos de Disciplina ganan Minimizado .
¡Preparados! ¡Apuntad! ¡Fuego!	El objetivo gana Preciso .
¡Preparaos Para El Impacto!	El objetivo gana Luchar con Fila Adicional .



Bendiciones

Una unidad conteniendo **Bendiciones** gana **Primer Golpe (Odio)**. Las partes de miniatura con *Montura* no se ven afectadas.

La miniatura puede lanzar los siguientes tres Hechizos Vinculados (3+), con Tipo: Lanzador, y Duración: Un Turno.



Bendición de Ullor

La unidad del objetivo gana **Aegis (5+, contra Ataques de Melé)**.



Bendición de Sunna

La unidad del objetivo gana **Ataques Flamígeros**.

Cada unidad enemiga en contacto con la unidad del objetivo cuando el hechizo es lanzado sufre D6 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.



Bendición de Volund

La unidad del objetivo gana **Celo**.

Unidad de Apoyo

A una unidad conteniendo una miniatura con esta regla se le refiere como «Unidad de Apoyo».

Una *Unidad de Apoyo* con al menos una Fila Completa se considera que es **Firme** si una *Unidad Parental* amiga en el mismo Combate Combinado es **Firme**, y **Sólido** si una *Unidad Parental* amiga en el mismo Combate Combinado es **Sólido**.

Durante la Fase de Carga del oponente, *Unidades de Apoyo* pueden realizar una de las siguientes acciones:

1. **Fuego de Apoyo:** la *Unidad de Apoyo* puede realizar un Ataque de Disparo fuera de secuencia contra una unidad enemiga que haya realizado un Movimiento de Carga de forma exitosa contra una *Unidad Parental* amiga dentro de 8".
Aplica las reglas normales para los Ataques de Disparo, ignorando a la *Unidad Parental* a propósito de Cobertura y Línea de Visión.
2. **Contracarga:** Después de que las unidades enemigas finalicen sus Movimientos de Carga, *Unidades de Apoyo* dentro de 8" de una *Unidad Parental* exitosamente cargada, pueden elegir una unidad enemiga que haya Cargado a la *Unidad Parental* y declarar una Carga, aplicando las reglas normales para Cargar (*Línea de Visión, Arco Frontal, tiradas para el Alcance de Carga, etc.*).
Una *Unidad de Apoyo* que realiza una Contracarga se considera que tiene 0 Filas Completas para el propósito de infligir **Rodeado**, hasta que deja de estar Trabada en Combate.

La mayoría de ejercicios de entrenamiento se centran en grandes regimientos de soldados de infantería pesada. Los pequeños destacamentos, generalmente equipados con armas de alcance, se entrenan en una variedad de tácticas para soportar a estas formaciones de primera línea, cada componente cooperando juntos para crear un efecto mayor que la suma de sus partes.

Unidad Parental

A una unidad conteniendo una miniatura con esta regla se le refiere como «Unidad Parental». *Unidades Parentales* tratan a las *Unidades de Apoyo* como **Insignificante**.

Atributos de Ataque

Ferocidad Entrenada – Melé

Mientras se encuentren Trabados en el mismo Combate Combinado que otra unidad amiga, la parte de la miniatura gana +1 At y **Primer Golpe (Odio)**

Armas

Arma de Repetición – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Arma de Repetición	4+	24"	3	4	2	Aparatoso (1)

Pistola Repetidora – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Pistola Repetidora	3+	12"	3	4	2	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido

Rifle Largo – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Rifle Largo	2+	36"	1	5	3	Aparatoso (2), Heridas Múltiples (2, hacia Altura 1-2)

Ristra de Pistolas – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Ristra de Pistolas	X+	12"	2	4	2	Aguantar y Disparar, Cuentan como Armas Emparejadas cuando estén Trabados en Combate, Disparo Rápido

Pico de Caballería – Arma de Melé

+2 PA.

Objetos Mágicos

Encantamientos de Arma

La Luz de Sonnstahl 140 pts
Encantamiento: Arma de Mano.
PA es **siempre** 10. Hierde automáticamente.

Martillo de Brujas 65 pts
Encantamiento: Arma de Mano, Armas Emparejadas.
Afligir (-1 Canalizar).
Después de determinar el número de impactos, un único impacto (elegido por el atacante) tiene su Fuerza y Penetración de Armadura multiplicadas por dos y gana **Heridas Múltiples (2)**.

Sentencia de Muerte 50 pts
Encantamiento: Arma de Mano, Armas Emparejadas.
+X At, +X Fu, y +X PA, donde «X» es el número de *Unidades Parentales* y *Unidades de Apoyo* amigas de Altura 1 (incluyendo la propia unidad del portador si aplicable)
Trabadas en el mismo Combate que el portador.

Encantamientos de Armadura

Sello Imperial 90 pts
Solo Miniaturas sin *Montura*.
+1 Dis; Armadura es **fijada** a 6. **Valiente**.

Acero Negro 35 pts
Solo Altura 1-4.
+1 Arm, y si el portador está sin *Montura*, gana un +1 Arm adicional. **Inmune (Ataques Flamígeros)**.

Encantamientos de Escudo

Guarda de Fuego Brujo 35 pts
Solo Altura 1-4.
Aegis (4+, contra Ataques Mágicos).

Escudo de Volund 10 pts
Inmune (Furia, Golpe Letal).

Encantamientos de Estandarte

Estandarte del Colegio de Batalla 45 pts
Parental o Unidad de Apoyo solo.
El portador gana **Autoridad Imperial**.

Estandarte de la Unidad 40 pts
Unidades Parentales solo.
Cuando la unidad del portador es objetivo de una Orden, puede inmediatamente dar esa misma Orden (*gratis*) a hasta dos *Unidades de Apoyo* dentro de 8" (de si misma).

Pendón del Tirador 10 pts
La unidad del portador gana **Aguantar y Disparar**.

Artefactos

Medallón de Sunna 100 pts
Solo Miniaturas sin *Montura*.
Cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades, elige un Personaje enemigo en contacto con la unidad del portador. Elige una parte de la miniatura del Personaje elegido, sufre: -2 At, -2 Of, -2 Fu, y -2 PA.
Duración: Ronda de Combate.

Capa de Invierno 70 pts
Solo Altura 1-4.
El portador gana **Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros)**, **Aegis (5+)**, y **Distracción (1)**, y automáticamente falla todas las Salvaciones de Regeneración.

Llama Ejemplar 30 pts
Solo Magos y Prelados.
El portador puede lanzar *Corrupción del Estaño* (Alquimia) como un Hechizo Vinculado (5+).

Cuerno de Ullor 20 pts
Las unidades enemigas dentro de 8" del portador pierden el **Momentum de Carga** bonus de Agilidad así como el bonus de +1 Puntuación de Combate por «Cargar».

Pociones y Pergaminos

Pergamino de la Conquista 20 pts
Solo Caballeros Comandantes y Mariscales a Caballo.
Unidades amigas dentro de 6" del portador **deben** repetir las tiradas fallidas de Alcance de Carga.

Objetos Mágicos Compartidos

Véase el Compendio Arcano para las reglas para estos Objetos Mágicos.

Encantamientos de Arma

Corazón del Héroe 45 pts

Encantamientos de Armadura

Guarda Fantasmal 30 pts

Encantamientos de Escudo

Forjado del Crepúsculo 60 pts

Sello de Protección 30 pts

Encantamientos de Estandarte

Estandarte Desgarrador 60 pts

Emblema de Distorsión 25 pts

Artefactos

Esencia de una Mente Libre 10 pts

Pociones y Pergaminos

Pergamino de Drenaje 30 pts

Pergamino de Poder 30 pts

Pergamino de Hechizo (Espadas Flamígeras) 20 pts

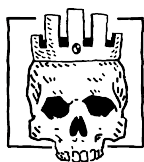
Hechizo Hereditario

Los estudiosos de Sonnstahl se enorgullecen de su currículo extenso y en continua expansión. Mientras que para la mayoría de magos es imposible dominar completamente más de una Senda, las escuelas imperiales impulsan a los estudiantes a comprender las bases de múltiples escuelas de magia antes de especializarse en una concreta.

Magia Liberal

Durante las Elecciones Pre-partida, si un Lanzador del Imperio de Sonnstahl bien elige el Hechizo Hereditario o lo gana de cualquier otro medio, debe en su lugar elegir una única Senda de Magia de las que tiene disponibles diferente de su Senda elegida. El Lanzador gana el Hechizo de Aprendiz(#1) de esa Senda como un Hechizo Aprendido.

Organización del Ejército



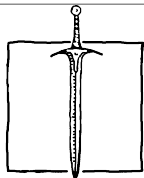
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



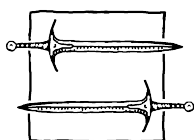
Caballería Básica

Común

Unidades marcadas



«Caballería Básica» cuentan en esta categoría.



Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



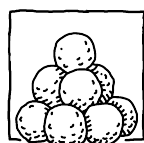
Auxiliares Imperiales

20 por cada 1000 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

Las partes de miniatura equipadas con las siguientes armas contribuyen al siguiente límite:

- Arcabuz, Arco, Ballesta, Pistola, Pistola Repetidora, Ristra de Pistolas, a razón de 1:1.
- Arma de Repetición, Rifle Largo, a razón de 1:3 (*una parte de miniatura con el arma cuenta tres veces para el límite*).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 80 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.



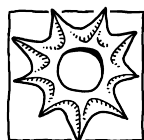
Armería Imperial

1 por cada 1000 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

Las partes de miniatura equipadas con las siguientes armas contribuyen al siguiente límite:

- Cañón, Cañón de Repetición, Lanzacohetes Imperial, Mortero, a razón de 1:1.
- Cañón de Vapor, a razón de 1:2 (*una parte de miniatura con el arma cuenta el doble para el límite*).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está limitada a 4 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.



Furia de Sunna

Max. 30 %

Unidades marcadas



«Furia de Sunna» cuentan en esta categoría.

Personajes (Max. 40 %)

Los Mariscales Imperiales son soldados profesionales educados en el arte de la guerra. Algunos son nobles con talento nacidos para liderar, otros veteranos curtidos en el frente, pero todos con un gran talento para la estrategia y la táctica. Sus únicas cualidades aparte de esas son una indudable lealtad a Sunna y al Emperador, y la habilidad de inculcar devoción en las tropas.



Mariscal

50 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 700 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida



Una montura marcada con (FS) cuenta para «Furia de Sunna».
La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Mariscal	3	5	4	1	5	Armadura de Metal, Humano
Opciones			pts-		Opciones de Montura (debe elegir una)	
Objetos Mágicos			hasta 100		Tropa Ligera*	
Si General			hasta 200		Caballo*	
Escudo			10		Pegaso†	
Una sola opción:					Gran Grifo † (FS)	
Pistola Repetidora (3+)			10		Dragón de Mando† (Príncipe Imperial solo) (FS)	
Ristra de Pistolas (3+)			10			
Una sola opción:					*No puede ser escogido por Solitario	
Alabarda			5		†No puede ser escogido por Capitán	
Arma a Dos Manos			5			
Armas Emparejadas			5		Reglas Opcionales de Miniaturas	
Lanza de Caballería			5		Maestro Táctico: La miniatura puede dar una Orden adicional.	
Opciones de Liderazgo			pts-		Príncipe Imperial: La parte de la miniatura está equipada con una Arma de Mano encantada con <i>La Luz de Sonnstahl</i> , y solo puede escoger 50 pts de Objetos Mágicos.	
Debe elegir (una sola opción):						
Capitán y Adjunto			libre			
Solitario			30			
General, Autoridad Imperial, y +1 Dis			45			
Portaestandarte de Batalla y Autoridad Imperial			60			
Maestro Táctico						
(Miniatura con Autoridad Imperial solo)			50			
Príncipe Imperial (General solo)			65			

Estos líderes surgen de las filas de las Órdenes de Caballería. Un requisito previo es disponer de un mecenas o riqueza heredada que cubran el coste de equipo y montura, pero estos poderosos guerreros no son meros pavos en armadura. Veteranos en incontables batallas, son elegidos por sus capacidades de liderazgo y pericia en combate.



Caballero Comandante

180 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana ver montura

Altura ver montura

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas	
	ver montura		9	Disciplinado, Primer Caballero	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	
	3	6	4	3	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi
Caballero Comandante	4	6	4	1	6

Atributos de Ataques, Armas y Propiedades

Armadura de Metal, Humano

Reglas de Miniaturas

Primer Caballero: Mientras la miniatura está unida a una unidad de Órdenes de Caballería, la unidad gana las siguientes reglas:

- **Valiente.**
- Si la miniatura es el General, las miniaturas Tro-pa también ganan **Unidad Parental**.

Opciones

Objetos Mágicos	hasta 200
Escudo	libre
Una sola opción:	
Alabarda	5
Arma a Dos Manos	5
Lanza de Caballería	10
Pico de Caballería	20

Opciones de Liderazgo

General	libre
---------	-------

Opciones de Montura (debe elegir una)

Caballo	libre
Grifo Joven	25

El estudio del Velo y su manipulación no es un entretenimiento banal para los magos de Sonnstahl. Entrenados en las famosas escuelas de magia conocidos por su aprendizaje, pero especialmente por sus rivalidades, a menudo se ven atrapados en el mundo académico, pero solo aquellos con las aptitudes necesarias y el debido control de su arte son aceptados para la batalla.



Hechicero de Batalla

250 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 700 pts/unidad cuando una opción marcada [†] es escogida



Una montura marcada con (FS) cuenta para «Furia de Sunna».
La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		7			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Hechicero de Batalla	1	3	3	0	3	Humano
— Opciones Mágicas —				pts —		
Debe elegir (una sola opción):						
Mago Adepto				libre		
Mago Maestro				150		
Adivinación	Alquimia	Cosmología	Piromancia			
— Opciones —				pts —		
Objetos Mágicos				hasta 100		
Si Mago Maestro				hasta 200		
— Opciones de Liderazgo —				pts —		
General				libre		
— Opciones de Montura (debe elegir una) —				pts —		
Tropa Ligera				libre		
Caballo				10		
Pegaso				40		
Gran Grifo (FS)				125		
Máquina Arcana [†]				150		

Estos representantes de la Diosa, o del resto de iglesias de Sonnstahl son tan adecuados para el púlpito como lo son para combatir, siendo ambos casos buenas oportunidades para extensos recitales de los libros sagrados. Amantes del fuego, el azufre y la destrucción de los herejes, estos sacerdotes de batalla desarrollan una fuerte conexión con sus deidades, exhortando órdenes entre plegarias y hechizos que bendicen a las tropas.



Prelado

140 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm
Altura 1



Una montura marcada con (FS) cuenta para «Furia de Sunna».

La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	Bendiciones		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Prelado	2	4	4	1	4	Ataques Divinos, Armadura de Metal, Humano
— Opciones —			pts—		— Opciones de Montura (debe elegir una) —	
Objetos Mágicos			hasta 200		Tropa Ligera	
Escudo			10		Caballo	
Una sola opción:					Altar de Batalla (FS)	
Armas Emparejadas			5			
Arma a Dos Manos			10			
Zelote (sin Montura solo)			libre			
— Opciones de Liderazgo —			pts—		— Reglas Opcionales de Miniaturas —	
General			libre		Zelote: La miniatura gana Exclusivo (Flagelantes) , Golpe Moribundo , Inestable , y Valiente .	

Las academias militares de Sonnstahl reclutan a las más hábiles mentes para desarrollar y operar la más formidable maquinaria del imperio. Tales artificieros son a menudo vistos como extraños para sus camaradas debido a sus ropajes cubiertos de hollín, indescifrable murmurar y a menudo sordera, aunque pocos dudan de su impacto en el campo de batalla.



Artificiero

80 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		7	Adjunto, Artificiero Maestro , Ingeniero (Artillería de Pólvora)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Artificiero	1	3	3	0	3	Armadura Ligera, Humano

Reglas de Miniaturas

Artificiero Maestro: La miniatura gana **Autoridad Imperial**, pero está limitada a la Orden **¡Preparados! ¡Apuntad! ¡Fuego!**. Adicionalmente, a propósito de esta regla, cualquier unidad de Herreruelos a la que la miniatura se ha unido, se considera que es una *Unidad Parental*.

Opciones

Objetos Mágicos	hasta 50
Una sola opción:	
Arcabuz (3+)	5
Pistola Repetidora (3+)	5
Arma de Repetición (4+)	10
Rifle Largo (2+)	15

Opciones de Liderazgo

General	libre
---------	-------

Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera	libre
Caballo	20

Respondiendo a la mismísima Gran Prelada, los inquisidores están a cargo de arrancar de raíz elementos insidiosos de la sociedad imperial. Cultistas, servidores vampíricos y todo aquel que simplemente haga muchas preguntas, son todos presa de estos asesinos de fría mirada. Vestidos en sencillas, gastadas ropas negras, reconocibles por cualquier habitante de Sonnstahl, en batalla son temidos por su pericia en el arte de matar.



Inquisidor

65 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	Adjunto, Exclusivo (unidades sin un Inquisidor), Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Inquisidor	3	5	4	1	5	Celo, Disparos de Plata , Golpe Letal, Marchar y Disparar, Armadura de Metal, Humano
— Opciones —				pts-	— Opciones de Montura (debe elegir una) —	
Oculto (sin Montura solo)				20	Tropa Ligera	
Objetos Mágicos				hasta 100	Caballo	
Escudo				10		
Una sola opción:						
Ballesta (2+)				5	Disparos de Plata: Los Ataques de Disparo hechos por la parte de la miniatura con una Ballesta, Pistola Repetidora, o Ristra de Pistolas ganan Celo y Golpe Letal .	
Ristra de Pistolas (3+)				10		
Pistola Repetidora (3+)				15		
Una sola opción:						
Armas Emparejadas				5		
Alabarda				10		
Arma a Dos Manos				10		

Monturas de Personaje

El valor militar de la caballería ha sido reconocido desde hace tiempo en Sonnstahl, y el ejército imperial cuida con celo el ganado de cría para corceles de guerra, además de las monturas privadas de aquellos que pueden permitírselas.



Caballo

Normal

Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		P	Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballo	1	3	3	0	3	Montura

Domar pegasos vetianos salvajes no es tarea fácil. Se dice que la montura elige al jinete. Aquellos que superan el preciso escrutinio de estas bestias se elevan sobre sus menos afortunados camaradas en batalla.



Pegaso

Común

Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		P	Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	4	P+1	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Pegaso	2	4	4	1	4	Bestia, Montura

Combinando águila y león, el grifo salvaje sigue siendo un depredador terrorífico, aunque aquellos montados en batalla han sido criados en cautividad. Pese a que a menudo se los conoce como jóvenes, estos grifos de menor tamaño son aquellos que han sido castrados en su primer año para limitar su tamaño y facilitar su entrenamiento.



Grifo Joven

Poco común

Peana 50×75 mm
Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P	Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	4	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Grifo Joven	2	4	4	2	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ferocidad Entrenada, Bestia, Montura

Los grifos a los que se le permite alcanzar su tamaño completo desarrollan alas suficientemente grandes como para volar. Son un desafío para controlar, pero tremendamente poderosos en batalla, reservados exclusivamente con aquellos jinetes con la voluntad más fuerte.



Gran Grifo

Raro Peana 50×100 mm
Altura 4

La montura y su jinete cuentan para «Personajes».
La montura también cuenta para «Furia de Sunna».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		P	Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	P	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gran Grifo	4	5	5	3	5	Ataques de Pisotón (D3 impactos), Ferocidad Entrenada, Bestia, Montura

Indiscutibles reyes de las bestias, los dragones rara vez aceptan a un jinete. En Sonnstahl es un hecho muy inusual, y aquellos que consiguen ganar la confianza de tal criatura pronto se encuentran muy favorecidos por el trono imperial, si no lo estaban ya. Las órdenes dadas junto al rugir de un dragón pueden fácilmente cambiar el curso de la batalla.



Dragón de Mando

Extraordinario Peana 50×100 mm
Altura 5

La montura y su jinete cuentan para «Personajes».
La montura también cuenta para «Furia de Sunna».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P	Solitario, Terror, Unión de Mentes , Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	5	6	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dragón de Mando	6	5	6	3	3	Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura

— Reglas de Miniaturas —

Unión de Mentes: La miniatura puede dar una Orden adicional.

Algunos de los más fanáticos miembros del clero de Sonnstahl acuden a la batalla en ocasiones, mostrando gran ostentación, montando grandes y terroríficos carros, proclamando violentas diatribas contra de los enemigos de Sunna. Tal vista puede inspirar furia en los soldados y mejorar sus asaltos con potencia mágica. A menudo equipados con poderosos instrumentos arcanos, estos constructos imparte juicio divino con mortífera hechicería.



Altar de Batalla

Peana 50×100 mm
Extraordinario Altura 4

La montura y su jinete cuentan para «Personajes».
La montura también cuenta para «Furia de Sunna».

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	4"	P	Reliquia Sagrada , Solitario, Tozudo, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	P	5	4	Aegis (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballo (2)	1	3	3	0	3	Montura
Chasis			5	2	Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>	

Reglas de Miniaturas

Reliquia Sagrada: Unidades amigas dentro de 8" de la miniatura ganan **Primer Golpe (Odio)**. Las partes de miniatura con *Montura* no se ven afectadas.

Los Hechizos Vinculados de **Bendiciones** lanzados por el jinete tienen su Alcance **fijado** a 8" y ganan el Tipo: Aura.

La miniatura puede lanzar *Juicio del Destino* (Adivinación) como un Hechizo Vinculado (3+).



Máquina Arcana

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	4"	P	Aura de Poder* , Canalizar (1), Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	3	5	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballo (2)	1	3	3	0	3	Montura
Chasis			5	2	Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>	

Reglas de Miniaturas

* ver la entrada de unidad «Máquina Arcana».

Opciones

Debe elegir un hechizo:

- *Las Estrellas se Alinean* (Adivinación)
- *Hielo y Fuego* (Cosmología)

pts -

Básicas (Min. 25 %)

La espina dorsal de el ejército de Sonnstahl siempre han sido las apretadas filas de infantería que cada autoridad local mantiene. Armados y entrenados de igual manera por todo el territorio, incluso aunque los nombres y uniformes de cada regimiento varíen, estos soldados profesionales están rigurosamente instruidos en disciplina y táctica.



Infantería Estatal

180 pts + 9 pts/modelo extra

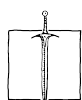
20-50 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Esta unidad puede ser escogida en una forma adicional (a menos que se mencione lo contrario, todas las partes de la entrada de la unidad se mantienen igual):



Destacamento Estatal*

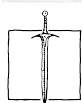
135 pts + 9 pts/modelo extra

15-20 modelos

* La unidad reemplaza **Unidad Parental** y *Armadura de Metal* con **Unidad de Apoyo** y *Armadura Ligera*. Su Armadura es **fijada** a 1.

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		7	Unidad Parental		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Infante Estatal	1	3	3	0	3	Armadura de Metal, Humano
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Una sola opción:						pts-
Alabarda				1/modelo	Músico	10
Lanza				1/modelo	Portaestandarte	10
					Encantamiento de Estandarte	sin límite

El apoyo a distancia es otro pilar del método militar de Sonnstahl. Poderosas ballestas que combinan un alcance tremendo con la habilidad de atravesar el más duro pellejo. Las nuevas tecnologías de pólvora están igualmente cada vez más disponibles, permitiendo perforar incluso la mejor armadura.



Tiradores Estatales

130 pts + 8 pts/modelo extra

15-20 modelos

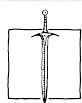
Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		7	Unidad de Apoyo		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Tirador Estatal	1	3	3	0	3	Humano
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Debe elegir (una sola opción):						pts-
Arcabuz (4+)				4/modelo	Músico	10
Ballesta (4+)				6/modelo	Portaestandarte	10
					Encantamiento de Estandarte	sin límite

En tiempos de necesidad, los ciudadanos pueden ser llamados para agruparse en milicias locales. Muchos son soldados retirados, otros granjeros, o incluso pandilleros locales. Armados con un amplio espectro de armas, estos reclutas carecen del entrenamiento básico, pero aún así son capaces de acosar al enemigo con sus nada ortodoxas maniobras.



Milicia Local

180 pts + 7 pts/modelo extra

15-25 modelos

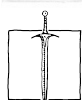
Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		6	Indomable, Insignificante, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Miliciano Local	1	2	3	0	3	Arco (4+), Armas Emparejadas, Pistola (4+), <i>Humano</i>
— Opciones —			pts—		— Reglas Opcionales de Miniaturas —	
Irregulares (max. 15 miniaturas/unidad)			libre		Irregulares: La miniatura gana Escaramuzador y Objetivo Difícil (1) .	
— Opciones de Grupo de Mando —			pts—			
Músico			10			

Mientras que las clases más bajas combaten a pie, los ciudadanos más pudientes suelen encontrarse montados en caballos cubiertos de armadura, cuando son llamados a filas. Tales regimientos suelen ser mantenidos por Electores: aquellos que participan en los votos para elegir un nuevo Emperador. Estos caballeros aseguran proporcionar algo de clase a lo que, de otro modo, sería poco más que una vulgar trifulca.



Caballería Electoral

200 pts + 18 pts/modelo extra

8-20 modelos

Normal

Peana 25×50 mm

Altura 2



«Caballería Básica»

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		7	Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	5		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero	1	3	3	0	3	Armadura de Metal, <i>Humano</i>
Caballo	1	3	3	0	3	Montura
— Opciones —			pts—		— Opciones de Grupo de Mando —	
Escudo			3/modelo		Músico	10
Una sola opción:					Portaestandarte	10
Arma a Dos Manos			1/modelo		Encantamiento de Estandarte	sin límite
Lanza de Caballería			1/modelo			

Los guerreros que han mostrado su temple y realizado grandes hazañas en el campo de batalla pueden recibir el honor de unirse a una orden. Tales comunidades dependen en una serie de principios y creencias básicas, y se les confían tareas especiales por los poderes imperiales. La más famosa es la Orden del Ojo Blanco, que supervisa las defensas vitales de las Almenaras en la frontera oriental de Sonnstahl.



Órdenes de Caballería

175 pts + 30 pts/modelo extra

5-15 modelos

Extraordinario*

Peana 25×50 mm

Altura 2

*La Rareza es cambiada a Común si el ejército incluye un Caballero Comandante.



«Caballería Básica»

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		8	Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	3	5		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero	1	4	4	1	3	Armadura de Metal, Humano
Caballo	1	3	3	0	3	Montura

Opciones

Escudo	4/modelo	pts-
Una sola opción:		
Pico de Caballería	libre	
Lanza de Caballería	2/modelo	

Opciones de Grupo de Mando

Músico	10	pts-
Portaestandarte	10	
Encantamiento de Estandarte	sin límite	

Especial (Sin límite)

Elegidos de entre sus filas, los más provados de los soldados de Sonnstahl se unen para un periodo extendido de servicio militar, como guardias de lugares o individuales importantes. Con grandes habilidades y el mejor equipo, estas fuerzas son reconocidos por su lealtad así como por sus letales talentos.



Guardia Imperial

170 pts + 15 pts/modelo extra

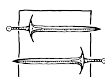
15-30 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Esta unidad puede ser escogida en una forma adicional (a menos que se mencione lo contrario, todas las partes de la entrada de la unidad se mantienen igual):



Destacamento Imperial*

170 pts + 15 pts/modelo extra

15-15 modelos

* La unidad reemplaza **Unidad Parental** con **Unidad de Apoyo**.

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	Disciplinado, Guardaespaldas (General, Mariscal), Unidad Parental		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	3	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardia Imperial	1	4	4	1	3	Armadura de Metal, Humano

Opciones

pts-

Debe elegir (una sola opción):

Escudo

libre

Arma a Dos Manos

2/modelo

Opciones de Grupo de Mando

pts-

Músico

10

Portaestandarte

10

Encantamiento de Estandarte

sin límite

Asegurando haber sido fundada en los días de la misma Sunna, la Hermandad del Sol Grifo debe ser la orden de caballeros más prestigiosa de Sonnstahl. Hoy en día, sus miembros cabalgan exclusivamente grifos, obteniendo de ellos una terrible ventaja en combate. Con feroces picos y garras, estas monturas proporcionan una plataforma devastadora para sus habilidosos jinetes.



Caballeros del Grifo Sol

200 pts + 70 pts/modelo extra

3-5 modelos

Poco común

Peana 50×75 mm

Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Disciplinado, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	4	4	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Caballero	1	4	4	1	3	Armadura de Metal, Humano
Grifo Joven	2	4	4	2	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ferocidad Entrenada, Bestia, Montura

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Alabarda

Lanza de Caballería

pts-

libre

10/modelo

Opciones de Grupo de Mando

Músico

Portaestandarte

Encantamiento de Estandarte

pts-

10

10

sin límite

Elaboradas plataformas de ingeniería portando artefactos cargados de magia, antiguos tomos, u otros artículos concentrando las energías del velo, estos potentes mecanismos son arrastrados a la batalla por poderosos caballos. Combinando lo mejor de la ciencia y la hechicería, carro y encantamiento, son tanto física como mágicamente peligrosos, potenciando considerablemente la capacidad combativa del ejército.



Máquina Arcana

250 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm

Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	4"	7	Aura de Poder, Canalizar (1), Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	3	5	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación (2)	1	3	3	0	3	Humano
Caballo (2)	1	3	3	0	3	Montura
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo

Reglas de Miniaturas

Aura de Poder: Unidades dentro de 8" de una o más miniaturas amigas con **Aura de Poder** ganan +2 Def y +2 Of. Las partes de miniatura con *Montura* no se ven afectadas.

La miniatura puede lanzar su hechizo elegido como un Hechizo Vinculado (5+).

Opciones

Debe elegir un hechizo:

- Las Estrellas se Alinean (Adivinación)
- Hielo y Fuego (Cosmología)

pts-

Generalmente desplegados en las fronteras de Sonnstahl, los exploradores controlan las regiones más peligrosas y deshabitadas del Imperio. Expertos conocedores de los peligros del mundo salvaje, son particularmente familiares con animales monstruosos. Disparando dos veces más rápido que cualquier arquero, saben exactamente dónde poner sus saetas. Los que no supieron, descansan con sus huesos en los bosques.



Exploradores Imperiales

110 pts + 10 pts/modelo extra

8-15 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		7	Disciplinado, Escaramuzador, Explorador, Guías Silvestres , Solitario, Tropa Ligera, Unidad de Apoyo		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	0	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Explorador Imperiales	1	3	3	0	3	Arco (3+), <i>Humano</i>
Opciones de Grupo de Mando						pts-
Músico						10

Reglas de Miniaturas

Guías Silvestres: Al principio del paso 3.6 de la Organización de Batalla, «Mover Unidades con Vanguardia», elige una unidad amiga *Parental* o *Unidad de Apoyo* dentro de 8" de una unidad conteniendo **Guías Silvestres**: la unidad elegida gana **Vanguardia (3")**.

Explorando y patrullando por delante de los ejércitos imperiales, los herreruelos son capaces de hostigar y aventajar a los soldados enemigos con veloces corceles y poderosas armas. Sus filas las componen gentes de todo tipo, y es común encontrar nobles jóvenes cabalgando junto a individuales de mucha más baja cuna.



Herreruelos

180 pts + 26 pts/modelo extra

5-10 modelos

Común

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		7	Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Herreruelo	1	3	3	0	3	<i>Armadura Ligera, Humano</i>
Caballo	1	3	3	0	3	<i>Montura</i>

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Arma de Repetición (4+)

Ristra de Pistolas (4+) y

¡Disparad al Contacto!

libre

libre

Opciones de Grupo de Mando

Músico

pts-

10

Reglas Opcionales de Miniaturas

¡Disparad al Contacto! Atributo de Ataque.

La parte de miniatura gana **Carga Devastadora** (siempre Fu 4, siempre PA 2, siempre Agi 10).

Gracias a gremios de ingeniería de primera clase y academias militares, la Armería Imperial presume de una variada colección de armas de pólvora capaces de devastadores ataques a distancia. Sea por cohetes explosivos, bombas de mortero, lluvias de balas o simplemente una poderosa bola de cañón cruzando el campo de batalla, los principales enemigos del Imperio han aprendido a temer estos mortíferosartilugios.



Artillería de Pólvora

150 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 60×60 mm
Altura 2

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	7	Emplazamiento, Solitario		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación	3	3	3	0	3	Humano

Opciones

pts-

Debe elegir (una sola opción):

Lanzacohetes Imperial (5+) (Raro)	libre
Cañón de Repetición (4+) (Raro)	25
Mortero (4+) (Raro)	45
Cañón (4+) (Raro)	90

Reglas Opcionales de Miniaturas

Cañón: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Cañón	4+	48"	1	5	2	Artillería, Ataque de Área (1×3), Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))

Cañón de Repetición: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Cañón de Repetición	4+	24"	4D6	5	3	

Lanzacohetes Imperial: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lanzacohetes Imperial	5+	48"	3	6	3	Artillería, Heridas Múltiples (2)

Mortero: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Mortero	4+	48"	1	4	1	Artillería, Ataque de Área (3×3)

Furia de Sunna (Max. 30 %)

Los más piadosos Sunnitas a veces se radicalizan por los cultos más extremos a la Diosa. Instruidos a mostrar devoción y arrepentimiento mediante el daño corporal (tanto a sí mismo como a aquellos considerados enemigos de Sunna), a menudo se unen a los ejércitos de Sunna sin haber sido invitados. Su ayuda, sin embargo, nunca es negada, pues son formidables en batalla: sin más armadura que su fe, no conocen el miedo.



Flagelantes

160 pts + 13 pts/modelo extra

15-30 modelos

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		6	Exclusivo (Zelote), Frenesí, Golpe Moribundo, Indomable, Inestable, Resistencia (contra Fu 1-5), Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Flagelante	1	2	3	0	3	Furia, Arma a Dos Manos, Humano
— Opciones de Grupo de Mando —						
Músico				pts-	10	

El cenit de las artes tecnológicas de Sonnstahl es el nuevo behemoth de acero conocido como tanque a vapor. Propulsado por ingeniosos motores, estos impenetrables mastodontes ruedan a la batalla expulsando vapor y prometiendo muerte. Equipados con poderosa artillería, la máquina es terrorífica tanto de cerca como de lejos, aunque sus pilotos a menudo son propensos a diferentes clases de locura y obsesión.



Tanque de Vapor

420 pts
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario

Peana 50×100 mm

Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	2D6"		7	Accionado por Vapor , Inestable, Movimiento Aleatorio (2D6"), Reagruparse en Torno a la Bandera (6"), Solitario, Terror, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	1	8	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Chasis			5	2	2	Ataque de Aliento (Fu 2, PA 3, Aguantar y Disparar), Ataques Pulverizadores (3D3 impactos), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA, +10 Agi), Cañón de Vapor (3+), Armadura de Metal, Constructo

— Reglas de Miniaturas —

Accionado por Vapor: Las tiradas de la miniatura para **Movimiento Aleatorio** ganan **Maximizado**.

La miniatura puede elegir no moverse pese a tener **Movimiento Aleatorio**.

La miniatura no puede elegir Perseguir — a menos que esté Cargando, en cuyo caso **debe** Perseguir (incluyendo Arrasar).

Cañón de Vapor: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Cañón de Vapor	3+	36"	1	5	2	Aparatoso (1), Artillería, Ataque de Área (1×3), Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Mariscal	Car / Mov	4"	Dis	8	Disciplinado				
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	4	Arm	3	
Mariscal	At	3	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi 5 Armadura de Metal, Humano
Caballero Comandante	Car / Mov	ver montura	Dis	9	Disciplinado, Primer Caballero				
Altura ver montura	PV	3	Def	6	Res	4	Arm	3	
Caballero Comandante	At	4	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi 6 Armadura de Metal, Humano
Hechicero de Batalla	Car / Mov	4"	Dis	7					
Altura 1	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	0	
Hechicero de Batalla	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Humano
Prelado	Car / Mov	4"	Dis	8	Bendiciones				
Altura 1	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	3	
Prelado	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi 4 Ataques Divinos, Armadura de Metal, Humano
Artificiero	Car / Mov	4"	Dis	7	Adjunto, Artificiero Maestro, Ingeniero (Artilería de Pólvora)				
Altura 1	PV	3	Def	3	Res	3	Arm	1	
Artificiero	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Armadura Ligera, Humano
Inquisidor	Car / Mov	4"	Dis	8	Adjunto, Exclusivo (unidades sin un Inquisidor), Valiente				
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	4	Arm	3	
Inquisidor	At	3	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi 5 Celo, Disparos de Plata, Golpe Letal, Marchar y Disparar, Armadura de Metal, Humano

Monturas de Personaje

Caballo	Car / Mov	8"	Dis	P	Zancada Veloz				
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2	
Caballo	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Montura
Pegaso	Car / Mov	8"	Dis	P	Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz				
Altura 3	PV	P	Def	P	Res	4	Arm	P+1	Objetivo Dificil (1)
Pegaso	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi 4 Bestia, Montura
Grifo Joven	Car / Mov	7"	Dis	P	Zancada Veloz				
Altura 4	PV	P	Def	P	Res	4	Arm	P+1	
Grifo Joven	At	2	Of	4	Fu	4	PA	2	Agi 4 Ataques de Pisotón (1 impacto), Ferocidad Entrenada, Bestia, Montura
Gran Grifo	Car / Mov	8"	Dis	P	Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz				
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	4	
Gran Grifo	At	4	Of	5	Fu	5	PA	3	Agi 5 Ataques de Pisotón (D3 impactos), Ferocidad Entrenada, Bestia, Montura
Dragón de Mando	Car / Mov	7"	Dis	P	Solitario, Terror, Unión de Mentes, Volar, Zancada Veloz				
Altura 5	PV	7	Def	5	Res	6	Arm	4	
Dragón de Mando	At	6	Of	5	Fu	6	PA	3	Agi 3 Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros), Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura
Altar de Batalla	Car	8"	Mov	4"	Dis	P			
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	4	Reliquia Sagrada, Solitario, Tozudo, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Caballo (2)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Aegis (4+) Montura
Chasis					Fu	5	PA	2	Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo
Máquina Arcana	Car	8"	Mov	4"	Dis	P			
Altura 4	PV	5	Def	3	Res	5	Arm	2	Aura de Poder*, Canalizar (1), Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Caballo (2)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Montura
Chasis					Fu	5	PA	2	Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo

Básicas

Infantería Estatal	Car / Mov	4"	Dis	7	Unidad Parental				
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	2	Escudo
Infante Estatal	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Armadura de Metal, Humano

Tiradores Estatales	Car / Mov	4"	Dis	7	Unidad de Apoyo				
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0	
Tirador Estatal	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Humano
Milicia Local	Car / Mov	4"	Dis	6	Indomable, Insignificante, Tropa Ligera				
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0	
Miliciano Local	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi 3 Arco (4+), Armas Emparejadas, Pistola (4+), Humano
Caballería Electoral	Car / Mov	8"	Dis	7	Zancada Veloz				
Altura 2	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	5	
Caballero	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Armadura de Metal, Humano
Caballo	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Montura
Órdenes de Caballería	Car / Mov	8"	Dis	8	Zancada Veloz				
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	5	
Caballero	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi 3 Armadura de Metal, Humano
Caballo	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Montura

Especial

Guardia Imperial	Car / Mov	4"	Dis	8	Disciplinado, Guardaespaldas (General, Mariscal), Unidad Parental				
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	3	Arm	3	
Guardia Imperial	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi 3 Armadura de Metal, Humano
Caballero	Car / Mov	7"	Dis	8	Disciplinado, Zancada Veloz				
Altura 4	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	4	Escudo
Caballero	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi 3 Armadura de Metal, Humano
Grifo Joven	At	2	Of	4	Fu	4	PA	2	Agi 4 Ataques de Pisotón (1 impacto), Ferocidad Entrenada, Bestia, Montura
Máquina Arcana	Car	8"	Mov	4"	Dis	7	Aura de Poder, Canalizar (1), Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Altura 4	PV	5	Def	3	Res	5	Arm	2	
Dotación (2)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Humano
Caballo (2)	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Montura
Chasis					Fu	5	PA	2	Impactos por Carga (D6 impactos), , Constructo
Exploradores Imperiales	Car / Mov	4"	Dis	7	Disciplinado, Escaramuzador, Explorador, Guías Silvestres, Solitario, Tropa Ligera, Unidad de Apoyo				
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	0	Objetivo Difícil (1)
Explorador Imperiales	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Arco (3+), Humano
Herreruelos	Car / Mov	8"	Dis	7	Huida Simulada, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz				
Altura 2	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	2	
Herreruelo	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Armadura Ligera, Humano
Caballo	At	1	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Montura
Artillería de Pólvora	Car	0"	Mov	4"	Dis	7	Emplazamiento, Solitario		
Altura 2	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	0	
Dotación	At	3	Of	3	Fu	3	PA	0	Agi 3 Humano

Furia de Sunna

Flagelantes	Car / Mov	4"	Dis	6	Exclusivo (Zelote), Frenesí, Golpe Moribundo, Indomable, Inestable, Resistencia (contra Fu 1-5), Tozudo, Valiente				
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0	
Flagelante	At	1	Of	2	Fu	3	PA	0	Agi 3 Furia, Arma a Dos Manos, Humano
Tanque de Vapor	Car / Mov	2D6"	Dis	7	Accionado por Vapor, Inestable, Movimiento Aleatorio (2D6"), Reagruparse en Torno a la Bandera (6"), Solitario, Terror, Tozudo, Valiente				
Altura 5	PV	8	Def	1	Res	8	Arm	4	
Chasis					Fu	5	PA	2	Agi 2 Ataque de Aliento (Fu 2, PA 3, Aguantar y Disparar), Ataques Pulverizadores (3D3 impactos), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA, +10 Agi), Cañón de Vapor (3+), Armadura de Metal, Constructo

Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Ristra de Pistolas	12"	4	2	2	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido
Rifle Largo	36"	5	3	1	Aparatoso (2), Heridas Múltiples (2, hacia Altura 1-2)
Arma de Repetición	24"	4	2	3	Aparatoso (1)
Pistola Repetidora	12"	4	2	3	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido
Cañón	48"	5 [10]	2 [4]	1	Artillería, Ataque de Área (1×3), Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))
Mortero	48"	4	1	1	Artillería, Ataque de Área (3×3)
Lanzacohetes Imperial	48"	6	3	3	Artillería, Heridas Múltiples (2)
Cañón de Vapor	36"	5 [10]	2 [4]	1	Aparatoso (1), Artillería, Ataque de Área (1×3), Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))
Cañón de Repetición	24"	5	3	4D6	-

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Arco	3+	Explorador Imperiales
	4+	Milicia Local
Ristra de Pistolas	3+	Inquisidor, Mariscal
	4+	Herreruelos
Ballesta	2+	Inquisidor
	4+	Tirador Estatal
Arcabuz	3+	Artificiero
	4+	Tirador Estatal
Rifle Largo	2+	Artificiero
Pistola	2+	Mariscal
	4+	Milicia Local
Arma de Repetición	4+	Artificiero, Herreruelos
Pistola Repetidora	3+	Artificiero, Inquisidor, Mariscal
Cañón	4+	Artillería de Pólvora
Mortero	4+	Artillería de Pólvora
Lanzacohetes Imperial	5+	Artillería de Pólvora
Cañón de Repetición	4+	Artillería de Pólvora
Cañón de Vapor	3+	Tanque de Vapor