



# BATTLE HONOURS



**SCOPRI WARHAMMER, ESPLORA MONDI  
FANTASTICI E GUADAGNA RICOMPENSE ESCLUSIVE**



# BENVENUTO A BATTLE HONOURS

Battle Honours è ideato per aiutare i neofiti a iniziare l'hobby di Warhammer.

In questo libretto trovi attività riguardanti i cinque cardini dell'hobby di Warhammer.



## COLLEZIONA



## ASSEMBLA



## DIPINGI



## GIOCA



## LEGGI

Dietro la guida dello staff del tuo negozio Warhammer, stabilirai obiettivi hobbistici per migliorare le tue abilità, usando questo libretto per tenere traccia dei progressi.

Ogni set di attività ti insegna qualcosa sui mondi di Warhammer, affina le tue capacità e prepara le tue miniature. Inoltre, è divertente!

COME USARE QUESTO LIBRETTO

1

RICOMPENSE

2

WARHAMMER 40,000

4

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

6

ATTIVITÀ COLLEZIONA

8

ATTIVITÀ ASSEMBLA

12

ATTIVITÀ DIPINGI

16

ATTIVITÀ GIOCA

20

ATTIVITÀ LEGGI

24

ESTRATTI DI RACCONTI

28

PORTA UN AMICO

32

WARHAMMER ALLIANCE

33

Il solerte staff dei negozi è pronto ad aiutarti. Puoi anche trovare altri consigli e supporto su:

**BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM**



**QUESTO LIBRETTO APPARTIENE A:**

**DATA IN CUI HO INIZIATO:**

**IL MIO NEGOZIO WARHAMMER:**

## COME USARE QUESTO LIBRETTO

Usandolo assieme ai consigli dello staff del tuo negozio Warhammer, conoscerai Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar, stabilirai obiettivi e completerai attività mentre esplori gli universi di Warhammer.

### SEGUI LA TUA STRADA

Battle Honours è ideato per offrirti un'esperienza completa dell'hobby di Warhammer da godere con i tuoi tempi.

In questo libretto troverai moltissime attività, divise fra Collezionare, Assemblare, Dipingere, Giocare e Leggere, i cardini dell'hobby di Warhammer. Ogni sezione del libretto include dieci attività. Completando ciascuna riceverai un timbro per registrare il tuo successo. Puoi completare le attività e le sezioni in qualsiasi ordine preferisci. Quando completi una sezione riceverai una ricompensa.

Quando avrai raggiunto 30 timbri, sarai arrivato al traguardo e avrai completato Battle Honours!

Puoi continuare a svolgere attività e collezionare timbri dopo i primi 30 per goderti altre ricompense e divertimento!

### INIZIARE

In cima alla pagina scrivi il tuo nome, la data e il tuo negozio Warhammer.

Ricorda di chiedere allo staff di apporre un timbro qui e sulle altre tue attività!



# RICOMPENSE

Ogni conseguimento va celebrato, che si tratti di conoscere gli universi di Warhammer, dipingere una miniatura o giocare partite esaltanti con gli amici.

Vantati dei tuoi successi con queste ricompense esclusive!



## COLLEZIONA

Collezionare è divertente e ogni collezione di Warhammer è unica e speciale, che si tratti di singoli modelli da vetrina o di un'armata con cui giocare.

**Completa le attività Colleziona per ricevere una coppia di spille.**



PAG.8



## ASSEMBLA

Warhammer vanta le migliori miniature esistenti. Trasformale da plastica grigia su una cornice in gloriosi modelli completi, pronti da mostrare, dipingere o usare in gioco.

**Completa le attività Assembla per ricevere una scatola dei componenti in cui conservare i pezzi avanzati da usare in progetti futuri.**



PAG.12



## DIPINGI

Per molti fan di Warhammer dipingere è la parte preferita dell'hobby. Che lo faccia per divertimento o per partecipare a competizioni ed eventi, è appagante e rilassante.

**Completa le attività Dipingi per ricevere un astuccio per pennelli per conservarli e proteggerli.**



Pennelli non inclusi.

PAG.16



## GIOCA

Tutte le tue miniature possono essere usate per giocare emozionanti partite di Warhammer. Che ti piacciono le battaglie piccole a casa, con gli amici o gli scontri con gente di tutto il mondo nel corso di eventi di gioco, è sempre divertente.

**Completa le attività Gioca per ricevere un set di quattro dadi a tema Warhammer.**



PAG.20



## LEGGI

Ogni miniatura e battaglia ha una storia dietro!

Che tu legga delle tue miniature nei relativi codex e tomi da guerra o ti avventuri in un romanzo o audiolibro di Black Library, Warhammer offre tante storie epiche.

**Completa le attività Leggi per ricevere un segnalibro da usare con i tuoi volumi.**



PAG.24

## COMPLETAMENTO

**Termina 30 attività per completare il primo passo della tua avventura e ricevere un attestato, oltre a una valigetta per tenere al sicuro la tua collezione di Warhammer!**



**Puoi continuare a svolgere attività e collezionare timbri per ottenere altre ricompense. La tua avventura in Warhammer non ha mai fine: ci sono sempre nuove miniature da collezionare, assemblare e dipingere, altre partite da giocare, libri da leggere e amici da conoscere!**



**DATA DI COMPLETAMENTO:**

# WARHAMMER 40,000

Preparati a gettarti a capofitto nella tetra oscurità del lontano futuro! Questo libretto è il tuo portale per una galassia grande e apocalittica in cui l'Imperium dell'Umanità combatte per la sopravvivenza contro una miriade di nemici.

## L'IMPERIUM

Su più di un milione di mondi l'Umanità è unita nell'adorazione del Dio Imperatore, che siede eternamente sul Trono d'Oro. Tuttavia, la presa dell'Imperium sulla galassia è fragile, dato che in ogni sistema stellare bruciano le fiamme della guerra.

Condottieri alieni guidano orde selvagge determinate ad annientare l'umanità. Campioni traditori sfruttano i poteri degli Dei Oscuri del Caos. Tremende tempeste dilanano persino la realtà, mostruosi Demoni emergono da esse per banchettare con le anime degli incauti.

Ad ergersi contro le tenebre ci sono le armate dell'Imperium, i ranghi ammassati e le poderose macchine da guerra dell'Astra Militarum, le meraviglie tecnologiche dell'Adeptus Mechanicus, le fanatiche Sorelle Guerriere e, soprattutto, gli Space Marines.

## GLI SPACE MARINES

L'élite degli Space Marines è la prima linea di difesa dell'Imperium contro tutti gli orrori della galassia. Ognuno è geneticamente migliorato per essere più forte, più veloce e più coraggioso dei normali umani. Equipaggiati e corazzati con le armi migliori a disposizione dell'Imperium, non esiste nemico che non possano sopraffare.

Esistono centinaia di Capitoli di Space Marine nell'Imperium, ciascuno con araldica, stile bellico e tradizioni proprie. Alcuni di tali Capitoli difendono l'Umanità da diecimila anni, mentre altri sono stati fondati più di recente per combattere le crescenti minacce all'Imperium.

## IL GIOCO

Nelle partite a Warhammer 40,000 due o più giocatori adunano ciascuno un'armata di miniature Citadel e le usano in battaglie sul tavolo, combattendo per sconfiggere i nemici e completare gli obiettivi della missione, per la gloria e il brivido della vittoria.

Puoi giocare partite in diversi modi: puoi affrontare battaglie competitive che mettono alla prova le tue abilità di comando oppure forgiare una storia per la tua armata in una serie di partite che usano il sistema Crociata.

Una partita a Warhammer 40,000 è uno spettacolo impressionante ed evocativo, con eserciti dipinti che marciano su un campo di battaglia e i giocatori che tirano dadi e si godono l'esperienza di un hobby condiviso.



# NELLA TETRA OSCURITÀ DEL LONTANO FUTURO C'È SOLO GUERRA

## LE MINIATURE

Le armate di Warhammer 40,000 sono una visione spettacolare di grandi squadre di fanteria supportate da un'ampia gamma di eroi, veicoli e mostri. Puoi personalizzare il tuo esercito usando le miniature che preferisci: che tu voglia una forza rapida di motociclisti e velivoli, un'inamovibile linea di tiro brulicante di armi pesanti o un contingente di possenti campioni, puoi creare l'armata dei tuoi sogni.

Puoi dipingere la tua armata per rappresentare una delle fazioni più famose dell'universo di Warhammer 40,000, oppure puoi dare libero sfogo all'immaginazione e crearne una tua. Qualunque modo scegli, scoprirai che questo hobby è divertente, esaltante e appagante, poiché dà vita a una collezione di miniature di cui andare fiero negli anni a venire.



## SCOPRI DI PIÙ

Per saperne di più su Warhammer 40,000, l'ambientazione e le varie fazioni, visita il sito web:

[WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)



# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Benvenuto nell'Età di Sigmar, un'era di guerra in cui eroi, divinità e mostri combattono per il dominio dei Reami Mortali. Questo libretto ti proietta in questi mondi fantastici man mano che ti addentri nell'hobby di Warhammer.

## I REAMI MORTALI

I Reami Mortali sono otto mondi elementali, ciascuno popolato da mostri letali, pericoli e segreti. Per secoli queste terre hanno sofferto sotto il giogo degli Dei del Caos, nemici primordiali dei mortali. L'Età del Caos è terminata quando il Dio-Re Sigmar, che un tempo governava i regni, ha inviato le sue schiere celesti per liberare le genti e riconquistare il suo antico impero.

Questi Figli Eterni della Tempesta sono i più grandi campioni del Dio-Re, eroi trasformati in immortali celestiali. Combattono sul fronte delle crociate contro gli innumerevoli orrori che minacciano i mortali. Neanche la morte può sconfiggerli, perché quando vengono uccisi la loro anima torna ad Azyr per essere riforgiata e tornare in guerra.

## LE GRANDI ALLEANZE

Le molte genti e fazioni dei Reami Mortali sono organizzate in quattro Grandi Alleanze, adunanze di guerrieri accomunate da obiettivi comuni.

I devoti all'**Ordine** includono umani, aelfi, duardin e i Figli Eterni della Tempesta, i poderosi campioni di Sigmar. Questi eroi intendono eliminare la corruzione del **Caos** dai Reami Mortali ed erigere grandi città come baluardi contro le tenebre.

A ostacolarli ci sono gli spaventosi guerrieri del Caos, seguaci degli dei oscuri che vogliono dominare i reami. Altre minacce sono poste dalle interminabili legioni della **Morte**, che obbediscono agli ordini del Sommo Necromante Nagash, e dalle forze primordiali della Distruzione.

Le orde della **Distruzione** sono una forza della natura primitiva, che combattono solo per piacere.

## IL GIOCO

Warhammer Age of Sigmar ti permette di inscenare combattimenti fantasy sul tuo tavolo da gioco, da piccoli scontri Avanguardia a gigantesche battaglie fra centinaia di modelli.

Puoi scegliere fra dozzine di fazioni suddivise fra le Grandi Alleanze, dai Figli Eterni della Tempesta alle orde erranti di Orruk e Ogor, ranghi sterminati di scheletri guidati da sinistri vampiri Malanima o terrificanti Demoni provenienti da oltre i confini della realtà.

Le tue partite possono spaziare da scontri competitivi attentamente equilibrati usando forze bilanciate e missioni apposite, a partite narrative che raccontano una storia, o puoi perfino mettere semplicemente tutte le tue miniature sul tavolo e lanciarti in una battaglia immensa!





# È UN'EPOCA DI TUMULTI. È UN'EPOCA DI GUERRA. QUESTA È L'ETÀ DI SIGMAR

## LE MINIATURE

Stai a te decidere come avvicinarti a Warhammer Age of Sigmar, ma tutto verte intorno alla tua collezione di miniature Citadel. Puoi voler collezionare, assemblare e dipingere miniature solo per divertirti, oppure per prendere parte a competizioni di pittura. Magari darai vita a un'armata micidiale e dominerai i campi di battaglia dei Reami Mortali, oppure percorrerai la Strada per la Gloria, adunando il tuo esercito man mano che combatti battaglie e tesse una narrazione nel tuo angolo dei regni.

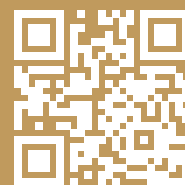
La tua esperienza di Warhammer Age of Sigmar può essere tutto questo o qualcosa di completamente diverso. Qualunque modo scegli, scoprirai che questo hobby è divertente, esaltante e appagante, poiché dà vita a una collezione di miniature di cui andare fiero negli anni a venire.



## SCOPRI DI PIÙ

Per saperne di più su Warhammer Age of Sigmar, l'ambientazione e le varie fazioni, visita il sito web:

[AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)



# COLLEZIONA



La tua collezione di Warhammer inizia qui, e dipende solo da te come viverla. Scegli le tue miniature preferite, ricrea una storia epica, forgia una poderosa armata, le opzioni sono infinite!

Questa sezione contiene attività che ti aiutano a iniziare la tua collezione.

## LISTA DEI DESIDERI

---

---

---

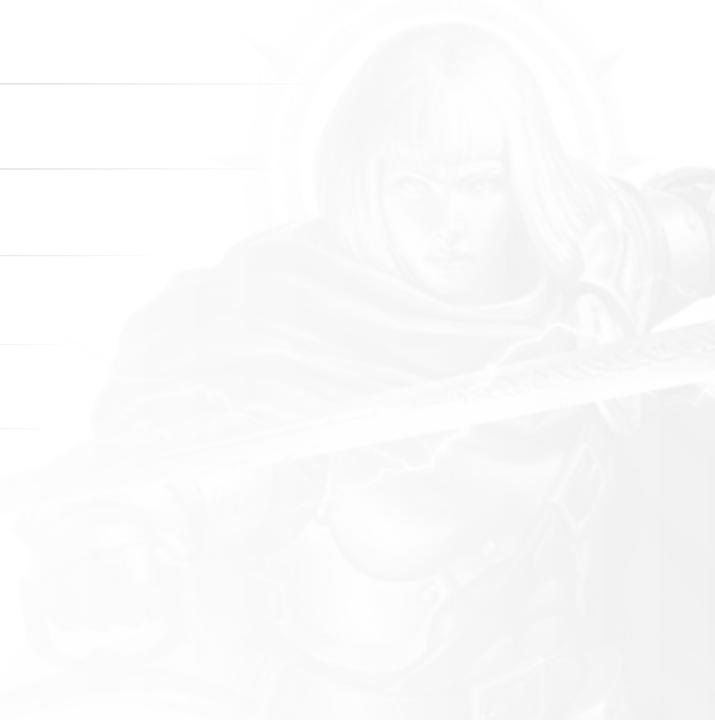
---

---

---

---

---



## CREA UNA LISTA DEI DESIDERI



Con così tante miniature incredibili tra cui scegliere, può essere utile compilare una lista delle tue preferite.

## ATTIVITÀ IN NEGOZIO



Il primo passo è scegliere le fondamenta della tua collezione. Parla con lo staff del gioco e delle fazioni che ti piacciono e decidi quale collezionare.

## SCOPRI DI PIÙ

Esplora gli universi di Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar sui siti dedicati. Scopri ambientazioni, fazioni, storie e tanto altro!

WARHAMMER  
40,000



WARHAMMER40000.COM

WARHAMMER  
AGE OF SIGMAR



AGEOFSIGMAR.COM

## FOCUS SULLA FAZIONE

Scopri gli eroi e le imprese più illustri della tua fazione sul sito e nei libri.



## SIGNORE DELLA BATTAGLIA - 1

Scegli un personaggio che guidi in guerra la tua collezione.



## SEGUITO FIDATO - 1

Scegli un'unità da cinque o più miniature per inaugurare la collezione e proteggere il tuo comandante.



## RINFORZI - 1

Espandi la tua armata; scegli una nuova unità da dieci o più miniature per la tua collezione.



## SQUASSATERRA - 1

Aggiungi alla tua collezione un mostro poderoso o un veicolo per far tremare il suolo!



## CAMPO DI BATTAGLIA - 1

Inizia a creare il campo di battaglia perfetto con un elemento di terreno.



## SET INTRODUTTIVI

I set introduttivi contengono due set di miniature (oltre a regole e altro ancora), quindi sono un modo perfetto per iniziare a collezionare con un amico.

Vai a pagina 32 per conoscere altri modi di ottenere timbri esplorando Warhammer in compagnia.



## RETROSPETTIVA

Nello spazio in basso scrivi cosa ne pensi della tua collezione.



### RETROSPETTIVA – 1

La tua collezione ne ha fatta di strada. Parla con lo staff dei passi compiuti e dei prossimi che muoverai.



## COLLEZIONA A MODO TUO

Qui scrivi cosa farai per l'attività Collezione di tua invenzione.



### IL TUO WARHAMMER – 1

Espandi la tua collezione a modo tuo! Crea e completa la tua attività Collezione con l'aiuto dello staff del negozio.



## SEZIONE COMPLETATA

La tua collezione è iniziata! Il seguito dipende solo da te.

Espandi la tua armata in una forza di conquista, comincia una nuova collezione di alleati o nemici o scegli le miniature che ti piacciono: è tutto nelle tue mani.

Quando hai completato tutte le attività Collezione, chiedi allo staff le spillette!



## PRIMA MINIATURA GRATUITA

Che tu sia interessato alla tetra oscurità del lontano futuro o ai Reami Mortali, in negozio riceverai gratuitamente la tua prima miniatura.

Chiedi allo staff come assemblare e dipingere la tua prima miniatura.



## MINIATURA DEL MESE

I negozi Warhammer regalano una miniatura ogni mese e potrai assemblarla e dipingerla come preferisci.

Scopri di più sulla nuova Miniatura del Mese nel tuo negozio.



## MONETE COLLEZIONABILI

Ogni mese il negozio ha una nuova moneta di Warhammer da collezionare.

Chiedi allo staff come ricevere la nuova moneta e l'album in cui conservarle.



## AVANGUARDIA E PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO

Le scatole Avanguardia e Pattuglia da Combattimento sono il modo migliore di iniziare una nuova collezione; ciascuna è un'armata in scatola e vale diversi timbri nella sezione Collezione.

Puoi esplorare la gamma di set Avanguardia e Pattuglia da Combattimento sul sito Warhammer o in negozio.



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

# ASSEMBLA



Trasformare una massa di componenti di plastica in una miniatura completa pronta da dipingere è un hobby vero e proprio!

Questa sezione contiene attività che ti aiutano a sviluppare le abilità per assemblare le miniature.

## ATTREZZI IN SICUREZZA

Assemblare miniature richiede diversi attrezzi, incluso un paio di tronchesine per plastica dalle lame piatte per staccare i componenti dalla cornice e un attrezzo per ripulire per eliminare i piccoli residui di plastica dovuti al processo di stampa. Alcune miniature necessitano anche di colla per unire le parti.

Quando utilizzi tronchesine, colla o qualsiasi altro strumento da modellismo, presta molta attenzione. Leggi le istruzioni accuratamente e segui tutte le indicazioni di sicurezza, oltre alle eventuali leggi locali.

Quando usi un attrezzo per la prima volta, chiedi allo staff di mostrarti come fare.



## GUARDA UN VIDEO DI ASSEMBLAGGIO

Il sito Battle Honours include un assortimento di videoguide all'assemblaggio per aiutarti a cominciare. Guardane uno e dillo allo staff.



## ATTIVITÀ IN NEGOZIO

La sicurezza innanzitutto! Chiedi allo staff di mostrarti come usare gli attrezzi necessari per assemblare le tue miniature.



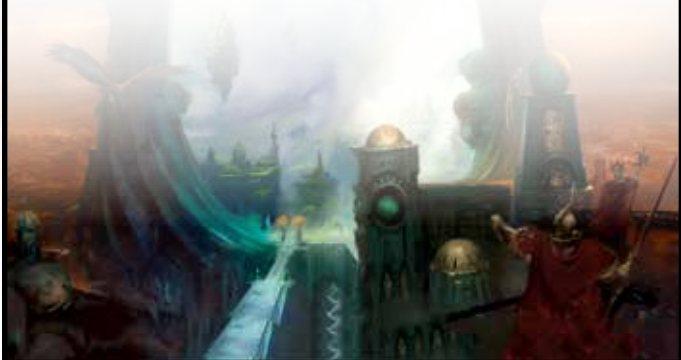
## ASSEMBLA A MODO TUO

Molte miniature possono essere assemblate in diversi modi, con opzioni d'arma differenti, varie teste e altre possibilità. Prima di iniziare ad assemblare le tue miniature, decidi quali componenti userai.



## GRANDE ARCHITETTO

Usa le tronchesine per plastica, e la colla se necessario, per assemblare la tua prima miniatura!



## SIGNORE DELLA BATTAGLIA - 2

Ora che conosci le basi dell'assemblaggio, dedicati al tuo comandante!



## SEGUIDO FIDATO - 2

Assemblare la tua prima unità di cinque o più miniature sarà sempre più facile man mano che perfezioni le tue capacità.



## RINFORZI - 2

Amplia la tua nuova armata assemblando la tua unità di dieci o più rinforzi.



## SQUASSATERRA - 2

Assembla il tuo modello di mostro o di veicolo: sarà il pezzo centrale perfetto per la tua collezione.



## CAMPO DI BATTAGLIA - 2

Fornisci alle tue miniature copertura contro gli attacchi nemici assemblando elementi di terreno a tua scelta.



## COMPONENTI AVANZATI

Molti set di Warhammer includono componenti opzionali per personalizzare le tue miniature. Questo vuol dire che avrai degli avanzati, chiamati da molti hobbisti "bits".

Quando avrai tutti i timbri Assembla, riceverai una scatola in cui conservare questi componenti da usare per personalizzare altre miniature.



## RETROSPETTIVA

In questo spazio scrivi cosa hai assemblato, le opzioni che hai scelto e cosa hai imparato.



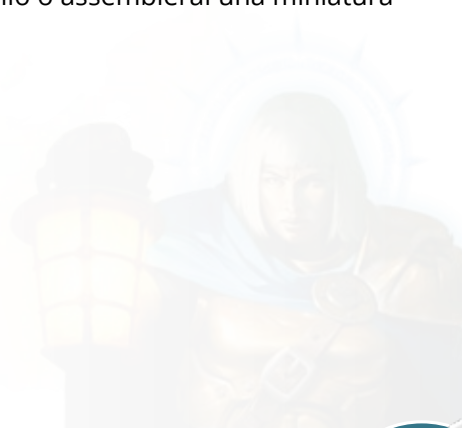
### RETROSPETTIVA – 2

Parla con lo staff di ciò che hai assemblato finora, cosa hai imparato e cosa ti piacerebbe assemblare in futuro.



## ASSEMBLA A MODO TUO

Inventa un'attività Assembla e scrivila qui. Magari modificherai un modello o assemblerai una miniatura complicata, sta a te decidere!



### IL TUO WARHAMMER – 2

Idea e completa la tua attività Assembla con l'aiuto dello staff.



## SEZIONE COMPLETATA

Che tu abbia assemblato le miniature come mostrato sulla guida o che le abbia personalizzate: ben fatto!

Senza dubbio sei pronto a continuare. Puoi aggiungere ciò che vuoi alla tua collezione, di certo sarai in grado di assemblare qualsiasi cosa scegli!

**Quando hai completato tutte le attività Assembla, chiedi allo staff la scatola degli avanzi!**





## MODIFICHE E KITBASH

A molta gente piace personalizzare le miniature cambiando componenti, aggiungendo parti opzionali di altri set o combinando più kit in modi fantasiosi. Questa attività è chiamata modifica, o kitbash, ed è un ottimo modo di rendere unica la tua collezione.



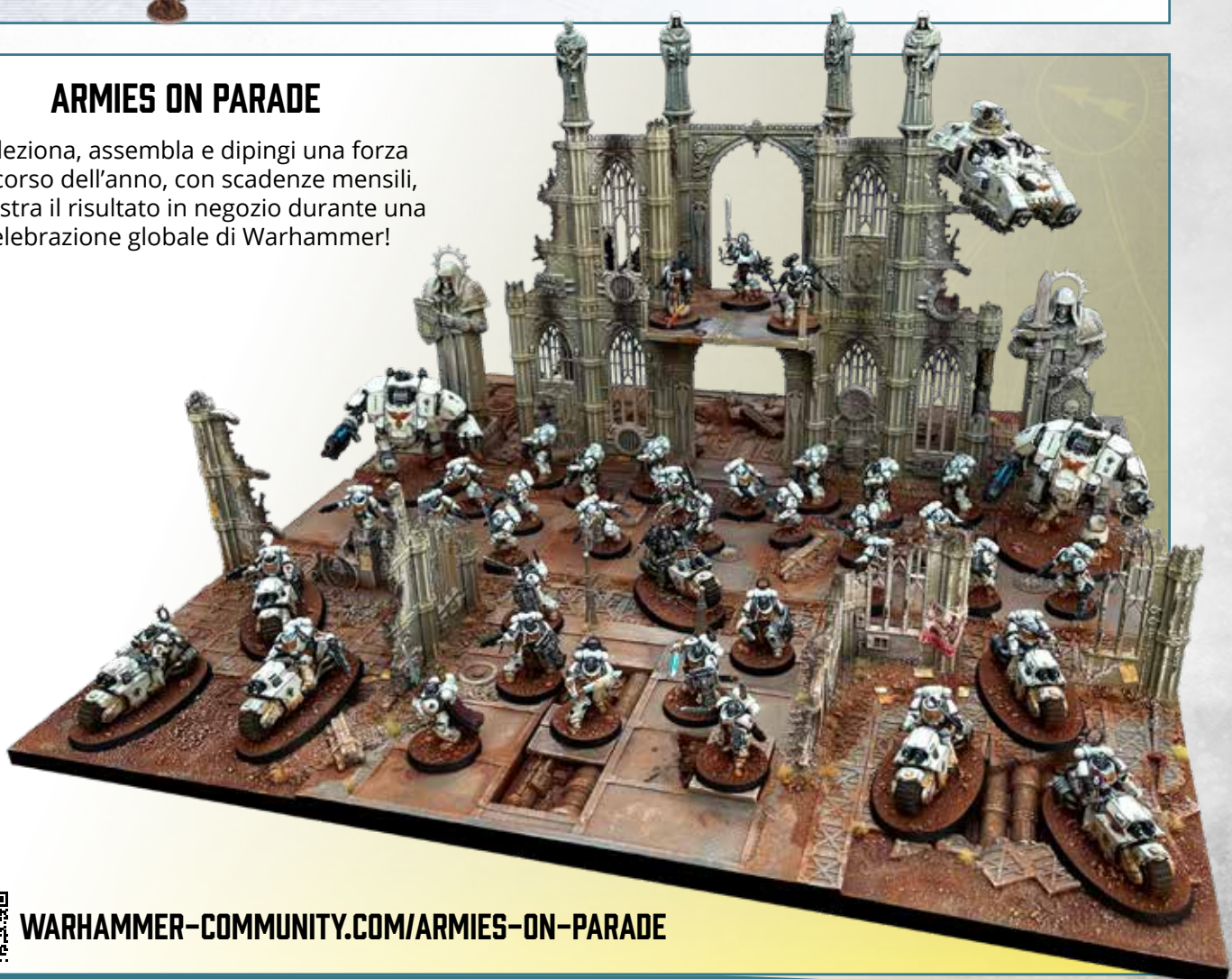
## VALIGETTE PER MINIATURE

Vale la pena proteggere le tue miniature quando le porti in giro.

Puoi avere valigette stilose appositamente ideate per ospitare miniature di tutte le forme e dimensioni tra una battaglia e l'altra.

## ARMIES ON PARADE

Collezione, assembli e dipingi una forza nel corso dell'anno, con scadenze mensili, e mostra il risultato in negozio durante una celebrazione globale di Warhammer!



[WARHAMMER-COMMUNITY.COM/ARMIES-ON-PARADE](https://www.warhammer-community.com/armies-on-parade)

# DIPINGI



Dipingere le miniature, trasformandole da plastica nuda a guerrieri completi, è una delle parti più appaganti dell'hobby di Warhammer. È più facile di quello che pensi: inizia con un colore di fondo, poi applica un colore alla volta. Non preoccuparti di sbagliare, puoi sempre correggere.

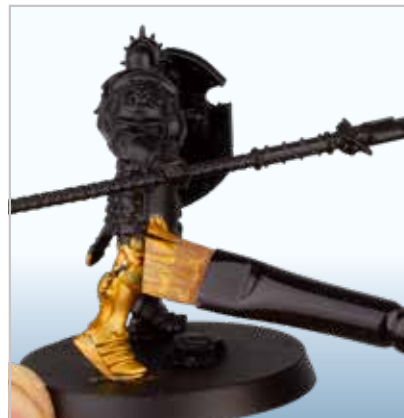
Questa sezione include attività che ti aiutano a portare in vita le tue miniature.

## COLORI CITADEL

La gamma Citadel è ideata per le miniature e comprende centinaia di colori, divisi in diversi tipi appositamente formulati per diverse tecniche di pittura.

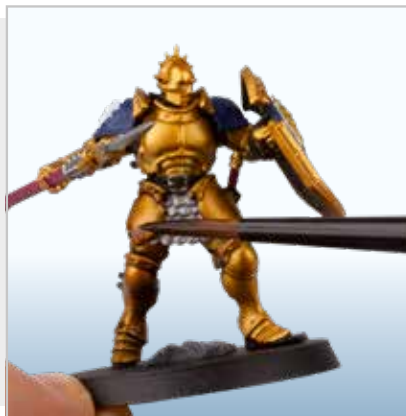


**I colori spray** ti consentono di applicare una mano coprente di colore. Ciò costituisce una superficie su cui stendere gli altri colori

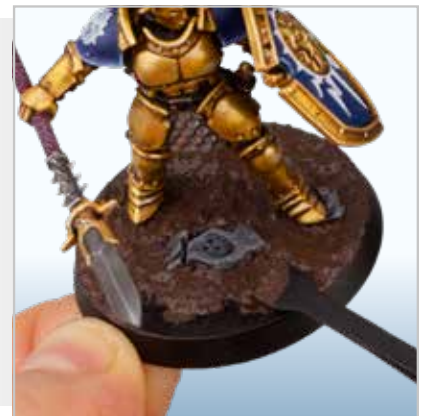


**I colori Base** contengono più pigmenti degli altri, dunque sono perfetti per applicare la base.

**I colori Shade** fluiscono nei recessi del modello, creando ombre e aggiungendo contrasti che lo portano in vita.



**I colori Technical** comprendono un'ampia gamma di colori per effetti speciali, come sangue, melma, ruggine e persino terra riarsa.



## IMPARA A DIPINGERE

Inizia, trova ispirazione e impara a dipingere passo a passo su:



[CITADELCOLOUR.COM/GETTING-STARTED](https://www.citadelcolour.com/getting-started)



## ATTIVITÀ IN NEGOZIO

Inizia a dipingere nel tuo negozio Warhammer, lo staff è pronto ad aiutarti a scegliere i colori e a consigliarti quali tecniche usare.



## SCHEMA DI COLORI

Scegli uno schema di colori per la tua collezione. Può essere qualcosa che hai visto o uno di tua invenzione.



## SIGNORE DELLA BATTAGLIA - 3

Dipingi il personaggio che hai scelto con il tuo nuovo schema di colori; diventerà bellissimo.



## SEGUITO FIDATO - 3

Impara a dipingere la tua unità di cinque o più miniature in gruppo; lo staff ti darà consigli utili.



## RINFORZI - 3

Ora che sai come dipingere le unità, espandi la collezione dipingendo dieci rinforzi.



## SQUASSATERRA - 3

Dipingi il tuo mostro o personaggio; usa la stessa tecnica del resto, ma su scala più grande. Chiedi allo staff in caso di dubbi.



## CAMPO DI BATTAGLIA - 3

Prova uno schema di colori differente o nuove tecniche, come il pennello asciutto, sul tuo elemento di terreno.



## SET DI INTRODUZIONE ALLA PITTURA

Ti offrono una selezione di colori e un pennello: tutto il necessario per cominciare con un nucleo di attrezzi hobbistici. Sono disponibili vari set tra cui scegliere.



## RETROSPETTIVA

Scrivi in questo spazio cosa hai dipinto, i colori che hai scelto, le tecniche impiegate e cosa hai imparato.



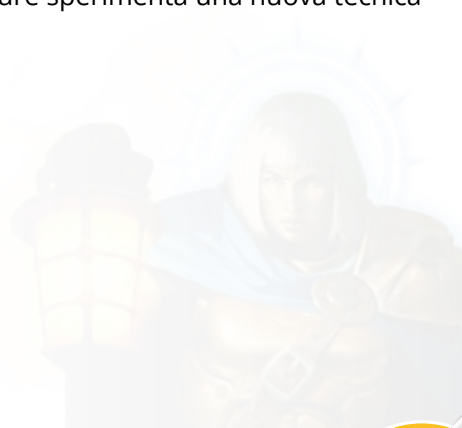
### RETROSPETTIVA – 3

Parla con lo staff di ciò che hai dipinto, cosa hai imparato e cosa vorresti provare a dipingere in futuro.



## DIPINGI A MODO TUO

Ci sono altri tipi di colori, come Contrast, Dry, Layer. Provane alcuni oppure sperimenta una nuova tecnica di pittura. Scrivi qui quale attività scegli.



### IL TUO WARHAMMER – 3

Idea e completa la tua attività Dipingi con l'aiuto dello staff.



[CITADELCOLOUR.COM/THE-PAINT-RANGE/](https://citadelcolour.com/the-paint-range/)

## SEZIONE COMPLETATA

Le tue abilità pittoriche stanno migliorando! Scegli dove vuoi arrivare.

Il sito Citadel Colour è pieno di video che mostrano interessanti schemi di colori e tecniche avanzate, il modo perfetto per progredire.

Quando hai completato tutte le attività Dipingi, chiedi allo staff l'astuccio per pennelli.



## SET DI PITTURA SU MISURA

Puoi scegliere dieci boccette di colori qualsiasi della gamma Citadel Colour e riceverne uno gratuitamente. Solo nei negozi Warhammer.

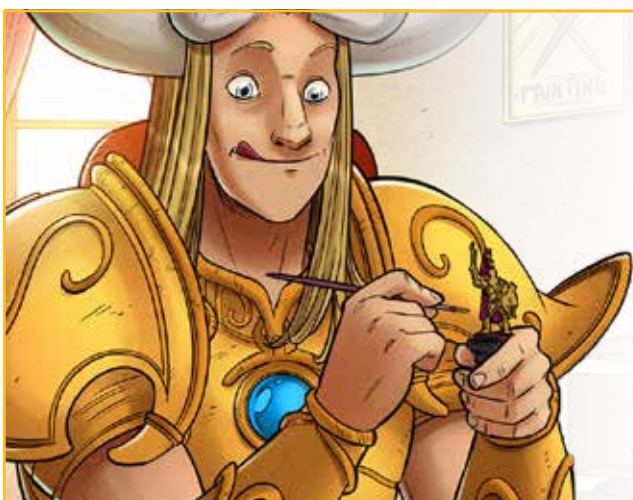
Chiedi allo staff come creare il tuo set di colori.



## PENNELLI

Puoi usare il tuo pennello Starter per dipingere gran parte dei dettagli sulle miniature, ma a volte serve un attrezzo apposito per provare qualcosa di nuovo.

Chiedi allo staff di presentarti l'ampia gamma di pennelli Citadel e il loro utilizzo.

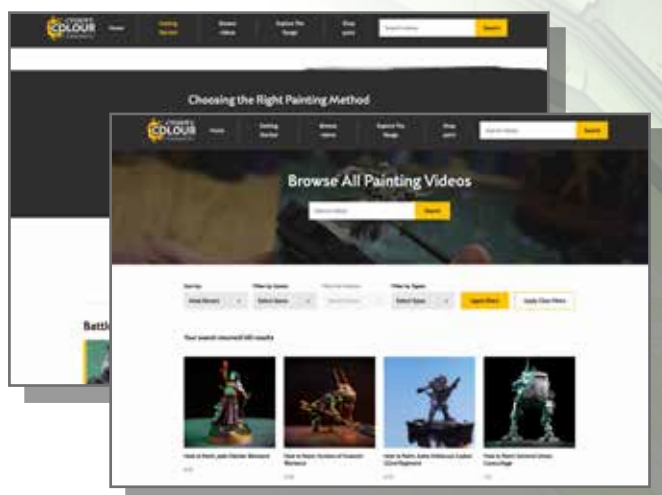


## VIDEO COME DIPINGERE

Il sito Citadel Colour ospita centinaia di video How to Paint, e nuovi ne vengono aggiunti ogni settimana. Riguardano molte miniature, schemi di colori e tecniche differenti.

Guarda i video disponibili su:

**CITADELCOLOUR.COM**



# GIOCA



Giocare a Warhammer è una divertente attività sociale e ti consente di usare le miniature che hai assemblato e dipinto in appassionate battaglie strategiche.

Le attività di questa sezione ti permettono di iniziare a tirare i dadi e divertirti in un batter d'occhio!

## MODI DI GIOCARE

Puoi giocare a Warhammer Age of Sigmar e Warhammer 40,000 in diversi modi.

### COMINCIARE

Puoi cominciare a giocare con qualsiasi miniatura tu abbia: ti basta decidere con l'avversario cosa usare, poi mettete le miniature sul tavolo e iniziate a tirare i dadi!

### AVANGUARDIA E PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO

Una scatola Avanguardia di Warhammer Age of Sigmar o una Pattuglia da Combattimento di Warhammer 40,000 ti forniscono una forza perfetta per giocare partite non troppo grandi, ma molto emozionanti.

### PARTITE NARRATIVE

Le partite narrative possono raccontare una storia o far parte di una campagna Strada per la Gloria o Crociata, durante la quale ottieni ricompense per le armate che potranno usare nelle battaglie successive, mentre vedi i tuoi comandanti assurgere al potere man mano che giochi partite.

### PARTITE BILANCIATE

Le partite bilanciate stabiliscono regole ben precise per selezionare le armate e gli scenari. Ciò fa in modo che entrambe le fazioni siano equilibrate e debbano usare piani accurati e decisioni astute per prevalere, dunque è l'ideale per le battaglie competitive e gli eventi.

## GUARDA UN VIDEO IMPARA A GIOCARE

Scopri le basi del gioco scelto con video Impara a giocare sul sito Battle Honours.



[BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM](https://battlehonours.warhammer.com)



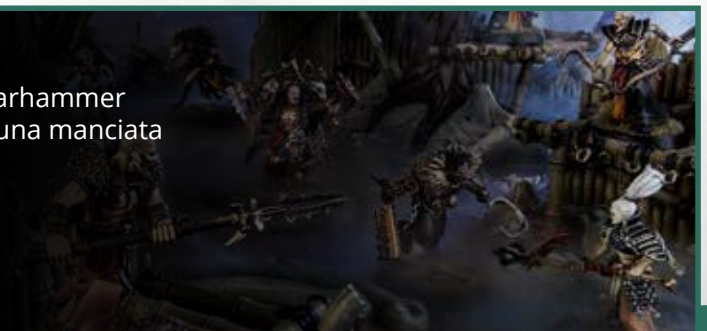
## ATTIVITÀ IN NEGOZIO

Gioca la tua prima partita! Lo staff sarà lieto di aiutarti a imparare le regole base con una partita introduttiva.



## DIMENSIONI DELLA PARTITA

Puoi giocare partite a Warhammer Age of Sigmar e Warhammer 40,000 di qualsiasi dimensione, da piccoli scontri con una manciata di unità a enormi conflitti con centinaia di miniature.



## ADUNA LA TUA ARMATA

La tua collezione può essere adunata in una poderosa armata da usare in partita. Chiedi allo staff di aiutarti con la tua prima lista dell'esercito.



## SIGNORE DELLA BATTAGLIA - 4

Il tuo personaggio è pronto a guidare le sue forze in battaglia. Gioca una partita usando il tuo personaggio.



## SEGUITO FIDATO - 4

Il tuo personaggio ha bisogno di un'armata da guidare! Gioca una partita usando il tuo leader e il Seguito Fidato.



## RINFORZI - 4

È giunto il momento di aumentare la dimensione delle tue partite: aggiungi i rinforzi e dacci dentro!



## SQUASSATERRA - 4

Aggiungi una nuova, gigantesca dimensione alle tue partite accompagnando alla tua forza un mostro o un veicolo.



## CAMPO DI BATTAGLIA - 4

Metti l'elemento di terreno sul tavolo e gioca una partita con tutto ciò che hai collezionato, assemblato e dipinto finora.



## ARMATE IN SCATOLA

Un fantastico modo di provare una nuova armata è con un Set Introduttivo, una Pattuglia da Combattimento o un set Avanguardia. Contengono una selezione di miniature studiata per le partite bilanciate, così che possa schierarle in maniera rapida e semplice.



## RETROSPETTIVA

Scrivi in questo spazio le partite che hai giocato, cosa è andato bene e cosa male e cosa hai imparato.



### RETROSPETTIVA – 4

Parla con lo staff delle partite giocate finora e di ciò che hai imparato dalle tue vittorie e sconfitte!



## GIOCA A MODO TUO

Ci sono molti modi di giocare: puoi provare uno scenario, iniziare un'armata narrativa o partecipare a un evento. Scrivi qui quale sarà la tua attività Gioca.



### IL TUO WARHAMMER – 4

Idea e completa la tua attività Gioca con l'aiuto dello staff.



## SEZIONE COMPLETATA

Giocare partite è una divertente esperienza sociale con cui stringere amicizie e creare rivalità.

Con tutti i modi di giocare e i vari giochi ci sono diverse opportunità di tirare dadi e divertirsi.

**Dopo aver completato tutte le attività Gioca chiedi allo staff i dadi. Che tu possa tirare sempre 6!**







## KILL TEAM

Nella tetra oscurità del lontano futuro, piccole bande di guerrieri d'élite si scontrano in missioni segrete ma vitali per il destino della galassia. Aduna il tuo kill team scegliendo fra dozzine disponibili, dotalo di equipaggiamenti peculiari e affronta schermaglie veloci e brutali.

[WARHAMMER40000.COM/KILL-TEAM](http://WARHAMMER40000.COM/KILL-TEAM)



## WARHAMMER UNDERWORLDS

Warhammer Underworlds è un gioco da tavolo rapido e avvincente in cui bande da guerra si scontrano per la gloria negli angoli oscuri dei Reami Mortali. Scegli una banda da guerra di intrepidi eroi o crudeli antagonisti e unisciti alla mischia!

Puoi saperne di più sul gioco e sulle bande da guerra su:

[WARHAMMERUNDERWORLDS.COM](http://WARHAMMERUNDERWORLDS.COM)



## WARHAMMER QUEST: CITTÀ MALEDETTA

Avventurati nella città spettrale di Ulfenkarn e contrattacca i suoi signori non morti in questo gioco da tavolo cooperativo ricco d'azione.

[AGEOSIGMAR.COM/GAMES/CURSED-CITY](http://AGEOSIGMAR.COM/GAMES/CURSED-CITY)



## WARCRY

In questo gioco di schermaglie tattiche potrai adunare la tua banda da guerra e combattere nelle terre selvagge dei Reami Mortali. Affronta i nemici per l'onore, manufatti misteriosi o la semplice gioia della battaglia, e utilizza una schiera di bande da guerra diverse in un sistema di campagna narrativo approfondito.

[AGEOSIGMAR.COM/GAMES/WARCRY](http://AGEOSIGMAR.COM/GAMES/WARCRY)



# LEGGI



Warhammer è pieno di emozionanti storie di avventura, eroismo, astuzia e coraggio!

In questa sezione trovi attività ideate per presentarti il background e le storie dell'Età di Sigmar e del XLI millennio.

## MODI DI LEGGERE

Puoi leggere testi di Warhammer Age of Sigmar e Warhammer 40,000 tramite diversi canali.

### ONLINE

Il sito Warhammer Community pullula di articoli informativi e miniature dipinte da altri hobbisti, oltre che di notizie sulle uscite imminenti di tutti i giochi di Warhammer.



[WARHAMMER-COMMUNITY.COM](https://www.warhammer-community.com)

### RIVISTE

Ogni mese la rivista White Dwarf ti offre il punto di vista degli ideatori dei giochi, nuove regole da provare, gallerie di miniature magnificamente dipinte e altri contenuti che non troverai da nessun'altra parte.

### LIBRI

Black Library pubblica un'ampia collana di romanzi e racconti di Warhammer, che raccontano le storie di tutti i mondi di Warhammer. Non dimenticare che oltre alle regole, i codex e i tomi da guerra contengono interessanti storie sulle varie fazioni.

**Nota bene:** attualmente nessuno di questi contenuti è disponibile in italiano.

## LEGGI ESTRATTI DI LIBRI

Tuffati nella tua prima avventura con qualche racconto o estratto.

Leggi gli estratti alle pagine 28 e 30.



## ATTIVITÀ IN NEGOZIO

Parla con lo staff di cosa ti piace leggere e di quali libri di Warhammer potrebbero interessarti.



## EBOOK

Oltre ai libri stampati c'è un'ampia selezione di eBook di Warhammer. Trovi storie per gran parte delle fazioni, storie horror e gialle e persino avventure ambientate nei mondi di Necromunda, Blood Bowl e altri giochi. Qualunque siano le tue preferenze, c'è un eBook che fa al caso tuo.

[BLACKLIBRARY.COM](https://www.blacklibrary.com)



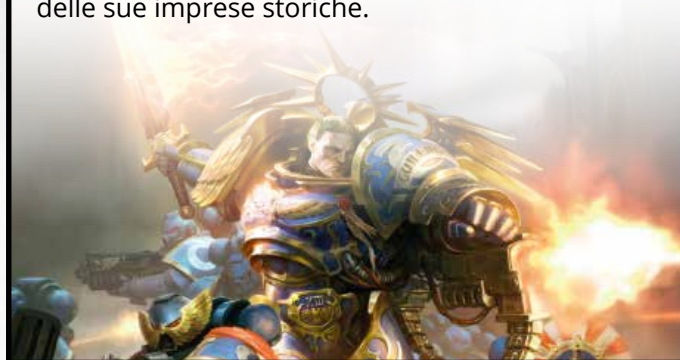
## SIGNORE DEL SAPERE

Leggi qualcosa sulla tua fazione nel relativo codex o tomo da guerra. Scopri cosa ami della sua storia e delle sue gesta.



## SIGNORE DELLA BATTAGLIA

Leggi qualcosa sui uno dei tuoi personaggi preferiti dell'ambientazione di Warhammer e delle sue imprese storiche.



## UNISCITI ALLA COMMUNITY

Visita il sito Warhammer Community per scoprire le novità e leggere articoli informativi.



## WHITE DWARF

Leggi un numero della rivista White Dwarf; include articoli, racconti di guerra, racconti e molto altro.



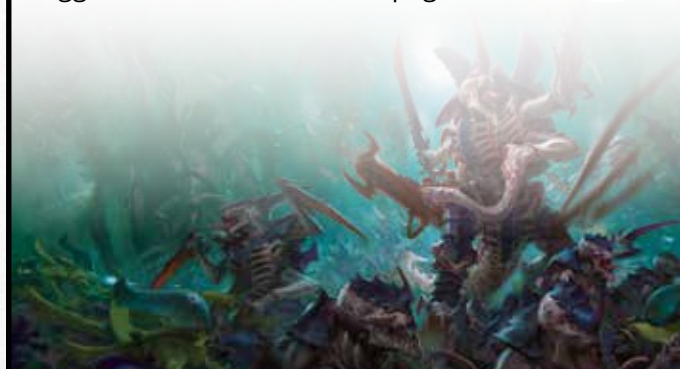
## ENTRA NELLA BIBLIOTECA NERA

Prova una delle collane di romanzi e racconti disponibili in negozio.



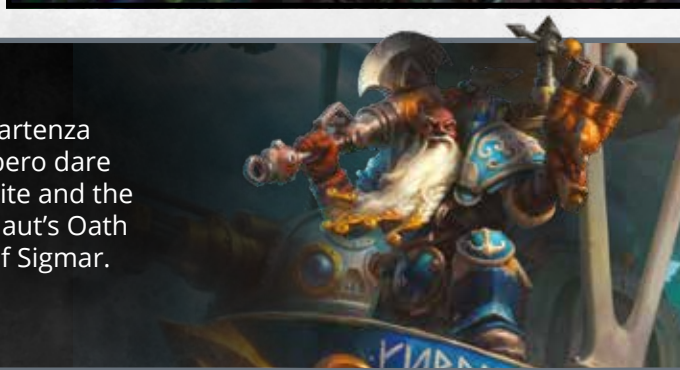
## MISSIVE DAL FRONTE

Tieni il passo con gli eventi in corso nelle ambientazioni di Warhammer leggendo un Libro della Campagna.



## OTTIME PRIME LETTURE

Alcuni libri sono ideati per essere un ottimo punto di partenza per i nuovi lettori. I fan di Warhammer 40,000 dovrebbero dare un'occhiata a Dark Imperium, Avenging Son o The Infinite and the Divine, mentre Dominion, The Hollow King e The Arkanaut's Oath sono perfetti per gli appassionati di Warhammer Age of Sigmar.



## RETROSPETTIVA

Scrivi in questo spazio cosa ti è piaciuto leggere e cosa vorresti leggere in futuro.



### RETROSPETTIVA – 5

Parla con lo staff di cosa hai letto e cosa ti è piaciuto di più.



## LEGGI A MODO TUO

Non manca di certo il materiale ambientato nei mondi di Warhammer. Scrivi qui quale sarà la tua attività Leggi.



### IL TUO WARHAMMER – 5

Idea e completa la tua attività Leggi con l'aiuto dello staff.



## SEZIONE COMPLETATA

Immergiti nel sapere delle ambientazioni di Warhammer in modo divertente e aumenta il coinvolgimento nelle partite.

Quando hai completato le attività Leggi chiedi allo staff il segnalibro. Te lo sei guadagnato!



## BLACK LIBRARY

Black Library pubblica romanzi e racconti ambientati nel XXI millennio e nei Reami Mortali. Dalle storie di battaglie famigerate a quelle horror e di orridi crimini, c'è qualcosa per tutti.



**BLACKLIBRARY.COM**



## AUDIOLIBRI

Se preferisci ascoltare i libri, hai a disposizione un'ampia gamma di romanzi di Warhammer in formato audiolibro e audiodramma. Gli audiolibri sono romanzi completi letti da attori professionisti e gli audiodrammi sono interpretati da un cast accompagnato da musiche ed effetti sonori per migliorare l'esperienza.



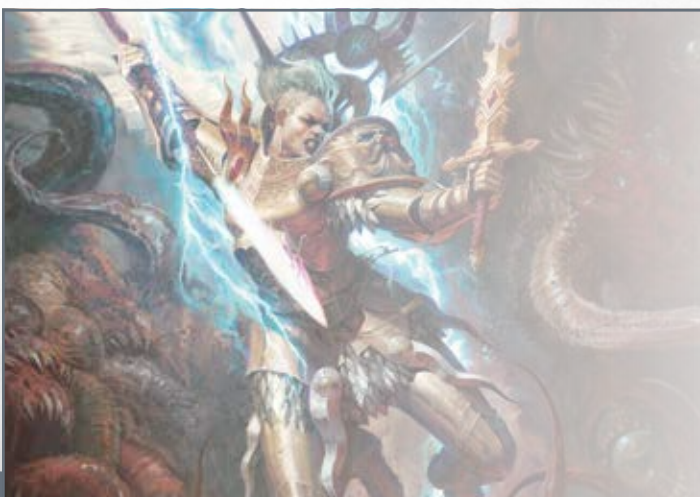
## THE HORUS HERESY

Horus Heresy racconta degli albori dell'Imperium e della grande guerra civile che ha diviso l'Umanità quando metà dei Primarchi, i figli sovrumani dell'Imperatore, si sono ribellati e si sono schierati contro all'intera galassia. Questa premiata serie include romanzi, racconti e audiolibri ed è la straziante storia di una lotta tra fratelli.



## LIBRI DI BACKGROUND

Le ambientazioni di Warhammer includono grandi mondi, reconditi segreti ed eventi in corso, esplorati in regolamenti, codex, tomi da guerra e libri della campagna. Oltre alle regole, questi volumi forniscono fantastici dettagli e avvincenti racconti che vedono protagonisti alcuni dei più grandi eroi e antagonisti di Warhammer Age of Sigmar e Warhammer 40,000.



# L'OMBRA CALA

Il Capitano Agemman sparò con il requiem Tempesta, dilaniando così un Termagant in avvicinamento. Una goccia nel mare, rifletté il Primo Capitano degli Ultramarines. Centinaia di organismi guerrieri guizzavano tra gli alberi del mondo buio noto come Obsidria, calpestandosi a vicenda nella frenesia di affondare zanne e artigli negli Ultramarines. Il mero peso numerico degli alieni bastava a sradicare gli alberi e a seppellirli sotto l'ondata di chitina.

I guerrieri della forza d'attacco di Agemman stavano eseguendo una ritirata disciplinata. Svatiati di loro erano già caduti sotto i colpi delle biomunizioni o delle grinfie, però continuavano a sparare raffiche difensive mentre indietreggiavano verso il punto di estrazione. Osservandoli combattere, Agemman provò orgoglio per i suoi uomini. Nessun passo era frettoloso o sbagliato, nessun tiro troppo affrettato. Ogni tentativo di aggiramento sul

fianco dei Tiranidi veniva individuato e contrastato rapidamente con getti di fiamme e proiettili di requiem. Tutto ciò nonostante il fatto che stessero affrontando una valanga di organismi guerrieri feroci e suicidi.

‘L'aggressione degli xeno è iperaccelerata, disse la voce di Tyvus tramite l'auricolare vox.

Il Primo Capitano abbatté altri Termagant e gettò un'occhiata al suo augure strategico prima di rispondere.

‘La tua teoria riguardo l'importanza del campione diciassette al momento sembra alquanto azzeccata, fratello Apotecario.’

‘L'acquisizione del nucleo cerebrale della bestia fulcro sembra averli agitati’ rispose Tyvus con una nota di sarcasmo. ‘Mi ritrovo a essere anche io un involontario fulcro della loro attenzione.’

Agemman comprendeva la verità di quelle parole. Tyvus lottava al cuore della formazione di Ultramarines, protetto dalle forme corazzate dei fratelli come se si trovasse dietro un baluardo di ceramite, tuttavia il suo equipaggiamento era perforato e logoro, dato che gli xeno avevano ignorato le altre minacce per sparargli o gettarglisi contro.

‘Questa fissazione per te rende il nemico vulnerabile, fratello’, disse Agemman sparando di nuovo e udendo il suono che lo avvisava delle poche munizioni rimaste nell'arma. ‘Non tentano nemmeno di trovare copertura dai nostri proiettili, e ci assaltano solo in quanto ostacoli per raggiungerci.’

‘Sono grato che la mia situazione di pericolo fornisca un vantaggio tattico, Primo Capitano’, replicò Tyvus dopo una pausa per ficcare un proiettile nella testa di un orrore balzante. ‘Il tuo ottimismo è di ispirazione.’

‘Mi è stato fatto notare molte volte, fratello’, replicò Agemman con fare imperturbabile. Premette la ruota di selezione del caricatore mentre un servoteschio estraeva quello vuoto e ne inseriva uno pieno. ‘Difendi il biocampione e noi continueremo a difendere te. Il timer dice tre minuti all'estrazione.’

‘Coraggio e onore, Primo Capitano’, disse Tyvus come una sorta di ringraziamento. Agemman ripeté le parole, e il muso dell'arma lampeggiò scaricando proiettili sui nemici in avvicinamento.

I Terminator della Squadra Decius attorno a lui si ritiravano in ranghi serrati sparando raffiche controllate. Il Codicista Valius avanzava al loro fianco con le protezioni runiche dell'armatura che brillavano rabbiose. Il volto era contorto dallo sforzo di evocare ondate di forza psionica nonostante la presenza soffocante dell'Ombra nel Warp. Ogni manifestazione colpiva i Tiranidi come un ariete invisibile e scaraventava in aria carcasse spezzate.



‘Squadra Decius, schema di tiro Ajax-Meteoros’ ordinò Agemman. ‘Squadra Ulaxes, bruciateli.’

I Terminator aggiustarono la mira, concentrandosi sugli organismi più esterni che Agemman aveva individuato muoversi sul fianco. Intanto, i Marines Infernus della Squadra Ulaxes avanzarono nei varchi tra i Terminator spianando i pirofucili e rilasciando getti di promezio ardente. Concentrati sull’Apotecario Tyvus, più di una dozzina di organismi tiranidi si lanciò dritta nella tempesta di fiamme. Agemman udì la loro carne sfrigolare e le armature organiche spezzarsi nel calore. Gli strilli di morte gli sembrarono piatti, suoni autonomi non associabili a nessuna emozione o intelligenza.

La Squadra Ulaxes si ritirò di nuovo dietro i Terminator, una manovra fluida come ingranaggi ben oliati di un meccanismo. Agemman provò ancora un moto di ammirazione per i confratelli sotto il suo comando.

‘Mantenete schemi di ritirata e di fuoco’ ordinò nel vox. ‘Meno di cento metri alla radura. I designatori runici mostrano l’Aquila di Macragge in avvicinamento. Preparatevi all’estrazione in combattimento.’

Agemman udì il rombo di missili sparati in rapida successione e guardò a sinistra. Là, il Dreadnought Fratello Julianos stava rilasciando una raffica di testate a frammentazione nello sciame, esplosivi che scoppiarono tra gli alberi riempiendo l’aria di icore tiranide e schegge di legno.

‘Le fiamme spingono gli xeno nella mia visuale’, disse il pilota inumato del Dreadnought Ballistus. ‘Cercano di affiancarci. Ne sono grato, più nemici da uccidere per ciò che i loro simili fecero su Macragge.’

‘Precisamente, fratello, noi...’ iniziò Agemman, ma fu interrotto da un grido penetrante che diventava sempre più acuto e forte, tanto che il Primo Capitano temette che le lenti dell’elmo si infrangessero. Invece gli mostrarono una sfera di bioplasma luminescente salire tra gli alberi come una stella nascente. La sua luce accecante illuminò il torreggiante mostro alieno che stava generando il micidiale proiettile dentro

un campo bioelettrico.

‘Assassino Urlante!’ gridò il Terminator Sergente Decius. Gli Space Marines rivolsero le armi verso l’enorme Carnefice, ma era troppo tardi. La bestia rilasciò il dardo di bioplasma con uno schiocco. La sfera luminosa schizzò nell’oscurità arborea e colpì il Fratello Julianos dritto sul sarcofago corazzato, sciogliendo plastacciaio e ceramite. Archi di forza motrice guizzarono dai sistemi distrutti, il fumò sali denso e nero mentre il Dreadnought vacillava e finiva di spalle contro un albero.

‘Fratello Julianos, rapporto’ ordinò Agemman. Ricevette solo interferenze statiche come risposta. Il terreno tremò quando l’Assassino Urlante, una delle tre le sottospecie del Carnefice più conosciute e odiate, accelerò in una carica. Agemman si sentì pervadere da una tetra risolutezza nel vedere la bestia puntare dritta verso il Fratello Tyvus. In qualche modo pensava che non avrebbe esitato a divorare i Terminator della Squadra Decius per raggiungere la preda. Se lasciato incontrollato, il mostro avrebbe distrutto il cuore della sua forza d’attacco, e Agemman non poteva permetterlo.

Stringendo i denti, il Primo Capitano mormorò una benedizione d’ira allo spirito macchina della sua spada potenziata e si mise sul percorso della bestia alla carica.

Prima che il Carnefice lo raggiungesse, due colonne di energia laser penetrarono l’oscurità falciando gli alberi e facendo cadere le cime infuocate sui Tiranidi. I colpi perforarono la testa dell’enorme creatura. Agemman vide chiaramente gli occhi della bestia diventare scarlatti e poi scoppiare con le fiamme che ardevano nelle orbite.

Le gambe dell’Assassino Urlante cedettero e la creatura, cadendo di testa, si lasciò dietro un profondo solco nella terra argillosa.

‘Sono...vivo...fratello Capitano...’ rispose il Dreadnought, con le canne dei cannoni laser ancora incandescenti e la voce artificiale scossa dal dolore.

‘Ti ringrazio per quel colpo esemplare, Fratello Julianos’ disse Agemman. ‘Adesso

ripiega verso il punto di estrazione; hai sostenuto troppi danni e non intendo mettere a rischio te né la tua saggezza.’

‘Come...comandi...’ rispose Julianos. Un passo pesante dopo l’altro si ritirò fino alla calma pozza di luce che indicava la radura nei boschi bui. Il resto degli Ultramarines si mosse con il Dreadnought danneggiato, concentrandosi sul proteggere l’Apotecario e mantenendo il fuoco difensivo. Fratello Calastus morì per un uncino di straziacarni conficcatosi nell’occhio attraverso le lenti dell’elmo proprio mentre raggiungeva la luce. I fratelli Terminator Agrista e Palatus fecero pochi altri passi prima che qualcosa di enorme e serpentino con fauci piene di zanne e tentacoli sbucasse dall’oscurità facendoli a pezzi. Mentre i fratelli vendicativi facevano a pezzi il mostro, lo spostamento d’aria delle turbine dell’Aquila di Macragge smosse selvaggiamente la volta arborea.

‘Cannoniera, siamo pronti all’estrazione in combattimento e abbiamo il campione diciassette’, disse Agemman nel vox.

‘Capito, signore’ rispose il pilota. ‘Scendiamo. Signore, la avviso che ci sono notizie urgenti dal Sistema Formidyre. Il Lord Solar Leontus ha ordinato il rientro immediato di tutte le Lame Sol.’

La cannoniera atterrò con un violento stridio di motori e ad armi spianate. Nonostante avesse portato in salvo gran parte dei suoi confratelli, il difficile trionfo del Primo Capitano fu sminuito dalle parole dell’equipaggio-ilota. Mentre sparava e indietreggiava per salire sulla rampa, la mente di Agemman cercò di capire le implicazioni di ciò che aveva appena udito.

La rampa si ritrasse, lasciando a terra la massa di Tiranidi frenetici. I motori ruggirono quando il velivolo salì rapido nei cieli cobalto di Obsidia. Prima ancora di aver raggiunto la troposfera, Agemman era già entrato nella cabina di pilotaggio con l’elmo fissato magneticamente alla cintura. L’equipaggio-ilota si voltò a guardarlo con occhi solenni e visi pallidi e preoccupati.

‘Ditemi tutto’ comandò Agemman.

## L'ETÀ DI SIGMAR

Il potere di Sigmar era tale che ogni colpo del suo poderoso martello aveva massacrato i rampolli del Caos e rimandato indietro nel vuoto i signori demoniaci. Sebbene avesse vinto molti scontri, stava perdendo la guerra. Durante la Battaglia dei Cieli Ardenti il disastro divenne palese.

Mentre centinaia di nazioni si votavano al Caos pur di sopravvivere, l'ira di Sigmar divenne sempre più ardente. L'ascesa allo status divino non aveva smorzato il suo impeto, anzi, la distruzione del suo mondo originario lo aveva reso quasi ossessionato. Combatteva con passione e furia più che con distacco e acume tattico, un dio guerriero sul campo tanto quanto nelle corti celestiali. Anche se era riuscito ad aggiudicarsi la vittoria in un

teatro di guerra, altre dozzine cedevano al numero crescente di nemici. L'alleanza divina di Sigmar stava già mostrando le prime crepe nelle fondamenta. Il tempo stava correndo verso il tremendo culmine del disastro globale.

I primi tomi di guerra aqshiani, con pagine di metallo incise al vetriolo, raccontano dei duelli di Sigmar contro i Tetrarchi della Rovina. Si dice che il Dio-Re, immerso nelle fiamme di Aqshy, abbia abbattuto An'grath, l'Esaltato, e distrutto le sue armate khornite. Seguì l'orrida scia di melma del Grande Immondo Feculox fino alla Città dei Rami a Ghyran per distruggerlo. Il Signore del Mutamento Kiathanus evitò il conflitto diretto, ma vincolò Sigmar in un circolo di inganni; grazie all'acciaio

nel suo animo, però, il Dio-Re spezzò l'incantesimo. Persino le astute tentazioni di Luxcious il Custode svanirono di fronte alla sua forza.

Fu Archaon il Prescelto Eterno la rovina di Sigmar. Vide in quelle sconfitte un'opportunità. Gli ci vollero decenni, ma uno i signori demoniaci sotto una causa comune, e annesse le schiere del Regno del Caos alle proprie armate. Durante la Battaglia dei Cieli Ardenti sulle Pianure di Fuoco di Aqshy, i Tetrarchi si scontrarono nuovamente con Sigmar, e le dimensioni delle loro orde demoniache oscurarono il suolo. Contro di esse si ergevano Sigmar e le Dodici Tribù di Bellicos, nazioni focose decise ad annientare gli oppressori del Caos o morire nel tentativo. Le accompagnavano duardin, aelfi in armature scintillanti, bellicosi orruks e persino ranghi di morti viventi.

Anche se Nagash non era presente, molte delle sue armate necromantiche erano al fianco di Sigmar. Gorkamorka infuriava inarrestabile, aprendo con la clava grosse fenditure tra le orde all'attacco. La luce ardente di Teclis bandì innumerevoli avversari, ma fu sempre il potente Sigmar ad affrontarne il grosso. Il conflitto infuriava mentre dei, mostri e guerrieri mortali combattevano con tutto ciò che avevano. L'alba lasciava il posto al tramonto, e il tramonto all'alba in continuazione. Le pire di teschi innalzate alla gloria degli Dei Oscuri sembravano montagne; il massacro era tanto incessante che si dice che per un intero anno guardare Aqshy da un altro reame voleva dire vedere solo un teschio ardente in cielo. Sigmar guidò la carica sette volte, e sette volte la sua coalizione respinse i nemici del Caos, mietendo molte vittime ad ogni assalto. I Tetrarchi assaggiarono l'ira di Ghal Maraz uno dopo l'altro, dato che nel loro mostruoso orgoglio non intendevano lottare assieme. Rimaneva ancora uno sfidante per il Dio-Re.

Mentre Archaon cavalcava verso Sigmar, con la cerchia della Varanguarda al suo fianco, il Dio-Re lanciò il martello Ghal





Maraz con la forza di un tuono. Fu un errore di giudizio che avrebbe avuto conseguenze per secoli. Un'illusione evocata da Archaon portò Sigmar a scagliare l'arma non sulla sua nemesi, ma in uno squarcio nella realtà dal quale le orde demoniache si erano riversate ad Aqshy. I cieli si spaccarono e rimbombarono quando il martello affondò nel vuoto, lontano dalla mano di Sigmar, e la sua perdita sancì la fine delle speranze di vittoria. Sigmar, senza la sua arma, era indebolito. Combatté fin quando poté, spostando persino lo scontro all'Ognidove, ma le sue armate vennero lentamente decimate.

Sigmar, non vedendo altra opzione, si ritirò con le sue genti nel Regno dei Cieli e sigillò i Cancelli di Azyr alle sue spalle. Così facendo, condannò gli altri Reami Mortali alla dannazione. In quel giorno, le leggende dorate dell'Età del Mito lasciarono il posto a una cronologia sanguinosa scritta con la punta di una lama.

I secoli pregni di sangue successivi alla ritirata del Dio-Re non trascorsero nell'ozio. Ogni giorno e ogni notte vennero dedicati ad un unico scopo: la vendetta. L'obiettivo chiave nella mente di Sigmar era recuperare ciò che era stato perso e, con l'aiuto dei suoi divini alleati, mise in moto un piano per riscrivere la storia.

La tempesta della furia del Dio-Re si era raccolta per molto tempo. Quell'emozione era così intensa che si trasformò in una nube scura sopra Azyr, una bufera di energia spirituale con il potere di frantumare le oscure nazioni del Caos, se solo avesse ricevuto una forma. E l'avrebbe avuta, ma a un prezzo incommensurabile. Con il tempo la rabbia furente di Sigmar si sarebbe manifestata non solo come una forza arcana, ma anche come una stirpe di armi viventi più potenti di qualunque altra giunta in precedenza.

A lungo Sigmar aveva rimuginato fissando il nucleo vorticante di Mallus. Sapeva per esperienza che non poteva vincere la guerra contro il Caos combattendo come aveva fatto nelle sue vite precedenti. Nemmeno un dio poteva infrangere la morsa ferrea del Caos, e di sicuro non uno che aveva perso l'arma simbolo del suo potere. Fu così che

non divenne un campione dell'umanità né un figlio della guerra, ma il suo tremendo padre.

Il Dio-Re non avrebbe più combattuto solo con pugni e martello. La sua arma preferita non sarebbe più stata un manufatto, ma una nuova civiltà, le schiere celestiali di Azyr. Sul fronte avrebbe messo un'armata come nessun'altra, capace di combattere mille battaglie in una sola volta.

Dal suo palazzo di Sigmaron nell'Alto Azyr, il Dio-Re guardò in basso con cuore pesante coloro che aveva dimenticato. Ogni città e nazione che cadeva sotto la sferza del Caos gli apriva una nuova ferita nell'anima, tuttavia in ogni disperata battaglia di ciascuna popolazione egli trovava i semi del vero eroismo. Strappò via dalla soglia del disastro quei pochi eroi che lottarono contro il Caos fino alla fine, portandoli nel Regno dei Cieli tramite una saetta folgorante. Con l'aiuto del Grande Fabbriatore Grungni, che continuava a ritenersi in debito con Sigmar, da quelle anime valorose fu creata una nuova razza di superumani. I due lavorarono insieme per realizzare un'armata miracolosa, una schiera di angeli corazzati forgiati dall'essenza degli uomini e delle donne migliori che lottavano nei Reami Mortali. Sigmar li chiamò Figli Eterni della Tempesta, paladini guerrieri nelle cui vene scorrevano i fulmini e che sarebbero rinati in un lampo di energia anche se fossero morti nella lunga guerra contro il Caos. Con il tempo questo è proprio quello che avrebbero fatto: ritornare ad Azyr tramite una saetta sfolgorante dopo ogni morte per essere riforgiati e rimandati in battaglia ancora e ancora, finché la loro natura eterna non ne avesse lentamente corroso le identità.

Lo scoppio della Tempesta di Sigmar non diede peso a tali tribolazioni, perché era un periodo di pura speranza. Dopo un'intera notte di canti di guerra e preparativi finali, in cui l'aria era colma di tensione dalla promessa della vendetta imminente, la Lunga Attesa finì e i Figli Eterni della Tempesta vennero scatenati. Le prime colonne di fulmini scagliati da Sigmaron colpirono la terra insanguinata dei Reami Mortali, con al loro interno le prime confraternite dei Figli Eterni della Tempesta. Essi arrivarono nelle terre devastate dal Caos come pilastri



di luminosa energia celeste: quando le cupole di saette si dissiparono, rivelarono torreggianti guerrieri dalle spalle larghe, armati e corazzati con il magico metallo chiamato sigmarite, la materia stessa del Mondo Che Fu che Sigmar un tempo chiamava casa. Pesanti spadoni e martelli avvolti da energia si schiantarono su elmi cornuti, corazze incise di rune e scudi coperti di pelle umana. Per la prima volta a memoria d'uomo, le orde del Caos conobbero la paura.

Questa nuova forza nel cosmo colpì i nemici come una lancia di fulmini scagliata da un dio furioso. La vendetta di Sigmar nei confronti degli Dei del Caos ci aveva messo parecchio ad arrivare, ma quando giunse lo fece con furia devastante. Convinti della loro superiorità, gli avversari furono mandati nello scompiglio.

Nel giro di poche ore si formarono un centinaio di teste di ponte in tutte le terre, ciascuna un'isola di luminoso potenziale dorato in mezzo a un mare di oscurità e disperazione. Non erano altro che briciole di speranza, e molte sarebbero state sopraffatte non appena i seguaci del Caos si fossero chiamati a raccolta e avessero attaccato i nuovi arrivati con un grande grido di battaglia. Molte altre divennero però i primi semi di una nuova civiltà che si sarebbe estesa in tutti i reami riaccendendo la speranza che i frastagliati rimasugli di umanità avrebbero potuto contrattaccare - e forse, con la potenza degli dei dalla loro parte, emergere vittoriosi.

# PORTA UN AMICO

L'hobby di Warhammer è più bello se condiviso con gli amici.

Porta in negozio qualcuno che ancora non conosce Warhammer e lo staff lo aiuterà a iniziare l'avventura collezionando, assemblando, dipingendo, giocando e leggendo.

Inoltre, puoi ricevere timbri aggiuntivi se completi ciascuno dei tipi di attività con un amico, e altri ancora se le avete fatte tutte e cinque assieme!



## COLLEZIONA ASSIEME

Aiuta un amico a scegliere le sue prime miniature.



## ASSEMBLA ASSIEME

Assembla un modello introduttivo o la Miniatura del Mese in negozio con un amico.



## DIPINGI ASSIEME

Porta un amico in negozio per un'attività di pittura introduttiva.



## GIOCA ASSIEME

Gioca una partita introduttiva in negozio con un amico.



## LEGGI ASSIEME

Aiuta un amico a scegliere la sua prima storia di Black Library o il suo primo Codex o Tomo da Guerra.



## COMPAGNO ONOREVOLE

Completa tutte e cinque le altre attività con i tuoi amici.



## WARHAMMER ALLIANCE

Warhammer Alliance è il programma di supporto educativo di Warhammer.

Con tanto supporto da Games Workshop, offre ai giovani una possibilità di partecipare a un hobby divertente, creativo e sociale attraverso la scuola, le associazioni Scout e altri gruppi.

Scopri di più chiedendo allo staff o su:



[WARHAMMER-ALLIANCE.COM](http://WARHAMMER-ALLIANCE.COM)



## GETTONI COLLEZIONABILI

Ogni mese il tuo negozio avrà un gettone collezionabile a tema disponibile.

Chiedi al tuo negozio come iniziare la tua collezione!

## MINIATURE GRATUITE

Le miniature sono al cuore dell'hobby Warhammer, e puoi portartene una a casa gratis!

Chiedi allo staff del negozio.



[WARHAMMER.COM](http://WARHAMMER.COM)

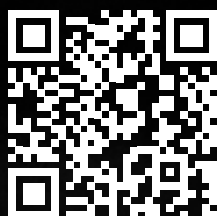




## INIZIA IL TUO VIAGGIO IN WARHAMMER

Man mano che leggi, affinerai le tue capacità nei cinque cardini dell'hobby di Warhammer: Collezionare, Assemblare, Dipingere, Giocare e Leggere. Nell'hobby di Warhammer c'è qualcosa per tutti.

Chiedi ulteriori informazioni allo staff del negozio.



**BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM**



024499998921

02449999892



Games Workshop Limited,  
Willow Road, Nottingham,  
NG7 2WS, Regno Unito

