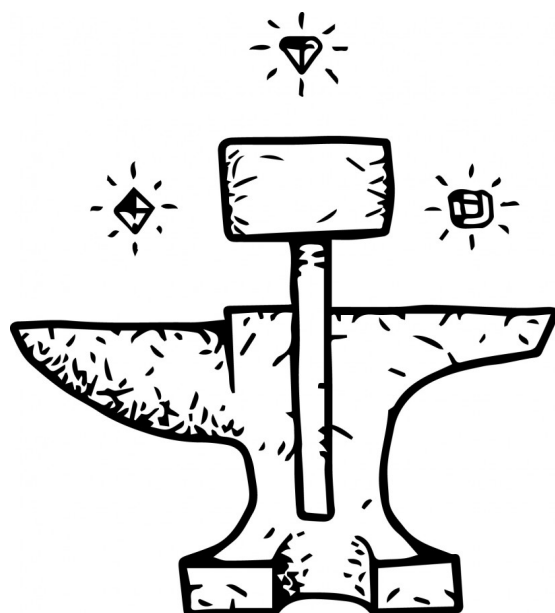


THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Bastiones Enanos

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

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

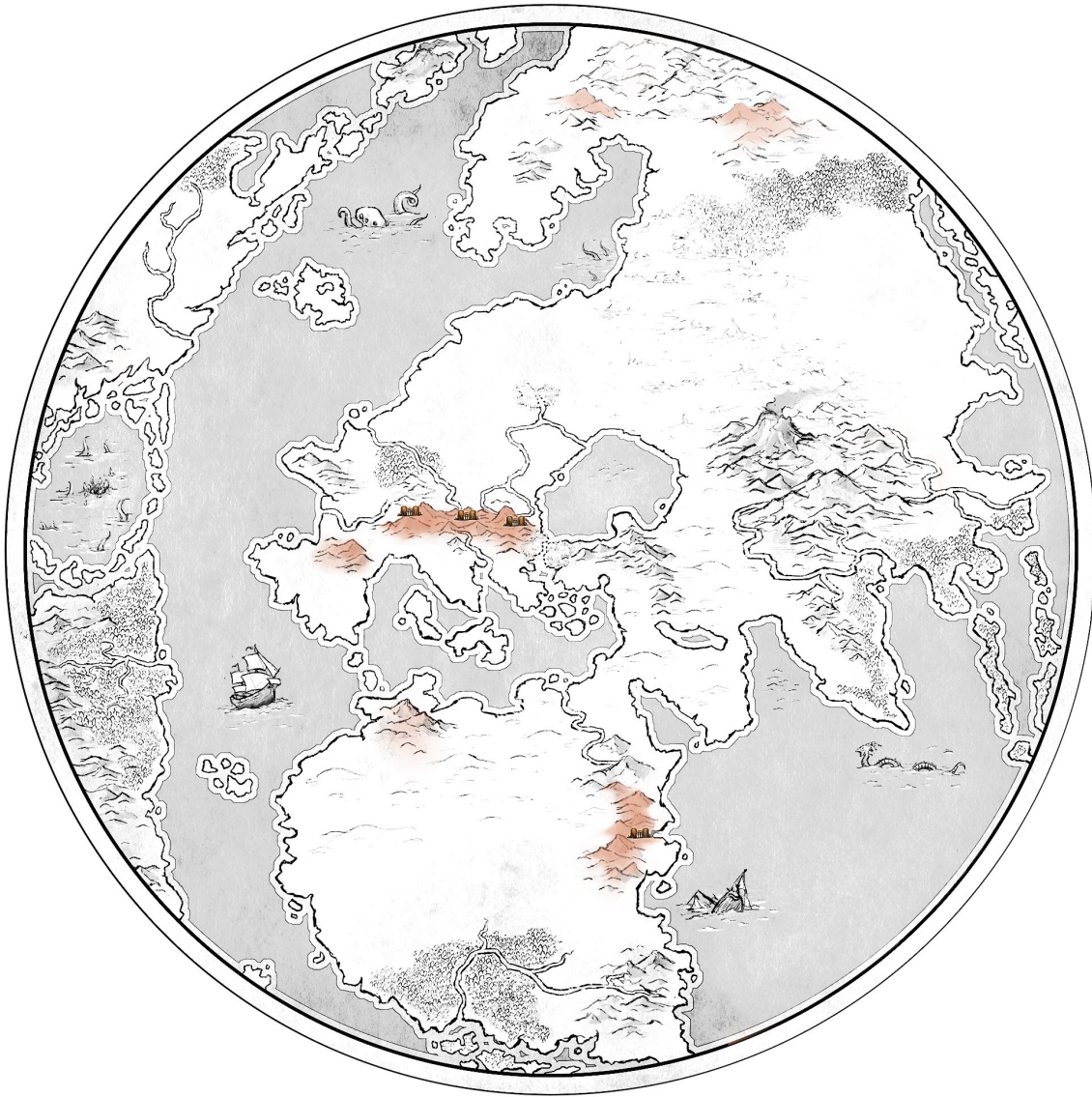
Introducción histórica	2	Organización del Ejército	9
Reglas Específicas del Ejército	4	Personajes	10
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Monturas de Personaje	14
Objetos Especiales Rúnicos	5	Básicas	15
Runas de Batalla	8	Especial	17
Hoja de Referencia Rápida	24		



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 $\text{\LaTeX}$.

Bastiones Enanos

Fortificados en grandes salones excavados bajo las montañas, los Bastiones Enanos son poderosas fortalezas defendidas por un pueblo bajo, pero indómito. Estimando el honor por encima de cualquier otra cosa, los enanos son defensores determinados y feroces de sus principios y bienes por igual. Son constructores y artesanos sin par, creando terribles armas, y dominando la disciplina del grabado rúnico, con el que explotan el poder de la magia, pese a despreciar el lanzamiento de hechizos. Un ejército enano en puro esplendor, sus voces alzándose con cánticos y juramentos, representa una amenaza formidable sin duda.



Habitando bastiones aislados en las montañas, los enanos se mantienen en contacto gracias a extenuantes senderos a través de tierras inhóspitas, cruzando las traicioneras Profundidades, o por los impredecibles cielos. Tan solo la obstinación enana permite que los bastiones se consideren unidos.

Sobre los Enanos

Bajos en estatura, pero altos en autoestima, los enanos son una especie robusta y testaruda. Valoran el orden y tienen un desarrollado sentido de la justicia, tomándose los insultos y agravios muy en serio. A menudo buscando riquezas en forma de piedras preciosas y metales, los enanos forman comunidades unidades, generalmente organizadas en torno a la industria y la defensa militar, anhelantes de mostrar su grandeza y terquedad al mundo.

Bastiones

Según el Imperio Enano de la Era Dorada colapsaba durante las Eras de Ruina, los enanos occidentales se retiraron paulatinamente y fortificaron sus minas como método de defensa, llegando a ver estos salones subterráneos como el único lugar adecuado para vivir para un enano. Hace muchos siglos, al inicio de la Novena Era, los supervivientes se reunieron en el Primer Debate, jurando defender los Bastiones restantes por la eternidad: una cultura única para preservar la historia y acervos enanos.

Los Bastiones están separados a veces por grandes distancias, teniendo cada uno sus propias familias, clanes, gremios y monarcas. Pero nunca han olvidado su pacto, y continúan manteniendo lazos entre ellos con el fin de asegurar su defensa.

Honor

El corazón de la cultura enana es el honor, un concepto del que todo enano es un fanático devoto. Igualmente obsesionados con la solidez y la permanencia, los enanos guardan meticulosos registros, y son precisos negociadores, pasando días o semanas encerrados en salones de debate que nadie puede abandonar hasta que se jure un acuerdo y se talle en piedra.

Juramentos, deudas y agravios tienen un gran poder entre los enanos, y son recordados durante generaciones. El misterioso culto conocido como Buscadores, devotos de las antiguas prácticas del viejo imperio y sus dioses, es particularmente notorio por su tenacidad.

Gremios

La actividad económica y social se organiza jerárquicamente en gremios mediante sistemas de aprendizaje.

Estas instituciones son esenciales a todas las partes de la vida en el Bastión, incluyendo prosperidad material y cultural, el desarrollo de habilidades, y el cuidado de las tradiciones. Cada Bastión tiene sus propios gremios, que no se extienden más allá de cada Bastión, aunque distintos gremios dedicados a la minería, la elaboración cervecera, o la ingeniería pueden encontrarse en prácticamente todos los Bastiones. La excepción es el Gremio de Guardianes de las Tradiciones, que es una institución única común a todos los Bastiones, ayudando a mantener la comunicación y una cultura única.

Runas

Considerando que el lanzamiento de hechizos carece de las cualidades del trabajo duro y la perseverancia, los enanos no tienen magos, o tradición mágica. Sus defensas subterráneas fueron elegidas entre otras razones por la carencia de magia ambiental bajo tierra, una protección excelente contra hechiceros enemigos, pero al mismo tiempo imposibilitando el aprendizaje de hechizos en un Bastión.

En su lugar, los enanos han perfeccionado en exclusividad el grabado de runas: complejos artilugios de tungsteno contruidos de modo que drenan la casi inexistente magia del entorno, y la almacenan en su interior en un lento pero constante goteo. Tras un periodo suficiente, estas runas pueden producir ciertos efectos, bien como un encantamiento persistente, o como un destello instantáneo de poder activado al golpear los símbolos tallados.

Estas prácticas no solo garantizan sorprendentes y fiables poderes en batalla, si no que además garantizan el beneficio de absorber la magia del ambiente: un número suficiente de runas en un ejército enano puede resultar en poca magia restante para los magos enemigos.

Tecnología

Afamados por su habilidad tanto con acero como con pólvora, los enanos tienen acceso a un sobrecogedor arsenal de armas, armaduras, armas de fuego e ingenios de guerra. La calidad de este armamento es indiscutiblemente sin igual en todo el mundo, especialmente cuando son atendidos en batalla por técnicos maestros e ingenieros.

Reglas Específicas del Ejército

Agravio Ancestral

Durante Elecciones Pre-partida, un ejército de Bastiones Enanos marca unidades en la Lista de Ejército enemiga con Marcadores de Agravio (*notar que los Personajes también pueden ser marcados*).

El número de Marcadores de Agravio colocados es igual al número de instancias de **Agravio Ancestral** en unidades en tu Lista de Ejército.

Todas las miniaturas con *Enano* en tu ejército ganan **Primer Golpe (Odio (contra unidades conteniendo un Marcador de Agravio))**.

Tallados en la Montaña

El jugador de este ejército tiene un modificador de +1 en Tiradas de Dispersión, mientras que haya al menos una miniatura amiga con **Canalizar (X)** en el Campo de Batalla.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Reglas de Miniaturas

Muro de Escudos

Miniaturas con Altura 1–3 utilizando un Arma de Mano y un Escudo simultáneamente ganan **Aegis (6+, contra Ataques de Melé de miniaturas Trabadas con su Frontal)**, así como **Aegis (5+, contra Ataques de Melé de miniaturas Cargando)**.

Armas

Arcabuz Forjado del Gremio – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Arcabuz Forjado del Gremio	X+	24"	1	4	2	Aguantar y Disparar, Aparatoso (1), Preciso

Arma Forjada de Repetición – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Arma Forjada de Repetición	4+	18"	4	5	2	Ataques Flamígeros, Disparo Rápido

Objetos Especiales Rúnicos

Los ejércitos de Bastiones Enanos no pueden escoger de la lista de Objetos Mágicos Comunes o Compartidos, excepto de Encantamientos de Estandarte Comunes. En su lugar, tienen su propia versión de Objetos Mágicos llamados «Objetos Rúnicos», que son objetos portando «Encantamientos Rúnicos» (también llamados «Runas»). Estos siguen las reglas de Objetos Mágicos, con las excepciones listadas bajo cada tipo:

Encantamientos de Arma

Encantamientos de Arma siguen las reglas para Encantamientos de Arma, con las siguientes diferencias:

- Todos los Encantamientos de Arma son encantamientos para Arma de Mano y Armas Emparejadas.
- Hasta 3 Encantamientos de Arma pueden ser aplicados a una sola arma.
- Cada combinación de Encantamientos de Arma es Legendario.
- Múltiples instancias de la misma Encantamiento de Arma Rúnica son acumulables, a menos que se diga lo contrario.
- Cuando se anotan las Runas en la Lista de Ejército, utiliza el siguiente formato: Arma Rúnica (Runa A, Runa B, Runa C).

Runa de Destrucción Extraordinario. Heridas Múltiples (D3).	80 pts	Runa de Relámpago Raro. Max. 2 por miniatura. Ataques Pulverizadores (D3 impactos, Fu 4, PA 1, Ataques Relámpago, Inmodificable,). Una miniatura con dos instancias de esta Runa incrementa el número de impactos a 2D3. <i>Notar que estos impactos no son afectados por los efectos de otras Encantamientos de Arma.</i>	20 pts												
Runa de Aplastamiento Solo Miniaturas sin <i>Montura</i> . Extraordinario. Los Ataques dirigidos contra una miniatura con Resistencia 5 o mayor tienen tanto su Fuerza y su Penetración de Armadura fijadas a 10.	55 pts	Runa de Fuego Cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades, el portador puede ganar Ataques Flamígeros . Duración: Ronda de Combate.	15 pts												
Runa de Rapidez +3 Agi.	40 pts	Runa de Retorno Puede ser usado como un Arma de Disparo con el siguiente perfil:	10 pts												
Runa de Penetración +3 PA.	35 pts	<table><tr><th>Punte- ría</th><th>Alcance</th><th>Dispa- ros</th><th>Fu</th><th>PA</th><th>Atributos de Ataque</th></tr><tr><td>2+</td><td>8"</td><td>1</td><td>Usua- rio</td><td>Usua- rio</td><td>Disparo Rápido, Preciso</td></tr></table>	Punte- ría	Alcance	Dispa- ros	Fu	PA	Atributos de Ataque	2+	8"	1	Usua- rio	Usua- rio	Disparo Rápido, Preciso	
Punte- ría	Alcance	Dispa- ros	Fu	PA	Atributos de Ataque										
2+	8"	1	Usua- rio	Usua- rio	Disparo Rápido, Preciso										
Runa de Poder +1 Fu, +1 PA.	35 pts	Los efectos de otros Encantamientos de Arma se aplican a los Ataques de Disparo realizados con este arma (<i>incluso si sus efectos estaban normalmente restringidos a Ataques de Melé, incluyendo Ataques Especiales</i>).													
Runa de Ira +1 At.	30 pts														
Runa de Precisión +1 a impactar.	25 pts														
Runa de Artesanía Poco común. El arma sigue las reglas para Arma a Dos Manos en vez de sus Reglas de Arma originales. Esto no impide que se grave con Encantamientos de Arma adicionales.	20 pts														

Encantamientos Rúnicos de Armadura

Encantamientos de Arma sigue las reglas de Encantamientos de Armadura con las siguientes diferencias:

- Hasta 3 Encantamientos Rúnicos de Armadura pueden ser aplicados a una miniatura.
- Cada combinación de Encantamientos Rúnicos de Armadura es Legendario.
- Múltiples instancias del mismo Encantamiento Rúnico de Armadura son acumulativas, a menos que se especifique lo contrario.
- *Cuando se anotan las Runas en la Lista de Ejército, utiliza el siguiente formato: Armadura Rúnica (Runa A, Runa B, Runa C).*

Runa de Acero 55 pts
Debe repetir las tiradas fallidas de Salvación por Armadura.

Runa de Resistencia 40 pts
Extraordinario.
Resistencia.

Runa de Hierro 25 pts
Max. 2 por miniatura.
+1 Arm.

Runa de la Forja 10 pts
Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros).

Runa de Retribución 10 pts
Cuando tires una Salvación **Aegis exitosa** de **Muro de Escudos**, la miniatura inflige un impacto con la misma Fuerza y Penetración de Armadura como el ataque que fue salvado, hacia la Reserva de Heridas de la miniatura que causó la herida (*esto ocurre antes de retirar ninguna baja; estos impactos no se benefician de las Reglas de Armas ni de Encantamientos de Arma*).

Encantamientos Rúnicos de Estandartes

Los ejércitos de Bastiones Enanos pueden usar Encantamientos de Estandartes de la Lista Común de Encantamientos de Estandartes y los Encantamientos Rúnicos de Estandartes listados a continuación.

Estandarte Rúnico del Bastión 50 pts
Poco común.
Todas las miniaturas en la unidad del portador ganan **Resuelto (+1)**.

Estandarte Rúnico de la Presteza 45 pts
Extraordinario.
La unidad del portador gana **Vanguardia**.

Estandarte Rúnico de los Agravios 40 pts
Extraordinario. No puede ser escogido por unidades que cuentan para «Básicas».
Agravio Ancestral (1).

Estandarte Rúnico de la Sabiduría 30 pts
Poco común.
Selecciona una única Runa de Batalla y anótala en tu Lista de Ejército.
Esta Runa de Batalla puede ser lanzada por el portador como un Hechizo Vinculado.
Solo puede hacer objetivo a la propia unidad del portador.

Estandarte Rúnico de la Consternación 25 pts
Extraordinario.
Las tiradas de Alcance de Carga contra la unidad del portador ganan **Minimizado**.

Estandarte Rúnico de la Firmeza 10 pts
Poco común.
Un solo uso. Duración: Final del Turno. Puede activarse al inicio de cualquier Fase de Movimiento.
La unidad del portador pierde **Aparatoso**.

Estandarte Rúnico del Yunque 10 pts
Poco común.
Cuando una unidad amiga Carga a una unidad enemiga ya Trabada en Combate con la unidad del portador y falla su tirada de Alcance de Carga, debe repetir la tirada.

Artefactos Rúnicos

Artefactos Rúnicos sigue las reglas de Artefactos con las siguientes diferencias:

- Hasta 3 Artefactos Rúnicos pueden ser aplicados a una miniatura.
- Cada combinación de Artefactos Rúnicos es Legendario.
- Múltiples instancias del mismo Artefacto Rúnico son acumulables, a menos que se especifique lo contrario.
- *Cuando se anotan las Runas en la Lista de Ejército, utiliza el siguiente formato: Artefacto Rúnico (Runa A, Runa B, Runa C).*

Runa de Negación

90 pts

Legendario.

Un solo uso.

El jugador puede elegir usar esta Runa en vez de realizar una Tirada de Dispersión. El hechizo es automáticamente dispersado.

Runa de Devorar

65 pts

Extraordinario. Solo Herreros Rúnicos.

Un solo uso. El jugador puede elegir usar esta Runa en vez de realizar una Tirada de Dispersión.

El hechizo es lanzado normalmente, pero el Lanzador no puede lanzar el hechizo de nuevo para el resto de la partida.

Runa de Atadura

40 pts

Extraordinario. Solo Herreros Rúnicos.

En cada una de las Fases de Magia de tu oponente, inmediatamente después de Exceso de Magia, debe descartar 1 Dado de Magia.

Runa de la Tierra

40 pts

Extraordinario. Solo Herreros Rúnicos.

Un solo uso. Puede ser activado cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades.

Todos los hechizos con Duración: Un Turno que afectan a cualquiera de las siguientes unidades finaliza:

- La unidad del portador.
- Unidades enemigas en contacto con la unidad del portador.

Runa de Canalización

35 pts

Extraordinario.

Canalizar (1).

Esta Runa solo puede ser usada si el valor combinado total de **Canalizar** del ejército de la miniatura es 3 o menos (excluyendo **Canalizar** de esta Runa).

Runa de Preparación

30 pts

Un solo uso. Puede activarse al final de la Fase de Carga, inmediatamente después de resolver todos los Movimientos de Carga.

Si la unidad del portador fue cargada exitosamente durante esta Fase, puede realizar una Reforma en Combate (*siguiendo las reglas normales de Reformas en Combate*).

Runa de Protección

30 pts

Aegis (+1, max. 4+), que solo se puede acumular con ella misma y **Muro de Escudos**.

Rune de Aliento de Dragón

30 pts

Raro.

Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos).

Rune de Coraje

20 pts

Un solo uso. Duración: Ronda de Combate.

Puede ser activado cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades. El portador gana **Tozudo**.

Runa de Tormentas

15 pts

Raro.

Un solo uso. Duración: Final del Turno.

Puede ser activado al principio del Turno de Jugador del oponente.

Elige una sola unidad enemiga dentro de 24" del portador.

El Alcance de Carga y Movilidad de todas las miniaturas con **Volar** en esa unidad son divididas a la mitad, redondeando hacia arriba.

Runa de Hermandad

10 pts

No puede ser escogido por una miniatura en Trono de Guerra.

El portador gana **Emboscada (Borde del Tablero), Explorador, y Vanguardia**.

Runa de Minería

10 pts

Durante Elecciones Pre-partida, elige un Elemento de Terreno en el Campo de Batalla.

Mientras que el portador esté en el Campo de Batalla, todas las miniaturas amigas **pueden** tratar este Elemento de Terreno como Terreno Abierto cuando realicen una Maniobra de Movimiento (*Movimientos de Reforma, Avance o Marcha*), pero deben seguir la regla de Espaciado entre Unidades al final de su movimiento.

Runas de Batalla

Runas de Batallas son Hechizos Vinculados, seleccionados de la lista siguiente:. Anota los hechizos elegidos en la Lista de Ejército.

A menos que se diga lo contrario, el Alcance de estos Hechizos Vinculados es 18".

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de la misma Runa de Batalla Hechizo Vinculado simultáneamente.



Hechizo Vinculado

Runa de Anulación

VL	Tipo	Duración
3+	Alcance 18" Universal	Un Turno

Efecto

Ignora todos los otros efectos de hechizo en el objetivo de hechizos con Duración: Un Turno.

La unidad objetivo gana **Resistencia Mágica (2)**, que también se aplica a hechizos amigos.



Hechizo Vinculado

Runa de Ajustamiento

VL	Tipo	Duración
3+	Alcance 18" Universal	Un Turno

Efecto

Las miniaturas amigas en el objetivo ganan **Odio**.

Los Ataques de Melé de miniaturas amigas contra el objetivo ganan **Odio**.



Hechizo Vinculado

Runa de Juramentos

VL	Tipo	Duración
3+	Alcance 18" Universal	Un Turno

Efecto

Las miniaturas enemigas en el objetivo ganan **Celo**.

Los Ataques de Melé de miniaturas amigas contra el objetivo ganan **Celo**.



Hechizo Vinculado

Runa de Resolución

VL	Tipo	Duración
3+	Alcance 18" Potenciación	Un Turno

Efecto

El objetivo gana **Zancada Veloz** y, hasta el final del Turno de Jugador, también gana **Tropa Ligera**.

Adicionalmente, el objetivo puede realizar un **Movimiento Mágico** de 4".



Hechizo Vinculado

Runa de Destellos

VL	Tipo	Duración
4+	Alcance 18" Potenciación	Un Turno

Efecto

El objetivo gana **Distracción (1)** y **Objetivo Difícil (1)**.



Hechizo Vinculado

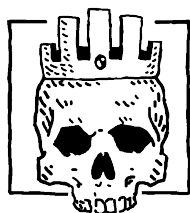
Runa de Resiliencia

VL	Tipo	Duración
4+	Alcance 18" Potenciación	Un Turno

Efecto

Las tiradas para-herir contra el objetivo sufren un modificador de -1.

Organización del Ejército



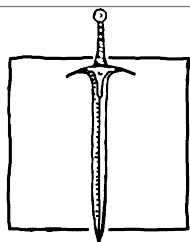
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



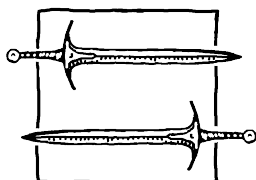
Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



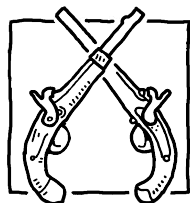
Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



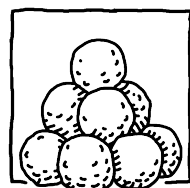
Trueno del Clan

10 por cada 700 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

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

- Armas Arrojadizas, a razón de 2:1 (*dos miniaturas con el arma cuentan una vez para este límite*), redondeando hacia arriba.
- Arcabuz Forjado del Gremio, Ballesta, Cañón de la Forja, Pistola, a razón de 1:1.
- Arma Forjada de Repetición, a razón de 1:5 (*una parte de miniatura con este arma cuenta cinco veces para el límite*).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista de Ejército está restringida a 60 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.



Ingenios de Guerra

1 por cada 500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)

Partes de miniatura equipadas con las siguientes armas contribuyen a este límite:

- Balista Enana, Cohete Matadragones, a razón de 1:1.
- Cañón Lanzallamas, a razón de 1:2 (*una parte de miniatura con el arma cuenta dos veces para el límite*).
- Cañón Enano, Cañón Organo, Catapulta Enana, 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 restringida a 8 partes de miniatura con las armas listadas anteriormente.

Personajes (Max. 40 %)

Elegido en base a su honor en un debate real por los ancianos del Bastión, el monarca enano sirve de por vida. Su poder viene dado por juramento: el Juramento Real tiene precedencia sobre cualquier otro juramento, y su autoridad dura tanto como pueda mantenerlo. Esto hace que el honor y la integridad sean esenciales para cualquier reinado exitoso. Los Reyes son a menudo orgullosos, liderando desde el frente con las mejores galas y armamento enanos.



Rey
200 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

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	10	Agravio Ancestral (1), Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	7	5	3	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Rey	4	7	4	1	4	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Armadura de Metal, Enano
— Opciones Mágicas —				pts-	— Opciones de Liderazgo —	
Hasta 1 Runa de Batalla				40	General	libre
— Opciones —				pts-	Agravio Ancestral (1) (General solo)	40
Objetos Especiales Rúnicos				hasta 250	— Opciones de Montura (debe elegir una) —	pts-
Muro de Escudos				20	Tropa Ligera	libre
Una sola opción:					Porteadores de Escudo	90
Arcabuz Forjado del Gremio (3+)				5	Trono de Guerra*	170
Ballesta (3+)				5		
Pistola (3+)				5		
Arma a Dos Manos				10		

Cada Bastión está compuesto por varios clanes, cada uno de ellos compuesto por grandes familias. Los clanes están liderados por Señores del Clan, rango atado bajo juramento a Bastión y Rey. Los señores del clan suelen recibir el honor de cargar la Piedra del Bastión, y tras el rey, son considerados los más honorables y determinados enanos del Bastión.



Señor del Clan

70 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 20×20 mm
Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	6	5	3	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Señor del Clan	3	6	4	1	3	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Armadura de Metal, Enano
Opciones				pts-	Opciones de Liderazgo	
Objetos Especiales Rúnicos				hasta 150	Debe elegir (una sola opción):	
Muro de Escudos				20	Capitán y Adjunto	libre
Una sola opción:					General	20
Arcabuz Forjado del Gremio (3+)				5	Solitario	20
Ballesta (3+)				5	Portaestandarte de Batalla	70
Pistola (3+)				5	Agravio Ancestral (1) (General solo)	40
Arma a Dos Manos				5	Opciones de Montura (debe elegir una)	pts-
					Tropa Ligera*	libre
					Porteadores de Escudo	80
					*No puede ser escogido por una miniatura Solitaria	

Pocos entre los Gremios de Herrería poseen el conocimiento para forjar y activar runas de poder. Los maestros herreros del gremio tienen acceso a potentes artefactos rúnicos y comprenden los secretos para liberar su poder en el campo de batalla. Aquellos que combaten junto a tan habilidosos artesanos, suelen percatarse de que tienen las más afiladas armas del Bastión.



Herrero Rúnico

130 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm
Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Canalizar (1), Maestría de Herrería Rúnica, Resistencia Mágica (1), Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Herrero Rúnico	2	4	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Armadura de Metal, Enano
Reglas de Miniaturas					Opciones	pts-
Maestría de Herrería Rúnica: Ataques de Melé de miniaturas en una unidad que contiene Maestría de Herrería Rúnica ganan +1 PA.					Objetos Especiales Rúnicos	hasta 200
					Muro de Escudos	20
					Arma a Dos Manos	5
Opciones Mágicas				pts-	Opciones de Liderazgo	pts-
Hasta 3 Runas de Batalla diferentes				30/Runa	General	libre
					Agravio Ancestral (1) (General solo)	40

Los ingenieros alardean de sus gremios en todo Bastión, y son conocidos por crear grandes estructuras, máquinas, e imponentes hitos de artesanía armamentística. Las máquinas de guerra enanas y las armas de fuego son de una fiabilidad sin rival, y cuando estas obras maestras son operadas por sus creadores en batalla, son aún más mortíferas si cabe.



Ingeniero

110 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas	
	3"	4"	9	Ingeniero (Artillería de campo), Tropa Ligera	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	
	3	4	5	3	Escudo
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi
	3	4	4	1	2
Ingeniero					

Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), *Armadura de Metal, Enano*

Opciones Mágicas	pts-	Opciones de Liderazgo	pts-
Hasta 1 Runa de Batalla	40	General	libre
Objetos Especiales Rúnicos	hasta 100	Agravio Ancestral (1) (General solo)	40
Muro de Escudos	15		
Una sola opción:			
Arcabuz Forjado del Gremio (3+)	5		
Ballesta (3+)	5		
Pistola (3+)	5		
Arma Forjada de Repetición (4+)	20		
Cohete Matadragones (3+)	30		
Arma a Dos Manos	5		

Armas de Disparo Opcionales

Cohete Matadragones: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Cohete Matadragones	3+	24"	1	6	3	Ataques Flamígeros, Heridas Múltiples (D3)

Los buscadores que han sobrevivido a docenas de juicios por combate alcanzan el fanatismo. Su fe en los Antiguos Dioses llega a ser tal que los hay que creen que son una reencarnación de los ancestros del Bastión. Estos enanos son particularmente apasionados en su búsqueda de venganza, cazando a los más odiados enemigos del Bastión, hasta el punto de buscar y acabar con dragones si fuera necesario.



Buscadrages

180 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	10	Golpe Moribundo, Inestable, Tozudo, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	7	5	0	Aegis (6+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Buscadrages	4	7	5	2	5	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Celo, Maestro de Armas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, <i>Enano</i>

Opciones

Una sola opción:

Determinación Severa

Buscamonstruos

Encantamientos de Arma

pts -

70

90

hasta 150

Reglas Opcionales de Miniaturas

Buscamonstruos: La miniatura gana **Heridas Múltiples (2, contra Altura 3-5)**.

Adicionalmente, cuando una unidad conteniendo esta regla Carga a una unidad conteniendo una miniatura con Altura 3-5, su tirada de Alcance de Carga gana **Maximizado**.

Determinación Severa: La miniatura gana +1 At por cada miniatura enemiga en contacto con ella.

Adicionalmente, cuando una unidad conteniendo esta regla Carga a una unidad conteniendo una miniatura con Altura 0-2, su tirada de Alcance de Carga gana **Maximizado**.

Monturas de Personaje

La única cosa más peligrosa que un enano armado es un enano armado que puede combatir desde terreno elevado. Muchos guerreros del Bastión compiten por el honor de portear a sus líderes sobre sus escudos dando lugar a una particularmente aterradora plataforma de combate.



Porteadores de Escudo

Raro

Peana 40×20 mm
Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	P			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	P	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Porteador de Escudo (2)	1	5	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Enano, Montura</i>

Los enanos se sienten cómodos con todo aquello que es sólido y estable, particularmente aquello extraído de la tierra. Los reyes a menudo son llevados a la batalla en constructos de piedra diseñados para el combate. La proximidad a la antigua roca provee al jinete confianza y autoridad. Además, tiene la ventaja de alzar al monarca a una altura desde la que sus grandes hazañas pueden ser presenciadas por todo el campo de batalla.



Trono de Guerra

Raro

Peana 40×60 mm
Altura 3

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	P	Adjunto, Agravio Ancestral (1), Exclusivo (Altura 1), Plataforma de Guerra		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	P	P	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Porteador de Trono (4)	1	5	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Enano, Montura</i>

Básicas (Min. 25 %)

El primer juramento de un enano es siempre para con su familia, y el segundo para con su clan. Se espera de todo enano con edad para juramentarse que luche por su Bastión en tiempos de guerra. El Juramento del Clan declara que el enano debe proveer sus propias armas y equipo, y que servirá hasta que un juramento de mayor importancia le ate a un deber mayor.



Guerreros del Clan

200 pts + 12 pts/modelo extra

15-40 modelos

Normal

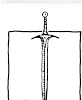
Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guerrero del Clan	1	4	3	0	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Armadura de Metal, Enano
Opciones			pts-		Opciones de Grupo de Mando	
					pts-	
Muro de Escudos			2/modelo		Músico	
Vanguardia (Extraordinario*)			2/modelo		Portaestandarte	
Armas Arrojadizas (5+)			1/modelo		Encantamiento Rúnico de Estandarte	
Una sola opción:					sin límite	
Armas Emparejadas			libre			
Arma a Dos Manos			1/modelo			
Lanza			1/modelo			

*Esta limitación es compartida entre Guerreros del Clan y Barbasgrises.

Los enanos ofrecen servicio militar dos años de cada diez, durante toda su vida. Así como sus barbas se plagan de gris, su potencia en combate no hace más que crecer con la edad. Los así llamados barbasgrises, hermandados tras innumerables campañas prefieren combatir y beber con aquellos enanos de su misma estación en lugar de con los recién barbados.



Barbasgrises

180 pts + 16 pts/modelo extra

10-25 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Reagruparse en Torno a la Bandera (6"), Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Barbasgris	1	4	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Armadura de Metal, Enano
Opciones			pts-		Opciones de Grupo de Mando	
					pts-	
Muro de Escudos			2/modelo		Músico	
Vanguardia (Extraordinario*)			2/modelo		Portaestandarte	
Arma a Dos Manos			1/modelo		Encantamiento Rúnico de Estandarte	
Armas Arrojadizas (5+)			3/modelo		sin límite	

*Esta limitación es compartida entre Guerreros del Clan y Barbasgrises.

Es igual de común para los enanos defender el Juramento de su Clan con armas de alcance, así como lo es con hachas o martillos. Muchos de estos enanos están también atados por juramento al Gremio de Ingenieros, y como todos los guerreros del Bastión, emplean armas que están adecuadas exclusivamente a sus cualidades físicas, resultando en armas de mortífera precisión.



Tiradores del Clan

190 pts + 14 pts/modelo extra

10-20 modelos

Común

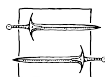
Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	Escudo	
	1	4	4	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Tirador del Clan	1	4	3	0	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Armadura de Metal, Enano
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Muro de Escudos				2/modelo	Músico	10
Debe elegir (una sola opción):					Portaestandarte	10
Ballesta (4+)				libre	Encantamiento Rúnico de Estandarte	sin límite
Ballesta (4+) y Arma a Dos Manos				1/modelo		
Arcabuz Forjado del Gremio (4+)				4/modelo		

Especial (Sin límite)

La Guardia Real es única, pues su único juramento es al Rey. Estos son guerreros profesionales que, al contrario que otros enanos, no deben contribuir económicamente al Bastión. Su único propósito es defender a la persona del monarca y llevar a cabo sus leyes, tanto en tiempos de guerra como de paz. Su habilidad combatiendo y equipo son los apropiados para tan estimada posición.



Guardias Reales

300 pts + 17 pts/modelo extra

15-25 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Disciplinado, Guardaespaldas (General, Rey)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	4	3	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardia Real	1	5	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Juramento del Rey , Odio, Arma a Dos Manos, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>

— Reglas de Miniaturas —

Juramento del Rey: La parte de la miniatura gana +1 At.

El Ataque de Melé extra resultante de Juramento del Rey solo puede ser dirigido hacia objetivos en una unidad conteniendo un Marcador de Agravio.

— Opciones de Grupo de Mando —

Músico

Portaestandarte

pts -

10

10

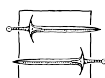
— Opciones de Grupo de Mando —

Encantamiento Rúnico de Estandarte

pts -

sin límite

Bajo los Bastiones se encuentran las Profundidades, una región de cavernas sin iluminación, hogar para extraños y aterradores peligros. Entre estas amenazas y las granjas subterráneas, minas y fuentes de agua del Bastión mantiene guardia este subterráneo grupo de enanos. Su bravura les hace merecedores de las mejores armaduras y estatus en el Bastión, y el deber de proteger el trayecto de cualquier dignatario a través de las Profundidades.



Vigías de las Profundidades

260 pts + 18 pts/modelo extra

15-25 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Disciplinado, Guardaespaldas (General, Rey, Señor del Clan), Resuelto (1)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	4	3	Aegis (5+, contra Ataques de Melé), Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Vigía de las Profundidades	1	5	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>

— Opciones de Grupo de Mando —

Músico

Portaestandarte

Encantamiento Rúnico de Estandarte

pts -

10

10

sin límite

Una intransigente llamada religiosa, los Buscadores dedican su vida a perseguir a aquellos que rompen un juramento, violan los términos de un debate, o dañan al Bastión. Convencidos de su superioridad moral, imparten justicia por los antiguos métodos: con violencia. Salvajes en combate, muchos Buscadores eligen combatir completamente desnudos, dejando su destino y el de sus oponentes en manos de los antiguos dioses, siendo los únicos enanos que aún los veneran.



Buscamuertes

160 pts + 20 pts/modelo extra

8-25 modelos

Poco 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):



Hermanos de la Venganza*

170 pts + 22 pts/modelo extra

8-15 modelos

La unidad gana **Hermanos de la Venganza**

* Extraordinario

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Golpe Moribundo, Inestable, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	0	Aegis (6+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Buscamuerte	1	4	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Celo, Maestro de Armas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, <i>Enano</i>
— Opciones —						
Vanguardia			3/modelo		— Opciones de Grupo de Mando —	
					Músico	10
					Portaestandarte	10

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Hermanos de la Venganza: La miniatura gana **Escaramuzador**, **Objetivo Dificil (1)**, y **Tropa Ligera**.

Así como enmiendan juramentos rotos en el propio Bastión, algunos Buscadores equilibran fervorosamente transgresiones externas. Rastrean a criminales, forajidos, o cualquier hombre o criatura que consideren que ha hecho mal a su Bastión. Con su nada ortodoxo y fanático armamento, tan solo hay muerte en las manos de estos Buscadores. Aquellos marcados tienen aterradoras perspectivas, ya que solo uno quedará con vida.



Vengador

120 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Inestable, Resistencia (Melé), Solitario, Tozudo, Tropa Ligera, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	4	0	Aegis (6+), Distracción (1), Objetivo Dificil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Vengador	3D3	5	4	1	2	Celo, Cadenas Giratorias de la Muerte , <i>Enano</i>

— Reglas de Miniaturas —

Cadenas Giratorias de la Muerte: Arma de Melé.
+1 Fu, +1 PA, y **siempre** Agi 10.

Los guardianes del Bastión se construyen con piedra y metal, a menudo asemejando la figura de algún ancestro enano. Generalmente usados como medidas defensivas, están grabados con poderosas runas que imbuyen movimiento e incluso una inteligencia rudimentario si fuera necesario, resultando en violentas contramedidas contra cualquier enemigo que amenace el Bastión.



Guardianes del Bastión

250 pts + 90 pts/modelo extra

3-6 modelos

Raro

Peana 40×40 mm

Altura 3

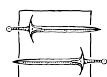
Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		10	Grabados Rúnicos, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardián del Bastión	3	4	5	2	1	Ataques Mágicos, Armadura de Metal, Enano
Opciones de Grupo de Mando						
Músico				10		
Portaestandarte				10		
Encantamiento Rúnico de Estandarte				sin límite		

Reglas de Miniaturas

Grabados Rúnicos: Durante Elecciones Pre-partida, cada unidad de Guardianes del Bastión debe elegir uno de los siguientes efectos con Duración: Permanente .

- +1 Fu, +1 PA.
- +3 Agi, Vanguardia.

Los enanos son capaces de crear vehículos mecanizados que combinan ingeniería y artesanía rúnica. Los modelos militares son conocidos como destructores de agravios: cada máquina es única, en función de las especialidades individuales del maestro ingeniero, con muchas aplicaciones brutales en batalla. Los destructores de agravios pueden verse surcando los cielos sobre los Bastiones, o cavando túneles bajo ellos.



Destructor de Agravios

280 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50×100 mm

Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	4"	9	Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	4	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación (2)	1	4	4	1	2	Armas Emparejadas, Armadura de Metal, Enano
Chasis			5	2	2	Ataques Pulverizadores (3D3 impactos), Carga Devastadora (+10 Agi), Arma Forjada de Repetición (4+), Constructo

Considerada una elegante carrera entre los enanos, los mineros son esenciales para que un Bastión prospere. A la vez que excavan en busca de valiosos recursos, sirven como cartógrafos y exploradores de las Profundidades. Ayudan en la protección de los túneles del Bastión, y proporcionan un apoyo vital contra los oponentes en batalla, siendo a menudo capaces de emerger tras las líneas enemigas.



Mineros

180 pts + 11 pts/modelo extra

10-20 modelos

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Emboscada (Borde del Tablero)		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Minero	1	4	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Armadura de Metal, Enano
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Debe elegir (al menos una opción):					Músico	10
Arma a Dos Manos				libre	Portaestandarte	10
Armas Emparejadas				1/modelo		
Muro de Escudos				1/modelo		
Pistola (4+)				3/modelo		
Armas Arrojadizas (5+)				4/modelo		

Las más poderosas runas deben contenerse en grandes masas de pesado metal. Suelen usarse bloques con forma de yunque para contener varias; tal concentración de símbolos mágicos puede atraer una cantidad considerable de magia, dejando el área alrededor prácticamente sin nada de ella. Tan solo a los maestros herreros del gremio se les permite acceder a estos potentes artefactos, y se requieren siglos de aprendizaje para dominar el conocimiento rúnico.



Yunque de Poder

200 pts
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario

Peana 60×60 mm

Altura 2

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	9	Canalizar (2), Emplazamiento, Inestable, Resistencia Mágica (2), Tozudo, Valiente, Yunque Rúnico		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	3	Aegis (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardia del Yunque (3)	1	5	4	1	2	Arma a Dos Manos, Armadura de Metal, Constructo, Enano

Reglas de Miniaturas

Yunque Rúnico: La miniatura debe elegir tres Runas de Batalla diferentes. Anota los hechizos elegidos en la Lista de Ejército.

El Alcance de estos hechizos es **fijado** a 36".

La miniatura no puede lanzar Hechizos Vinculados en el mismo Turno de Jugador en el que ha realizado una Maniobra de Movimiento.

La mayoría de los Bastiones mantienen tierras en la superficie: granjas, ruinas de transporte, y puntos estratégicos. Los montaraces tienen el deber de defender estas posesiones, así como explorar el terreno. Poseedores de habilidades perdidas para muchos enanos, son robustos supervivientes y expertos cazadores, capaces de apoyar a su Bastión en batalla hostigando las líneas enemigas desde posiciones avanzadas.



Montaraces

150 pts + 11 pts/modelo extra

10-20 modelos

Raro

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Cruzar (Bosque), Disciplinado, Explorador, Vanguardia		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Montaraz	1	4	3	0	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Disparo Rápido, Armadura de Metal, Enano
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Guardia del Peñasco (max. 15 miniaturas/unidad)				1/modelo	Músico	10
Muro de Escudos				2/modelo	Portaestandarte	10
Debe elegir (una sola opción):					Reglas Opcionales de Miniaturas	
Armas Arrojadizas (4+)				libre	Guardia del Peñasco: La miniatura gana	
Ballesta (3+)				6/modelo	Escaramuzador, Objetivo Difícil (1), y Tropa Ligera.	
Una sola opción:						
Armas Emparejadas				libre		
Arma a Dos Manos				1/modelo		

Un título ceremonial para miembros de una fuerza de élite de enanos que han probado ser fiables tanto en batalla como en la artesanía, estos guardias se equipan con peculiares armas grabadas con runas, capaces de hacer llover las llamas de la propia forja en sus horrorizados enemigos.



Guardianes de la Forja

200 pts + 18 pts/modelo extra

10-16 modelos

Poco común

max. 30

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	3"	4"	9	Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	3	Resistencia (Ataques Flamígeros)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guardián de la Forja	1	4	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Cañón de la Forja (3+), Armadura de Metal, Enano
Opciones de Grupo de Mando				pts-		
Músico				10		
Portaestandarte				10		
Encantamiento Rúnico de Estandarte				sin límite		

Armas de Disparo

Cañón de la Forja: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Cañón de la Forja	3+	18"	1	4	0	Aguantar y Disparar, Ataques Flamígeros, Marchar y Disparar, Siempre impacta al 3+

Según pasa el tiempo, las aeronaves son cada vez más esenciales para el comercio y la comunicación entre Bastiones separados por continentes. La mayoría de los enanos aborrecen el cielo abierto, pero aún quedan algunos pilotos que prosperan en la demencia de la aventura. El Gremio de Aeronáutica de Kegiz Gavem fue pionero en el desarrollo de máquinas voladoras. A día de hoy existen múltiples diseños, pero los cópteros a vapor siguen siendo los más adecuados para la guerra.



Cópteros a Vapor

190 pts + 130 pts/modelo extra

1-2 modelos

Poco común

max. 5

Peana 40×40 mm

miniaturas/ejército

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		9	Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	5	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación	1	4	4	1	2	Arma Forjada de Repetición (4+), Armas Emparejadas, Armadura de Metal, Constructo, Enano

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Granadas de Metralla

libre

Bombas de Metralla (max. 2 miniaturas/ejército)

35

Reglas Opcionales de Miniaturas

Bombas de Metralla: La miniatura gana **Ataques de Barrido (2D6 impactos, Fu 3, PA 1)**, .

Granadas de Metralla: Un solo uso. Duración: Una Fase. Puede ser activado en la Fase de Movimiento: cuando se active, la miniatura gana **Ataques de Barrido (D3 impactos, Fu 3, PA 1)**, .

Una pieza de artillería es el trabajo de una vida de un Ingeniero del Gremio. Mientras que los enanos del Este producen maquinaria en masa, los enanos se centran en calidad y precisión individual. Dedicar años en perfeccionar cada obra maestra única, centrándose en la fiabilidad y longevidad. Mejoradas por astutos herreros rúnicos, la artillería de los Bastiones es debidamente reconocida por estar entre las más finas (y devastadoras) del mundo.



Artillería de campo

100 pts
vidual

Miniatura Indi-

Normal

Peana 60×60 mm
Altura 2

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas	
	0"	4"	9	Emplazamiento, Solitario, Tozudo	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	
	5	1	4	2	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi
Dotación	3	4	3	0	2

Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Armadura de Metal, Constructo, Enano

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Fabricación Rúnica (X): El Arma de Disparo de la miniatura gana **Ataques Mágicos** y los efectos entre paréntesis.

Tiro Flamígero: Atributo de Ataque – Disparo.

Los Ataques de Disparo de la miniatura se vuelven **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.

Debe elegir una de las siguientes opciones Armas de Disparo:

Balista Enana (4+)

libre

Común

Alcan- ce	Dispa- ros	Fu	PA	Atributos de Ataque
48"	1	3	10	Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))

— Opciones —

pts-

Tiro Flamígero

libre

Fabricación Rúnica (+1 a impactar contra Volar)

15

Cañón Enano (4+)

145 pts

Raro

Alcan- ce	Dispa- ros	Fu	PA	Atributos de Ataque
48"	1	5	2	Artillería, Ataque de Área (1×3), Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))

— Opciones —

pts-

Tiro Flamígero

libre

Fabricación Rúnica (Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+2)) contra Altura 5)

40

Cañón Lanzallamas (2+)

70 pts

Raro

Alcan- ce	Dispa- ros	Fu	PA	Atributos de Ataque
24"	1	4	1	Artillería, Ataque de Área (3×5), Ataques Flamígeros, Preciso

— Opciones —

pts-

Tiro Flamígero

libre

Fabricación Rúnica (+1 PA)

50

Cañón Organo (4+)

150 pts

Raro

Alcan- ce	Dispa- ros	Fu	PA	Atributos de Ataque
30"	3D6	5	3	

— Opciones —

pts-

Tiro Flamígero

libre

Fabricación Rúnica (+1 a herir)

80

Catapulta Enana (4+)

110 pts

Raro

La Altura de la miniatura es cambiada a 3.

Alcan- ce	Dispa- ros	Fu	PA	Atributos de Ataque
48"	1	7	3	Artillería, Ataque de Área (2×2), Impacto Directo (Heridas Múltiples (2))

— Opciones —

pts-

Tiro Flamígero

libre

Fabricación Rúnica (+1 Fu, +2 PA)

50

IH REE REM OER RB HRR

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Rey	Car	3"	Mov	4"	Dis	10							Agravio Ancestral (1), Disciplinado
Altura 1	PV	3	Def	7	Res	5	Arm	3					Escudo
Rey	At	4	Of	7	Fu	4	PA	1	Agi	4			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Señor del Clan	Car	3"	Mov	4"	Dis	9							Disciplinado
Altura 1	PV	3	Def	6	Res	5	Arm	3					Escudo
Señor del Clan	At	3	Of	6	Fu	4	PA	1	Agi	3			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Herrero Rúnico	Car	3"	Mov	4"	Dis	9							Canalizar (1), Maestría de Herrería Rúnica, Resistencia Mágica (1), Tropa Ligera
Altura 1	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	3					Escudo
Herrero Rúnico	At	2	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Ingeniero	Car	3"	Mov	4"	Dis	9							Ingeniero (Artillería de campo), Tropa Ligera
Altura 1	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	3					Escudo
Ingeniero	At	3	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Buscadrages	Car	3"	Mov	4"	Dis	10							Golpe Moribundo, Inestable, Tozudo, Tropa Ligera, Valiente, Vanguardia
Altura 1	PV	3	Def	7	Res	5	Arm	0					Aegis (6+)
Buscadrages	At	4	Of	7	Fu	5	PA	2	Agi	5			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Celo, Maestro de Armas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, <i>Enano</i>

Monturas de Personaje

Porteadores de Escudo	Car	3"	Mov	4"	Dis	P							
Altura 1	PV	4	Def	P	Res	P	Arm	P+2					
Porteador de Escudo (2)	At	1	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Enano</i> , <i>Montura</i>
Trono de Guerra	Car	3"	Mov	4"	Dis	P							Adjunto, Agravio Ancestral (1), Exclusivo (Altura 1), Plataforma de Guerra
Altura 3	PV	6	Def	P	Res	P	Arm	P+2					
Porteador de Trono (4)	At	1	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Enano</i> , <i>Montura</i>

Básicas

Guerreros del Clan	Car	3"	Mov	4"	Dis	9							
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	2					Escudo
Guerrero del Clan	At	1	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Barbagris	Car	3"	Mov	4"	Dis	9							Reagruparse en Torno a la Bandera (6"), Valiente
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	2					Escudo
Barbagris	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Tiradores del Clan	Car	3"	Mov	4"	Dis	9							
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	2					Escudo
Tirador del Clan	At	1	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>

Especial

Guardias Reales	Car	3"	Mov	4"	Dis	9							Disciplinado, Guardaespaldas (General, Rey)
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	4	Arm	3					Escudo
Guardia Real	At	1	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Juramento del Rey , Odio, Arma a Dos Manos, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Vigías de las Profundidades	Car	3"	Mov	4"	Dis	9							Disciplinado, Guardaespaldas (General, Rey, Señor del Clan), Resuelto (1)
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	4	Arm	3					Aegis (5+, contra Ataques de Melé), Escudo
Vigía de las Profundidades	At	1	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Buscamuertes	Car	3"	Mov	4"	Dis	9							Golpe Moribundo, Inestable, Tozudo, Valiente
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	0					Aegis (6+)
Buscamuerte	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2			Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Celo, Maestro de Armas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, <i>Enano</i>

Vengador	Car	3"	Mov	4"	Dis	9						Inestable, Resistencia (Melé), Solitario, Tozudo, Tropa Ligera, Valiente
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	4	Arm	0				Aegis (6+), Distracción (1), Objetivo Difícil (1)
Vengador	At	3D3	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	2		Celo, Cadenas Giratorias de la Muerte, <i>Enano</i>
Guardianes del Bastión	Car / Mov	5"			Dis	10						Grabados Rúnicos, Valiente
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	4				
Guardián del Bastión	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	1		Ataques Mágicos, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Destructor de Agravios	Car	8"	Mov	4"	Dis	9						Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	4	Res	5	Arm	4				
Dotación (2)	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2		Armas Emparejadas, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Chasis					Fu	5	PA	2	Agi	2		Ataques Pulverizadores (3D3 impactos), Carga Devastadora (+10 Agi), Arma Forjada de Repetición (4+), <i>Constructo</i>
Mineros	Car	3"	Mov	4"	Dis	9						Emboscada (Borde del Tablero)
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	2				Escudo
Minero	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2		Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Yunque de Poder	Car	0"	Mov	4"	Dis	9						Canalizar (2), Emplazamiento, Inestable, Resistencia Mágica (2), Tozudo, Valiente, Yunque Rúnico
Altura 2	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	3				Aegis (5+)
Guardia del Yunque (3)	At	1	Of	5	Fu	4	PA	1	Agi	2		Arma a Dos Manos, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Constructo</i> , <i>Enano</i>
Montaraces	Car	3"	Mov	4"	Dis	9						Cruzar (Bosque), Disciplinado, Explorador, Vanguardia
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	2				Escudo
Montaraz	At	1	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	2		Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Disparo Rápido, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Guardianes de la Forja	Car	3"	Mov	4"	Dis	9						Disciplinado
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	3				Resistencia (Ataques Flamígeros)
Guardián de la Forja	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2		Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Cañón de la Forja (3+), <i>Armadura de Metal</i> , <i>Enano</i>
Cópteros a Vapor	Car / Mov	8"			Dis	9						Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz
Altura 2	PV	3	Def	4	Res	5	Arm	3				
Dotación	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2		Arma Forjada de Repetición (4+), Armas Emparejadas, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Constructo</i> , <i>Enano</i>
Artillería de campo	Car	0"	Mov	4"	Dis	9						Emplazamiento, Solitario, Tozudo
Altura 2	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	2				
Dotación	At	3	Of	4	Fu	3	PA	0	Agi	2		<i>Armadura de Metal</i> , <i>Constructo</i> , <i>Enano</i>

Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Arma Forjada de Repetición	18"	5	2	4	Ataques Flamígeros, Disparo Rápido
Arcabuz Forjado del Gremio	24"	4	2	1	Aguantar y Disparar, Aparatoso (1), Preciso
Cohete Matadragones	24"	6	3	1	Ataques Flamígeros, Heridas Múltiples (D3)
Cañón de la Forja	18"	4	0	1	Aguantar y Disparar, Ataques Flamígeros, Marchar y Disparar
Balista Enana	48"	3	10	1	Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))
Cañón Lanzallamas	24"	4	1	1	Artillería, Ataque de Área (3×5), Ataques Flamígeros, Preciso
Catapulta Enana	48"	7	3	1	Artillería, Ataque de Área (2×2), Impacto Directo (Heridas Múltiples (2)) Altura: 3
Cañón Enano	48"	5	2	1	Artillería, Ataque de Área (1×3), Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))
Cañón Organo	30"	5	3	3D6	-

Fabricación Rúnica

Balista Enana	+ 1 a impactar contra Volar
Cañón Lanzallamas	+ 1 PA
Catapulta Enana	+ 1 Fu, + 2 PA
Cañón Enano	Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+2)) contra Altura 5
Cañón Organo	+ 1 a herir

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Cañón de la Forja	siempre impacta al 3+	Guardián de la Forja
Cohete Matadragones	3+	Ingeniero
Arcabuz Forjado del Gremio	3+	Personajes
	4+	Tirador del Clan
Ballesta	3+	Personajes, Montaraz
	4+	Tirador del Clan
Pistola	3+	Personajes
	4+	Minero
Armas Arrojadizas	4+	Montaraz
	5+	Guerrero del Clan, Barbagris, Minero
Arma Forjada de Repetición	4+	Ingeniero, Cópteros a Vapor, Destructor de Agravios
Cañón Enano	4+	Artillería de campo
Catapulta Enana	4+	Artillería de campo
Balista Enana	4+	Artillería de campo
Cañón Organo	4+	Artillería de campo