

ACTIVIDADES EXTRA



Aquí encontrarás actividades adicionales que se pueden hacer si necesitas organizar algo adicional para tus miembros. Podrías hacerlo después de acabar el pack principal o si solo hay una parte del club presente.

Las actividades incluidas en este pack se dividen en contenido de Warhammer Age of Sigmar y contenido de Warhammer 40,000.

El contenido de Warhammer Age of Sigmar incluye:

- Diseñar tu propio esquema de color para tus Vindicadores de los Forjados en la Tormenta
- Diseñar tu propio esquema de color para tus Zakatripaz de los Mandamalo
- Diseñar un escudo para tu Huestormenta
- Diseñar un diario para tu personaje de los Forjados en la Tormenta
- Crear una nave

El contenido de Warhammer 40,000 incluye:

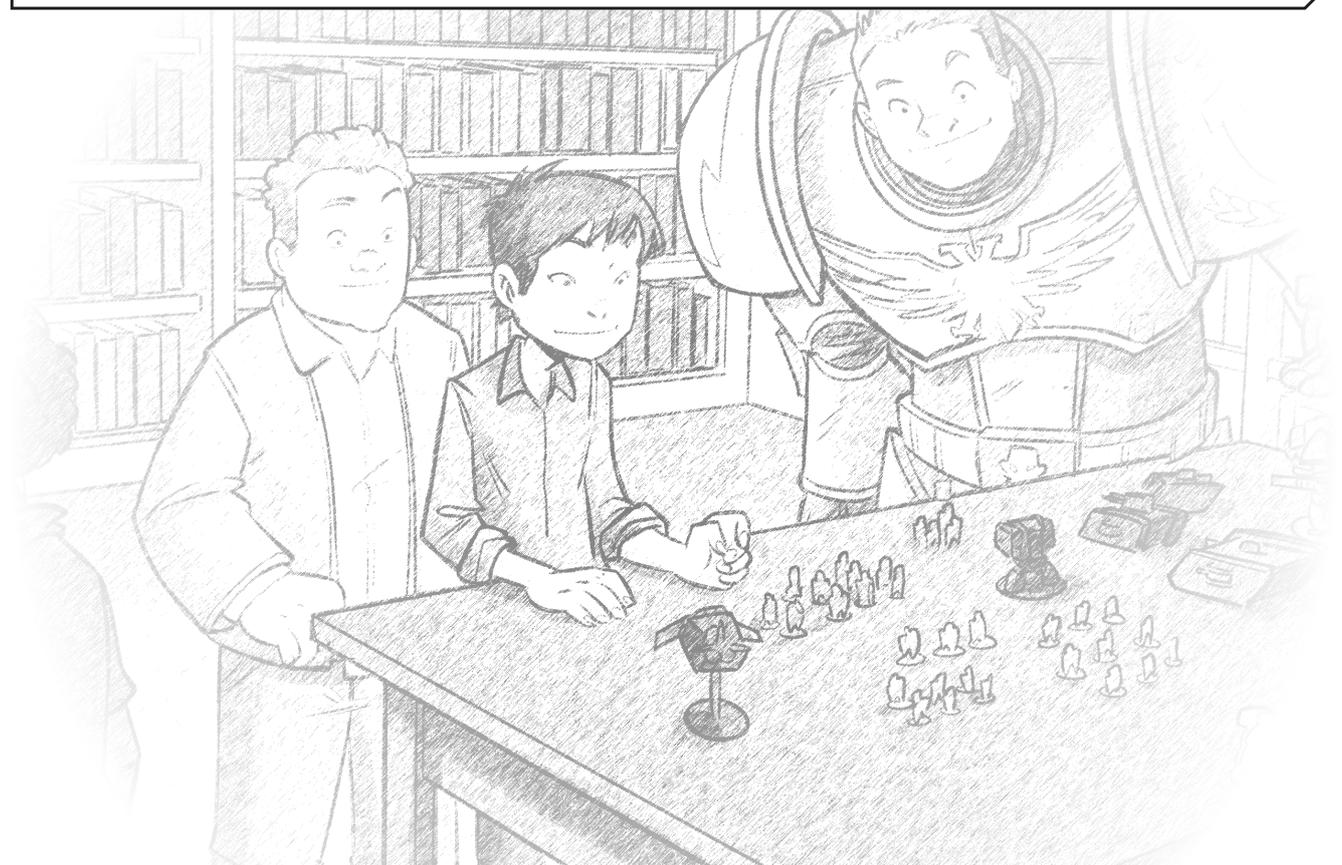
- Diseñar tu propio esquema de color para tus Intercesores de los Marines Espaciales
- Diseñar tu propio esquema de color para tus guerreros Necrones
- Crear un mapa para el sector galáctico de tu Capítulo
- Escribir la historia de tu Capítulo
- Crear tu propio vehículo Orko

¿NECESITAS AYUDA?

Si necesitas ayuda adicional, ponte en contacto con tu coordinador local de Warhammer Alliance o visita tu tienda Warhammer más cercana.

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



INTRODUCCION

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESION

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA

ESCRITURA CREATIVA: HOJA DE LA HISTORIA DEL EJÉRCITO

Escribir una historia para tu ejército y progresar en la historia mientras libras una serie de partidas se conoce como juego narrativo. Puedes usar la hoja de abajo para inventar la heroica historia de tu ejército.

¿DÓNDE?

¿Dónde ocurre tu historia?

- ¿En el universo de Warhammer 40,000 o Warhammer Age of Sigmar?
- ¿En qué planeta/Reino Mortal transcurre?
- ¿Cómo es el entorno? ¿Tropical, arenoso, lluvioso, nevado u otra cosa diferente?
- ¿Qué temperatura tiene?

NOTAS:

¿QUÉ?

¿Qué tipo de lugares y objetos se pueden encontrar allí?

- ¿Hay nativos? ¿Asentamientos, campamentos, pueblos o ciudades?
- ¿Hay civilizaciones abandonadas o ruinas?
- ¿Qué lugares/activos/armas hay aquí?
- ¿Hay que buscar un tesoro?

NOTAS:

¿POR QUÉ?

¿Por qué lucha tu ejército? Preguntas a considerar:

- ¿Qué intentan hacer en esta localización?
- ¿Tratan de proteger o destruir algo?
- ¿Qué ocurrirá si fallan o tienen éxito?
- ¿Con quién luchan y por qué?
- ¿Se trata del preludio de un conflicto mayor?

NOTAS:

¿QUIÉN?

¿A quién se enfrenta tu ejército?

- ¿Qué mala acción ha hecho el enemigo?
- ¿Es un nuevo enemigo o un antiguo rival?
- ¿El enemigo está igualado o su ejército es superado en número?

NOTAS:

LLÉVALO UN PASO MÁS ALLÁ

Cuando hayas creado tu narrativa, usa una hoja de papel en blanco o un documento en blanco en el ordenador para crear un mapa con el paisaje y las localizaciones estratégicas en las que se combate, o un póster relacionado con tu narrativa (puede ser un póster de propaganda del Imperium o Hammerhal).

FORJADO EN LA TORMENTA VINDICADOR

Usa la página de debajo para diseñar un esquema de color para tu Forjado en la Tormenta. Consulta qué colores de pintura están disponibles en tu club y crea un esquema en base a lo que puedes usar. Una vez hayas completado el plan con lápices de colores, puedes seguir nuestra guía de pintura paso a paso para darle vida en la pág. 14.

Los Forjados en la Tormenta fueron héroes mortales, ahora transformados en guerreros sobrenaturales para servir a Sigmar, Señor de Azyr. Cada vez que mueren en batalla, son transportados de vuelta a la cámara de forja del Reino de los Cielos para ser reformados, listos para combatir de nuevo por la libertad de los Reinos Mortales. Pero a cada resurrección, hay una posibilidad de que pierdan parte de la persona que eran.

REFORJA

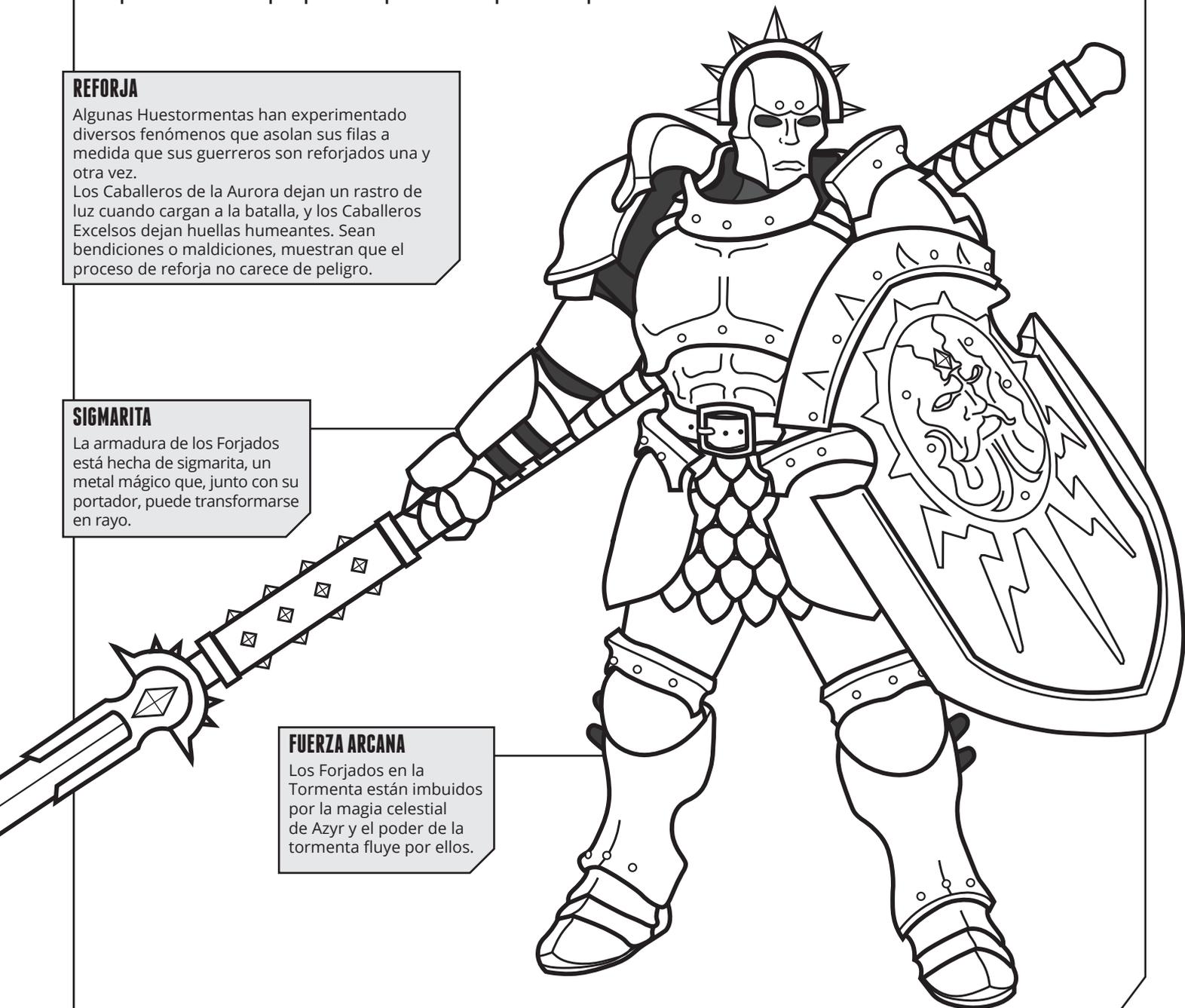
Algunas Huestormentas han experimentado diversos fenómenos que asolan sus filas a medida que sus guerreros son reforjados una y otra vez. Los Caballeros de la Aurora dejan un rastro de luz cuando cargan a la batalla, y los Caballeros Excelso dejen huellas humeantes. Sean bendiciones o maldiciones, muestran que el proceso de reforja no carece de peligro.

SIGMARITA

La armadura de los Forjados está hecha de sigmarita, un metal mágico que, junto con su portador, puede transformarse en rayo.

FUERZA ARCANA

Los Forjados en la Tormenta están imbuidos por la magia celestial de Azyr y el poder de la tormenta fluye por ellos.



MANDAMALO ZAKATRIPAZ

Usa la página de debajo para diseñar un esquema de color para tu Mandamalo. Consulta qué colores de pintura están disponibles en tu club y crea un esquema en base a lo que puedes usar. Una vez hayas completado el plan con lápices de colores, puedes seguir nuestra guía de pintura paso a paso para darle vida en la pág. 14.

De todos los Klanes Orruk, los Mandamaloz son los más aztutoz. Veneran a Morko y valoran el "zezo gordo" que otros Orruks no ven con buenos ojos. Esto les ayuda a trazar planes viles y atormentar a otras criaturas con más efectividad. Portan retorcidos zuztozkudoz decorados como caras que, entre la niebla, casi parecen vivas.

KLANES

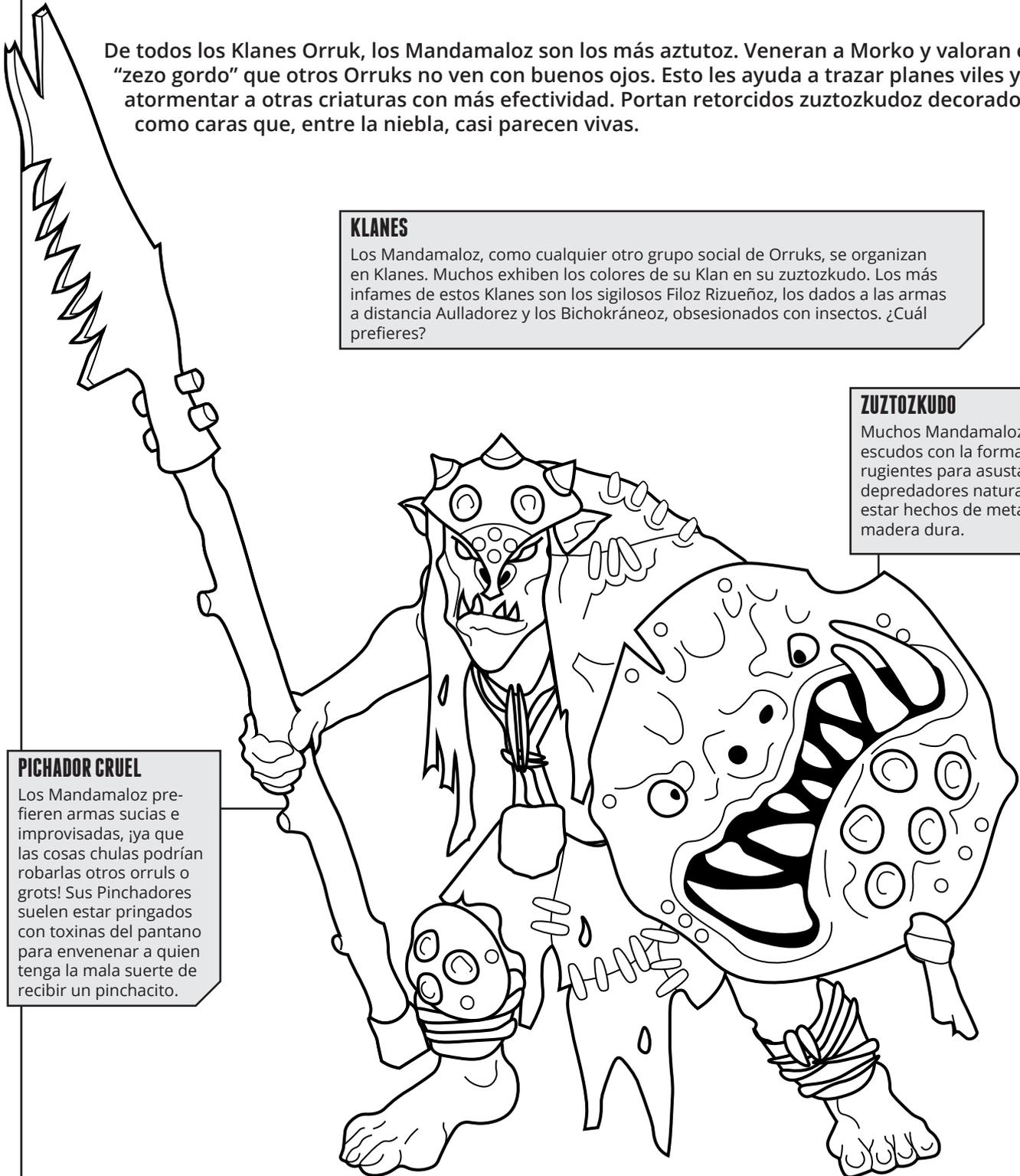
Los Mandamaloz, como cualquier otro grupo social de Orruks, se organizan en Klanes. Muchos exhiben los colores de su Klan en su zuztozkudo. Los más infames de estos Klanes son los sigilosos Filoz Rizueñoz, los dados a las armas a distancia Aulladorez y los Bichokráneoz, obsesionados con insectos. ¿Cuál prefieres?

ZUZTOZKUDO

Muchos Mandamaloz portan escudos con la forma de bestias rugientes para asustar a sus depredadores naturales. Suelen estar hechos de metal, cuero o madera dura.

PICHADOR CRUEL

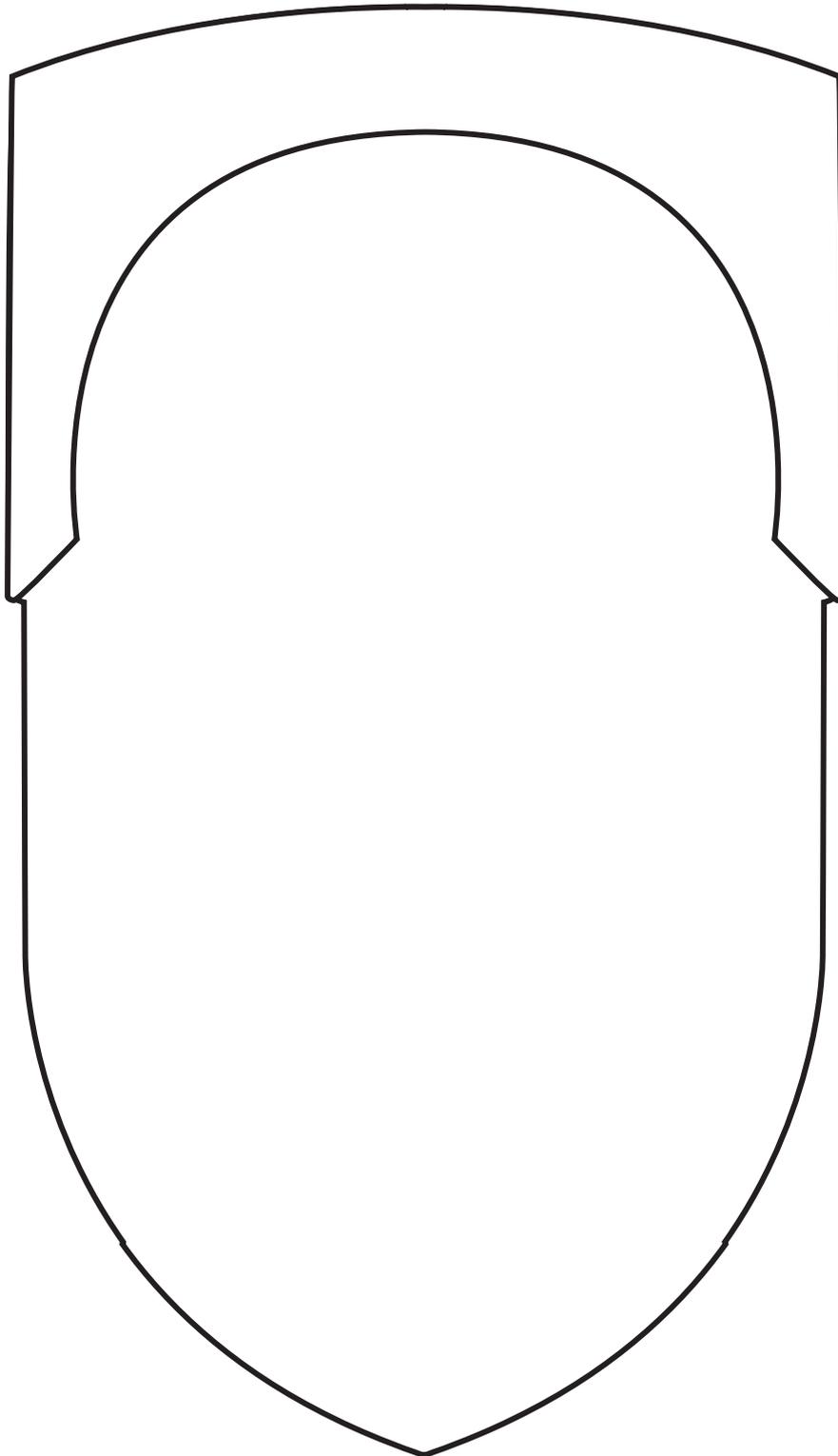
Los Mandamaloz prefieren armas sucias e improvisadas, ¡ya que las cosas chulas podrían robarlas otros orruks o grots! Sus Pinchadores suelen estar pringados con toxinas del pantano para envenenar a quien tenga la mala suerte de recibir un pinchacito.



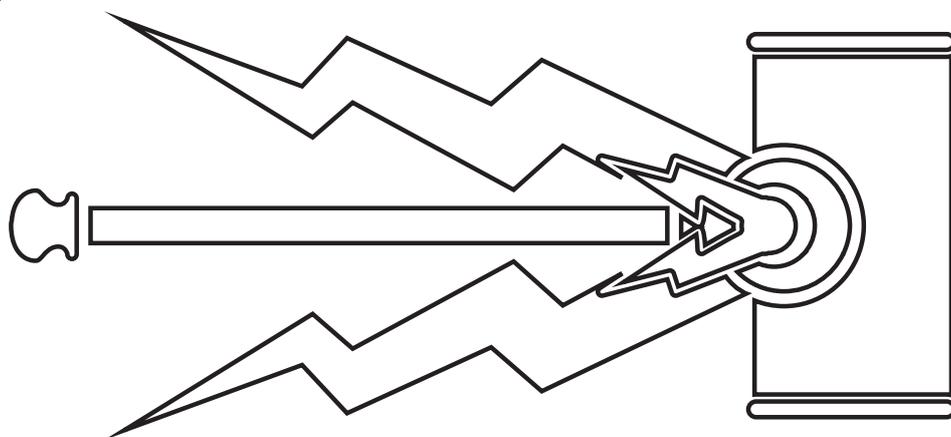
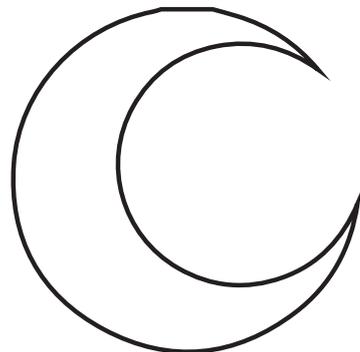
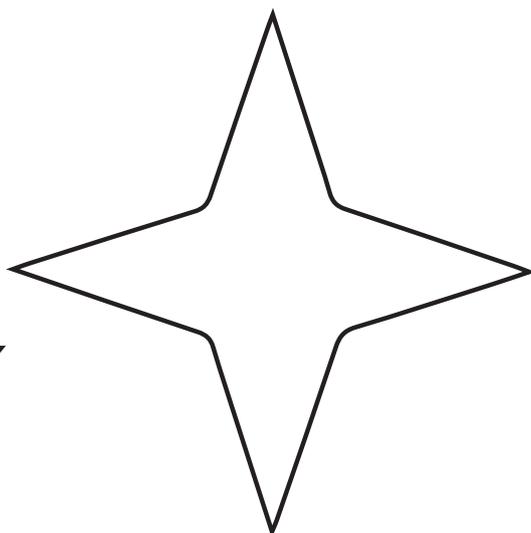
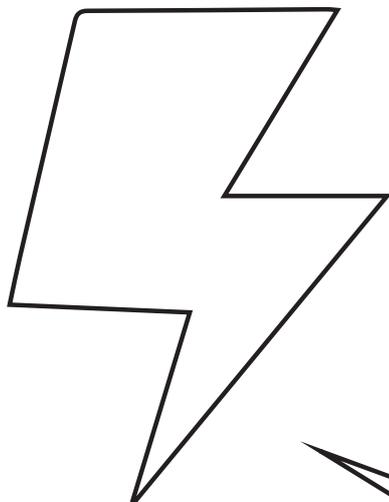
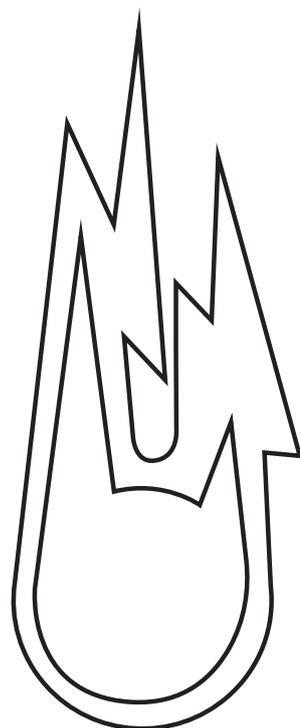
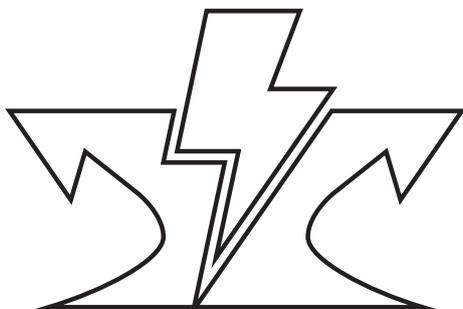
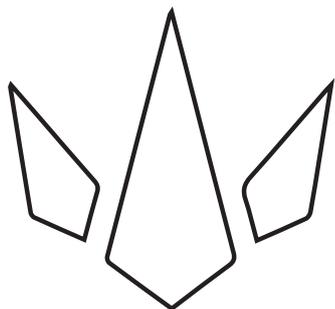
DISEÑAR UN ESCUDO DE FORJADO EN LA TORMENTA

Cada Huestormenta tiene su propio símbolo que a menudo aparece como un emblema en su escudo. Usa el esquema a continuación para diseñar tu propio emblema de escudo.

Piense en cómo este símbolo puede transmitir visualmente el nombre y las características de la Huestormenta elegida, y cómo complementará su esquema de color.



Recorta e incorpora estas figuras en tu diseño, o úsalas como punto de partida para diseñar el tuyo propio.

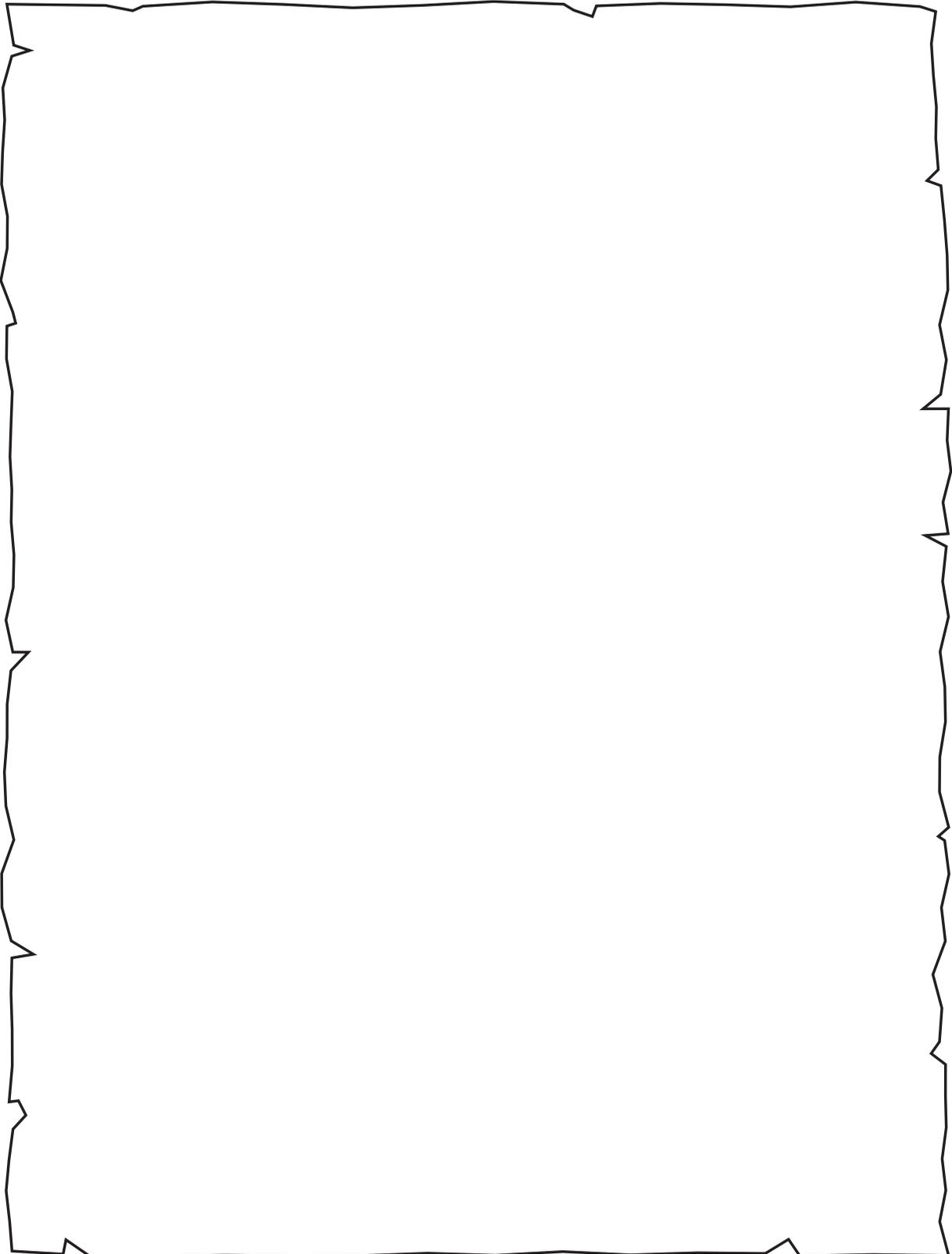


ESCRIBE UN DIARIO DEL FORJADO EN LA TORMENTA

Piensa en todas las vidas que podría haber vivido tu Forjado en la Tormenta, desde su forma humana original hasta cada vez que lo han reforjado. Fotocopia varias veces esta hoja para ir escribiendo un diario de tu Forjado en la Tormenta.

Documenta su vida y refleja sus sentimientos acerca de perder la memoria en tu diario y los adjetivos que usa.

Al escribir tu diario, piensa en cómo puedes incorporar imágenes y otros toques artísticos para que parezca auténtico.



DISEÑAR UN AEROBAJEL KHARADRON

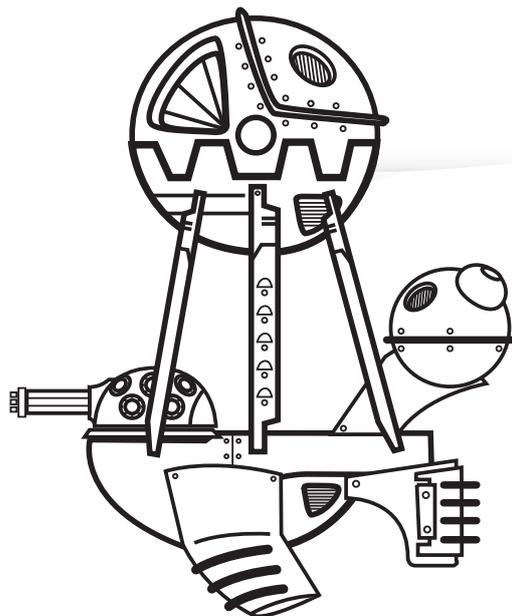


Los Altos Señores Kharadron son maestros de los cielos, intrépidos duardines aeronautas que valoran las ganancias por encima de todo. Navegan por las nubes en embarcaciones revestidas de acero armadas hasta los dientes con cañones, bombas y armamento diverso, enfrentándose a la furia de daemons y monstruos con potencia de fuego devastadora. Estas maravillas tecnológicas están impulsadas por el mineral más liviano que el aire conocido como aéter-oro, el elemento vital del gran imperio Kharadron.

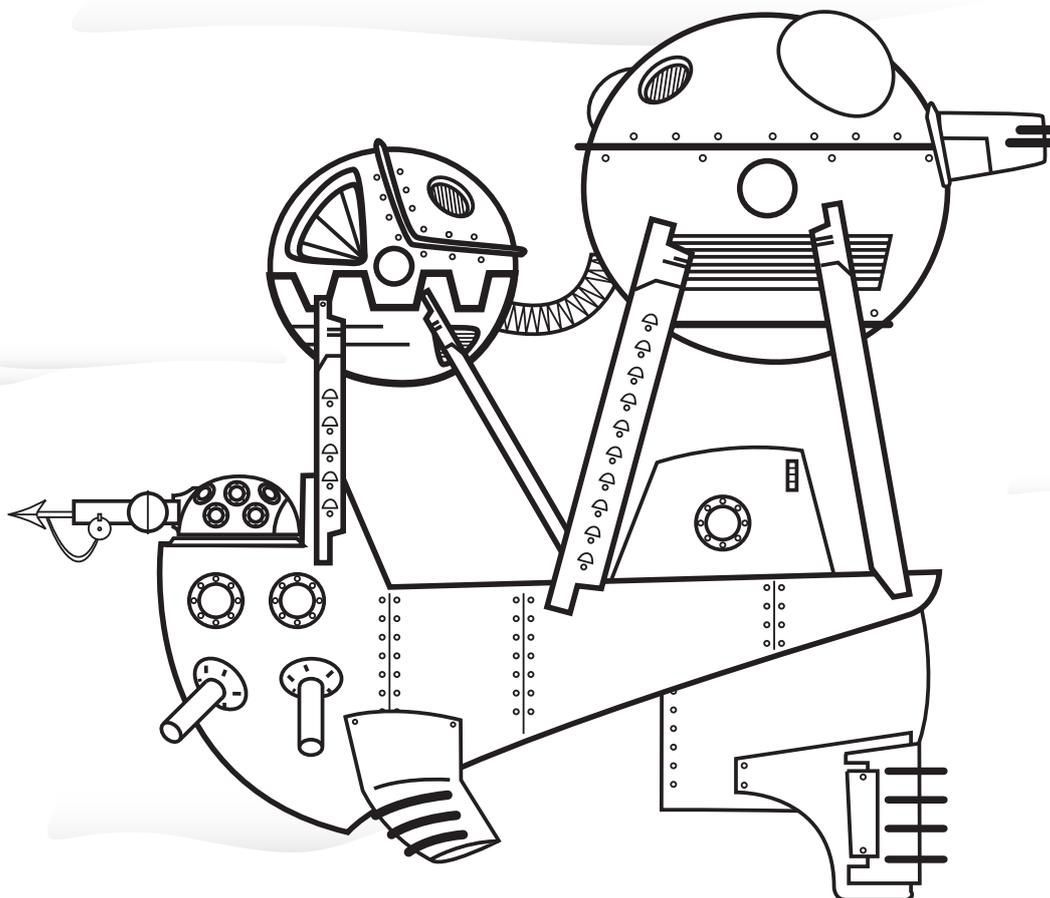
Usa tus habilidades de ingeniería para crear tu propio aerobajel. Piense en añadir piezas personalizadas para mejorar la extracción del aéter-oro.

INSTRUCCIONES

1. Selecciona las partes que te gustaría usar para hacer tu embarcación y coloréalas.
2. Cuando esté satisfecho con tu combinación de colores, recórtalas con cuidado. Pregúntale a un adulto antes de usar tijeras.
3. Organiza las partes en la página y una vez que esté satisfecho con el aspecto de tu nave, pega las piezas.



Naves de ejemplo:



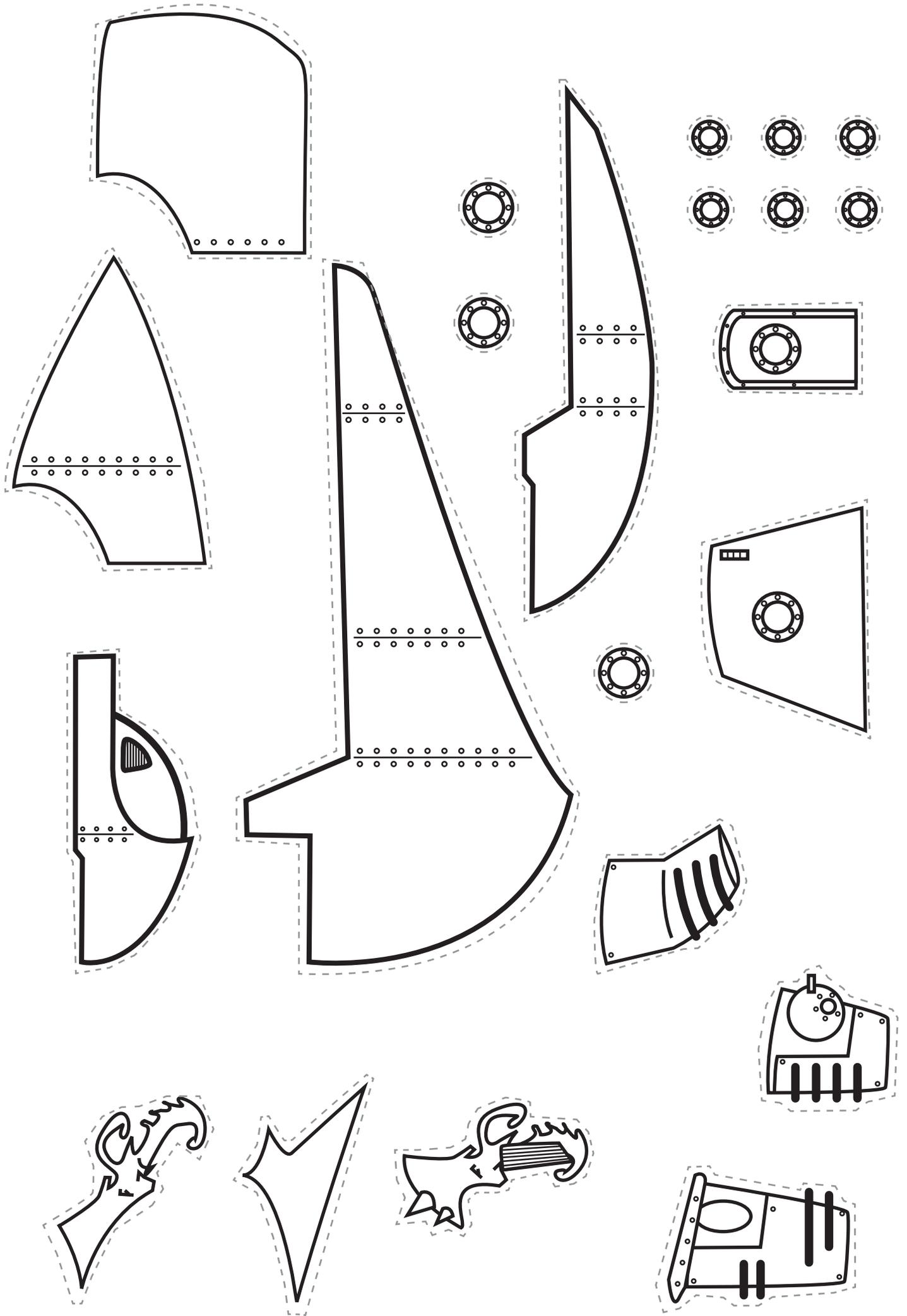


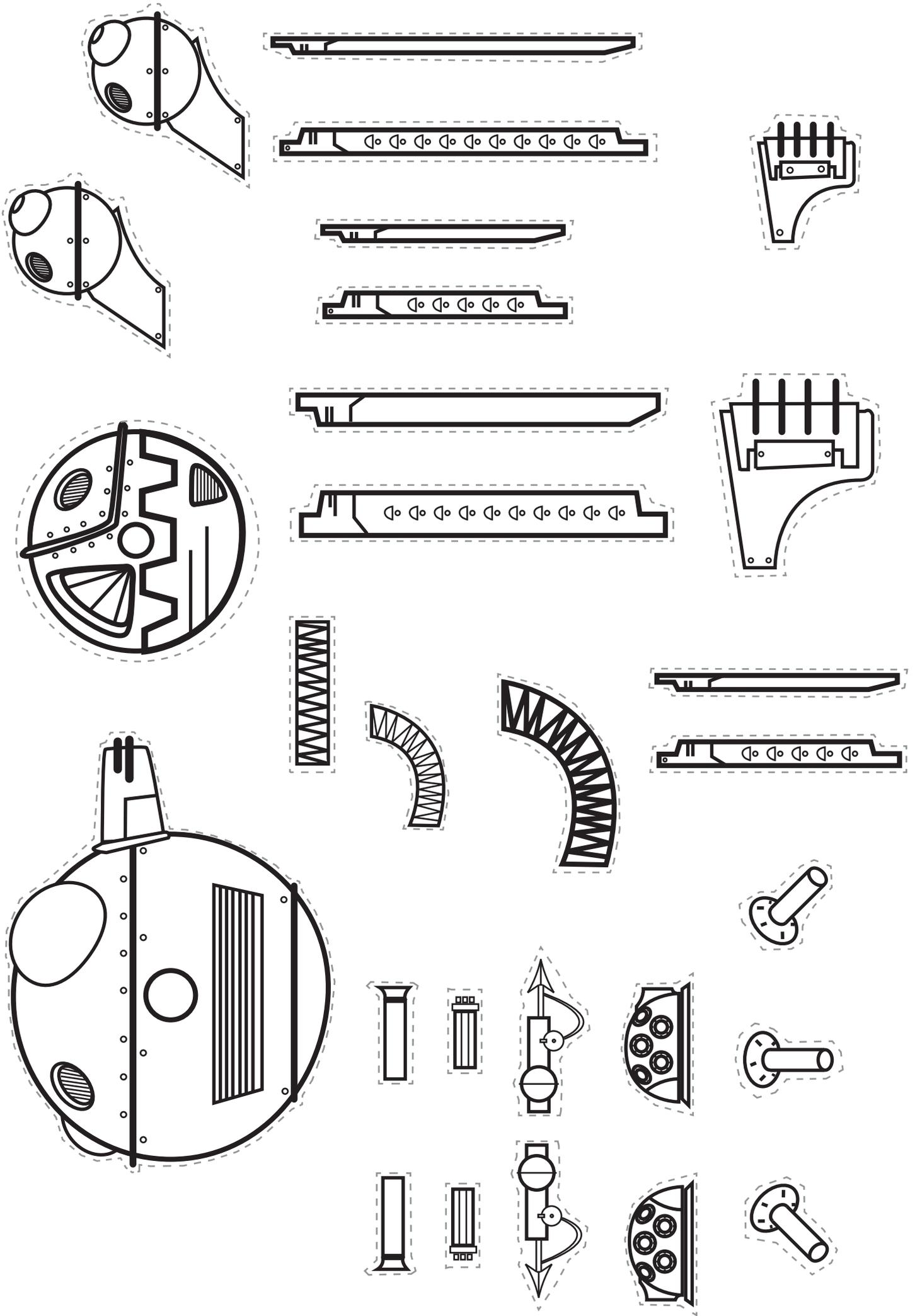
DISEÑAR UN AEROBAJEL KHARADRON

NOMBRE DEL CAPITÁN/A:

NOMBRE DE LA NAVE:

POR:





MARINE ESPACIAL INTERCESOR DE ASALTO

Usa la página de debajo para diseñar un esquema de color para tu Marine Espacial. Consulta qué colores de pintura están disponibles en tu club y crea un esquema en base a lo que puedes usar. Una vez hayas completado el plan con lápices de colores, puedes seguir nuestra guía de pintura paso a paso para darle vida en la pág. 14.

Los Marines Espaciales, armados y blindados con el mejor equipo que puede ofrecer el Imperium, combaten las batallas más desesperadas y vitales del Imperium, y mantienen la posición donde otros han caído para derrotar caudillos xenos y abominaciones daemónicas por igual.

CASCO MK X

Este casco contiene tecnología que ayuda a un Marine Espacial a ver y respirar en condiciones hostiles, además de un voco-comunicador, que le permite dar y recibir órdenes.

BIOLOG A MEJORADA

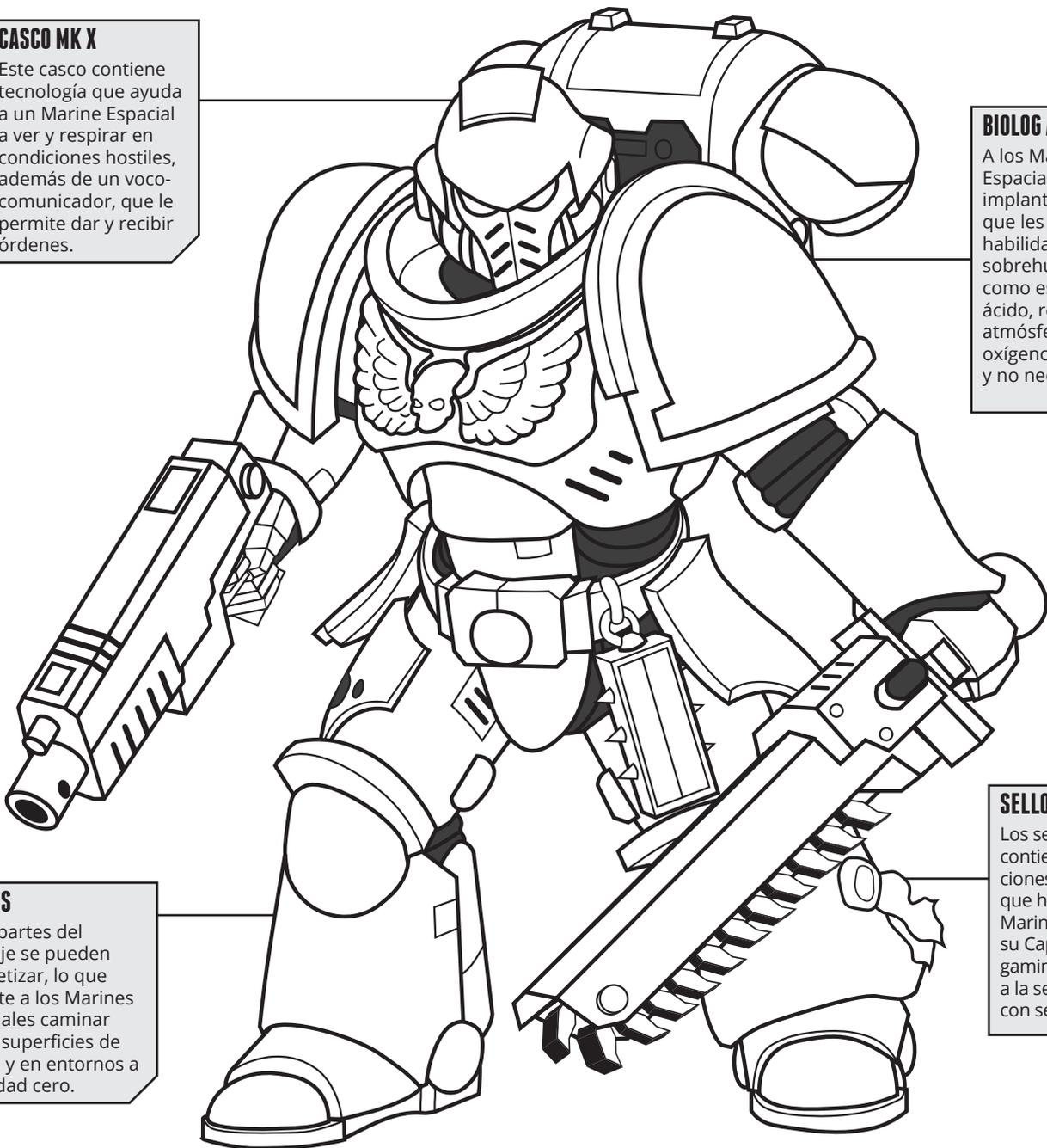
A los Marines Espaciales se les implantan órganos que les brindan habilidades sobrehumanas, como escupir veneno ácido, respirar en atmósferas con poco oxígeno o venenosas y no necesitar dormir.

GREBAS

Estas partes del blindaje se pueden magnetizar, lo que permite a los Marines Espaciales caminar sobre superficies de metal, y en entornos a gravedad cero.

SELLO DE PUREZA

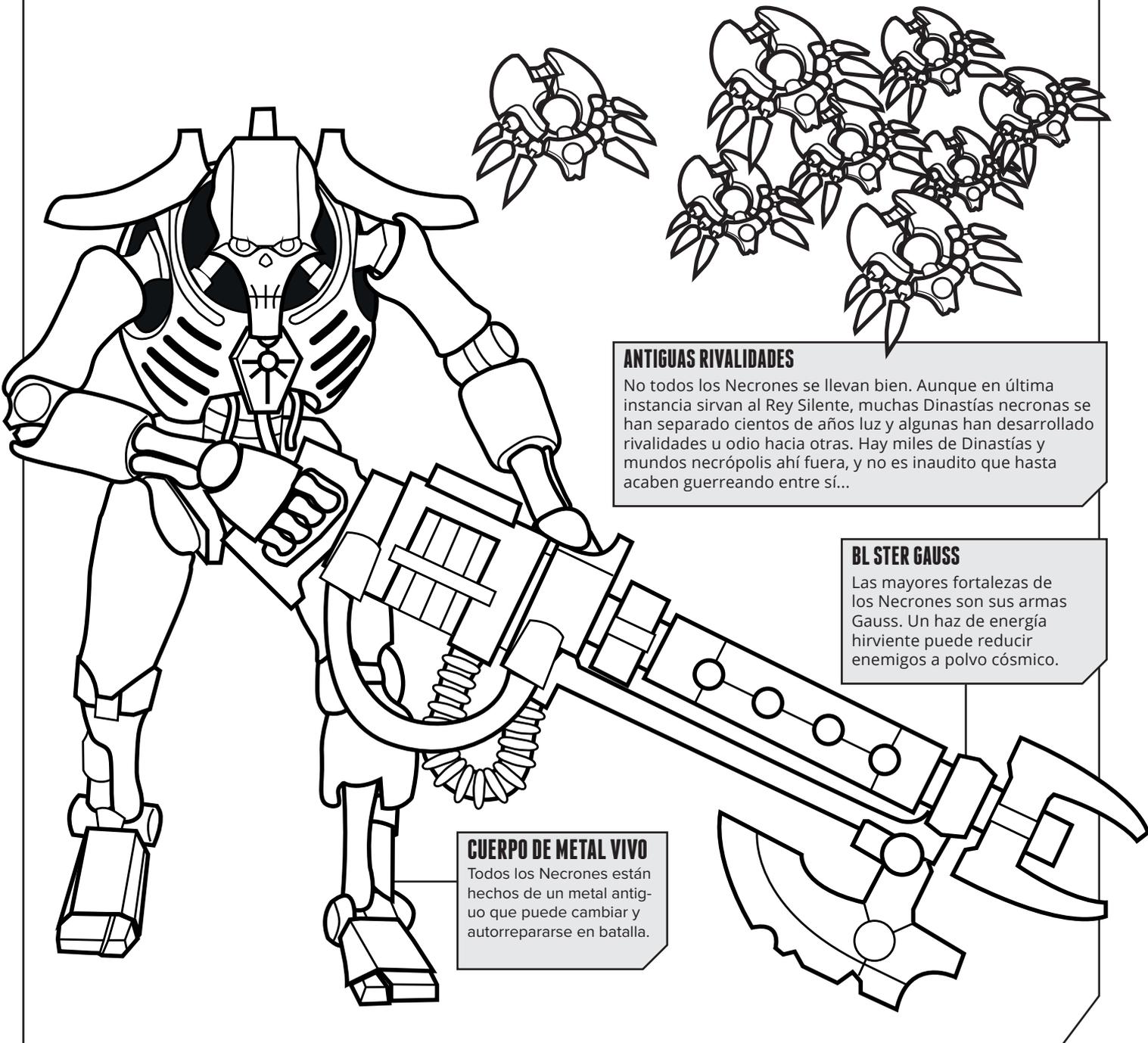
Los sellos de pureza contienen reafirmaciones de los votos que ha jurado el Marine Espacial a su Capítulo. El pergamino se adhiere a la servoarmadura con sellos de cera.



GUERRERO NECRÓN

Usa la página de debajo para diseñar un esquema de color para tu Necrón. Consulta qué colores de pintura están disponibles en tu club y crea un esquema en base a lo que puedes usar. Una vez hayas completado el plan con lápices de colores, puedes seguir nuestra guía de pintura paso a paso para darle vida en la pág. 14.

Antaño, los Necrones fueron amos de la galaxia. Se les conocía como Necrontyr; hicieron un trato con una raza de dioses cósmicos para recibir cuerpos metálicos inmortales a cambio de sus almas. Sus formas androides parecidas a esqueletos se pueden autorreparar, lo que les salva del borde de la muerte.



ANTIGUAS RIVALIDADES

No todos los Necrones se llevan bien. Aunque en última instancia sirvan al Rey Silente, muchas Dinastías necronas se han separado cientos de años luz y algunas han desarrollado rivalidades u odio hacia otras. Hay miles de Dinastías y mundos necrópolis ahí fuera, y no es inaudito que hasta acaben guerreando entre sí...

BLASTER GAUSS

Las mayores fortalezas de los Necrones son sus armas Gauss. Un haz de energía hirviente puede reducir enemigos a polvo cósmico.

CUERPO DE METAL VIVO

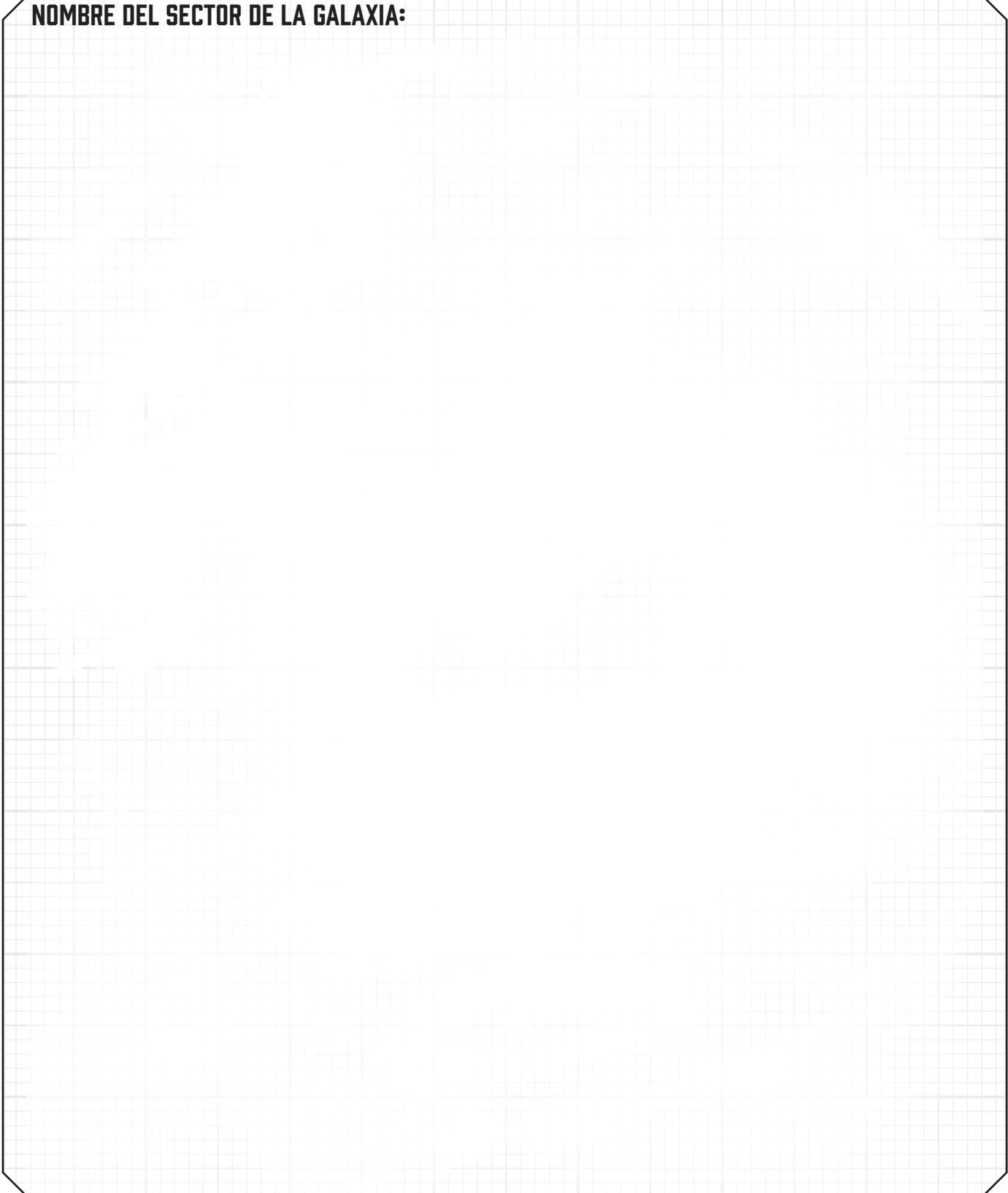
Todos los Necrones están hechos de un metal antiguo que puede cambiar y autorrepararse en batalla.

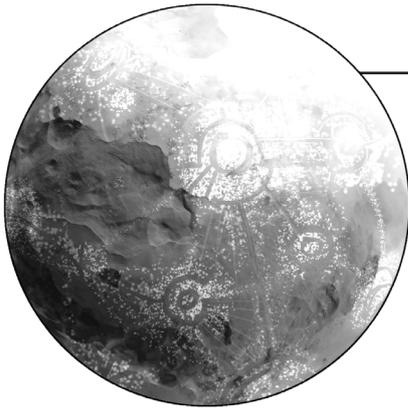
DISEÑAR UN SECTOR DE LA GALAXIA

Crea un mapa del sector del espacio en el que se encuentra el planeta natal de tu Capítulo de Marines Espaciales. Incluye los mundos circundantes y etiquétalos con un nombre y un objetivo. Por ejemplo, su sector de la galaxia podría tener varios mundos colmena que son excelentes campos de reclutamiento para los filas de tu Capítulo.

Al dibujar los planetas, piensa en los colores que usas y dónde se encuentran las anomalías espaciales, las estrellas, o incluso sus lunas.

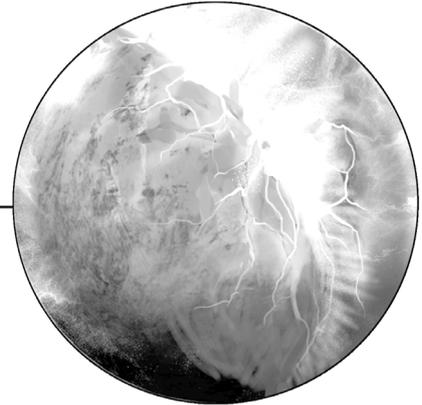
NOMBRE DEL SECTOR DE LA GALAXIA:

A large rectangular area filled with a fine grid, intended for drawing a galaxy sector. The grid is composed of small squares and covers most of the page below the instructions.



MUNDO COLMENA

Mundos densamente poblados cubiertos de ciudades gigantes e ideales para reclutar soldados.

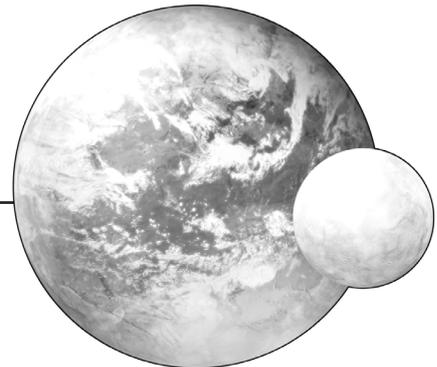


PLANETA DESTRUIDO



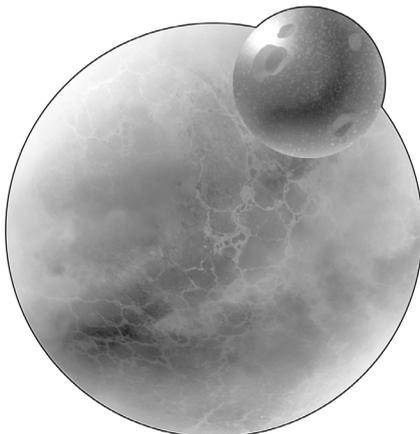
MUNDO FORJA

Planetas factoría que producen armas y vehículos para los ejércitos del Imperium.



MUNDO AGRÍCOLA

Instalaciones gigantes de producción de alimentos cuyo único trabajo es abastecer a miles de millones de ciudadanos imperiales.



MUNDO MUERTO

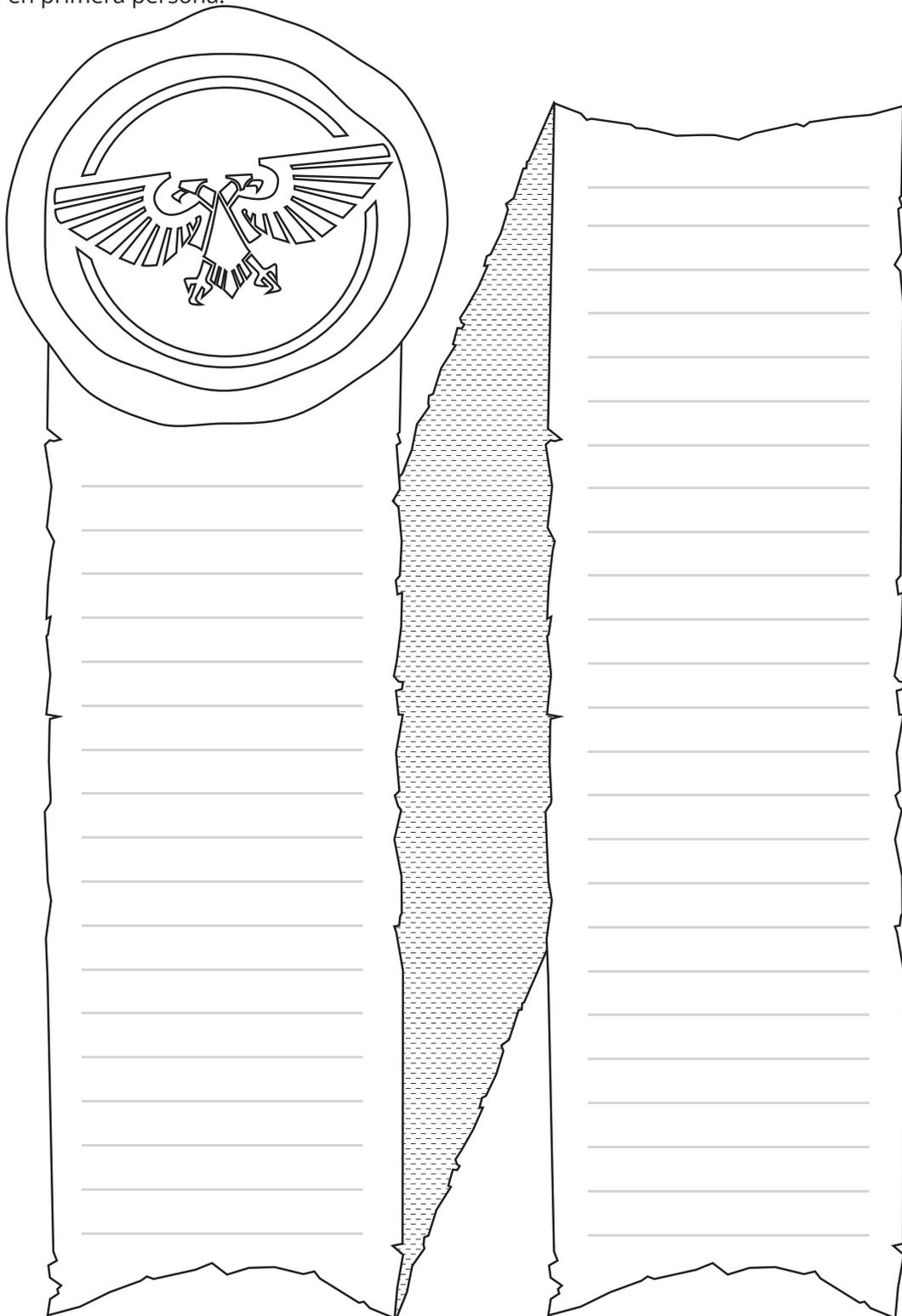
Planetas considerados demasiado peligrosos para sustentar la industria o asentamientos humanos convencionales.

ESCRIBE LA HISTORIA DE TU CAPÍTULO

Cada Capítulo de Marines Espaciales tiene filas de Bibliotecarios: miembros de alto nivel que ocupan una posición influyente en el Capítulo. Entre otras funciones, su trabajo es documentar y salvaguardar la historia de su Capítulo.

Imagina que eres un Bibliotecario de los Marines Espaciales y que, al usar varias copias de esta página, creas un registro escrito de un evento importante en la historia del Capítulo. Este registro podría haber sido escrito hace mucho tiempo cuando se fundó tu Capítulo, o puede ser de un evento ocurrido hace unos meses.

Los registros a menudo se escriben en tercera persona, pero también pueden incluir un informe o comentario en primera persona.



DISEÑA TU PROPIO VEHÍCULO ORKO

Cuando la Gran Fisura desgarró por primera vez el cielo, escupió una armada de destartaladas naves Orkas que se estrellaron contra los páramos desérticos de Vigilus. Estas fueron rápidamente reutilizadas por emprendedores Mekánicos y en poco tiempo, hordas de vehículos improvisados de todas las formas y tamaños corrían lo largo y ancho del planeta.

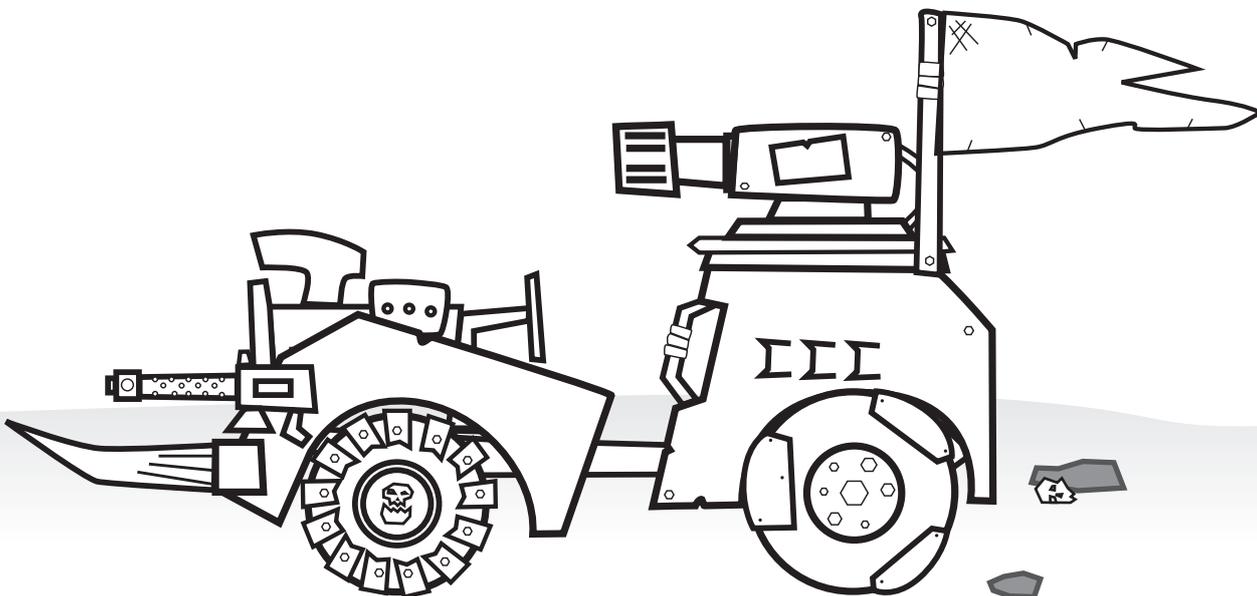
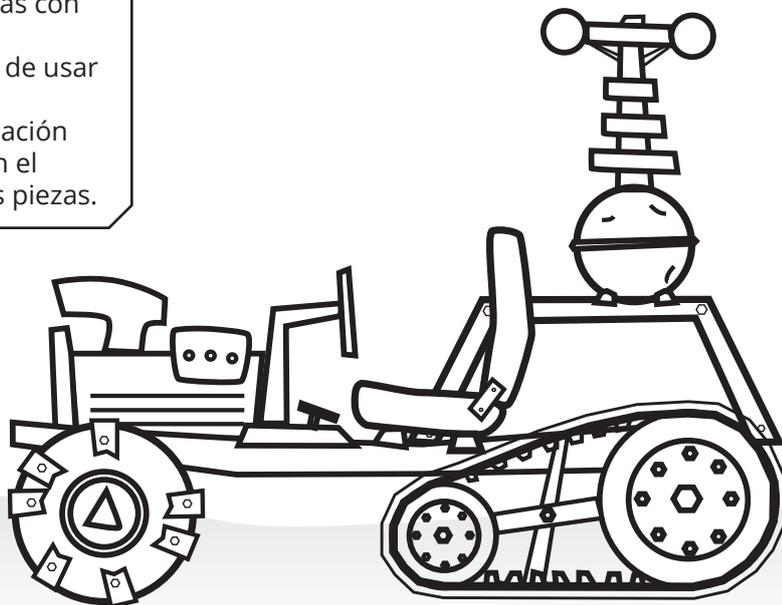
Los Orkos son famosos por ser brutales y aztutoz, y sus razas ponen a prueba ambas cualidades. Si un Orko puede ganar únicamente yendo muy rápido, eso está bien, pero si puede eliminar a sus oponentes con armas pesadas o trampas furtivas, ¡eso es aún mejor!

Usa tus habilidades de Mekánico para crear tu propio vehículo orko. ¡Piensa en agregar piezas personalizadas para hacerlo aún más furtivo y lleno de trampas aztutaz!

INSTRUCCIONES

1. Selecciona las partes que te gustaría usar para hacer tu buggy y coloréalas.
2. Cuando estés satisfecho con tu esquema de colores, recórtalas con cuidado.
3. Pregúntale a un adulto antes de usar las tijeras.
4. Organiza las partes a continuación y cuando estés satisfecho con el aspecto de tu buggy, pega las piezas.

Buggies de ejemplo:



DISEÑA TU PROPIO VEHÍCULO ORKO

NOMBRE DE LOS CONDUCTORES:

NOMBRE DEL VEHÍCULO:

POR:



