

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



GIANTS

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Gigantes en la Novena Era

Libro de Ejército Suplementario

2ª Edición, versión 2023 beta 1 actualización 1 – 08 de Junio de 2023

VT – ES1



The 9th Age: Batallas Fantásticas es un Juego de Guerra hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son suplementarias a las Reglas Básicas de The 9th Age. Han sido producidas por nuestros equipos y deberían ser adecuadas para cualquier juego, pero deberías consultar con tu oponente, o el organizador de cada torneo antes de usarlas.

Puedes encontrar reglas, sugerencias y comentarios en: the-ninth-age.com

Cambios recientes en [azul](#), y listados al final de este documento.

Esta es una versión traducida de las reglas para The 9th Age: Batallas Fantásticas. En caso de controversia entre versiones, la versión inglesa siempre tiene preferencia.

This work is licensed under the [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](#). Creado con [L^AT_EX](#).

Índice

Cómo usar este documento	3
Bastiones Enanos (Enano Gigante)	5
Cónclave Vampírico (Gigante Cadavérico)	7
Dinastías Eternas (Gigante Ancestral)	9
Elfos de la Oscuridad (Gigante Oscuro)	11
Elfos Nobles (Gigante Noble)	13
Elfos Silvanos (Gigante Silvano)	15
Enanos Infernales (Gigante Ciudadano)	17
Enjambre de Alimañas (Gigante Alimaña)	19
Guerreros de los Dioses Oscuros (Gigante Saqueador)	21
Imperio de Sonnstahl (Gigante Imperial)	23
Kanes Ogros (Gigante Esclavo)	25
Legiones Demoníacas (Gigante Poseído)	27
Manadas de Bestias (Gigante Bestial)	29
Orcos y Goblins (Gigante)	31
Reino de Equitania (Gigante Feudal)	33
Saurios Ancestrales (Gigante Saurio)	35
Registro de Cambios	37

Créditos

Ilustración de Cubierta

Michele Bertilorenzi

Diseño conceptual, soporte y reglas

Blonde Beer, Eisenheinrich, Palmu, Scottish Knight, Skipschnit, and The Doctor

Cómo usar este documento

¡Este Suplemento es una publicación especial para The 9th Age: Batallas Fantásticas, ideada para añadir profundidad y variedad a los Libros de Ejército existentes para The 9th Age: Batallas Fantásticas, y que proporciona *Gigantesca* diversión para todos los ejércitos! En este documento encontrarás 11 nuevos gigantes para usar en varios Libros de Ejército y nuevas opciones para los 5 gigantes ya existentes, expandiendo tus opciones y añadiendo oportunidades de modelado interesantes.

Los gigantes son una parte significativa del trasfondo de The 9th Age, presentes en todo el mundo. Pese a que tienden a alinearse más con ciertas facciones y por ello suelen encontrarse combatiendo junto a ellas, en algunas ocasiones, incluso las más inesperadas alianzas se pueden formar entre un gigante y la sociedad. Aquí hemos reunido algunas historias y reglas para representar dichos inusuales casos de jóvenes gigantes viajando por el mundo, y entablando nuevas amistades.

Ten en cuenta que este Suplemento no está diseñado para usarse junto con otros Suplementos.

Abandoné mi casa, como todos mis amigos, y viajé. A la mayoría de los que andamos, nos gusta ver lo máximo posible. A mí, siempre me gustaron los barcos. Así que construí una barca, y remé bajando el Gran Río. Cuando dejé de ver las colinas en que había crecido, supe que estaba lejos de casa. Llevé el bote a tierra, y encontré algunos animales —rosados y emitiendo adorables sonidos chirriantes—. Después de haberme comido diez, caí dormido junto al río.

Desperté, y no podía levantarme. Traté de mirar a mi alrededor. Era difícil, pero pude ver pequeños hilos, entrecruzados sobre todo mi cuerpo. Brazos, piernas, incluso mis dedos estaban atados al suelo. Giré mi cabeza, y vi una pequeña persona mirándome, con un arco y una flecha. Pensé que estaba enfadada, pero a continuación, dejó caer la flecha cuando me vio mirar. Pobrecito asustado, pensé.

«**No hace falta asustarse**», dije, «**He venido para ser vuestro amigo**.» Gritó —casi como los animales rosas, y me disparó en el ojo—. Cientos de pequeñas cosas afiladas se me clavaron por todo el cuerpo. Tan solo unas pocas fueron dolorosas, ¡pero la del ojo dolió! Me enfadé un poco, y con algo de esfuerzo me levanté, arrancando todas las pequeñas cuerdas. La mayoría de los hombrecillos huyeron, pero el que estaba cerca de mi cabeza se tropezó y cayó. Pude verle temblando. ¡Pensó que me lo iba a comer! Lo cogí cuidadosamente, no tan enfadado ahora que me había liberado.

«**Está bien, amiguito, no te voy a comer. Soy Rociver, y solo quiero hacer amigos**.» Costó un poco, pero al final me creyó. Me dijo que me había comido a sus «cerdos» y que ahora pasaría hambre. Yo me sentí triste por mi nuevo amigo, Michal. Me llevó hasta el jefe de su villa. Muchos de los pequeños hombrecillos hicieron de guardias, apuntándome con sus palillos. El jefe estaba enfadado y asustado, hablando muy bajito. Tuve que inclinarme para poder oírle. Le respondí con la mejor de mis sonrisas, y él cayó dormido. Cuando se despertó, todo el mundo estuvo de acuerdo en que podría quedarme para ayudar a Michal a hacer más comida, pero tendría que tener cuidado, y no más sonrisas. Muy seria esta gente pequeña.

Michal y yo trabajamos duro. pescamos en el río, y solo comí un poco. Criamos muchos «cerdos» y solo me comí unos pocos. Cosechamos grandes frutas, y solo me comí unas pocas. Cazamos cosas, y solo me comí unas pocas. Aprendí un montón, Michal me contó cosas, y apunté algunas para llevarme de vuelta a casa. Michal ahora tenía más cerdos que cuando llegue a Pequeño Lugar, pero él no estaba contento. Siempre quería más cerdos. El jefe del pueblo murió, pobre jefecito, y Michal se hizo el nuevo jefe, por que él tenía todos los cerdos. Me dijo «Roc, tienes que trabajar más. Te comiste mis cerdos, ¿recuerdas?»

Rociver es un gigante inteligente. Puedo contar. Comí diez cerdos. Luego ayudé a hacer muchos más cerdos. Mi amigo Michal no es bueno contando. Pero ya es casi hora de irse a casa, y estoy cansado de criar, así que decido ayudarlo. Voy a los vecinos y cojo más cerdos, y los pongo en el campo de Michal. Primero está contento, y me dice que «shhh». Luego la gente del pueblo se enfada, y él me culpa a mí. «Rociver ha robado vuestros cerdos, él es el culpable.» Estoy triste, mi amigo debe estar asustado del resto de la gente pequeña. Así que digo «**Lo siento**», me levanto y sonrío a todo el mundo. Muchos se caen y algunos gritan. Creo que deben estar contentos ahora. Me voy, llevándome solo dos cerdos para el camino.

Ahora estoy volviendo a casa. He viajado y conocido a nuevas personas. He aprendido lecciones y he hecho nuevos amigos. Traigo herramientas hechas por mí, y mi mamá y mi papá estarán orgullosos. Es el momento de crecer y aprender a ser un buen gigante.

—Extracto del libro más grande jamás escrito
(10 pies de alto)—«Lo Que Hice Cuando Me Escapé»
por Rociver —encontrado en un lugar remoto cerca de
las Montañas Áridas



Bastiones Enanos

A caelo usque ad centrum. Siempre supimos que el mundo era nuestro, desde los altos cielos hasta su profundo núcleo. Sabemos que heredaremos el legado de Avras, un mundo unido bajo nuestro puño, para beneficio de todos. Con el tiempo, el mundo debe conocer a sus dueños por derecho.

Quod cito fit, cito perit. Debemos ser pacientes. Nuestros reyes una vez trataron de andar antes de poder gatear. Ahora nos esmeramos en mantener nuestra fuerza oculta, y alcanzar el dominio del mundo subterráneo. Por debajo de avisos, por debajo de secretos, e incluso a veces por debajo de las mismas Profundidades.

Mors certa, hora incerta. Nuestro dominio no está indiscutido. Un explorador ha regresado de una expedición, informando de los más extraños encuentros. Un enano como ningún otro. Mayor que una mole, con la fuerza de una abominación. Conteniendo un túnel contra toda una legión, y enviándolos arrastrándose de vuelta a casa. Seguramente el explorador mienta para ocultar su propio fracaso. Debo investigar.

Volo non fugia. ¡Es cierto! Este gigante entre enanos, esta inmundicia recorre las Profundidades como un titán. Bloquea nuestro pasadizo, y sus ojos relucen con odio, correspondiente a la brillante runa en su pecho de acero. Odio a nuestra gloriosa progenie, o a todo el que quisiera pasar. Nuestras armas se rompieron contra su gran escudo. Al final, se requirieron sacrificios para asegurar mi retorno, los dos centenares han de ser elogiados. Debemos escarbar en otro lugar para nuestros futuros planes.

—Cónsul Aulus Camelius Furrius (encontrado entre los restos de papel en un nido de alimañas bajo Avras, presumiblemente en lo que sería un resto de la antigua ciudad, escrito en un extraño dialecto avrasí)



Enano Gigante (*Giant Dwarf*)

305 pts

m. individual 0-2 Unids./Ejército

Altura Grande
Tipo Infantería
Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Ingenios de Guerra.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	15"	9	Gigante Ve, Gigante Hace , Miedo, Presencia Imponente		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	6	3	6	1	Escudo	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Enano Gigante	5	3	5	2	3	Golpetazo (1D3), Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Odio (contra Altura Gigantesca)** y **Tenaces**.

Rabia: **Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Buscagigantes

20

Gigante de las Profundidades

25

Garrote de Gigante

free

Reglas Opcionales de Miniaturas

Buscagigantes: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Égida (6+)**, **Coraje**, **Cuanto más grandes...**, **Indesmoralizable**, **¡Te vienes conmigo!**, y pierde Escudo.

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Gigante de las Profundidades: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Muro de Escudos** y Armadura Ligera.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 7, y el tamaño de su peana cambia a 75×100 mm. **La tirada para determinar su número de impactos por Golpetazo está sujeta a Tirada Maximizada**—La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.



Cónclave Vampírico

«Fue horrible milord, nunca vi nada así. Tabamos 'nterrando al pobre Wilhelm, buen hombre era, nunca dijo una mala palabra, siempre arreglando los zapatos d'los jóvenes gratis. Lo siento milord, eso, estábamos durante el servicio, bueno era, el Padre Joseph siempre tuvo las palabras para momentos tristes. Siguiendo que vemos, el suelo removiéndose, unos gigantescos dedos saliendo d'entre las tumbas. Tan enfadado, vi su cara al salir, justo antes de que arrancara la pierna a Helga d'un boca.»

Debería ahorrarles el resto de la carnicería. Esto fue lo más excitante que la Corte de Villach había visto hasta ahora —de hecho, no esperaba que mi nueva labor de escriba conllevara escuchar noticias como esta alocada historia del pueblo de Mournstead—. Parece que el antiguo protector de la villa —un gigante, si alguien puede creerlo —murió hace siglos, y que los ingenuos habitantes del pueblo lo habían enterrado en el cementerio local y con honores. El joven Duque, en el primer año de su mandato, parecía aburrido por el relato, apoltronado en su trono, carente de interés. Estaba despidiendo a los pueblerinos, cuando una poderosa voz resonó desde la parte trasera del salón.

«No desoiría las palabras de estos hombres tan a la ligera, Mi Señor. Paladín Dagaric, a sus órdenes. Al servicio de la Dama, he estado siguiendo las actividades de un infame nigromante por estas tierras. Es mi intención deshacerme de este injurioso ser, sin importar hasta donde haya llevado su putrefacción. El cadáver de un gigante sería un perfecto galardón para dicho desgraciado, pues ya ha cosechado los almas de gigantes en el pasado, y creo que este hombre dice la verdad. Pido a Su Señoría ordene a una compañía de caballeros para asistirme en mi cometido y así purificar sus tierras.»

Pude ver la irritación del Duque Remi ante esta inesperada intervención, pero incluso desde la distancia, un brillo fervoroso era visible en los ojos del recién llegado, como un fuego purificador ardiendo detrás de sus educadas palabras. Ningún hombre cuerdo se opondría a un Paladín en el cumplimiento de su deber, ni siquiera un Duque en sus propias tierras. Así fue que la expedición para vengar y salvar el alma de «Don Inmenso» dio comienzo.

—Historias de Villach: Historias de un Escriba de la Corte por André Pierlot



Gigante Cadavérico (*Corpse Giant*)

275 pts

m. individual 0-3* Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Especiales.

*Este Límite de Repetición se reduce en 1 por cada miniatura Gigantesca que no sea un Gigante en el Ejército.

Global	Ava	Mar	Dis	Rea	Reglas de Miniaturas	
	7"	14"	7	1	Gigante Ve, Gigante Hace	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Cadavérico	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Cenizas a las Cenizas, Coraje, y No Muerto**.

Rabia: Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Gigante de los Túmulos

gratis

Gigante Necrófago

10

Gigante Zombi

10

Reglas Opcionales de Miniaturas

Gigante de los Túmulos: Regla Universal.

La miniatura obtiene Alabarda y **Heridas Múltiples (2, contra Altura Estándar)**.

Gigante Necrófago: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Ataques Envenenados** y **Apetito Impío**.

Gigante Zombi: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Tozudo**, su atributo de Reanimado se **establece** en 1D6+1, y su Habilidad Ofensiva y Habilidad Defensiva se **establecen** en 1. La miniatura no cuenta como una miniatura con Presencia Imponente a efectos de *¡Alzaos!* (Hechizo Hereditario).

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.



Dinastías Eternas

Cometimos un terrible error. Cada advertencia que se nos dio, cada historia que escuchamos, las creímos todas mentiras. Los odhitas han sido polvo durante miles de años, pero sus riquezas descansan en estas antiguas criptas. Las historias de muertos andantes, y de monstruos acechando entre estas ruinas parecían ridículas a la luz del día. Ahora sabemos la verdad.

La leyenda clama que el Imperio ohdita era un antiguo aliado de los jotunnes. Sabemos que esto es cierto. La entrada a la Sala del Sepelio tenía treinta pies de alto. Las puertas de bronce representaban gigantes guardianes con espadas gemelas, y dentro, grandes féretros amontonados se alzaban sobre todo lo demás. Admirables como eran, nuestros ojos estaban ocupados admirando las riquezas enterradas con este emir.

Cargando nuestros morrales, no fuimos conscientes de la amenaza hasta que golpeó. Monedas, sangre y alaridos inundaron la Cámara Real. Gateé dentro de este sarcófago, pero ahora esperan fuera. Incluso en sus rostros momificados, en la oscuridad cerca del techo de la cripta, pude ver la furia que guiaba los cadáveres gigantescos, que los mantenía en movimiento tras mil años. Saben que estoy aquí, y no volverán a su letargo hasta que expire mi último suspiro y me una a mis compañeros. Sálvate. No toques las riquezas de esta dinastía.

—Encontrado garabateado en la cubierta de un féretro en la tumba del Emir ohdita Sesupti por una expedición en 837 d. S.



Gigante Ancestral (Ancient Giant)

275 pts

m. individual 0-2 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Esculturas Colosales. No puede elegirse en ejércitos de Monarcas de la No Muerte.

Global	Ava	Mar	Dis	Rea	Reglas de Miniaturas	
	7"	14"	8	1	Gigante Ve, Gigante Hace	
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Ancestral	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La parte de miniatura del Gigante Ancestral obtiene **Polvo al Polvo, Coraje, Golpe Letal, y No Muerto.**

Rabia: **Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Garrote de Gigante

gratis

Carro de Huesos

20

Gigante de Escarabajos

20

Reglas Opcionales de Miniaturas

Carro de Huesos: Regla Universal.

La parte de miniatura del Gigante Ancestral obtiene **Contenidos, Impactos por Carga (1D6), Zancada Veloz,** y la miniatura obtiene la siguiente parte de miniatura adicional, que no se ve afectada por Voluntad Eterna:

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	Reglas de Miniaturas
Auriga (2)	2	3	3	0	2	Alabarda, Arco Áspid (5+)

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Gigante de Escarabajos: Regla Universal.

La parte de miniatura del Gigante Ancestral obtiene **Contenidos.** La miniatura obtiene **Distracción** y la siguiente parte de miniatura adicional:

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	Reglas de Miniaturas
Escarabajos	8	3	2	1	3	Ataques Envenenados

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo).**



Elfos de la Oscuridad

Anoche, nuestra ciudad fue atacada. A apenas un día de viaje del asentamiento de Alfhaven, deberíamos estar seguros de las incursiones de forajidos. Pero los Corsarios Elfos de la Oscuridad no son una amenaza cualquiera. Atacaron al anochecer, cuando nuestra guardia estaba más baja, y cuando ningún capitán ordinario se habría arriesgado a desembarcar. Aún así, incluso con el poco tiempo de alarma, conseguimos armar una defensa que debería haber contenido a las dos naves atacantes.

Luego una de dichas embarcaciones, flotando desnivelada, se sacudió violentamente, y una forma monstruosa se zambulló desde la cubierta. Las olas sacudieron el embarcadero, golpeando a los hombres que esperaban con lanzas en ristre. ¡Un gigante, en un barco! Armado con una despiadada hoja, cargó, derribando a los soldados frente a sí. Luchó sin mucha habilidad, pero cada punzada de su sanguinario acero golpeaba con brutalidad, suponiendo una muerte segura para todo aquel que hería.

Lo peor estaba aún por llegar. Según se aproximaba a la torre de guardia, con un gran brasero arrojando luz sobre la bestia, vimos su rostro. Una horrible faz, que llenó de terror nuestros corazones, un patrón de serpientes entintadas que se enrollaban en torno a sus brillantes ojos. Mientras los incursores agrupaban a los cautivos, el propio gigante agarró media docena de ellos, lanzándolos sobre la cubierta, y empujando el barco de vuelta a aguas profundas antes de encaramarse por su costado. Cuando la artillería llegó, ya se habían desvanecido de nuevo en la noche, quedando nosotros para recoger los restos.

—Historias de la Costa Septentrional —Tobías Corcilius,
Intendente de Allingen



Gigante Oscuro (*Dreaded Giant*)

270 pts

m. individual 0–3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Casa de Fieras.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Oscuro	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Aroma de Sangre**.

Rabia: **Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Garrote de Gigante

gratis

Látigo Monstruoso

10

Máscara Terrorífica

40

Reglas Opcionales de Miniaturas

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.

Látigo Monstruoso: Regla Universal.

~~Las tiradas de Alcance de Carga de otras miniaturas Gigantescas Mientras estén en un radio de 12" de una o mas miniaturas con Látigo Monstruoso, las otras miniaturas amigas de Altura Gigantesca obtienen Maximizada (Alcance de Carga) durante la Fase de Carga se ven sujetas a Tirada Maximizada.~~

Máscara Terrorífica: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Carga Devastadora (Distracción)** y puede lanzar *Efigie Retorcida* (Brujería) como Hechizo Vinculado con Nivel de Energía (4/8). Además, ~~mientras estén en contacto con peana con una o más miniaturas con Máscara Terrorífica, las unidades enemigas obtienen Maximizada (Chequeos de Miedo, Distancia de Huida) los Chequeos de Miedo provocados por la miniatura y las tiradas de Distancia de Huida de unidades enemigas que hayan sido Desmoralizadas en Combate mientras estuvieran en contacto con la miniatura están sujetas a Tirada Maximizada.~~



Elfos Nobles

Gran Sultán:

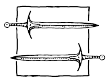
Hemos llegado a la ciudad portuaria de Puerto de Perlas. Envío esta misiva con una nave de vuelta, pues no sabemos cuánto tiempo debemos esperar, de acuerdo al protocolo, anclados en el exterior de la bahía. Nuestro barco, cargado con higos y granadas, debería descargar lo antes posible, pues este delicado cargamento podría echarse a perder. Pese a ello, esperamos por el capricho de los señores de estas islas.

Nuestra llegada no estuvo carente de incidentes. La gran Roca, sobre la que toda embarcación debe amarrarse, estaba atestada. Mientras buscábamos por un lugar donde atracar, una inesperada ola golpeó nuestro casco. El Capitán dio la voz de alarma, esperando alguna clase de monstruo marino, y efectivamente, en cierto modo estaba en lo correcto.

Un gigante, mas no uno como aquellos que se ven en Tafria. Vadeando en torno al borde de la Roca, ataviado con una elaborada capa, armado con una lanza y un arco mayores que un hombre sobre los hombros de otro. Con ojo avizor nos examinaban en busca de cualquier signo de amenaza. Estoy seguro de que si así lo quisiera, podría fácilmente atravesar el casco de madera con cualquiera de sus armas.

Esto es un nuevo descubrimiento. Nunca habría imaginado ver a los Arandái asociarse con tal criatura. Parece que esta debe ser un ejemplar excepcional de su especie. Me esforzaré en entablar conversación con él, y confirmar mis conclusiones. Espere mi retorno a Amharag antes del cambio de estación.

—Hasta que nos volvamos a ver, su leal sirviente,
Emir Saleel al-Touré



Gigante Noble (*Highborn Giant*)

265 pts

m. individual 0–3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Especiales.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Aliados Ancestrales (1), Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Noble	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene Armadura Ligera y **Disciplina Marcial**.

Rabia: **Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Garrote de Gigante

gratis

Arco Guardacostas (4+) y

Lanza (0–1 Unidad/Ejército)

25

Piel de León y Hacha

25

Reglas Opcionales de Miniaturas

Arco Guardacostas: Arma de Artillería.

Alcance 24", Disparos 4, Fue 5, PA 3.

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene

Maximizada (Golpetazo).

Piel de León y Hacha: Regla Universal.

La miniatura reemplaza su Armadura Ligera con Piel de León y obtiene **Heridas Múltiples (2, contra Altura Grande y Bestia, Altura Grande y Caballería, Altura Gigantesca).**



Elfos Silvanos

En la noche más clara, con la luz de la luna veteada entre plateadas hojas, el joven príncipe Rilitar montaba un corcel de pura sangre élfica a través del bosque de Baleig. Seguido por compañeros de alta cuna y noble porte, dibujaban una tira de plata entre el ensombrecido sotobosque. Frente a ellos, presa ligera brincaba de tocón en tocón, flancos visibles por un instante, para desaparecer al siguiente. Los cuernos tocaban sus tonos furtivos, lanzando ecos por el arbolado valle.

Cuando el corcel en retaguardia cayó, derribando al jinete por el suelo del bosque, aullaron a carcajadas, pues qué daño podría ocurrir a una compañía de seres élficos. Ninguno vio la terrible herida que acabó con cazador y montura por igual, abandonados atrás en la profundidad del bosque. Una y otra vez, la muerte silenciosa visitó la partida, y sangre élfica manchó hierba y musgo con otoñales tonos. Finalmente, su concentración rota, el príncipe vio que cabalgaba a solas, sin presa a la vista.

Una emplumada advertencia silbó en forma de una flecha que rivalizaba con un caballo en longitud y que pasó a su lado, astillando un gran roble como si hubiera sido golpeado por la furia de Harac. Con ello, la persecución comenzó de nuevo, mas ahora el Noble supo que él era el verdadero trofeo. Solo los ligeros cascos, reflejos élficos y la sagrada fortuna de Meladys propiciaron que Rilitar sobreviviera aquella noche.

Cuando finalmente las herraduras galoparon sobre la Vía de la Reina, el príncipe se arriesgó a mirar tras de sí, aunque a su huida aún le quedarían muchas millas. Detrás, al linde del bosque, amenazante, acechaba una figura escondida portando un arco que empequeñecería la más orgullosa nave Arandái. El aviso claro, la sombra retrocedió entre los árboles, y el matorral pudo contener sus secretos.

—Traducido de Canción de E. Balag por Marius Oppert,
erudito de los Elfos Nobles



Gigante Silvano (*Sylvan Giant*)

270 pts

m. individual 0-3* Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Flechas Invisibles.

*Este Límite de Repetición se reduce en 1 por cada miniatura Gigantesca que no sea un Gigante en el Ejército.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Silvano	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Huida Simulada**, y **Cruzar (Bosque)**.

Rabia: **Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Garrote de Gigante

gratis

Centinelas Gigantes (0-1 Unidad/Ejército)

10

Danzas Rompe Huesos y Espadas Silvanas

35

Reglas Opcionales de Miniaturas

Arco de Savia: Arma de Artillería.

Alcance 30", Disparos 1, Fue 3 [6], PA 3 [10], **Ataque de Área (1×5)**, **Disparo Rápido**.

Centinelas Gigantes: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Tropas Ligeras**, **Ataques Envenenados** y **Arco de Savia (4+)**.

Danzas Rompe Huesos: Regla Universal.

Al inicio de cada Ronda de Combate, elige una de las danzas listadas a continuación y aplica sus efectos hasta el final de la Ronda de Combate. La miniatura no puede elegir esta danza otra vez hasta que uno de los siguientes ocurra:

- La miniatura ya no está Trabada en Combate.
- La miniatura ha elegido otra danza distinta.

¡Salto! +1 Penetración de Armadura y **Golpe Letal**.

Claqué **Golpetazo (1D6+2)**.

Danza del Vientre +2 Habilidad Ofensiva y +2 Habilidad Defensiva.

Twist Las unidades enemigas en contacto con peana no reciben ningún Bonificador por Filas a su Resultado del Combate.

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.



Enanos Infernales

Señor Rey:

Fuimos al campamento como nos ordenó. Una gran mina, multitud de esclavos. Tan solo unos pocos guardias, pensamos que sería hongo comido. Parecían más ocupados en mantener a los pobres diablos trabajando. Y como todo goblin sabe, trabajar es malo para la salud.

Enviamos a las arañas, bajando por los muros. ¡Ni las vieron venir! Los atacamos valientemente por la espalda, y tomamos la parte alta de las minas. Subimos a nuestros chicos para empezar a llevarnos nuestros trofeos... Y entonces llegó. Sabía que esa entrada era demasiado grande... Un maldito gigante apareció por ella, y con su látigo tiró al pobre Fecs del muro, y a Trepí con él.

Empezó a gritar, y a señalar, y de repente todos esos esclavos están en pie y apuntándonos con cosas afiladas. Sé de gigantes. Los nuestros son grandes tipos amigables a los que les gusta la chatarra, pero este era malvado. ¡Y ni siquiera le habíamos disparado! Así que nos piramos cuanto antes, porque sabíamos que querrías conocer la historia, y por que estaba saliendo el sol, y tengo una ampolla en el pie, y las arañas tenían que comer, y definitivamente no teníamos nada de miedo, estábamos listos para combatir, pero pensamos que sería mejor montar un plan. Así que... ¿podemos llevarnos a Boris, por favor, su majestad?

—Misiva al Rey Kreegs del Jefe Tieh, interceptada por exploradores volskayitas



Gigante Ciudadano (Citizen Giant)

330 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Ciudadano	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene Armadura Infernal y **Marca Infernal**.

Rabia: Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts

25

Debe elegir (una sola opción):

Escudo Gigantesco

gratis

Látigo Infernal

gratis

Garrote de Gigante

15

Bariles de Aceite

20

Reglas Opcionales de Miniaturas

Bariles de Aceite: Regla Universal.

La miniatura pierde Marca Infernal y Armadura Infernal y obtiene **Frascos de Aceite, Inflamable, Insignificante, Armadura Pesada** y **Armas Arrojadizas (5+)** con Disparos 5.

Escudo Gigantesco: Protección Personal.

La miniatura obtiene Cobertura Ligera contra ataques de miniaturas Situadas en su Arco Frontal, y **Parada**.

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.

Látigo Infernal: Arma de Combate.

La miniatura obtiene +2 Agilidad. Al inicio de cada Fase de Melé, puedes elegir una única unidad amiga en un radio de 6" del portador (incluido al propio portador). Los Ataques Cuerpo a Cuerpo de la unidad elegida son **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos** hasta el final de la Fase de Melé.



Enjambre de Alimañas

Nunca me gustaron los gigantes. Ninguna criatura decente, trabajadora, tiene el valor de crecer tanto. Los humanos golpean sus cabezas en los túneles. Los ogros tienen que arrastrarse. Los gigantes simplemente son muy grandes, pero también fuertes; rompen cosas. Afortunadamente, nunca molestaron al bastión, nunca en años. Por supuesto, os barbagrises recuerdan la última vez que un gigante vino a Nevaz Derom, pero eso fue trescientos años atrás. Por lo que no les guardo rencor. Al menos, no se lo guardaba.

Hasta que llegaron las alimañas. Oh, siempre supimos que estaban por la zona. Siempre escabulléndose, pero siempre al acecho. Aunque siempre se mantuvieron alejadas de los lugares defendidos. Ahora se han vuelto valientes, pues sus memorias son cortas. Y eso significa que hay cantidad de ellas. Nunca lo entendí —la bravura viene de uno mismo, no del resto—.

Pero las ratas no eran la peor parte. Habían conseguido engañar a un pobre gran bastardo para unirse a ellos, puedo verlas forzándolo a avanzar, chillándole que puede romper la mismísima Puerta Sur, y que puede soportar los disparos que le aguardan. Estamos entrenados para convertir la plaza tras las puertas en prácticas de tiro. En cuanto el pobre desgraciado esté en posición, comenzarán los truenos. Debo dejar este libro a un lado y prepararme para disparar.

Apéndice —¡Traición! ¡Infamia! El gigante era un cordero en la matanza, pero no contamos en esas viles ratas. El momento en que nuestros proyectiles desgarraron la piel a corto alcance, una explosión de gases fétidos fue liberada. El resto de mi dotación está muerta, agarrándose las gargantas. A lo largo de la muralla puedo ver docenas de nuestros hombres caídos. Si sobrevivimos a este día, llevaremos a cabo la mayor de las venganzas. El asalto está comenzando, debo preparar el cañón.

—Traducido del diario del Maestro Ingeniero Ghisdruk Cragspin



Gigante Alimaña (*Verminous Giant*)

270 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Pan y Circo.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	7	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Alimaña	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Portaestandarte y Estandarte Águila**. ~~Además, el alcance de la Presencia de Mando del General se establece siempre en 18" cuando se mide hasta un Gigante Alimaña.~~

Rabia: Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Reglas Opcionales de Miniaturas

Bomba Viviente: Regla Universal.

~~al inicio de cualquier fase, el propietario puede elegir retirar la miniatura como baja.~~ Cuando la miniatura es retirada como baja, todas las miniaturas en un radio de 6" sufren 2D6 impactos con Fuerza 4 y Penetración de Armadura 1.

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Gran Saboteador: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Heridas Múltiples (2, contra Grande, Gigantesca)** y Armas Emparejadas. Además, mientras esté en un radio de 6" de cualquier otra unidad Grande o Gigantesca o cualquier Elemento de Terreno que no sea Terreno Abierto, la miniatura obtiene **Objetivo Difícil (1)**.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Garrote de Gigante

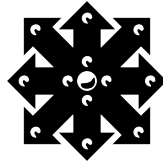
gratis

Bomba Viviente

10

Gran Saboteador

30



Guerreros de los Dioses Oscuros

Patrullar las Almenaras puede ser una empresa aburrida. No hay nada que ver más que legua tras legua de remotas estepas, donde nada habita excepto bandas errantes de bárbaros. Durante un millar de años, nuestra Orden ha estado entre las encargadas de la seguridad del Imperio, vigilando la frontera y respondiendo con una fuerza devastadora contra cualquier incursión.

Nuestros exploradores son veloces y bien provisionados, con puestos de remonta disponibles a lo largo de las carreteras a Aschau. Es una vida dura, con muchos peligros, pero ellos son muy efectivos. En 842, a finales de año, cabalgamos para interceptar una banda de guerra. Las almenaras estaban encendidas y sus llamas resplandecían en la penumbra de la madrugada. Se había enviado noticia a la capital, pero según los informes, dispersaríamos la incursión en poco tiempo.

Al llegar a la Almenara de Donegar, encontramos a la banda de guerra dispuesta contra nosotros, con estandartes mostrando un cráneo hendido. Su número era el descrito, una perspectiva desafiante, pero yo cabalgaba con tropas experimentadas. Con las lanzas en ristre, nos movimos con naturalidad a posiciones de flanqueo, y golpeamos con fuerza. La batalla fue sangrienta. Buenos soldados cayeron a mi lado, pero rompimos sus líneas, dándonos la vuelta para lanzar un nuevo ataque.

La intervención del gigante lo cambió todo. En un momento estábamos poniendo en fuga los restos de una fuerza derrotada. Al siguiente, se volvían hacia nosotros una vez más, reorganizándose, mientras la gran torre de la Almenara se sacudía y crujía. Con un estallido como el de un cañón, cayó estruendosamente al suelo, destrozando nuestro flanco derecho. La figura que se alzaba en el lugar de la Almenara bramó incoherentemente, levantando una mano, y dos más de mis camaradas cayeron bajo un latigazo de energía verde. Se ordenó la retirada, aunque en realidad fue una huida. Pasarían meses antes de que se restaurase la Almenara, y no seríamos los últimos en sentir la ira del gigante.

—Almenaras de Luz: Relatos de la Frontera
Memorias del Caballero Comandante Ingolf Ehlers, 860
d. S.



Gigante Saqueador (*Marauding Giant*)

290 pts

m. individual 0–3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Bestias Legendarias (1), Gigante Ve , Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Saqueador	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Fiebre de Batalla**.

Rabia: **Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts

25

Debe elegir (una sola opción):

Garrote de Gigante

gratis

Lanza Tribal

10

Familiar Monstruoso

15

Gigante Favorecido (Único en su Especie)

20

Reglas Opcionales de Miniaturas

Familiar Monstruoso: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Aprendiz Hechicero**. En lugar de elegir hechizos de la manera habitual, **debe** elegir uno de los siguientes hechizos (durante la Selección de Hechizos): *Gloria del Oro* (Alquimia), *Pentagrama de Dolor* (Ocultismo), o *Hellfire* (Hechizo Hereditario).

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Gigante Favorecido: Regla Universal.

La miniatura pierde Fiebre de Batalla y obtiene **Trofeos de Guerra**, Armadura de Forja Infernal, Armas Empañadas, y cuenta como un Personaje a efectos de lanzar, aceptar y rechazar Duelos.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.

Lanza Tribal: Arma de Combate.

Los ataques realizados con una Lanza Tribal obtienen +1 Fuerza y **Heridas Múltiples (1D3, contra Presencia Imponente)**. Las unidades enemigas Cargando en contacto con peana con el portador sufren -1 Agilidad. El portador obtiene **Exclusivo (Bárbaros)**, **Plataforma de Guerra** y **No un Líder** con la siguiente excepción: **solo puede unirse a unidades que incluyan al menos una miniatura de Tropa de la entrada de unidad de Bárbaros.**



Imperio de Sonnstahl

Emperador Matthías:

He revisado ampliamente el propuesto uso militar de gigantes. Primero, como cabría esperar, son grandes y terriblemente fuertes. Sorprendentemente, los pocos que hemos encontrado han mostrado deseos de aprender nuestra cultura, y han demostrado ser adecuados durante el entrenamiento marcial. Aún carecen de la dedicación, y tienden a desorientarse una vez que la novedad de la vida de Sonnstahl se desvanece. Hemos perdido varias piezas de equipo especialmente diseñado para ellos debido a esto.

Sin embargo, tengo una preocupación mayor que su tendencia a desconcentrarse: algunos gigantes han adoptado los rezos de nuestros prelados. Dificilmente podría haber creído que abrazarían la fe de Sunna de manera tan ferviente, pero he visto a una de ellas luchar aún cuando sus heridas deberían haberla derribado, con una tenacidad generalmente reservada para los más salvajes de los flagelantes.

Tal ardiente fe tiene el potencial de ser una útil herramienta, aunque dada su tendencia natural a la furia destructiva cuando se les provoca, me preocupa que el soldado medio deje de primar por su propia seguridad. He detenido reyertas entre zelotes e infantería pesada debido a algún descarriado «¡maldita sea Sunna!», pero si un gigante llegara a entrometerse en la refriega, nuestros propios ejércitos acabarían desmenuzándose. Recomiendo que estos gigantescos individuos se entrenen y usen de manera eventual, ¡y que se mantengan alejados de los predicadores!

—Reporte del Mariscal del Campo Jannik Tausch



Gigante Imperial (*Imperial Giant*)

270 pts

m. individual 0–3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm



La unidad cuenta para Furia de Sunna. Una miniatura equipada con una opción marcada con AI cuenta para Arsenal Imperial en su lugar.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Imperial	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Unidad de Apoyo**.

Rabia: **Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Garrote de Gigante

gratis

Fanático de Sunna

20

Rifle de Repetición Gigante (4+) (0–1 Unidad/Ejército) {AI}

65

Reglas Opcionales de Miniaturas

Fanático de Sunna: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Trance de Batalla, Coraje, y Fanatismo** (ver unidad de Flagelantes).

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

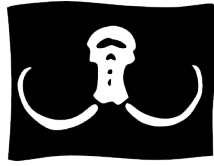
Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.

Rifle de Repetición Gigante: Arma de Artillería.

Cañón de Salvas. Alcance 24", Disparos 3D6×2, Fue 4, PA 4.



Kanes Ogros

Mientras la noche cubría el día con su oscuro velo, nos acercamos al campamento del Gran Kan Kuchar, en lo profundo del corazón gélido de la Cordillera Celeste, elevándose alto por encima del mundo. El anochecer fluye de forma irregular aquí, las sombras creciendo a cada momento, sin embargo, nos acercamos resueltos a perforar el corazón de la penumbra y llegar para el banquete vespertino. DTLpar Aún con el gemido del gélido viento a lo largo de cañón y caverna, batiendo capas y cortando la piel, pudimos escuchar un grito de lamento. Un profundo y ululante quejido, que se agarraba al corazón y la garganta, tan cargado de aflicción, que cada mortal presente se sintió contemplando sus más profundas penurias. Mis piernas fallaron, y temí que no pudiéramos sobreponernos a la desdichada endecha, y sucumbiéramos al terrible canto de sirena.

Mas al fin vislumbramos las luces de hogueras más adelante, con pendones iluminados por la dorada luz proclamando la majestuosidad de su Kan. Nuestros cargados rocines apretaron el paso, cargando las riquezas que esperábamos intercambiar con nuestros huéspedes gyengget. Nos aproximamos a dos monolitos de roca que flanqueaban el camino de entrada, momento en que la desolada canción acabó de manera abrupta, y las columnas se transformaron en gigantescos guardias, armados con terroríficas armas de hierro y bronce. Tan solo un abanico de súplicas, ofrendas y gestos de respeto salvaron nuestros pellejos del destino habitual de los intrusos.

Guiados por uno de estos titánicos seres hasta la yurta del Gran Kan, finalmente nos vimos cara a cara con el amo y señor de estas tierras, y de las almas de los inmensos guardianes. Nuestra acompañante se postró ante el Kan, entregándose arrastrándose sinuosamente por los suelos. Nuestros rostros debieron mostrar nuestro asombro, pues el Kan rugió de júbilo, sacudiendo su voluminoso cuerpo. Este buen humor parecía un buen presagio, pese a lo tardío de nuestra llegada, mas no podíamos evitar sentir un escalofrío que no estaba causado por el gélido clima. ¿Qué clase de ser podría dominar tan fácilmente a no uno, si no dos o más gigantes? Uno que no puede ser subestimado ni enojado, con la muerte como consecuencia.

—Emisario Zeng Yuhan, representante del Emperador Dragón, informando sobre un viaje a la Cordillera Celeste



Gigante Esclavo (Slave Giant)

275 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Esclavo	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Clamor Ensordecedor**, **Hijos de la Avalancha** y cuenta como un Personaje a efectos de Hijos de la Avalancha.

~~La miniatura es un **Músico**. Tanto el alcance de **Marchar al Ritmo** de la miniatura, como la distancia a la que las unidades enemigas tienen que realizar **Chequeos de Marcha** debido al Gigante Esclavo se incrementan a 18".~~

Rabia: Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Reglas Opcionales de Miniaturas

Caldero de Trol Guisado: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Ataque de Aliento (Fue 3, PA 1)** y **Fortaleza (5+)**. Si la miniatura ya ha usado este Ataque de Aliento, obtiene **Ataque de Aliento (Fue 3, PA 1)** al final de cualquier Fase de Melé durante la que la miniatura haya causado la pérdida de al menos 4 Puntos de Vida contra unidades enemigas con sus Ataques Cuerpo a Cuerpo y Golpetazo.

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.

Opciones

Hermano Mayor

pts

25

Debe elegir (una sola opción):

Puño de Hierro

gratis

Caldero de Trol Guisado

25

Garrote de Gigante

25

Arma a Dos Manos

40



Legiones Demoníacas

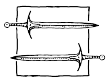
Inquisidor General, escribo este mensaje cifrado con la esperanza de que le llegue. Sunna mediante, puede que sobreviva a este día, pero me temo mi hora está cerca. Como se me ordenó, me he infiltrado en el conciliábulo de cultistas en el corazón del distrito mercantil. Ganar su confianza ha supuesto un proceso lento. Incluso ahora, tan solo conozco los nombres de un puñado de los miembros de más bajo rango. Tan solo el Líder del Culto conoce la verdadera magnitud del alcance de este canceroso grupo.

Hoy su confianza alcanzó un nuevo máximo. El conciliábulo al completo se reunió al completo por vez primera, según me consta. Docenas de miembros encapuchados, cada uno con una grotesca máscara, congregados en la sala trasera de una taberna, que resultó ser sorprendentemente espaciosa, fácilmente quince pies hasta llegar al abovedado techo. Estos encuentros cambian su localización cada vez, pero pese a ello, siempre se encuentra presente un gran altar de piedra, flanqueado por grandes candelabros de bronce, iluminando con un resplandor titilante sobre los miembros, arrojando largas sombras contra las paredes.

El Líder ya estaba salmodiando en su hipnótica voz cuando me deslicé a la parte trasera de la reunión, habiendo dado la correspondiente contraseña al descomunal portero guardando la entrada. Pude entreoír fragmentos de conversaciones desde el frente, referencias a las más grandes armas, una herramienta perfecta para derrocar al Elector de esta región, mientras el Líder hacía gestos hacia un enorme montículo a su lado, cubierto bajo una sábana.

A continuación, lo que hubiera bajo la sábana se retorció, ¡y se alzó! Una forma colosal, oculta bajo su propia capa oscura, su cabeza alcanzando las vigas del techo, inclinada sobre los reunidos, acercando su demoníaca máscara forjada en hierro a nosotros, su fétido aliento inundando la habitación. A través de las finas hendiduras pude ver sus ojos, que ardían con verdes llamas, y sentí como si pudiera ver claramente a través de mi tapadera. Mientras que los cultistas congregados clamaban y vitoreaban triunfalmente, yo me tambaleé hasta el excusado, fingiendo la necesidad de orinar, apenas capaz de contener las náuseas. Esta garabateada nota es mi última esperanza de llegar a usted a tiempo. ¡Tienen un gigante, estamos perdidos!

—Últimas palabras del Inquisidor Torsten Schwerner
—encontrado a la puerta de una taberna en Ullsberg



Gigante Poseído (*Possessed Giant*)

260 pts

m. individual 0-3* Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Especiales.

*Este Límite de Repetición se reduce en 1 por cada miniatura Gigantesca que no sea un Gigante en el Ejército.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	7	3	5	1	5+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Poseído	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Coraje, Frenzy, y Supremo**.

Rabia: **Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (al menos 1, y hasta 2 de):

∞ Una única Manifestación disponible para el General*

∞ **Pellejo Oscuro** 15

∞ **Patas Centípedas** 20

∞ **Tentáculos Diestros** 20

∞ **Escamas Quitinosas** 25

∞ Escudo Viviente 25

∞ Raíces Antinaturales 25

∞ **Antenas de Hechicero** 40

∞ Marca del Campeón Eterno 40

∞ **Vapor Marchitante** 40

*Ver coste en puntos en Libro de Ejército de Legiones Demoníacas

Reglas Opcionales de Miniaturas

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.



Manadas de Bestias

*Érase una agradable noche, bebíamos a la luz de la hoguera;
Nuestras hachas disfrutaban su merecido descanso, habíamos sido bendecidos con el botín del bosque;
Cuando de pronto, de la oscuridad, salió el gigante, pesada y atronadoramente;
Chillamos y saltamos y derramamos nuestra cerveza, nuestros corazones congelados de miedo.*

*Pero el terror pasó cuando tomó asiento, y con estruendosa voz nos saludó;
Un socio leñador, una docena de troncos había despejado ya;
Por ahora, el trabajo duro había acabado por hoy, decidió unirse a nuestra diversión;
Deseaba compartir un barril de cerveza; y compartir con nosotros su fantástico relato.*

*Hasta tarde en la noche estuvimos de parranda, acabando tocadillos;
Fábulas mayores que nuestro invitado, hasta que todos caímos dormidos;
Con la primera luz del alba, la jaqueca tamborileando en nuestras cabezas;
Un último truco cruel, nuestros leños habían desaparecido, junto con nuestro gran amigo, ¡ahora bebemos solos!*

—Los Leñadores Alegres —un relato folclórico en
Equitania (Transcripción)



Gigante Bestial (*Beast Giant*)

270 pts

m. individual 0–3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Bestial	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Borrachos y Cruzar (Bosque)**. Al final de cualquier Fase de Movimiento amiga, si la miniatura está en contacto con un Elemento de Terreno de tipo Bosque, puede perder **todas las armas** que lleve (**si lleva alguna**) y obtener **Árbol Arrancado**.

Rabia: Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

Debe elegir (una sola opción):

Árbol Arrancado	gratis
Fama	15
Barril de Cerveza	25
Garrote de Gigante	25

Reglas Opcionales de Miniaturas

Árbol Arrancado: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma impactan automáticamente y tienen su Fuerza establecida **siempre** en 5 y su Penetración de Armadura establecida **siempre** en 0.

Barril de Cerveza: Arma de Disparo.

El portador obtiene **Licor Saqueado**. Una vez por partida, esta arma puede usarse como Arma de Disparo con el perfil:

Alcance 8", Disparos 1, Fue 4, PA 0, **Ataque de Área (3×3)**, **¡Recargad!**, impacta automáticamente. Tras usarse como Arma de Disparo, el portador pierde Licor Saqueado.

Fama: Regla Universal.

La parte de miniatura del Gigante Bestial obtiene **Contenidos** y la miniatura obtiene una parte de miniatura adicional:

Las unidades amigas en un radio de 6" de una o más miniaturas con Fama obtienen un modificador de +2 a su Disciplina cuando realicen Chequeos de Disciplina debido a Instinto Primario. El alcance la Fama de la miniatura se incrementa a:

- 9" la primera vez que una miniatura enemiga de Altura Grande sea retirada como baja debido a los ataques de la miniatura.
- 12" la primera vez que una miniatura enemiga de Altura Gigantesca sea retirada como baja debido a los ataques de la miniatura.

La miniatura obtiene **Presencia de Mando (6", máx. 6")**.

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.



Orcos y Goblins

Mi Señor, apenas puedo creer lo que acabo de presenciar. Me envió a tratar con estos abominables nacidos para la guerra, y pese a su terrible hedor y nuestras dificultades para mantener una conversación, he cumplido con mi cometido. Parece que la acumulación de fuerzas en nuestras fronteras no se trata de una banda de guerra, sino una reunión para alguna clase de anómalo evento deportivo. En contra de mi voluntad, y pese a mis mayores esfuerzos, no fui capaz de excusarme a tiempo, y me vi forzado a contemplar uno de dichos «juegos» al completo. He transcrito una parte de los comentarios que fui capaz de captar a continuación.

Este año tenemos una Pelea de Maestros especial: tres de los equipos revisaron las reglas talladas en el Ídolo, y consultaron al chamán. Parece que nada les impide poner a un tipo grande en el equipo. Dos equipos han traído orcos... oh, espera, los han pisoteado al entrar a la arena. Ahora solo quedan Grog el Grande, Triktor el Inestable, y Gimbar Ojo Pipa. Y ahí va Grog el Grande, tratando de estrangular a Gimbar... espera, ¡Gimbar ha sacado una poción de a saber dónde! No bebas eso Gimbar, el morado es un color malvado... oh. Yyyyyy está fuera. No toméis sustancias raras, chicos y chicas. Ahora Triktor ha pillado 18 armas, y se las está tirando todas a Grog. Grog parece enfadado, o a lo mejor confuso... ahora se están dando puños. Espera, Grimbar está en pie de nuevo, y... oh, nunca había visto su ojo pipa tan pipa. ¡Cuidado!

Continuó en esa tónica durante un tiempo. Para cuando hubieron acabado, esos gigantes habían destrozado por completo la arena, una serie de carpas alrededor y posiblemente a la mitad de la audiencia. Pero al final todos se sentaron juntos, bebiendo repugnante cerveza y cantando canciones. De algún modo, la violencia mortal se ha convertido en un pasatiempo para los nacidos para la guerra, y la presteza con que esos gigantes se unieron a ella, y cómo fueron aceptados por el resto, me da que pensar. Deberíamos asegurarnos que nunca desvíen su atención hacia nosotros. De hecho, me tomé la libertad de describir, con cierto detalle, el tremendo desafío que la tribu vecina presentaría...

—Misiva del Imbongi Ngu Lukeni al
Curandero Brujo Elikia



Gigante (Giant)

310 pts

m. individual 0-3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50x75 mm

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.
La miniatura obtiene **Rivalidad Entre Puestas y Minimizada (Chequeos de Desmoralización, Chequeos de Miedo, Chequeos de Pánico)**.

Rabia: Atributo de Ataque —Cuerpo a Cuerpo.

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Opciones	pts
Hermano Mayor	25
Debe elegir (una sola opción):	
Adoradas Mascotas	gratis
Garrote de Gigante	gratis
Armado Hasta los Dientes	25
Planchazo	30

Reglas Opcionales de Miniaturas

Armado Hasta los Dientes: Arma de Combate.

La miniatura obtiene **Maestro de Armas** y Armadura Ligera.

Al inicio de cada Ronda de Combate en la que la miniatura esté combatiendo, si la miniatura está en un radio de 12" de una o más miniaturas amigas (a excepción de si misma), equipadas con Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, y/o Escudo, la miniatura obtiene el mismo equipo hasta el final de la Ronda de Combate.

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75x100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.

Planchazo: Ataque Especial.

~~Al declarar una Carga, la miniatura puede declarar que realiza un Planchazo en la Primera Ronda de Combate. Si lo hace, este Ataque Especial debe realizarse contra la unidad Cargada, usando la Agilidad de la miniatura.~~

- ~~La unidad Cargada sufre 1 impacto con Fue 5, PA 2, y **Ataque de Área (3x4)**.~~
- ~~La Habilidad Defensiva de la miniatura se **establece** en 1, no puede realizar ningún otro Ataque Especial ni Ataque Cuerpo a Cuerpo, y quedará Aturdida.~~

~~Estos efectos duran hasta el final de la Ronda de Combate. Al declarar una carga, la miniatura puede elegir obtener **Impactos por Carga (1)** con **Ataque de Área (4x4)**. Si lo hace, la Habilidad Defensiva de la miniatura se **establece** en 1, no puede realizar ningún otro Ataque Especial ni Ataque Cuerpo a Cuerpo, y pasará a estar Aturdida. Los efectos duran hasta el final de la Ronda de Combate.~~



Reino de Equitania

*Don Inmenso hizo temblar la misma tierra cuando a Mournstead llegó;
Era un tiempo oscuro para la ciudad, la tierra seca y los cultivos nunca prosperaban;
El pueblo se lamentaba y sufrían sus chiquillos, llorando quejidos asustados;
Mas un noble alma el Don les mostró, simplemente «Menso» de nombre recibió;
Ganó sus corazones con elegantes hazañas, cavó pozos y salvó sus vacas;
En otoño cosechó afanosamente, en primavera tiró de ocho arados.*

*El humilde buen Inmenso, aún rodeado de afección;
A los chavales deleitó, y a todo caballero saludaba con devoción;
Hasta la tenebrosa hora, un monstruo suelto bajo la luz de la luna llena;
A través de hogar y sembrado, el hombre lobo devoró, sembrando cuerpos a su paso;
Hasta que frente al bueno de Menso llegó, (sus ojos rebosantes de lágrimas);
Para salvar a su gente, su hogar, desgarró al lobo miembro a miembro.*

*Ante estas nuevas, el Duque Villach llegó de inmediato al lugar;
Para honrar a Menso, quien por los chiquillos, resistió y luchó y sangró;
Aquel día Menso se arrodilló, su gran cabeza inclinó, la espada del Duque sobre su hombro;
Álzate Don Inmenso, álzate honesto, verdadero y orgulloso;
De ese día en adelante, el gigante cabalgó, ataviado en acero sobre caballo de madera;
Ahora los monstruos huyen, o se enfrentan a una lanza de poderosa fuerza.*

—La Balada de Don Inmenso —canción popular
(Transcripción)



Gigante Feudal (*Feudal Giant*)

295 pts

m. individual 0–2 Unids./Ejército

Altura Gigantesca
Tipo Infantería
Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Especiales.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Égi	
	7	3	5	1	6+	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Feudal	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene **La Bendición, Penitencia** y Escudo, y su Égida (incluso debido a **La Bendición**, y **Oraciones**) nunca puede ser mejor que Égida (5+).

Rabia: **Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Reglas Opcionales de Miniaturas

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.

Nombrado Caballero: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Carga Devastadora (+3 Fue, +3 PA)**, **Valentía**, y Armadura Ligera, y pierde **Penitencia** y Escudo.

Siervo ayudante Portador de la Reliquia: Regla Universal.

La miniatura obtiene **Honestidad y Oraciones (0)**, y pierde **Penitencia** y Escudo. Además, el Valor de Lanzamiento de los hechizos amigos que tomen como objetivo a una o más unidades amigas en un radio de 12" de una o más miniaturas con Siervo ayudante Portador de la Reliquia se ve reducido en 1.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Siervo ayudante Portador de la Reliquia gratis

Garrote de Gigante 5

Nombrado Caballero (Único en su Especie) 25



Saurios Ancestrales

A quienquiera que encuentre esto —¡todo está perdido!— Escribo esto escondido en una alcoba en los muelles, mientras Fuerte Leipholz es saqueado a mi alrededor. Parece imposible que se haya llegado a esto, ¡este fuerte estaba bien atendido, una joya del Imperio en el oeste! Nuestra guarnición contenía un regimiento de infantería ligera con nuestros mejores arcabuces, un cañón de salvas en buen estado —incluso un destacamento de Guardia Imperial, escoltando al prelado visitante—. Esta fuerza debería haber disuadido a cualquier patrulla atacante.

Nuestras murallas son de madera, no roca, pero sólidamente construidas. Habíamos visto rastros de observadores reptilianos en la región, alguna escaramuza ocasional con saurios en pequeños grupos, pero no estábamos preparados para un asalto frontal. Incluso cuando empezaron a emerger desde el follaje de la jungla en el terreno de combate, nos mantuvimos imperturbables. El cañón de salvas golpeó entre sus filas, vitoreamos con cada atronadora descarga de humo y muerte.

Luego llegaron los gigantes. ¡Ni siquiera sabía que los saurios los usaran! Uno transportaba un gran, voluminoso lagarto —aunque parecía pequeño en sus brazos—. La cosa escupió fuego sobre nuestras murallas, creando agujeros para que pasaran sus tropas. El otro gigante... bueno, se tambaleaba de un lado a otro, sujetándose la cabeza y ocasionalmente agitando los brazos, como si estuviera dando señales a algún barco. Pensamos que estaba loco, y centramos nuestra atención en el otro. Ese fue nuestro error.

De repente, una ola de frío salió del gigante loco, un viento amoratado que engulló el cañón de salvas y su tripulación. Parpadeé, y cuando volví a mirar, el cañón estaba en silencio, su dotación esparcida por las murallas. Sin el trueno de Sunna, fuimos arrasados. Aún oigo los pasos del gigante a mi alrededor. Espero que este mensaje encuentre su camino. ¡Sunna me guarde, ya vienen!

—Mensaje encontrado en una botella en la costa de
Tafria, 899 d. S.



Gigante Saurio (*Saurian Giant*)

275 pts

m. individual 0–3 Unids./Ejército

Altura Gigantesca

Tipo Infantería

Peana 50×75 mm

La unidad cuenta para Lagartos Atronadores.

Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	14"	8	Gigante Ve, Gigante Hace		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Gigante Saurio	5	3	5	2	3	Rabia

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Regla Universal.

La miniatura obtiene +1 Armadura y **Sangre Fría Minimizada (Cheques de Disciplina)**.

Rabia: Atributo de Ataque—Cuerpo a Cuerpo.

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

Opciones

Hermano Mayor

pts -

25

Debe elegir (una sola opción):

Garrote de Gigante gratis

Compañero de Eslizones 10

Salamandra Mascota (0–1 Unidad/Ejército) 15

Reglas Opcionales de Miniaturas

Compañero de Eslizones: Regla Universal.

La parte de miniatura del Gigante Saurio obtiene **Ataques Envenenados**. La miniatura obtiene la siguiente parte de miniatura adicional:

Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	Reglas de Miniaturas
Dotación Eslizón (6	1	2	3	0	4	Marchar y Disparar, Jabalina Envenenada (4+)
8)						

Garrote de Gigante: Arma de Combate.

Los ataques realizados con esta arma obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Hermano Mayor: Regla Universal.

Los Puntos de Vida de la miniatura se **establecen** en 8, y su peana cambia a 75×100 mm. La miniatura obtiene **Maximizada (Golpetazo)**.

Salamandra Mascota: Arma de Artillería.

Lanzallamas. Alcance 18", Disparos 1, Fue 3 {4}, PA 1 {2}, **Ataques Flamígeros, {Heridas Múltiples (1D3)}**.

Cada vez que obtenga un resultado de Problemas, en lugar de tirar en la Tabla de Problemas, la miniatura sufre 1D3 impactos que hieren automáticamente y no permiten Salvaciones de ningún tipo.

Registro de Cambios

Version 2023 beta 1 hotfix 1

Rules Changes and rewording

- A few cosmetic fixes

Point Changes



- Gigante Bestial Fama gratis ↗ 15
- Gigante Poseído Patas Centípedas gratis ↗ 20
- Gigante Poseído Escamas Quitinosas gratis ↗ 25
- Gigante Poseído Pellejo Oscuro gratis ↗ 15
- Gigante Poseído Marca del Campeón Eterno 45 ↘ 40
- Enano Gigante Coste Base 330 ↘ 305
- Enano Gigante Gigante de las Profundidades 30 ↘ 25
- Gigante Noble Coste Base 270 ↘ 265
- Gigante Noble Arco Guardacostas 30 ↘ 25
- Gigante Ciudadano Coste Base 340 ↘ 330
- Gigante Ciudadano Bariles de Aceite gratis ↘ 20
- Gigante Ciudadano Garrote de Gigante 5 ↗ 15
- Gigante Feudal Garrote de Gigante 40 ↘ 30
- Gigante Feudal ~~Servo ayudante~~ Portador de la Reliquia 5 ↗ 25
- Gigante Feudal price rework to get cheapest upgrade gratis
- Gigante Saurio Coste Base 280 ↘ 275
- Gigante Saurio Salamandra Mascota 10 ↗ 15
- Gigante Esclavo Coste Base 270 ↗ 275
- Gigante Silvano Centinela Gigante 20 ↘ 10
- Gigante Silvano Danzas Rompe Huesos 30 ↗ 35
- Gigante Alimaña Coste Base 260 ↗ 270
- Gigante Alimaña Bomba Viviente 15 ↘ 10
- Gigante Alimaña Gran Saboteador 35 ↘ 30
- Gigante Cadavérico Coste Base 280 ↘ 275
- Gigante Saqueador Gigante Favorecido 25 ↘ 20

Version 2023 beta 1

Rules Changes and rewording

- Added Rage to all giants.
- Big Brother simplified with Maximised (Stomp Attacks)
- Beast Giant rules simplification
- Beast Giant Fame now gives Commanding Presence (6", max. 6")

- Dreaded Giant rules simplification
- Slave Giant rules simplification
- Marauding Giant rules simplification
- Possessed Giant update manifestation options
- Citizen Giant, Oil Kegs Armadura Ligera ↗ Armadura Pesada, Throwing Weapons (4+ ↘ 5+) Shots 4 ↗ 5
- Feudal Giant, Serf Helper renamed to Relic Bearer. Loses Orison(0) and gains +1 casting aura within 12"
- Giant updated to OnG Giant, Belly Flop reworked to make Impact Hits (1) with Area Attack (4×4)
- Saurian Giant rules simplification
- Saurian Giant Skink Crew (6 ↗ 8)
- Verminous Giant gains standard bearer, Living bomb can now decide to explode at the start of any phase

Point Changes

- tbd