



BATTLE HONOURS



**DESCUBRE WARHAMMER, EXPLORA MUNDOS
FANTÁSTICOS, Y GANA RECOMPENSAS EXCLUSIVAS**



BIENVENIDO A BATTLE HONOURS

Battle Honours está diseñado para ayudarte a dar los primeros pasos con Warhammer.

En este libreto encontrarás actividades que cubren los cinco pilares de Warhammer:



COLECCIONA



MONTA



PINTA



JUEGA



LEE

Guiado por el personal de tu tienda Warhammer local, establecerás objetivos de hobby para aumentar tus conocimientos y habilidades de Warhammer, y podrás llevar un seguimiento de tu progreso a través de este libreto.

Durante estas actividades descubrirás los mundos de Warhammer, pulirás tus habilidades y prepararás tus miniaturas. ¡Y además son muy divertidas!

CÓMO USAR ESTE LIBRETO

1

RECOMPENSAS

2

WARHAMMER 40,000

4

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

6

ACTIVIDADES DE COLECCIONAR

8

ACTIVIDADES DE MONTAR

12

ACTIVIDADES DE PINTAR

16

ACTIVIDADES DE JUGAR

20

ACTIVIDADES DE LEER

24

FRAGMENTOS DE RELATOS CORTOS

28

TRAE UN AMIGO

32

WARHAMMER ALLIANCE

33

El personal de tu tienda está disponible si necesitas apoyo de cualquier tipo. También puedes hallar más ayuda y consejos en:

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM



EL DUEÑO DE ESTE LIBRETO ES:

LA FECHA EN LA QUE EMPECÉ:

MI TIENDA WARHAMMER:

CÓMO USAR ESTE LIBRETO

Con este libretto, junto con la ayuda y los consejos del personal de tu tienda Warhammer, aprenderá sobre Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar, establecerás objetivos y completarás actividades mientras exploras estos universos.

HAZLO A TU MANERA

Battle Honours está diseñado para brindarte una experiencia completa del hobby de Warhammer y permitirte experimentarlo a tu manera.

Este libretto incluye numerosas actividades, repartidas entre Coleccionar, Montar, Pintar, Jugar y Leer, que son las claves del hobby de Warhammer. Cada sección del libretto incluye diez actividades, y cada actividad te otorga un sello para indicar tu logro. Puedes completar las actividades y las secciones en el orden que prefieras. Completa cualquier sección para obtener una recompensa.

¡Cuando tengas 30 sellos, habrás llegado a la meta final y completado Battle Honours!

Puedes hacer más actividades y coleccionar más sellos tras llegar a las 30 para ganar más recompensas, ¡y seguir pasándolo bien!

POR DÓNDE EMPEZAR

En la parte superior de esta página, escribe tu nombre, la fecha y cuál es tu tienda Warhammer local.

¡Recuerda pedir al personal de la tienda que te ponga un sello en esta actividad y en las demás que hagas!



RECOMPENSAS

Cada logro debe celebrarse, ya sea aprender sobre los universos de Warhammer, pintar una miniatura o jugar una emocionante partida con amigos.

¡Muestra lo que has conseguido con estas recompensas exclusivas!



COLECCIONA

Coleccionar es divertido; y cada colección de Warhammer es única y especial, tanto si coleccionas miniaturas individuales para exhibirlas o un ejército que usar en tus partidas.

Completa las actividades de Coleccionar para recibir un par de pines.



PÁG. 8



MONTA

En Warhammer tenemos las mejores miniaturas que existen. Coge esas piezas de plástico gris en una matriz y conviértelas en miniaturas asombrosas, listas para exhibirlas, pintarlas o jugar con ellas.

Completa las actividades de Montar para recibir una caja de restos en la que guardar las piezas que te sobran y poder usarlas luego.



PÁG. 12



PINTA

Para muchos fans de Warhammer, pintar es una de sus partes favoritas del hobby. Tanto si pintas por diversión o para participar en concursos y eventos, es gratificante y relajante.

Completa las actividades de Pintar para recibir un maletín de pinceles, para que tus pinceles se conserven en perfectas condiciones.



Pinceles no incluidos

PÁG. 16



JUEGA

Todas tus miniaturas se pueden usar para jugar emocionantes partidas de Warhammer. Tanto si disfrutas de una pequeña batalla en casa con amigos o juegas contra personas de todo el mundo en un gran evento organizado, hay diversión para toda la vida.

Completa las actividades de Jugar para recibir un conjunto de cuatro dados de Warhammer.



PÁG. 20



LEE

¡Cada miniatura y cada batalla tiene una historia detrás!

Tanto si lees sobre tus últimas miniaturas en sus codex y tomos de batalla, o te zambulles en una nueva novela o audiolibro de la Black Library, Warhammer está repleto de historias épicas.

Completa las actividades de Leer para recibir un punto de libro para guardar la página del libro que estés leyendo.



PÁG. 24

FINALIZACIÓN

Completa 30 actividades para terminar el primer paso de tu viaje, y recibir un certificado y un maletín de miniaturas en el que transportar de forma segura tu colección de Warhammer.



Puedes seguir haciendo actividades y coleccionando sellos para obtener las recompensas que te falten. La aventura de Warhammer nunca termina: ¡siempre hay nuevas miniaturas que coleccionar, montar y pintar, partidas que jugar, historias que leer y amigos a los que conocer!

FECHA DE FINALIZACIÓN:



WARHAMMER 40,000

¡Prepárate para zambullirte en el despiadado universo del lejano futuro! Este libretto es tu entrada a una galaxia enorme y apocalíptica en la que el Imperium de la Humanidad lucha por sobrevivir contra incontables enemigos.

EL IMPERIUM

En más de un millón de mundos, la Humanidad está unida en la adoración del Dios-Emperador, sentado eternamente en su Trono Dorado. Sin embargo, el control del Imperium sobre la galaxia es débil, ya que en cada sistema estelar arden las llamas de la guerra.

Caudillos alienígenas lideran hordas arrasadoras decididas a acabar con la humanidad. Campeones traidores invocan el poder de los Dioses Oscuros del Caos. Grandes tormentas desgarran la realidad misma y monstruosos Daemons surgen de ellas para consumir las almas de los incautos.

Contra la oscuridad se alzan los ejércitos del Imperium: las incontables tropas y poderosas máquinas de guerra del Astra Militarum, las maravillas tecnológicas del Adeptus Mechanicus, las fanáticas Hermanas de Batalla y, sobre todos los demás, los Marines Espaciales.

MARINES ESPACIALES

Los Marines Espaciales de élite son la primera línea de defensa del Imperium contra los horrores de la galaxia. Cada Marine Espacial está genéticamente mejorado para ser más fuerte, más rápido y más valiente que los humanos corrientes. Armados y protegidos con las mejores armas y equipo a disposición del Imperium, no hay enemigo que los Marines Espaciales no puedan vencer.

Hay cientos de Capítulos de Marines Espaciales en todo el Imperium, cada uno con su propia heráldica, estilo de lucha y legado de honor. Algunos de estos Capítulos han estado defendiendo a la Humanidad durante diez mil años, mientras que otros se han fundado más recientemente para combatir las amenazas contra el Imperium que jamás dejan de crecer.

EL JUEGO

En las partidas de Warhammer 40,000, dos (o más) jugadores crean un ejército de miniaturas Citadel cada uno y los enfrentan en batallas de mesa, luchando para superar a sus enemigos y completar sus objetivos de misión, por la gloria y la emoción de la victoria.

Puedes jugar partidas de diferentes modos según tus preferencias, como batallas competitivas que pondrán a prueba tus capacidades como general, o forjar un relato para tu ejército a lo largo de varias partidas con el sistema de Cruzada.

Una partida de Warhammer 40,000 es una visión espectacular e inspiradora, con ejércitos pintados que marchan por un campo de batalla modelado mientras los jugadores tiran dados y disfrutan del compañerismo de una experiencia de hobby compartida.



EN EL DESPIADADO UNIVERSO DEL LEJANO FUTURO SOLO HAY GUERRA

LAS MINIATURAS

Los ejércitos de Warhammer 40,000 son espectaculares, formados por escuadras apolonadas de infantería apoyadas por un gran repertorio de héroes, vehículos y monstruos. Puedes personalizar tu ejército para usar las miniaturas que quieras; tanto si prefieres una tropa veloz de motos y voladores, una robusta línea defensiva con armas pesadas, o una fuerza con muchos campeones poderosos, puedes crear el ejército de tus sueños.

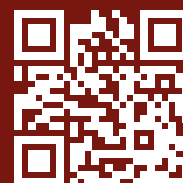
Puedes pintar tu ejército para que represente una facción famosa del universo de Warhammer 40,000, o dejar volar tu imaginación y crear una propia. Independientemente de cómo decidas montar tus fuerzas, encontrarás que este es un hobby lleno de diversión, emoción y la satisfacción de crear una colección de miniaturas de la que podrás estar orgulloso a lo largo de los años.



SIGUE DESCUBRIENDO

Para averiguar más cosas sobre Warhammer 40,000, la ambientación y las diferentes facciones, visita la web:

WARHAMMER40000.COM



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Bienvenido a Age of Sigmar, una era de guerra en la que héroes, dioses y monstruos se enfrentan por el dominio de los Reinos Mortales. Este libretto te sumergirá en estos mundos fantásticos mientras comienzas tu viaje por el hobby de Warhammer.

LOS REINOS MORTALES

Los Reinos Mortales son ocho mundos elementales, cada uno repleto de monstruos mortíferos, peligros temibles y secretos enterrados. Durante siglos, estas tierras languidieron bajo el yugo de los Dioses del Caos, enemigos primordiales de los mortales. La Era del Caos terminó cuando el Dios Rey Sigmar, que una vez gobernó los Reinos, envió a sus huestes celestiales montadas en relámpagos para liberar a los mortales y restablecer su antiguo imperio. Estas huestes son los Forjados en la Tormenta, los mayores campeones del Dios Rey, héroes transformados en inmortales celestiales. Luchan en la vanguardia de las cruzadas, enfrentándose a los muchos horrores que amenazan a los mortales. Ni siquiera la muerte puede reclamarlos, pues si son abatidos, sus almas regresan a Azyr para ser Reforjadas y enviadas de nuevo a la guerra.

LAS GRANDES ALIANZAS

Los muchos pueblos y facciones de los Reinos Mortales están organizados en cuatro Grandes Alianzas, afiliaciones informales de guerreros unidos por objetivos compartidos.

Aquellos dedicados al Orden incluyen humanos, aelfos, duardines y los Forjados en la Tormenta, los poderosos campeones de Sigmar. Estos héroes buscan limpiar la mancha de Caos de los Reinos Mortales y establecer grandes ciudades como baluartes contra la oscuridad.

Alineados contra ellos están los temibles guerreros de Caos, seguidores de dioses oscuros que buscan dominar los reinos. No menos amenazantes son las interminables legiones de la Muerte, que siguen la voluntad del Gran Nigromante Nagash, o las fuerzas primordiales de la Destrucción, cuyas hordas son una fuerza de la naturaleza primigenia que luchan simplemente porque pueden.

EL JUEGO

Warhammer Age of Sigmar te permite librar batallas de fantasía en tu mesa de juego, que van desde choques de Vanguardia a pequeña escala hasta enfrentamientos masivos entre cientos de miniaturas.

Puedes elegir entre docenas de facciones entre las Grandes Alianzas, como los imperecederos Forjados en la Tormenta, las hordas incursoras de Orruks y Ogors, grandes legiones de esqueletos controlados por siniestros vampiros Pudrealmas, u horribles Daemons de más allá de los confines de la realidad.

Tus partidas pueden ir desde reñidas partidas competitivas usando fuerzas equilibradas y misiones creadas especialmente, hasta partidas narrativas que cuentan una historia, ¡o simplemente poner todas tus miniaturas sobre la mesa y disfrutar de una batalla campal!



ES UNA ÉPOCA DE AGITACIÓN. SON TIEMPOS DE GUERRA. ESTA ES LA ERA DE SIGMAR

LAS MINIATURAS

Tú decides cómo participas en Warhammer Age of Sigmar, pero todo gira alrededor de tu colección de miniaturas Citadel. Puede que quieras coleccionarlas, montarlas o pintarlas, por diversión o para participar en concursos. Tal vez crearás un ejército conquistador y dominarás los campos de batalla de los Reinos Mortales. Tal vez recorras el Sendero a la Gloria, ampliando tu ejército a medida que juegas y creando una narrativa en tu propio rincón de los reinos.

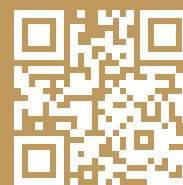
Tu experiencia en Warhammer Age of Sigmar puede ser todas estas cosas, o puede ser algo completamente inventado por ti. Independientemente de cómo decidas participar, encontrarás que este es un hobby lleno de diversión, emoción y la satisfacción de crear una colección de miniaturas de la que podrás estar orgulloso a lo largo de los años.



SIGUE DESCUBRIENDO

Para averiguar más cosas sobre Warhammer Age of Sigmar, la ambientación y las diferentes facciones, visita la web:

AGEOFSIGMAR.COM



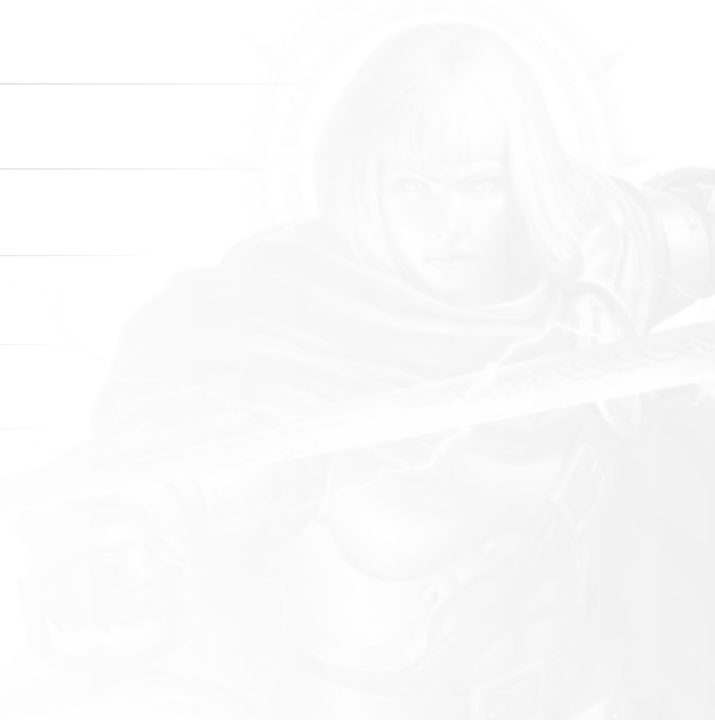
COLECCIONA



Tu colección de Warhammer comienza aquí, y cómo la formes depende completamente de ti. Elige tus miniaturas favoritas, recrea una historia épica, reúne un poderoso ejército: ¡las opciones son infinitas!

Esta sección contiene actividades que te ayudarán a comenzar tu colección.

LISTA DE DESEOS



CREA UNA LISTA DE DESEOS

Con tantas increíbles miniaturas entre las que elegir, te ayudará elaborar una lista de tus favoritas.



ACTIVIDAD DE TIENDA

El primer paso es elegir en qué vas a centrar tu colección. Habla con el personal de la tienda sobre los juegos y facciones que te gustan, y elige cuál coleccionar.



SIGUE DESCUBRIENDO

Explora los universos de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar en sus páginas web dedicadas. ¡Descubre las ambientaciones, facciones, historias y mucho más!

WARHAMMER
40.000



WARHAMMER40000.COM

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



AGEOFSIGMAR.COM

CENTRARSE EN TU FACCIÓN

Descubre los héroes y las mayores batallas de tu facción en la página web y en los libros.



AMO DE LA GUERRA - 1

Elige un personaje que liderará tu colección en batalla.



SÉQUITO DE CONFIANZA - 1

Elige una unidad de cinco o más miniaturas para expandir tu colección y proteger a tu comandante.



REFUERZOS - 1

Expande tu ejército - elige una nueva unidad de diez o más miniaturas para tu colección.



ATRONADOR - 1

Añade un poderoso monstruo o vehículo a tu colección, ¡y haz que la tierra tiemble!



CAMPO DE BATALLA - 1

Empieza a crear tu campo de batalla perfecto con una pieza de escenografía o terreno.



CAJAS DE INICIO

Las cajas básicas contienen dos conjuntos de miniaturas (junto con reglas, y mucho más), lo que hace que sean un gran punto de partida para que un amigo y tú empecéis vuestras colecciones.

Echa un vistazo a la página 32 para ver más formas de ganar sellos al explorar Warhammer junto a un amigo.



RETROSPECTIVA

Escribe lo que opinas de tu colección en el espacio de debajo.



RETROSPECTIVA – 1

Tu colección ha llegado muy lejos. Habla con el personal de tu tienda sobre lo que has ido coleccionando, y qué podría ser lo siguiente.



COLECCIONA A TU MANERA

Escribe aquí lo que vas a hacer para tu propia actividad de Coleccionar.



TU WARHAMMER – 1

Expande tu colección... ¡a tu manera! Idea y completa tu propia actividad de Coleccionar con ayuda del personal de tienda.



SECCIÓN COMPLETADA

¡Tu colección ha comenzado! Lo que suceda a continuación depende de ti.

Expande tu ejército en una fuerza conquistadora, comienza una nueva colección de aliados o enemigos para ellos, o simplemente elige miniaturas que te gusten: está en tus manos.

Una vez que hayas completado todas las actividades de Coleccionar, ¡pídele tus pins al personal de la tienda!



PRIMERA MINIATURA GRATIS

Tanto si te interesa más el despiadado universo del lejano futuro o los Reinos Mortales, puedes conseguir tu primera miniatura gratis en tu tienda local.

Pregunta en tu tienda cómo empezar a montar y pintar tu primera miniatura.



MINIATURA DEL MES

Las tiendas Warhammer regalan una miniatura gratis cada mes, para que la montes y la pintes de la forma que quieras.

Averigua cuál es la miniatura del mes en tu tienda local.



MONEDAS COLECCIONABLES

Cada mes, tu tienda local tendrá una nueva moneda de Warhammer para coleccionar.

Pregunta al personal de tu tienda cómo conseguir la moneda más nueva y un álbum donde guardarlas.



VANGUARDIA Y PATRULLA

Las cajas de Vanguardia y Patrulla son la mejor forma de empezar una nueva colección: cada una es un ejército en una caja, y te permite ganar varios sellos de la sección de Coleccionar.

Puedes ver la gama de cajas de Vanguardia y Patrulla en la tienda online de Warhammer o en tu tienda local.



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

MONTA



¡Hacer que tus miniaturas pasen de ser un montón de piezas de plástico a una miniatura completa lista para pintar es un hobby en sí mismo!

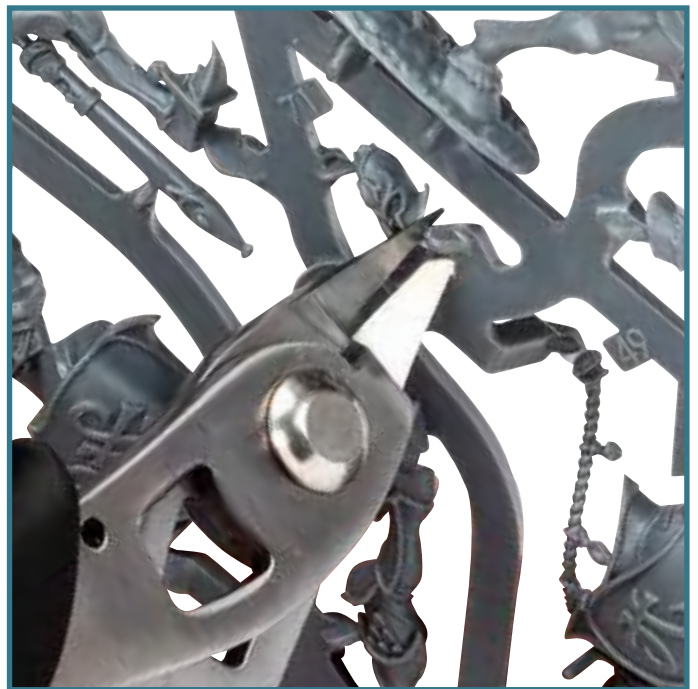
Esta sección contiene actividades que te ayudarán a aprender las habilidades para montar tus miniaturas.

CAUTELA CON LAS HERRAMIENTAS

Montar miniaturas requiere una variedad de herramientas, incluidas tenazas para plásticos de borde plano para separar las piezas de su matriz y un quitarrebabas para limpiar pequeñas líneas de plástico que quedaron de los moldes de la miniatura. Algunas miniaturas también necesitarán pegamento para unir sus piezas.

Cuando uses tenazas, pegamento o cualquier otra herramienta de modelado, tómate tu tiempo y ten cuidado. Lee las instrucciones detenidamente y sigue las pautas de seguridad indicadas, así como las leyes aplicables de tu país.

Antes de usar una herramienta por primera vez, pídele al personal de la tienda que te haga una demostración.



VE UN VÍDEO DE MONTAJE

La página web de Battle Honours tiene diversas guías de montaje en vídeo que te ayudarán a dar los primeros pasos. Mira uno de ellos y díselo al personal de tu tienda.



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



ACTIVIDAD DE TIENDA

¡Seguridad ante todo! Pide al personal de tu tienda que te enseñen cómo usar las herramientas necesarias para montar tus miniaturas.



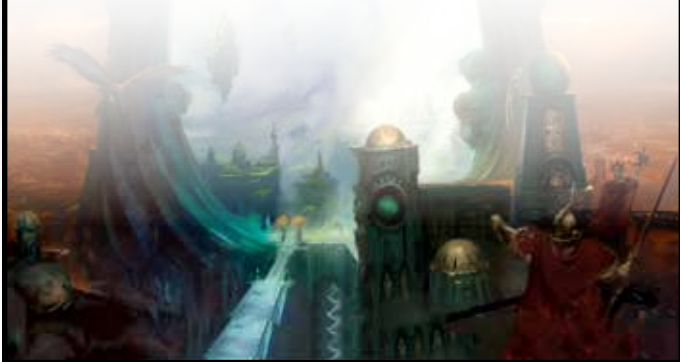
MONTA CÓMO MÁS TE GUSTE

Muchas miniaturas vienen con montajes alternativos, opciones de armas, diferentes cabezas y otras variaciones. Antes de empezar a montar tus miniaturas, debes decidir cómo las vas a montar.



GRAN ARQUITECTO

¡Usa tenazas para plástico (y pegamento si es necesario) para montar tu primera miniatura!



AMO DE LA GUERRA - 2

Ahora que conoces las bases del montaje, ¡es hora de montar tu comandante!



SÉQUITO DE CONFIANZA - 2

Montar tu primera unidad de cinco o más miniaturas será fácil a medida que crezcan tus habilidades.



REFUERZOS - 2

Haz crecer tu nuevo ejército montando tu unidad de diez o más refuerzos.



ATRONADOR - 2

Monta tu miniatura de monstruo o vehículo: será la pieza central perfecta para tu creciente colección.



CAMPO DE BATALLA - 2

Da cobertura a tus miniaturas contra los ataques enemigos montando el terreno o escenografía que hayas elegido.



PIEZAS SOBANTES

Muchas cajas de miniaturas de Warhammer incluyen piezas opcionales para personalizarlas. Esto significa que al acabar tendrás piezas de repuesto, conocidas por muchos aficionados como "restos".

Cuando termines todos los sellos de Montar, obtendrás una caja de restos para guardarlos y personalizar futuras miniaturas.



RETROSPECTIVA

Escribe en este recuadro sobre lo que has montado, las opciones que has elegido, y lo que has aprendido.



RETROSPECTIVA – 2

Habla con el personal de tu tienda sobre todo lo que has montado hasta ahora, lo que has aprendido y lo que te gustaría montar a continuación.



MONTA A TU MANERA

Elige una actividad de Montar por ti mismo y escríbela aquí. Tal vez hagas una conversión única o montes una miniatura compleja, ¡depende de ti!



TU WARHAMMER – 2

Idea y completa tu propia actividad de Montar con ayuda del personal de tienda.



SECCIÓN COMPLETADA

Ya hayas montado tus miniaturas como se muestra en la guía de montaje o hayas hecho tu propia versión de ellas, ¡buen trabajo!

No hay duda de que estás listo para más. ¡Puedes añadir lo que quiera a tu colección, con la seguridad de que podrás montarlo sin problemas!

Una vez que hayas completado todas las actividades de Montar, ¡pídele al personal de tu tienda tu caja de restos!



CONVERSIONES

Muchas personas ponen su sello distintivo en sus miniaturas cambiando partes, agregando piezas de repuesto de otras o combinando múltiples miniaturas de forma imaginativa.

Esto se llama conversionar o hacer conversiones, y es un modo excelente de hacer que tu colección sea realmente única.



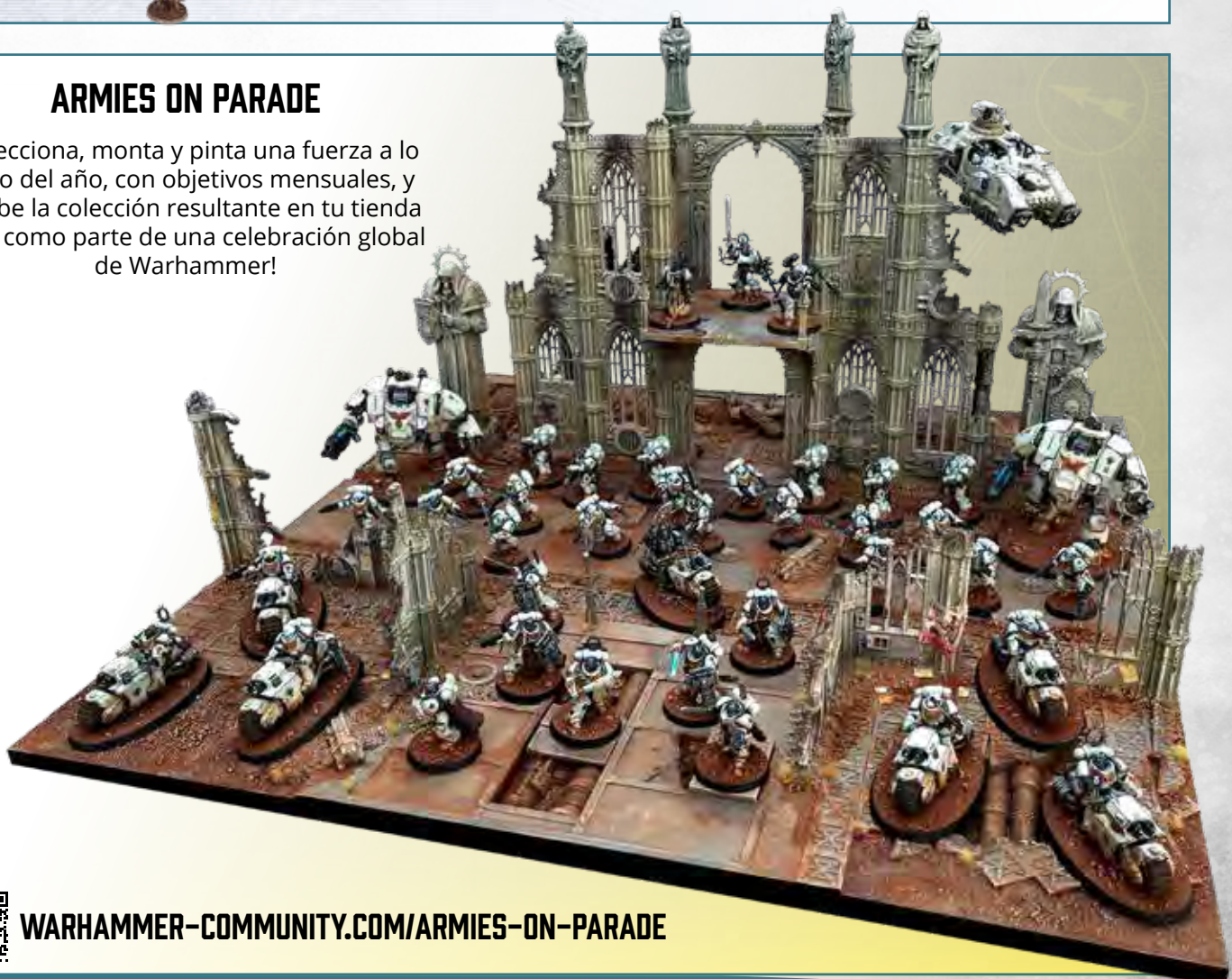
MALETINES DE MINIATURAS

Al transportar tus miniaturas, querrás que estén a salvo.

Puedes hacerte con maletines de transporte que están especialmente diseñados para que las miniaturas de todas las formas y tamaños estén cómodas entre batallas.

ARMIES ON PARADE

¡Colecciona, monta y pinta una fuerza a lo largo del año, con objetivos mensuales, y exhibe la colección resultante en tu tienda local como parte de una celebración global de Warhammer!



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

PINTA



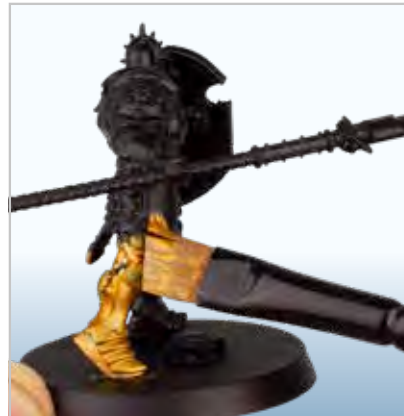
Pintar tus miniaturas, llevándolas desde plástico liso hasta guerreros totalmente realizados, es una de las partes más satisfactorias del hobby de Warhammer. Es más fácil de lo que crees: comienza con una capa base y luego pinta colores d uno en uno. No te preocupes por los errores, puedes corregirlos más tarde. Esta sección contiene actividades que te ayudarán a dar vida a tus miniaturas.

CITADEL COLOUR

La gama de pinturas Citadel Colour está diseñada para miniaturas e incluye cientos de pinturas, divididas en diferentes tipos, cada una especialmente formulada para una técnica de pintura distinta.

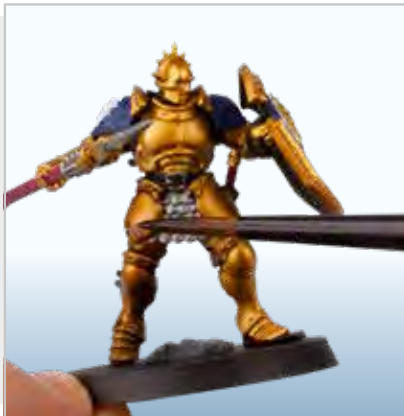


Las pinturas Spray te permiten cubrir tu miniatura con una capa sólida de color. Esto te da una superficie para aplicar tus pinturas.

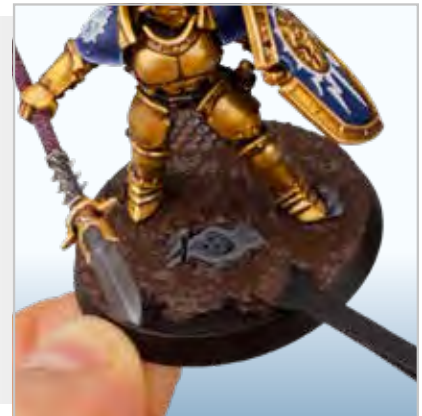


Las pinturas Base contienen mucho más pigmento que otras, lo que las hace ideales para aplicar como cimientos para otras pinturas.

Las pinturas Shade fluyen hacia los huecos de tus miniaturas, creando sombras, agregando contraste y dándoles vida.



Las pinturas Technical abarcan una amplia variedad de pinturas de efectos especiales, como sangre, cieno, óxido e incluso la tierra agrietada del propio campo de batalla.



APRENDE A PINTAR

Iníciate, inspírate y aprende a pintar paso a paso en:



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



ACTIVIDAD DE TIENDA

Empieza a pintar en tu tienda Warhammer local: el personal estará disponible para ayudarte a elegir los colores y darte consejos sobre las técnicas.



ESQUEMA DE COLOR

Elige un esquema de color para tu colección. Puede ser uno existente que hayas visto, o puedes crear el tuyo propio.



AMO DE LA GUERRA - 3

Pinta al personaje que elijas con tu nuevo esquema de colores; seguro que queda muy elegante.



SÉQUITO DE CONFIANZA - 3

Aprende a pintar tu unidad de cinco o más miniaturas en serie, el personal de tu tienda podrá ayudarte con útiles consejos.



REFUERZOS - 3

Ahora que ya sabes cómo pintar unidades, amplía tu colección pintando tus diez Refuerzos.



ATRONADOR - 3

Pinta tu monstruo o vehículo: utiliza las mismas técnicas que el resto, solo que a mayor escala. Preguenta al personal de tu tienda si necesitas algún consejo.



CAMPO DE BATALLA - 3

Prueba un esquema de color diferente o nuevas técnicas como el pincel seco en tu pieza de escenografía o de terreno.



SET DE PINTURA PARA PRINCIPIANTES

Estos te brindan una selección de pinturas y un pincel: todo lo que necesitas para comenzar, formando el núcleo de tus herramientas de hobby. Hay varios sets entre los que elegir, por lo que puedes elegir el que más te convenga.



RETROSPECTIVA

Escribe en este recuadro sobre lo que has pintado, los colores que has elegido, las técnicas que has usado, y lo que has aprendido.



RETROSPECTIVA – 3

Habla con el personal de tu tienda sobre todo lo que has pintado hasta ahora, lo que has aprendido y lo que te gustaría probar a continuación.



PINTA A TU MANERA

Hay otros tipos de pinturas: Contrast, Dry, Layer. Prueba algunos de ellos ahora, o algunos colores diferentes, o una nueva forma de pintar: lo que hagas depende de ti. Escribe aquí cuál será tu actividad.



TU WARHAMMER – 3

Idea y completa tu propia actividad de Pintar con ayuda del personal de tienda.



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

SECCIÓN COMPLETADA

¡Tus habilidades para pintar están creciendo! A dónde vayas a continuación depende de ti.

La página web de Citadel Colour está repleta de vídeos que te muestran esquemas de color interesantes y técnicas avanzadas: la forma perfecta de ampliar tus habilidades.

Una vez que hayas completado todas las actividades de Pintar, pide al personal de la tienda tu maletín de pinceles.



CONJUNTO DE PINTURA PICK 'N' MIX

Puedes elegir diez botes de pintura cualquiera de la gama Citadel Color y conseguir uno de ellos gratis, solo en las tiendas de Warhammer.

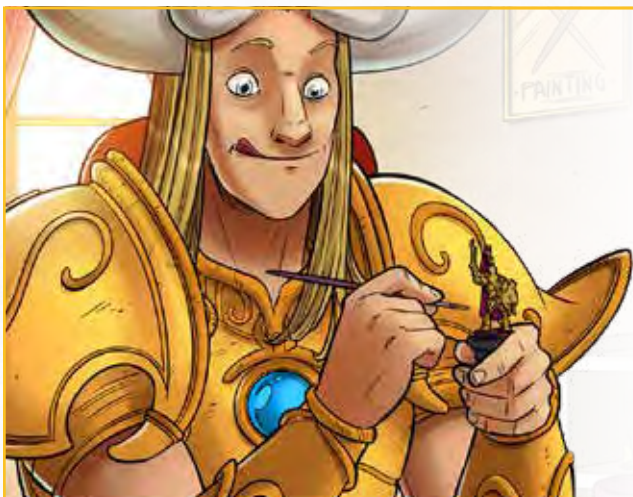
Pregúntale al personal de tu tienda sobre cómo crear tu propio conjunto de pintura.



PINCELES

Puedes usar tu pincel Starting para pintar la mayoría de detalles de tus miniaturas, pero a veces querrás una herramienta especializada para probar algo nuevo.

Pregunta al personal de tu tienda por la amplia gama de pinceles Citadel y sus usos.

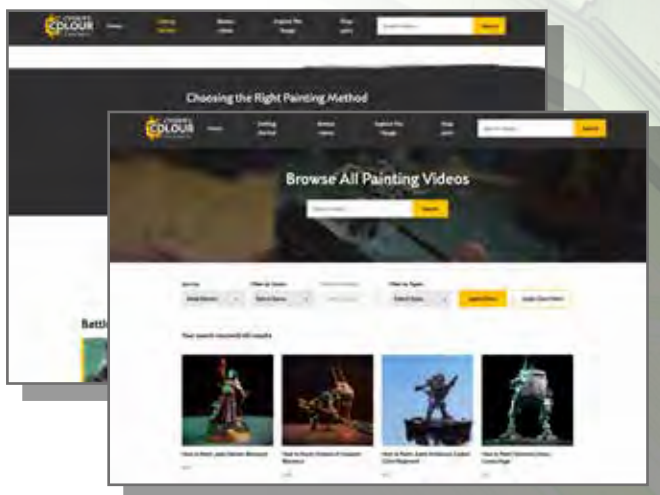


VÍDEOS SOBRE CÓMO PINTAR

El sitio web de Citadel Colour contiene cientos de vídeos sobre cómo pintar, y se agregan nuevos cada semana. Cubren un montón de diferentes miniaturas, esquemas de colores y técnicas.

Echa un vistazo a la gama de vídeos en:

CITADELCOLOUR.COM



JUEGA



Jugar a Warhammer es una actividad social divertida y te permite usar las miniaturas que has montado y pintado en ágiles batallas estratégicas.

¡Con las actividades de esta sección, estarás tirando dados y divirtiéndote en poco tiempo!

FORMAS DE JUGAR

Puedes jugar a Warhammer Age of Sigmar y Warhammer 40,000 de varias formas.

EMPEZAR

Puedes empezar a jugar usando cualquier miniatura que tengas, ¡ponte de acuerdo con tu oponente sobre qué usar, y luego poned las miniaturas sobre la mesa y empezad a tirar esos dados!

VANGUARDIA Y PATRULLA

Una caja de Vanguardia para Warhammer Age of Sigmar o una de Patrulla para Warhammer 40,000 te proporcionan una fuerza excelente para librar partidas compactas y emocionantes.

JUEGO NARRATIVO

Las partidas narrativas pueden contar una historia, o ser parte de una campaña Sendero a la Gloria o Cruzada, donde obtienes recompensas para tus ejércitos que se conservan en futuras batallas, y ves a tus comandantes crecer en poder a medida que haces crecer su ejército en cada partida.

JUEGO EQUILIBRADO

El juego equilibrado establece reglas claras para seleccionar ejércitos y escenarios. Esto asegura que ambas partes estén equilibradas, y deban usar planes cuidadosamente establecidos y tomar decisiones con astucia para prevalecer, lo que lo hace perfecto para juegos y eventos competitivos.

VE UN VÍDEO PARA APRENDER

Descubre los conceptos básicos del juego que has elegido con los vídeos de aprender a jugar de la página web de Battle Honours.



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



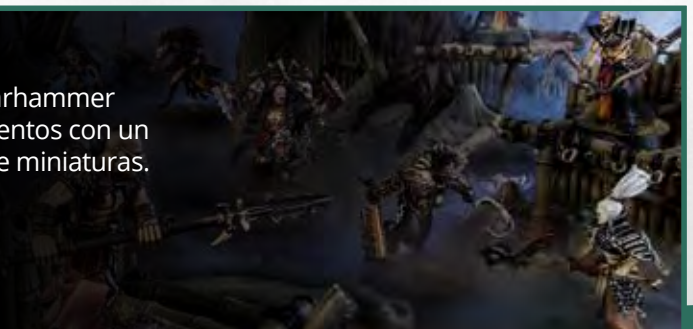
ACTIVIDAD DE TIENDA

¡Juega tu primera partida! El personal de la tienda estará encantado de ayudarte a aprender las reglas básicas con una partida introductoria.



TAMAÑOS DE PARTIDA

Puedes jugar partidas de Warhammer Age of Sigmar y Warhammer 40,000 de cualquier tamaño, desde pequeños enfrentamientos con un puñado de unidades hasta batallas masivas con cientos de miniaturas.



REÚNE TU EJÉRCITO

Puedes formar un poderoso ejército que usar en tus partidas a partir de tu colección. Pídele al personal de tu tienda que te ayude con tu primera lista de ejército.



AMO DE LA GUERRA - 4

Tu personaje está listo para liderar sus fuerzas en batalla. Juega una partida usando tu personaje.



SÉQUITO DE CONFIANZA - 4

¡Tu personaje necesita un ejército que liderar! Juega una partida usando tu líder y su Séquito de confianza.



REFUERZOS - 4

Es hora de aumentar el tamaño de tus partidas: ¡añade tus Refuerzos, y a jugar!



ATRONADOR - 4

Agrega una dimensión nueva, y mucho más grande, a tus partidas al añadir tu monstruo o vehículo a tu fuerza.



CAMPO DE BATALLA - 4

Coloca tu escenografía o terreno en la mesa y juega una partida usando todo lo que has coleccionado, montado y pintado hasta ahora.



EJÉRCITOS EN CAJA

Una excelente manera de probar un nuevo ejército es con una caja básica, de Patrulla o de Vanguardia. Estas contienen una selección de miniaturas diseñadas para usarse en batallas equilibradas, lo que te permite llevarlas a la mesa rápida y fácilmente.



RETROSPECTIVA

Escribe en este recuadro sobre las partidas que has jugado, qué ha ido bien y qué no, y lo que has aprendido.



RETROSPECTIVA – 4

Habla con el personal de tu tienda sobre las partidas que has jugado, y lo que has aprendido de tus victorias, ¡y derrotas!



JUEGA A TU MANERA

Hay muchas formas de jugar; puedes probar un escenario, empezar un ejército para juego narrativo, o participar en un evento. Escribe aquí cuál será tu actividad de Jugar.



TU WARHAMMER – 4

Idea y completa tu propia actividad de Jugar con ayuda del personal de tienda.



SECCIÓN COMPLETADA

Jugar partidas es una experiencia divertida y social, y puedes hacer amigos (y rivales amistosos) de por vida.

Con todas las distintas formas de jugar y distintos juegos, hay innumerables oportunidades para tirar dados y pasarlo bien.

Una vez que hayas completado todas las actividades de Jugar, pide tus dados al personal de tu tienda. ¡Ojalá siempre saquen 6!





KILL TEAM

En el despiadado universo del lejano futuro, pequeñas bandas de élite se enfrentan, realizando misiones secretas pero vitales para el futuro de la galaxia. Forma tu comando entre docenas disponibles, ármalo con equipo exótico, y participa en veloces y brutales escaramuzas.

WARHAMMER40000.COM/KILL-TEAM



WARHAMMER UNDERWORLDS

Warhammer Underworlds es un juego de mesa trepidante y lleno de acción en el que bandas luchan por la gloria en los rincones oscuros de los Reinos Mortales. ¡Elige una banda de héroes irreductibles o villanos despreciables y únete a la lucha! Hallarás más información sobre el juego y las bandas en:

WARHAMMERUNDERWORLDS.COM



WARHAMMER QUEST: CIUDAD MALDITA

Adéntrate en la ciudad encantada de Ulfenkarn y contrataca a los líderes de los no muertos en este juego de mesa cooperativo repleto de acción.

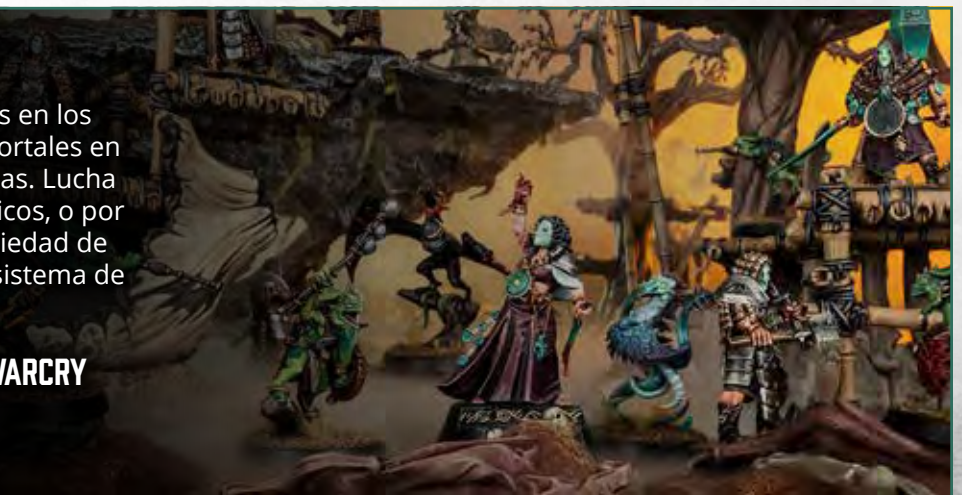
AGEOFSIGMAR.COM/GAMES/CURSED-CITY



WARCRY

Reúne tu banda y libra guerras en los lugares salvajes de los Reinos Mortales en este juego táctico de escaramuzas. Lucha por honor, por artefactos esotéricos, o por el placer de luchar, con una variedad de bandas distintas y un profundo sistema de campañas narrativas.

AGEOFSIGMAR.COM/GAMES/WARCRY



LEE



¡Warhammer está repleto de historias de acción, heroicidades, astucia y coraje!

En esta sección encontrarás actividades diseñadas para presentarte el trasfondo y las historias de la Era de Sigmar y el 41.er Milenio.

FORMAS DE LEER

Puedes leer acerca de Warhammer Age of Sigmar y Warhammer 40,000 de muchas formas.

ONLINE

La página web de Warhammer Community está repleta de artículos informativos y miniaturas pintadas por otros aficionados como tú, así como las últimas novedades sobre lo que llegará pronto a los juegos de Warhammer.



WARHAMMER-COMMUNITY.COM

REVISTAS

Cada mes, la revista White Dwarf te trae charlas con los diseñadores de los juegos, nuevas reglas para probar en tus partidas, galerías de miniaturas asombrosamente pintadas y más contenido que no encontrarás en ningún otro lugar.

LIBROS

Black Library publica una gran variedad de novelas y relatos de Warhammer, que cuentan historias de todos los mundos de Warhammer. Y no olvides que, además de reglas, tus codex y tomos de batalla están repletos de jugoso trasfondo sobre las facciones.

LEE EXTRACTOS DE LIBROS

Sumérgete en tu primera aventura con algunos extractos de relatos cortos. Lee los extractos de las páginas 28 y 30.



ACTIVIDAD DE TIENDA

Comenta al personal de tu tienda qué te gusta leer, y te aconsejarán sobre qué libros de Warhammer pueden ser los más adecuados para ti.



EBOOKS

Además de libros impresos, hay una gran selección de libros electrónicos de Warhammer. Hay historias para casi todas las facciones, relatos de terror y crimen, e incluso aventuras ambientadas en los mundos de Necromunda, Blood Bowl y otros juegos. Sean cuales sean tus gustos, hay libros electrónicos para ti.

BLACKLIBRARY.COM



MAESTRO DEL SABER

Lee parte del trasfondo de tu facción en su codex o tomo de batalla. Descubre lo que más te gusta de su historia y sus batallas.



AMOS DE LA GUERRA

Lee sobre uno de tus personajes favoritos de las ambientaciones de Warhammer, y sus mayores batallas.



ÚNETE A LA COMUNIDAD

Visita la web de Warhammer Community para encontrar las últimas novedades y artículos informativos.



WHITE DWARF

Lee un número de la revista White Dwarf; esta incluye artículos, informes de batalla, relatos cortos y mucho más.



ENTRA EN LA BLACK LIBRARY

Prueba una de las diversas novelas o relatos disponibles en tu tienda.



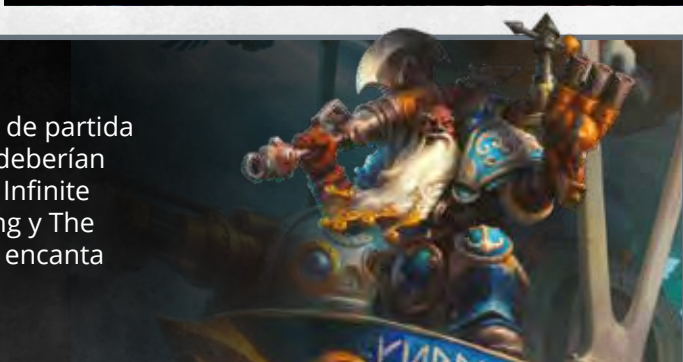
NOTICIAS DEL FRENTE

Ponte al día con las últimas novedades en las ambientaciones de Warhammer leyendo un Libro de campaña.



EXCELENTES PRIMERAS LECTURAS

Algunos libros están diseñados para ser un gran punto de partida para nuevos lectores. Los fans de Warhammer 40,000 deberían echar un vistazo a Dark Imperium, Avenging Son o The Infinite and the Divine, mientras que Dominion, The Hollow King y The Arknaut's Oath son perfectos para la gente a la que le encanta Warhammer Age of Sigmar.



RETROSPECTIVA

Escribe en este recuadro qué te ha gustado, y qué te gustaría leer a continuación.



RETROSPECTIVA – 5

Habla con el personal de tu tienda sobre qué has leído, y qué es lo que más te ha gustado.



LEE A TU MANERA

No te vas a quedar sin cosas que leer ambientadas en los mundos de Warhammer. Escribe aquí cuál será tu actividad de Leer.



TU WARHAMMER – 5

Idea y completa tu propia actividad de Leer con ayuda del personal de tienda.



SECCIÓN COMPLETADA

Sumergirte en el trasfondo de las ambientaciones de Warhammer es una forma divertida de interactuar con ellas y aumenta tu aprecio por las miniaturas y las partidas.

Una vez que hayas completado las actividades de Leer, solicita tu punto de libro al personal de tu tienda. ¡Te lo has ganado!



BLACK LIBRARY

Black Library publica novelas y relatos ambientados en el 41.er Milenio y los Reinos Mortales. Desde recuentos de batallas infames hasta historias de terror y crimen, hay algo para todos los gustos.



BLACKLIBRARY.COM



AUDIOLIBROS

Si prefieres escuchar tus libros, puedes encontrar una enorme variedad de novelas de Warhammer como audiolibros y audiodramas. Los audiolibros son novelas completas leídas por actores expertos, y los audiodramas son obras interpretadas por un elenco completo, con música atmosférica y efectos de sonido para sumergirte en la historia.



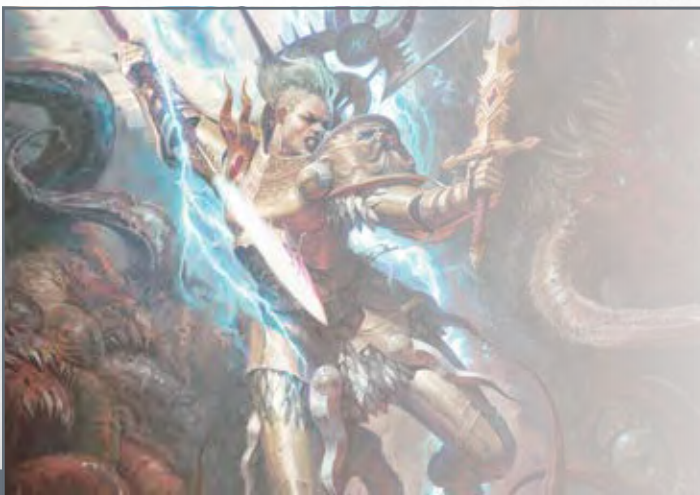
LA HEREJÍA DE HORUS

La Herejía de Horus es la historia de los primeros días del Imperium, y la gran guerra civil que dividió a la Humanidad, cuando la mitad de los Primarcas, los hijos sobrehumanos del Emperador, se volvieron contra Él y libraron una guerra en toda la galaxia. Esta galardonada serie abarca novelas, relatos y audiolibros, y es una historia desgarradora en la que hermanos se enfrentan unos contra otros.



LIBROS DE TRASFONDO

Las ambientaciones de Warhammer tienen vastos mundos, profundos secretos y sucesos en curso, que se exploran en libros de reglas, codex, tomos de batalla y libros de campaña. Además de sus reglas, estos libros también brindan detalles fantásticos y narraciones apasionantes sobre algunos de los mayores héroes y villanos de las ambientaciones de Warhammer Age of Sigmar y Warhammer 40,000.



LA SOMBRASE CIERNE

El Capitán Agemman disparó su bólter tormenta, destrozando a un Termagante que se dirigía hacia él. “Una mera gota en el océano” pensó el Primer Capitán de los Ultramarines. Cientos de organismos guerreros surgieron entre los árboles del oscuro mundo de Obsidria. Se arrastraban unos sobre otros en su frenesí por hundir garras y colmillos en los Ultramarines que los enfrentaban. El gran peso de los alienígenas levantaba los árboles de raíz y los arrastraba hasta el suelo, donde se desvanecían bajo la marea quitinosa.

Ante esta embestida, los guerreros de las fuerzas de Agemman ejecutaron una disciplinada retirada de combate. Varios de ellos ya habían caído a causa de la biomunicación o de las garras. Aun así, mantuvieron una lluvia de fuego defensivo mientras retrocedían hacia su lugar de extracción. Agemman sintió un gran orgullo por sus guerreros al verlos luchar. Ni un solo paso fue apresurado o erróneo. Ni un solo disparo se precipitó. Cada ataque de

flanqueo de los Tiránidos era detectado y contrarrestado rápidamente con furiosas ráfagas de fuego y el martilleo del bólter. Todo esto a pesar de que los Ultramarines luchaban contra una verdadera avalancha de organismos guerreros suicidamente feroces.

— El ataque xeno sigue siendo hiperactivo — dijo la voz de Tyvus a través del vocosistema de Agemman.

El Primer Capitán abatió a varios Termagantes más y dirigió su atención a su augur estratégico antes de responder.

— Tu teoría sobre la importancia de la muestra diecisiete se vuelve más práctica por momentos, hermano Apotecario.

— Nuestra adquisición del núcleo cerebral de la bestia nodriza parece haberlos agitado — dijo Tyvus, con una nota irónica en su voz. — Y veo que soy el involuntario foco de su atención.

Agemman podía ver la verdad de esto. Tyvus luchaba en el centro de la formación de los Ultramarines, protegido por las formas acorazadas de sus hermanos, como si estuviera instalado detrás de murallas de ceramita. Sin embargo, su equipo estaba agujereado y manchado por el hecho de que un xeno tras otro había ignorado otras amenazas en favor de disparar o lanzarse contra él.

— Esa fijación deja al enemigo vulnerable, hermano — dijo Agemman, disparando de nuevo y escuchando el timbre de advertencia de poca munición de su arma. — No se esfuerzan en cubrirse de nuestros disparos, y nos ven como obstáculos en su ruta hacia ti.

— Es gratificante que mi mayor peligro suponga una ventaja táctica, Primer Capitán — respondió Tyvus, haciendo una pausa para atravesar la cabeza de un horror que saltaba. — Tu disposición optimista es inspiradora.

— No eres el primero que me lo dice, hermano — respondió Agemman, inexpresivo. Tocó su runa de recarga y un servocráneo se acercó para extraer su cargador gastado e insertar uno nuevo. — Defiende la muestra biológica y nosotros te seguiremos defendiendo a ti. ¡Tres minutos para la extracción!

— Valor y honor, Primer Capitán — dijo Tyvus a modo de reconocimiento. Agemman repitió las palabras, y la luz de la boca del cañón brilló en sus sentidos automáticos mientras descargaba proyectiles en el enemigo que se acercaba. El Codiciero Valius caminaba junto a ellos, con los grabados rúnicos de su armadura brillando con rabia. Sus rasgos se contorsionaban con esfuerzo mientras conjuraba ráfagas de psicofuerza a pesar de la presencia asfixiante de la Sombra en la Disformidad. Cada manifestación golpeaba a los Tiránidos como un ariete invisible y hacía caer cadáveres rotos.

— Escuadra Decius, disparad a Ajax-Meteoros — ordenó Agemman. — Escuadra Ulaxes, apoyad con fuego.



Los Exterminadores ajustaron su puntería, centrándose en los organismos que Agemman había visto rodeando a los Ultramarines. Mientras tanto, los Marines Infernus de la Escuadra Ulaxes avanzaron por los huecos entre los Exterminadores, apuntando sus piroblásteres y lanzaron torrentes de prometio ardiente. Concentrados en alcanzar al Apotecario Tyvus, más de una veintena de organismos tiránidos se lanzaron directamente a la tormenta de fuego. Agemman oyó cómo crujía su carne y cómo se resquebrajaban las placas de su armadura orgánica con el calor. Sus chillidos moribundos sonaban planos a su oído, sonidos autónomos carentes de toda emoción o sensibilidad.

La escuadra Ulaxes volvió a retirarse tras los Exterminadores en una maniobra tan suave como los engranajes de un mecanismo finamente ajustado. Una vez más, Agemman sintió una oleada de admiración por los hermanos de batalla bajo su mando.

— Mantened la retirada y el fuego —gritó. — Menos de cien metros hasta el claro. Los designadores rúnicos muestran al Águila de Macragge en la aproximación final. Preparaos para la extracción.

Agemman oyó el estruendo de misiles disparados en rápida sucesión. Miró hacia el extremo izquierdo de la línea. Allí, el Dreadnought Hermano Julianos lanzaba una salva de ojivas de fragmentación al enjambre. Los misiles estallaron entre los árboles y llenaron el aire de restos tiránidos y fragmentos de madera.

— Las llamas llevan a los xenos a mi zona de tiro — vociferó el piloto enterrado en el sarcófago de Ballistus. — Buscan flanquearnos, lo cual les agradezco. Más enemigos a los que derrotar y a los que hacer pagar por lo que sus viles parientes hicieron a Macragge.

— Exacto hermano, nosotros... — comenzó Agemman. Fue interrumpido por un grito desgarrador que subió tan rápidamente de tono y volumen que el Primer Capitán pensó que las lentes de su yelmo podrían romperse. En cambio, le mostraron una esfera de bioplasma luminiscente que se hinchaba como una estrella recién nacida entre los árboles. Su feroz resplandor iluminó al enorme monstruo alienígena que generaba el mortífero proyectil dentro de un campo bioeléctrico enjaulado.

— ¡Asesino Aullador! — gritó el sargento Exterminador Decius. Los Marines Espaciales giraron sus armas hacia el enorme Carnifex, pero con demasiada lentitud. La bestia soltó su rayo bioplásmico con un chasquido de aire. El orbe brillante atravesó la penumbra arbórea y golpeó al Hermano Julianos directamente en la parte frontal de su sarcófago blindado. El plásticero y la ceramita se fundieron bajo el impacto. Saltaron chispas y pedazos de los sistemas arruinados. El humo se hizo espeso y negro cuando el Dreadnought se tambaleó y chocó contra el tronco de un árbol.

— Hermano Julianos, ¡informa! — ordenó Agemman. No recibió más que estática como respuesta. El suelo tembló cuando el Asesino Aullador, una de las subespecies más conocidas y odiadas de los Carnifex Tiránidos, aceleró su carga. Agemman sintió que una sombría resolución le invadía al ver que la bestia se dirigía directamente hacia el Hermano Tyvus. De algún modo, no creía que los Exterminadores de la Escuadra Decius pudieran impedir que llegase a su presa. Si no lo paraban, el monstruo arrancaría el corazón a su fuerza de ataque, y esto era algo que Agemman no podía permitir.

Apretando los dientes, el Primer Capitán murmuró una bendición de ira al espíritu máquina de su espada y se interpuso en la bestia carga.

Antes de que el Carnifex pudiera alcanzarlo, dos rayos de energía láser atravesaron la oscuridad, cortando los troncos y enviando las copas de los árboles en llamas hacia los Tiránidos. Las ráfagas atravesaron un lado de la cabeza del Carnifex y salieron por el otro. Agemman vio claramente que los ojos de la bestia brillaban de color escarlata y luego estallaban al brotar las llamas de sus cuencas.

Las patas del Asesino Aullador se enredaron debajo de él y cayó sobre su frente, abriendo una profunda zanja.

—Aún... vivo... hermano Capitán... — respondió el Dreadnought, con los cañones del cañón láser aún brillando por su disparo mortal, y con la voz artificial desgarrada por el dolor.

— Y te doy las gracias por ese disparo ejemplar, Hermano Julianos — dijo Agemman. — Ahora retrocede hasta el punto de extracción. Has sufrido daños

graves y no voy a arriesgarte ni a ti ni a tu legado de sabiduría.

— Como... mandes... — susurró Julianos. Paso a poderoso paso, se retiró hacia la nebulosa luz del día que marcaba el claro en el oscuro bosque. El resto de los Ultramarines se movió con el dañado Dreadnought, concentrándose en proteger al Apotecario entre ellos y manteniendo el fuego defensivo. El hermano Calastus cayó por un disparo de perforacarne en su ojo justo cuando llegaron a la luz del día. Los hermanos Exterminadores Agrista y Palatus avanzaron varios pasos antes de que algo enorme y escurridizo con unas fauces llenas de colmillos y tentáculos surgiera de la oscuridad para destrozarlos. Mientras sus vengativos hermanos destruían al monstruo, el descenso del Águila de Macragge hizo que la cabina se agitara salvajemente.

— Cañonera, estamos listos para la extracción de combate y tenemos la muestra diecisiete asegurada — voceó Agemman.

— Entendido, señor — respondió el piloto de la tripulación.

— Descendiendo. Le informamos, señor, de que hay noticias urgentes del Sistema Formidyre. El Lord Solar Leontus ha ordenado la retirada inmediata de todos los Filos Solares.

La cañonera aterrizó con un violento chirrido de motores y sus cañones de defensa martilleando. A pesar de haber salvado a la mayoría de sus Marines durante el ataque, el triunfo que tanto le había costado conseguir al Primer Capitán Agemman no había calado en la tripulación. Mientras retrocedía, todavía disparando al enjambre, hacia la rampa de embarque, la mente de Agemman se precipitó ante las implicaciones de lo que había oído.

La rampa se elevó, dejando a la masa hirviente de Tiránidos en el exterior. Los motores de la cañonera rugieron mientras la nave ascendía rápidamente hacia los cielos cobalto de Obsidria. Incluso antes de llegar al borde de la troposfera, Agemman se dirigió a la cabina de mando de la cañonera, con el yelmo enganchado al cinturón. Los miembros de la tripulación se volvieron para mirarle, con ojos solemnes en rostros pálidos de preocupación.

— Contádmelo todo — ordenó Agemman.

LA ERA DE SIGMAR

El poder de Sigmar era tal que con cada golpe de su poderoso martillo masacraba los descendientes del Caos y mandaba a los reyes demoniacos aullando de vuelta al Vacío. Aunque ganó muchas batallas, estaba perdiendo la guerra. En la Batalla de los Cielos Ardientes quedó bien claro lo complicada que era su situación.

Mientras cientos de naciones se rendían ante el Caos para sobrevivir, la ira de Sigmar alcanzó cotas nunca antes vistas. Su ascenso a la divinidad no lo había hecho menos irascible, al contrario, cuando vio la destrucción del que había sido su mundo su ira se desbordó. Dejo a un lado el enfoque estratégico y el desapego y luchó con gran ira y pasión. Fue el dios de la guerra sin importar si estaba en el campo de batalla o en las cortes celestiales. A pesar de ello, cada vez que lograba asegurar la victoria en

uno de los frentes de la guerra, otros tantos caían ante sus enemigos, que cada vez eran numerosos. Los cimientos de la alianza entre dioses de Sigmar ya habían empezado a debilitarse. Se acercaba el momento de que este desastre que se desarrollaba entre varios reinos alcanzase su sombrío cenit.

Los primeros tomos aqshianos sobre la guerra fueron grabados en hojas de metal con vitriolo, en ellos se detallan los duelos de Sigmar contra los Tetrarcas de la Ruina. Se dice que Sigmar, ungido con las llamas de Aqshy acabó con An'grath el Exaltado y destruyó sus ejércitos de Khorne. A continuación, siguió el gran rastro de limo de Feculox, la Gran Inmundicia hasta la Ciudad de las Ramas en Ghyran antes de acabar con él. Kiathanus, el Señor de la Transformación evitó el conflicto directo y encerró a Sigmar en un bucle de ilusiones,

pero Sigmar consiguió romper el hechizo gracias al poder de su alma guerrera. Hasta los intentos de seducción de Luxcios el Guardián fueron inútiles ante el gran desprecio de Sigmar.

Fue Archaon el Elegido quien demostró ser el auténtico némesis de Sigmar. En estas derrotas él vio una oportunidad. Aunque necesitó muchas décadas, acabó uniendo a los señores demoniacos bajo una causa común y así consiguió que las huestes del Reino del Caos se unieran a su ejército. La Batalla de los Cielos Ardientes tuvo lugar en las ardientes planicies de Aqshy, en ella, Sigmar y los Tetrarcas lucharon una vez más. Se dice el tamaño de las hordas demoniacas era tal que la tierra se ennegreció. Ante ellas se alzaban Sigmar y las doce tribus de Bellicos, naciones apasionadas que habían decidido acabar con los opresores del Caos o morir en el intento. Junto a ellos se encontraban los orgullosos duardín, los aelves con sus armaduras brillantes, los beligerantes orruks e incluso los no muertos.

Aunque Nagash no se unió al bando de Sigmar aquel día, sí que lo hicieron muchos de sus ejércitos de nigromantes. Gorkamorka arrasó todo a su paso y aplastó a incontables hordas a garrotazos. La ardiente luz de Teclis acabó con un número de enemigos inconmensurable, pero aun así, siempre fue Sigmar el que acaba con más enemigos. El conflicto continuó y dioses, monstruos y mortales dieron todo lo que tenían en una lucha sin cuartel. La noche dio paso al día y este dio paso de nuevo a la noche mientras el conflicto continuaba. Las piras de calaveras que se elevaban en honor a los Dioses Oscuros eran auténticas montañas, la matanza fue tal que se dice que durante todo un año si mirabas a Aqshy desde otro reino solo verías una calavera ardiente en el cielo. Siete veces lideró Sigmar la carga contra el enemigo, y siete veces retrocedieron las fuerzas del Caos ante tal ímpetu. Los Tetrarcas cayeron uno a uno frente a la ira de Ghal Maraz, ya que debido a su gigantesco orgullo seguían negándose a luchar juntos. Pero aún quedaba alguien dispuesto a desafiar al Dios Rey.



Cuando Archaon cabalgó junto a su vanguardia para enfrentarse a Sigmar, el Dios Rey lanzó su martillo, Ghal Maraz con una fuerza que lo convirtió en un rayo. Fue un error histórico del que se arrepentiría durante siglos. Archaon había conjurado una ilusión con la que consiguió que su enemigo lanzase el martillo a la grieta por la que llegaban los demonios a Aqshy. Los cielos se resquebrajaron y retumbaron mientras el martillo se precipitaba al Vacío, el martillo se perdió y con la victoria. Sin él, Sigmar perdió gran parte de su poder. Aun así continuó luchando e incluso llevo la guerra a Todaspartes, pero sus ejércitos fueron lentamente diezmos.

Sigmar continuó luchando, pero al final tuvo que retirarse junto con los suyos al Reino Celestial y cerrar las Puertas de Azyr tras él. Este acto condenó a los demás Reinos Mortales a la perdición. Ese día, las leyendas doradas de la Era de los Mitos tocaron a su fin y dieron paso a una era repleta de sangre y conflicto.

Pasaron siglos, siglos en los que la sangre corrió a borbotones, siglos que el Dios Rey no desaprovechó. Se centraba en un único propósito día y noche. Ese propósito tenía un solo nombre: venganza. Reclamar aquello que se había perdido era lo único que le importaba a Sigmar. Con la ayuda de sus aliados divinos puso en marcha un plan para rehacer la historia.

La ira del Dios Rey llevaba acumulándose muchísimo tiempo. Tan intensa llegó a ser que acabó convirtiéndose en un cumulonimbo oscuro que pendía sobre Azyr, en su interior se encontraba una tormenta de energía espiritual capaz de acabar con las naciones del Caos, solo había que encauzarla. Y encauzada sería, pero el precio solo sería igualado por el tamaño de tamaña empresa. La ira de Sigmar no sería lo único en manifestarse como fuerza arcana, también apareció una raza de armas vivientes con un poder nunca antes visto.

Sigmar había estado rumiando su siguiente paso detenidamente mientras observaba las profundidades del núcleo rodante de Mallus. Había aprendido por las malas que repetir las mismas tácticas para vencer al Caos, solo haría que se repitiese el resultado. Ni siquiera un dios podría destruir el dominio del Caos, y menos uno que había perdido el arma que simbolizaba su poder. Así que Sigmar no se convirtió en

el campeón de la humanidad, ni tampoco en un infante de la guerra, sino en su terrible padre.

Los días en los que el Dios Rey luchaba con su martillo habían quedado atrás. No había elegido un simple artefacto como arma de su venganza, eligió una nueva civilización: las huestes celestiales de Azyr. En primera línea se encontraría un ejército sin igual, uno capaz de luchar en mil batallas a la vez.

Desde el palacio de Sigmaron el Dios Rey observó lleno de culpa a aquellos que había abandonado. Cada ciudad y nación que caía ante el azote del Caos le provocaba una nueva herida a su alma. Pero también encontraba muestras del mayor de los heroísmos en medio de las batallas más encarnizadas. Rescataba del desastre a aquellos que luchaban contra el Caos hasta su último aliento y los hacía ascender al reino de los cielos envueltos por un resplandeciente relámpago. A partir de sus valerosas almas, Sigmar creó una nueva raza sobrehumana con la ayuda de Grungni el Hacedor, quién consideraba que aún tenía una deuda con Sigmar. Juntos crearon un ejército milagroso, una hueste de ángeles acorazados provenientes de las almas de los mejores hombres y mujeres de los Reinos Mortales. Sigmar los llamó Eternos de la Tormenta, paladines por cuyas venas corría el trueno y que renacerían aunque cayeran en combate durante la larga guerra contra el Caos. Y eso fue justo lo que pasó, al morir volvieron una y otra vez a Azyr entre explosiones relampagueantes para ser reforjados de nuevo y mandados al combate. Este ciclo eterno fue erosionando lentamente sus identidades.

El despuntar de la tempestad de Sigmar no tuvo en cuenta tales menesteres, pues esta era una empresa de esperanza pura cuya precio era justo. Tras una noche de tormenta estática en la que resonaron las canciones de guerra con promesas de retribución finalizó la larga espera, y los Eternos de la Tormenta fueron liberados. Desde el Sigmaron cayeron las primeras columnas de relámpagos hasta impactar en la tierra ensangrentada de los Reinos Mortales. De ellas nació la primera hermandad de los Eternos de la Tormenta. Chocaron contra las asoladas tierras del Caos como columnas de brillante energía celestial, de cada una de ellas surgieron guerreros imponentes de anchos hombros armados y acorazados con sigmarita: el mismísimo material que dio forma al



mundo que fue, sitio al que Sigmar una vez llamó hogar. Pesadas espadas y martillos envueltos en energía chocaron contra cuernos astados, corazas llenas de runas y escudos cubiertos con pieles humanas. Las hordas del Caos conocieron al fin el sabor del miedo.

Esta nueva fuerza golpeó a los sirvientes del Caos como si fuera una lanza relampagueante lanzada por un dios furioso. La venganza que Sigmar preparó contra los Dioses del Caos se hizo esperar, pero cuando lo hizo, lo hizo con una furia capaz de destruir el universo. Los que una vez estuvieron convencidos de su propia supremacía se vieron obligados a retroceder desconcertados.

En cuestión de horas se formaron cientos de puestos de avanzada, cada uno de ellos era una isla dorada que brillaba con fuerza ante todo un mar de oscuridad y desesperación. Solo eran pequeños atisbos de esperanza, muchos de ellos fueron consumidos por los seguidores del Caos que se reunieron y contraatacaron a los recién llegados tras proferir un potente grito de batalla cargado de una inmensa sed de sangre. Pero otros se convirtieron en los primeros retazos de una nueva civilización que pronto se extendería por los reinos y traería esperanza a los restos de lo que una vez fue la humanidad. Gracias a ella y al poder de los dioses que la acompañan, la humanidad puede contraatacar e incluso salir victoriosa de esta contienda.

TRAE UN AMIGO

El hobby de Warhammer es aún mejor cuando se comparte y se disfruta con amigos.

Trae a alguien que sea nuevo en Warhammer a tu tienda local, y el personal estará encantado de ayudarlo a comenzar su aventura de coleccionar, montar, pintar jugar y leer.

¡Como recompensa extra, puede recolectar sellos adicionales por hacer cada uno de los tipos de actividad con un amigo, y uno extra tras hacer todas cinco actividades juntos!



COLECCIONAD JUNTOS

Ayuda a un amigo a elegir sus primeras miniaturas.



MONTAD JUNTOS

Monta una miniatura introductoria o la Miniatura del Mes en la tienda con un amigo.



PINTAD JUNTOS

Trae un amigo a tu tienda local para una actividad introductoria de pintura.



JUGAD JUNTOS

Juega una partida de introducción en tu tienda local con un amigo.



LEED JUNTOS

Ayuda a un amigo a elegir su primera historia de la Black Library, Codex, o Tomo de batalla.



CAMARADA DE HONOR

Completa las otras cinco actividades con tus amigos.



WARHAMMER ALLIANCE

Warhammer Alliance es el programa de apoyo a la educación de Warhammer.

Con una gran cantidad de apoyo gratuito de Games Workshop, ofrece a los jóvenes la oportunidad de participar en un hobby divertido, creativo y sociable a través de escuelas, actividades extraescolares y otros.

Encuentra más información preguntando en tienda o en:



WARHAMMER-ALLIANCE.COM



MONEDAS COLECCIONABLES

Tu tienda tendrá cada mes una moneda coleccionable con una temática distinta. ¡Pregunta en tu tienda si quieres saber cómo comenzar tu colección!

MINIATURA DEL MES

Disfruta de una nueva miniatura cada mes.

Tu tienda repartirá miniaturas distintas mientras queden existencias.



WARHAMMER.COM

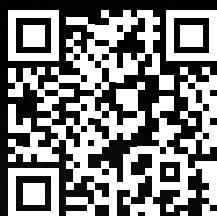




EMPIEZA TU VIAJE DE WARHAMMER

A medida que avances en este libretto, mejorarás tus habilidades en los cinco pilares del hobby de Warhammer: Coleccionar, Montar, Pintar, Jugar y Leer. El hobby de Warhammer tiene algo para todo el mundo.

Pregunta al personal de la tienda para más información.



BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM



034499998920

03449999892



Games Workshop Limited,
Willow Road, Nottingham,
NG7 2WS, UK

