

# REVISTA DE ACTIVIDADES WARHAMMER ALLIANCE





# TU HOBBY WARHAMMER EMPIEZA AQUÍ

Bienvenido a los mundos de Warhammer, donde héroes legendarios y villanos confabuladores se enfrentan en una batalla sin fin. Sumérgete en nuestros impresionantes mundos de fantasía y ciencia ficción y elige de entre miles de alucinantes miniaturas cuáles coleccionar, montar y pintar antes de usarlas en batallas épicas. Con este útil libreto lo aprenderás todo sobre Warhammer y darás tus primeros pasos en cada una de las geniales actividades que ofrece.



En el 41.º Milenio, la Humanidad debe combatir por su supervivencia contra poderosos enemigos alienígenas y las diabólicas fuerzas del Caos. Todo lo que se interpone entre la Humanidad y la destrucción total son los ejércitos del Imperium y los guerreros sobrehumanos llamados Marines Espaciales.



En la Era de Sigmar, los guerreros del Orden luchan contra las fuerzas de la Muerte, Destrucción y Caos. ¡Mientras tratan de retomar los Reinos Mortales, necesitarán héroes de todo tipo!

El hobby de Warhammer tiene algo para todo el mundo, así que ya te guste organizar y montar colecciones impresionantes, montar miniaturas intrincadas para poner a prueba tus talentos creativos o deseas exhibir tus habilidades artísticas mediante la pintura, lo tienes todo aquí. También hay un mundo entero de juego en el que hacer amigos y poner a prueba tus mejores tácticas y estrategias contra ellos.

¡Tu viaje en un hobby nuevo comienza aquí!



## BIENVENIDO A NUESTROS MUNDOS

- 1- Aprende las cinco claves que conforman el hobby de Warhammer.

## COLECCIONAR

- 2- Descubre las facciones de Warhammer 40,000.
- 4- Descubre las Grandes Alianzas de Warhammer Age of Sigmar.

## MONTAR

- 6- Monta tu Marine Espacial Intercesor de Asalto.
- 7- Monta tu Guerrero Negrón.
- 8- Monta tu Forjado en la Tormenta Vindicador.
- 9- Monta tu Mandamalo Zakatripaz.

## PINTAR

- 10- Planea tu esquema de color y descubre cómo darle vida con patrones para cada miniatura.
- 14- Descubre cómo aplicar pintura en la sección tutorial Pintar tus miniaturas.
- 16- Sigue las guías paso a paso para pintar cada facción.

## JUGAR

- 18- Descubre los diferentes juegos de los universos Warhammer y cómo funcionan.
- 19- Aprende a jugar a Warhammer 40,000 con el minijuego "Recuperar el fragmento de PCE".
- 23- Aprende a jugar a Warhammer Age of Sigmar con el minijuego "Abrir la Criptormenta".

## LEER

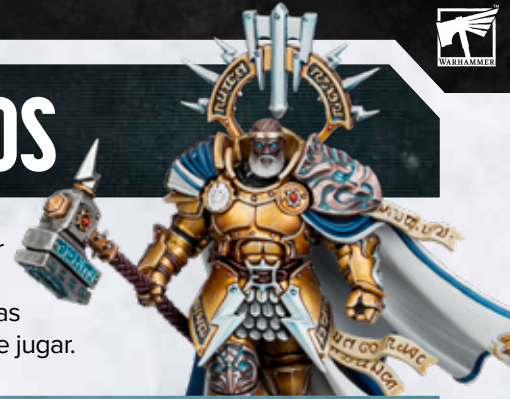
- 26- Lee estos pasajes para descubrir más sobre los mundos de Warhammer.
- 28- Explora la galaxia con el mapa galáctico de Warhammer 40,000.
- 30- Sumérgete en el mundo de Warhammer Age of Sigmar con el Mapa de los Reinos.

## HONORES DE BATALLA

- 32- Descubra adónde emprenderá su próximo viaje iniciando nuestro programa Battle Honors.



# BIENVENIDO A NUESTROS MUNDOS



El hobby de Warhammer se divide en cinco claves: Coleccionar, Montar, Pintar, Jugar y Leer. ¡Qué parte del hobby disfrutas más deberás decidirlo tú! Algunos aficionados coleccionan miniaturas solo para pintarlas, y otros quizá disfruten leyendo las historias de los mundos más que ninguna otra cosa. No hay un modo correcto o incorrecto de jugar.

## COLECCIONAR

Una colección Warhammer es única para cada persona. De qué formas elijas crear tu colección es cosa tuya, ya sea recreando una historia épica porque tus miniaturas tienen un aspecto espectacular o porque crees que disfrutarás pintarlas o jugar con ellas.



## MONTAR

Casi todas las miniaturas de Warhammer requieren montaje, ¡y convertir una pila de piezas en una miniatura completa es un hobby en sí mismo! Desde el grot más pequeño al monstruo más grande, el hobby de Warhammer te desafiará y animará a pulir tus habilidades creativas.



## PINTAR

Pintar miniaturas es una de las partes más satisfactorias del hobby de Warhammer. Descubrirás que tus habilidades comienzan a mejorar con la práctica, y pronto conocerás un montón de técnicas de pintura con las que darle vida a tus miniaturas.



## JUGAR

Mucha gente adora jugar partidas contra amigos, familia y miembros de la comunidad Warhammer. Hay muchas opciones de juego diferentes, desde grandes partidas de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar a juegos rápidos con bandas más pequeñas.



## LEER

¡Warhammer está lleno de historias de acción, heroísmo, astucia y coraje! Puedes echar un vistazo al Códex o Tomo de batalla de tu facción elegida para leer sobre su trasfondo, o hacerte con una emocionante novela de Black Library para entrar en un universo más amplio.



## COMIENZA TU VIAJE

Esta revista te ofrecerá una vista general de los juegos Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar, así como una introducción a cada una de estas áreas clave. Entrar nunca ha sido más fácil: lo único que tienes que hacer es pasar la página...



¡Si ves este símbolo, significa que podrías conseguir un sello Battle Honours por las actividades en esta página!

Battle Honours es la guía definitiva para principiantes en Warhammer. Al completar actividades y mostrarle tu progreso al personal de tu tienda Warhammer más cercana, puedes conseguir recompensas gratuitas con el libretto Battle Honours. Habla con el personal de tu tienda para saber más.





# WARHAMMER 40,000

Warhammer 40,000 se ambienta en el futuro lejano de nuestra galaxia, en una época distante en la que la humanidad deben combatir por su supervivencia contra horrores inenarrables. Alienígenas, monstruos y traidores buscan destruir a la humanidad y solo mediante el coraje y la fuerza de sus ejércitos podrá continuar su existencia.

La humanidad existe como parte del enorme imperio llamado Imperium. Fundado hace diez mil años por un líder legendario conocido solo como el Emperador, el Imperium salió a las estrellas e incorporó miles de mundos. Pero una traición terrible dio pie a una guerra civil brutal que sacudió la galaxia entera. Aunque los traidores fueron derrotados a un alto precio, ese conflicto antiguo que abarcó toda la galaxia dejó al Imperium debilitado y dividido.

Desde hace diez mil años, la humanidad sobrevive en un estado de guerra continua, rodeada en todos los flancos por enemigos de todo tipo. Los más grandes enemigos de la humanidad son las fuerzas del Caos: repugnantes traidores que se volvieron contra sus amigos con la esperanza de obtener poderes impíos. Su hambre de gloria ha llevado a los seguidores del Caos a cerrar pactos

oscuros con los Daemons del Caos, seres de otro mundo que ansían la oportunidad de invadir la realidad desde su dimensión de pesadilla, conocida como la disformidad. El Caos acecha en todos los confines de la galaxia, y la humanidad siempre ha de estar lista para combatirlo.

Pero el Caos no es la única amenaza contra los humanos, pues comparten la galaxia con multitud de alienígenas, varios de ellos mucho más antiguos que la propia humanidad. Los Aeldari son los restos de una antigua raza xenos que antaño dominó las estrellas, y buscan reclamarlas. Los Necrones son antiguos enemigos de los Aeldari que intercambiaron sus cuerpos y su mortalidad por cuerpos de metal viviente casi invulnerable. Los Orkos son bárbaros salvajes que solo viven por la alegría de la batalla y la ocasión de una buena lucha, mientras que las flotas enjambres Tiránidas viajan por el vacío como una plaga gigante que devora todo lo vivo que encuentran. El Imperio T'au está afianzándose en la galaxia y usan tecnología avanzada para crear su propio dominio en los límites del Imperium. La humanidad está rodeada por enemigos grandes y pequeños, y debe luchar cada día por permanecer a salvo.

Pero no todo está perdido, pues las grandes fortalezas de la humanidad son el coraje de su gente y sus ganas de vivir, sin importar los horrores que la galaxia les eche encima. Marines Espaciales leales defienden al Imperium de todo peligro que lo amenace. Cada Marine Espacial es un supersoldado mejorado genéticamente, mucho más duro y fuerte que un mero mortal. Llevan la mejor armadura, las armas más letales que posee la humanidad y no conocen el miedo. Aunque hay menos de un Marine Espacial por cada mundo en el Imperium, no cesan de luchar, inspirados por el honor y el coraje de los que les precedieron.

Los Marines Espaciales tampoco luchan solos: los ejércitos más grandes de la humanidad son el Astra Militarum, vastos regimientos de hombres y mujeres listos y dispuestos a combatir contra los horrores de la galaxia. En batalla se les unen otros soldados especializados, como las devotas Hermanas de Batalla y los altísimos Caballeros Imperiales.

Para sobrevivir en el despiadado universo del lejano futuro, la humanidad necesitará todos los guerreros que pueda encontrar... pues hay un millón de batallas que librar y un millón de historias que contar.



## MINIATURAS GRATUITAS

Las miniaturas son el núcleo del hobby de Warhammer, ¡y puedes llevarte una a casa gratis!

Pregúntale al personal de la tienda.





# UN VISTAZO A LAS FACCIÓNES

Warhammer 40,000 es un universo rico y lleno de héroes épicos, villanos monstruosos y una hueste de personajes únicos. En su núcleo hay facciones y cada una lucha por poder, territorio y gloria por toda la galaxia, y el hobby te encarga que cuentes sus historias. Lo que coleccionas y montas, además de cómo pintas y juegas con tus ejércitos, se entrelazarán para crear un relato individual propio.

## EL IMPERIUM

La guerra constante ha afinado el poder militar de la humanidad, pues la galaxia es un lugar hostil lleno de enemigos. Solo mediante las armas ha logrado mantenerse el Imperium durante diez mil años. El 41º. Milenio es una era de batalla constante y solo los más fuertes puedes esperar sobrevivir. Allá afuera, en las estrellas, no puede haber piedad, ni debilidad ni descanso de la guerra eterna.



## XENOS

La humanidad no es la única raza que viaja entre las estrellas. Desde que los humanos salieron de su propio sistema solar, se han encontrado muchas razas alienígenas, muchas de las cuales han demostrado hostilidad. Mientras que algunas son inestimablemente antiguas, otras son poderes jóvenes que acaban de abandonar sus planetas natales y algunas son más parecidas a fuerzas de la naturaleza. Sin que importe su motivación, todas desean hacerse con la galaxia.



## CAOS

En la disformidad residen los cuatro Dioses del Caos, junto a sus esbirros daemónicos inmortales, que buscan invadir y corromper la galaxia. En el espacio real, quienes lideran su causa son los Marines Espaciales del Caos, traidores que han dado la espalda a la luz del Emperador y abrazado la péfida gloria del Caos. Estos campeones de la ruina, consumidos por su amargo odio, atacan al Imperium que antaño juraron defender.





# WARHAMMER

## AGE OF SIGMAR

Los Reinos Mortales son lugar de magia, maravilla y aventura.

Cada reino alberga criaturas alucinantes y cada paisaje es aún más increíble que el anterior. En el Reino del Metal, ríos de plata fundida fluyen desde montañas envueltas en humo, mientras que en el Reino de la Vida, praderas de flores cantantes se abren en un caleidoscopio de sonido y color. Aunque los reinos son una visión maravillosa, durante eones han permanecido conquistados y esclavizados por las legiones daemónicas del Caos. Todo parecía perdido. Pero, mientras las carcajadas de los Dioses Oscuros resonaban por el cosmos, sus planes se vieron frustrados.

Resonó el trueno cuando Sigmar, el líder inmortal de las fuerzas del Orden, soltó a sus campeones celestiales, los Forjados en la Tormenta. Cada uno fue antes un gran héroe de los Reinos Mortales,

robado en el momento de su muerte y reforjado mágicamente para recibir fuerza sobrehumana y armas imbuidas por el rayo. Ahora, vuelven para vengarse de los seguidores de las tinieblas y liberar los reinos del yugo de la tiranía.

Pero los siervos de los Dioses Oscuros no fueron los únicos enemigos que buscaron extender su vil influencia por los reinos. En innumerables hordas llegaron las fuerzas de la Destrucción. Orruks brutos y belicosos y sus aliados salvajes trazaron una franja de devastación en las tierras, aplastando todo lo que se encontraban a su paso.

En Shyish, el Reino de la Muerte, antiguos esqueletos y espectros aullantes emergieron de sus túmulos, llamados por la hechicería oscura de Nagash, Señor Supremo de los No Muertos. Cruel e infinitamente calculador, Nagash busca transformar los reinos en un

imperio de siervos sin mente atados a su voluntad despiadada.

Solos, ni los Forjados en la Tormenta habrían tenido el poder suficiente para derrotar a tantos enemigos, pero en los reinos hallaron aliados. En batalla, se les unen algunos como los Matafuegos, feroces duardines que jamás rompen un juramento, y los arbóreos Sylvaneth que combaten para defender su hogar en el Reino de la Vida. Juntos, ya han ganado victorias junto a los Forjados en la Tormenta. Por todas partes, las criaturas del Orden ven su ocasión de eliminar la maldad del Caos de los reinos de una vez por todas.

Es una nueva época, un tiempo de batallas y guerra sin fin, un tiempo de héroes y monstruos.

¡Esta es la Era de Sigmar!



### MINIATURAS GRATUITAS

Las miniaturas son el núcleo del hobby de Warhammer, ¡y puedes llevarte una a casa gratis!

Pregúntale al personal de la tienda.







# UN VISTAZO A LAS FACCIÓNES

Los habitantes de los Reinos Mortales son tan variados como los vientos de magia que los unen. Desde el grot más pequeño al más grande gargante, encontrarás algo que encaje contigo.

Cada una de las facciones guerreras de los Reinos Mortales pertenece a una de las cuatro Grandes Alianzas, antiguos pactos que se remontan a la Era de los Mitos. Ya prefieras a los bravos defensores del Orden, las horribles fuerzas del Caos, los siniestros siervos de la Muerte o los guerreros salvajes de la Destrucción, Warhammer Age of Sigmar te permite controlar su destino.

## ORDEN

A través de los Reinos Mortales, los seguidores del Orden desafiarán a las tinieblas del Caos y protegerán lo que es decente y justo. No importa a qué precio: esta alianza de humanos, aelfos y duardines, junto a razas más misteriosas, protegerá de la locura y el horror.



## CAOS

Las fuerzas del Caos barren los Reinos Mortales y lo quemarán todo a su paso para extender su dominio de pesadilla. Legiones de daemons, mortales corruptos y hordas de Skaven están dedicados a conquistar la propia realidad en nombre de los Dioses Oscuros.



## MUERTE

La única constante en los Reinos Mortales es que la muerte llega a todo el mundo, aunque no implique necesariamente un fin. Nagash gobierna sobre los muertos y los envía a cumplir su voluntad. Ejércitos de legiones esqueléticas sin mente marchan junto a espíritus arremolinados en busca de las almas que han evadido el yugo eterno de Nagash, creando un imperio de polvo y hueso.



## DESTRUCCIÓN

Los ejércitos de la Destrucción, que arrasan los Reinos Mortales como una fuerza de la naturaleza, se lanzan a la batalla a la menor provocación. Hordas de orruks y grots pieles verdes, tribus de ogors brutales y poderosas bestias como los imponentes gargantes buscan traer la ruina mientras devastan cualquier cosa que parezca civilizada a su paso.



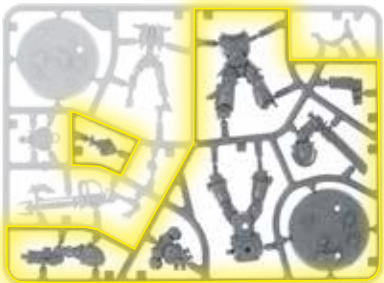


# MONTA TU MINIATURA

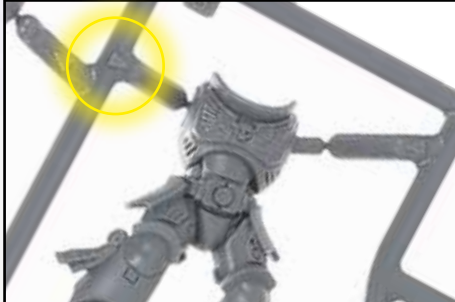
## MARINE ESPACIAL INTERCESOR DE ASALTO

No hay escenario de combate en el que los Marines Espaciales no destaquen, ni rival que no puedan superar, ni peligro que no se atrevan a enfrentar. Hay cientos de Capítulos de Marines Espaciales diferentes con orgullosas listas de honor y magníficas historias marciales propias. Las campañas relámpago de los Marines Espaciales se llevan a cabo con tal brutalidad espectacular que se les conoce como Ángeles de la Muerte.

Montar miniaturas es una parte muy divertida del hobby de Warhammer. Ahora, ¡es hora de que montes tu primera miniatura! Para montar este Marine Espacial Intercesor, sigue las instrucciones indicadas abajo. El diagrama de montaje te indicará cómo encajan las piezas.



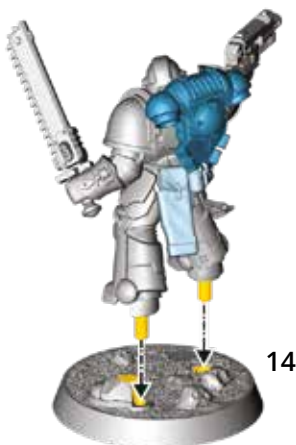
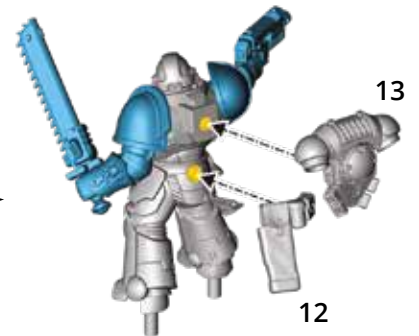
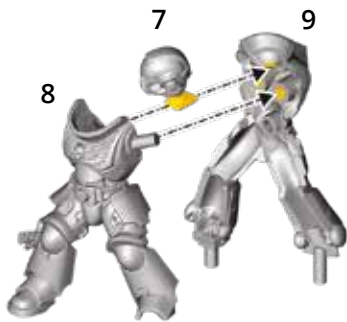
Las miniaturas Citadel vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada en base al diagrama de montaje de abajo.



Cada pieza se puede sacar de la matriz. Solo tienes que encontrar la pieza que necesitas y desconectarla en los puntos indicados por las flechas de la matriz.



Tu Intercesor es una miniatura de encaje a presión. Esto significa que tiene clavijas que, al encajarse, aseguran la miniatura sin necesidad de pegamento.

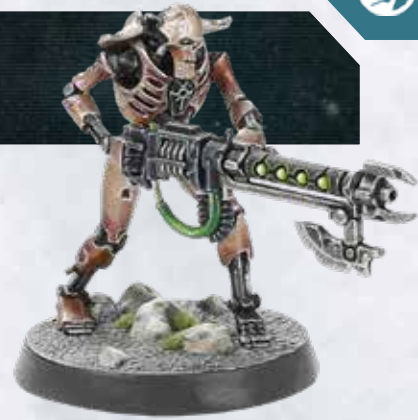




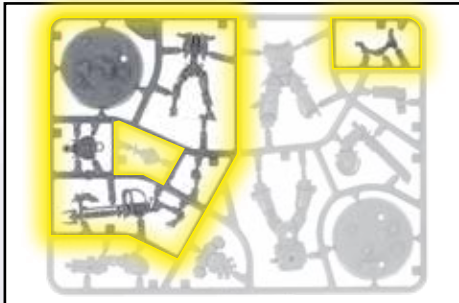
# MONTA TU MINIATURA

## GUERRERO NECRÓN

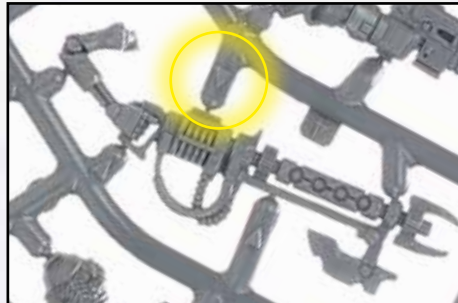
Los Necrones son una raza de androides inmortales que gobernaron la galaxia en una era ya olvidada. Ahora, tras dormir en estasis durante milenios, vuelven a alzarse para reclamarla. Con cuerpos autorreparables y armas de devastación cósmica, los Necrones son un enemigo aterrador. Los rumores dicen que su largo sueño ha dañado su cordura, transformando a muchos de ellos en monstruos sin mente.



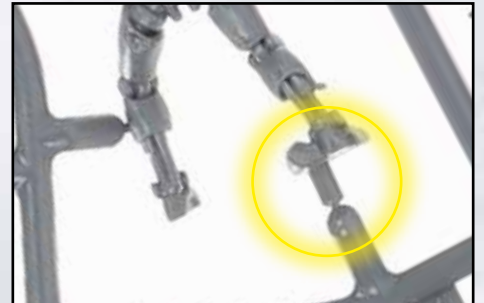
Para montar este Guerrero Necrón, sigue las instrucciones indicadas abajo. El diagrama de montaje te indicará cómo encajan las piezas.



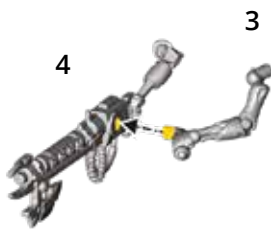
Las miniaturas Citadel vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada en base al diagrama de montaje de abajo.



Cada pieza se puede sacar de la matriz. Solo tienes que encontrar la pieza que necesitas y desconectarla en los puntos indicados por las flechas de la matriz.



Tu Guerrero Necrón es una miniatura de encaje a presión. Esto significa que tiene clavijas que, al encajarse, aseguran la miniatura sin necesidad de pegamento.





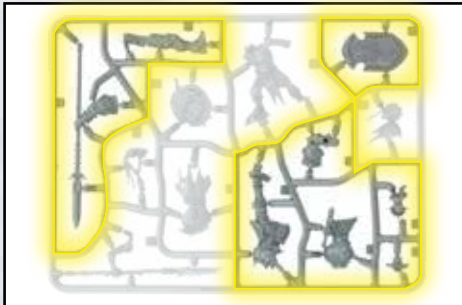


# MONTA TU MINIATURA

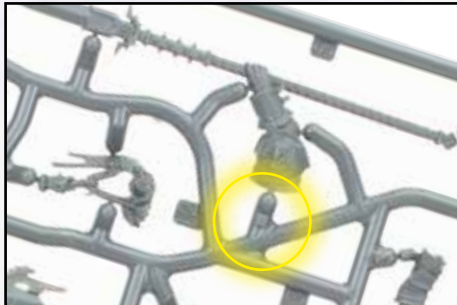
## FORJADO EN LA TORMENTA VINDICADOR

Elegidos por el Dios Rey y potenciados por la tempestad celestial, los Forjados en la Tormenta son la mayor esperanza de Sigmar para reclamar los reinos. Combaten en la vanguardia de las cruzadas y su fuerza y poder combativo se enfrenta a muchos de los horrores que amenazan a los mortales. Ni la muerte puede reclamarlos pues, si caen, sus almas regresan a Azyr para ser Reforjadas y devueltas a la guerra.

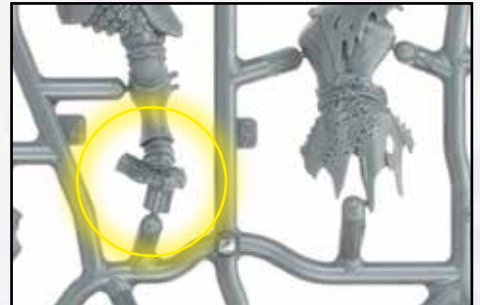
Montar miniaturas es una parte muy divertida del hobby de Warhammer. Ahora, ¡es hora de que montes tu primera miniatura! Para montar este Forjado en la Tormenta Vindicador, sigue las instrucciones indicadas abajo. El diagrama de montaje te indicará cómo encajan las piezas.



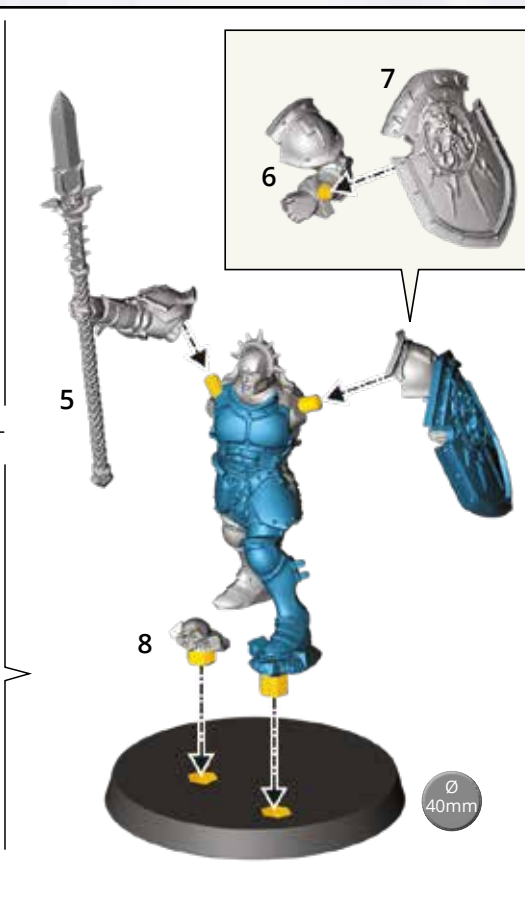
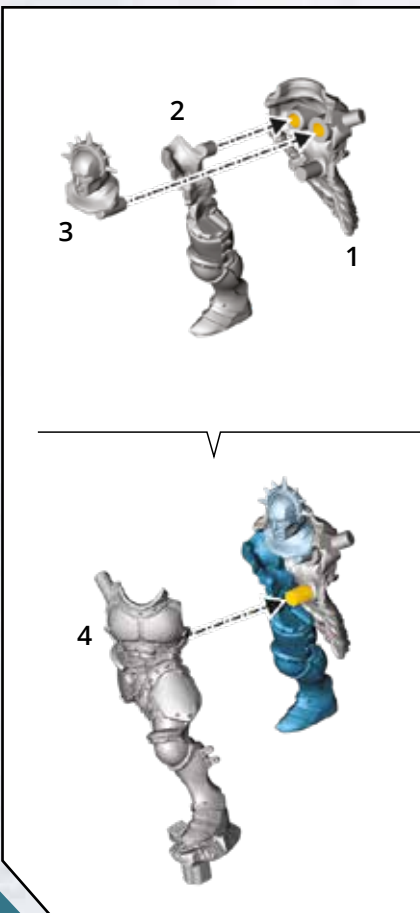
Las miniaturas Citadel vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada en base al diagrama de montaje de abajo.



Cada pieza se puede sacar de la matriz. Solo tienes que encontrar la pieza que necesitas y desconectarla en los puntos indicados por las flechas de la matriz.



Tu Vindicador es una miniatura de encaje a presión. Esto significa que tiene clavijas que, al encajarse, aseguran la miniatura sin necesidad de pegamento.





# MONTA TU MINIATURA

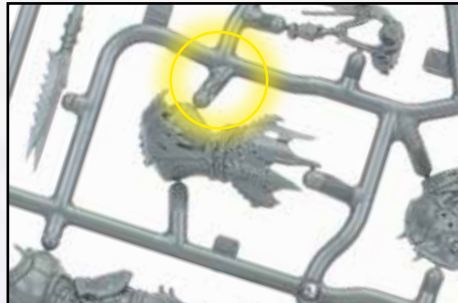
## MANDAMALO ZAKATRIPAZ

From the stinking bogs and mires of the realms emerge the armies of the Kruleboy orruks. For these greenskins, battle is not solely a means of proving their 'ardness. It is also a way to humiliate others, and the many kunnin' tricks habitually employed by the Kruleboyz are as spiteful as they are efficient.

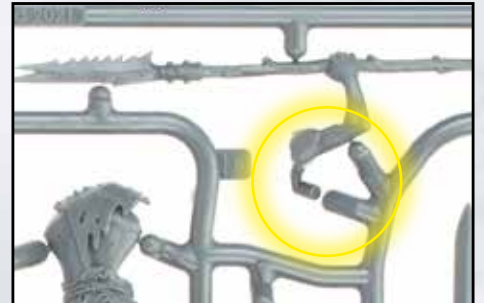
Para montar este Mandamalo Zakatripaz, sigue las instrucciones indicadas abajo. El diagrama de montaje te indicará cómo encajan las piezas.



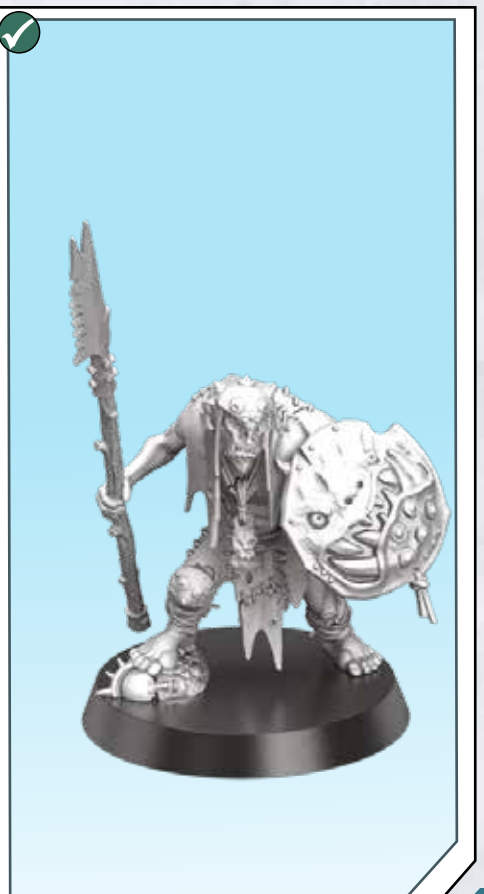
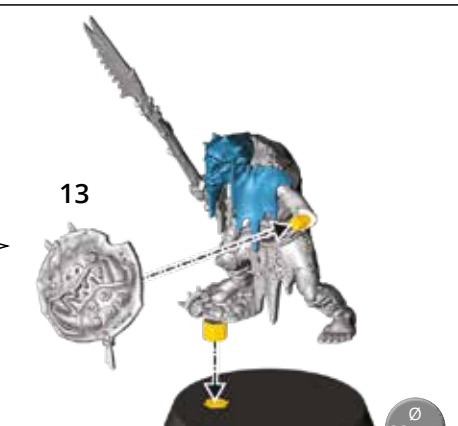
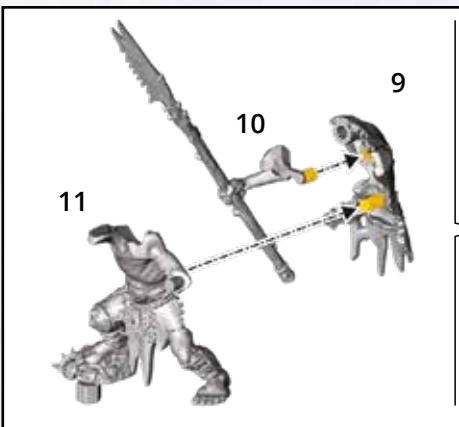
Las miniaturas Citadel vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada en base al diagrama de montaje de abajo.



Cada pieza se puede sacar de la matriz. Solo tienes que encontrar la pieza que necesitas y desconectarla en los puntos indicados por las flechas de la matriz.



Tu Zakatripaz es una miniatura de encaje a presión. Esto significa que tiene clavijas que, al encajarse, aseguran la miniatura sin necesidad de pegamento.





# PLANIFICA TU ESQUEMA DE COLOR

## MARINE ESPACIAL INTERCESOR DE ASALTO

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

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

### CASCO MK X

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

### BIOLOGÍA MEJORADA

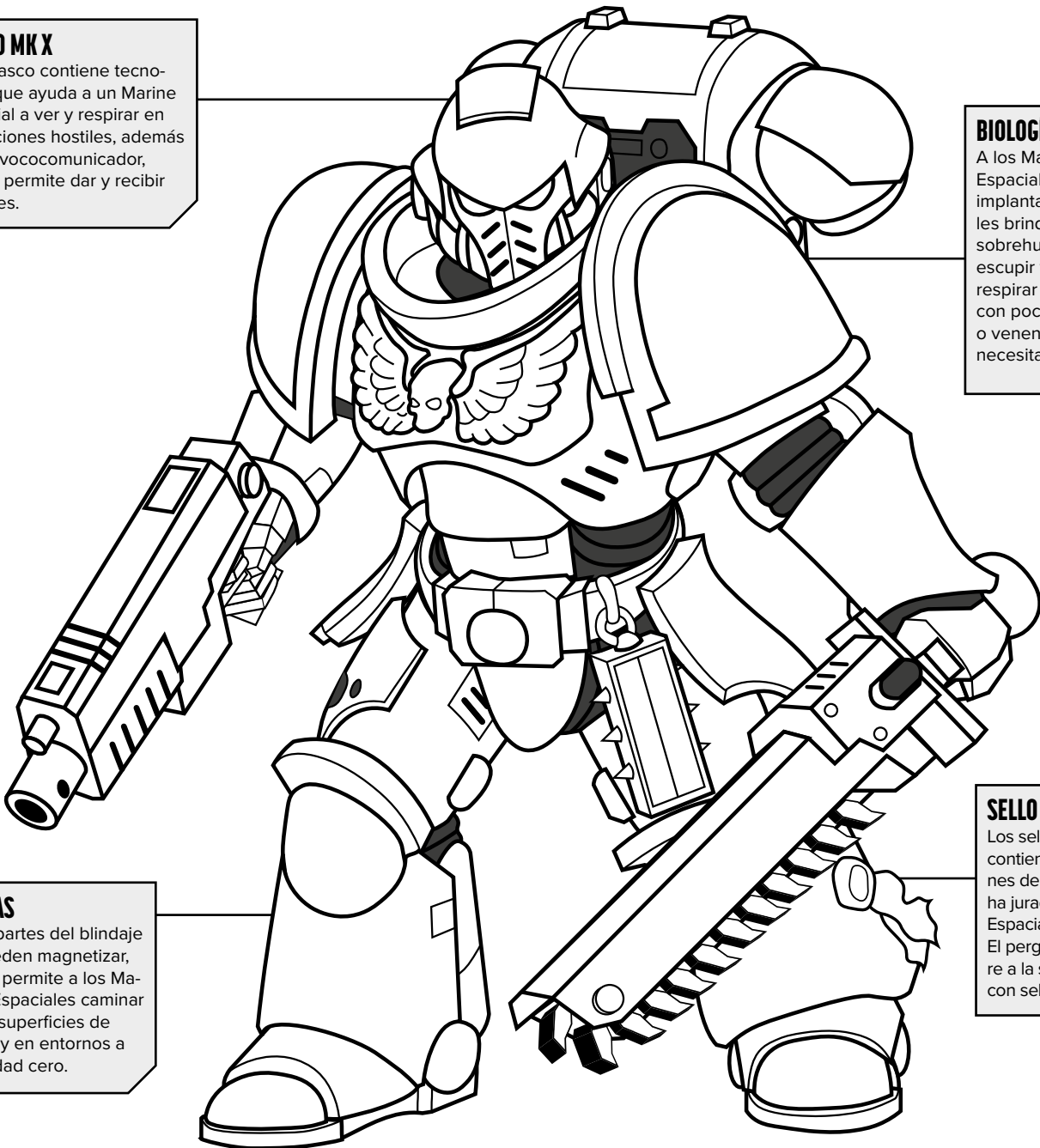
A los Marines Espaciales se les implantan órganos que les brindan habilidades sobrehumanas, como escupir veneno ácido, respirar en atmósferas con poco oxígeno o venenosas y no necesitar dormir.

### GREBAS

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

### SELLO DE PUREZA

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





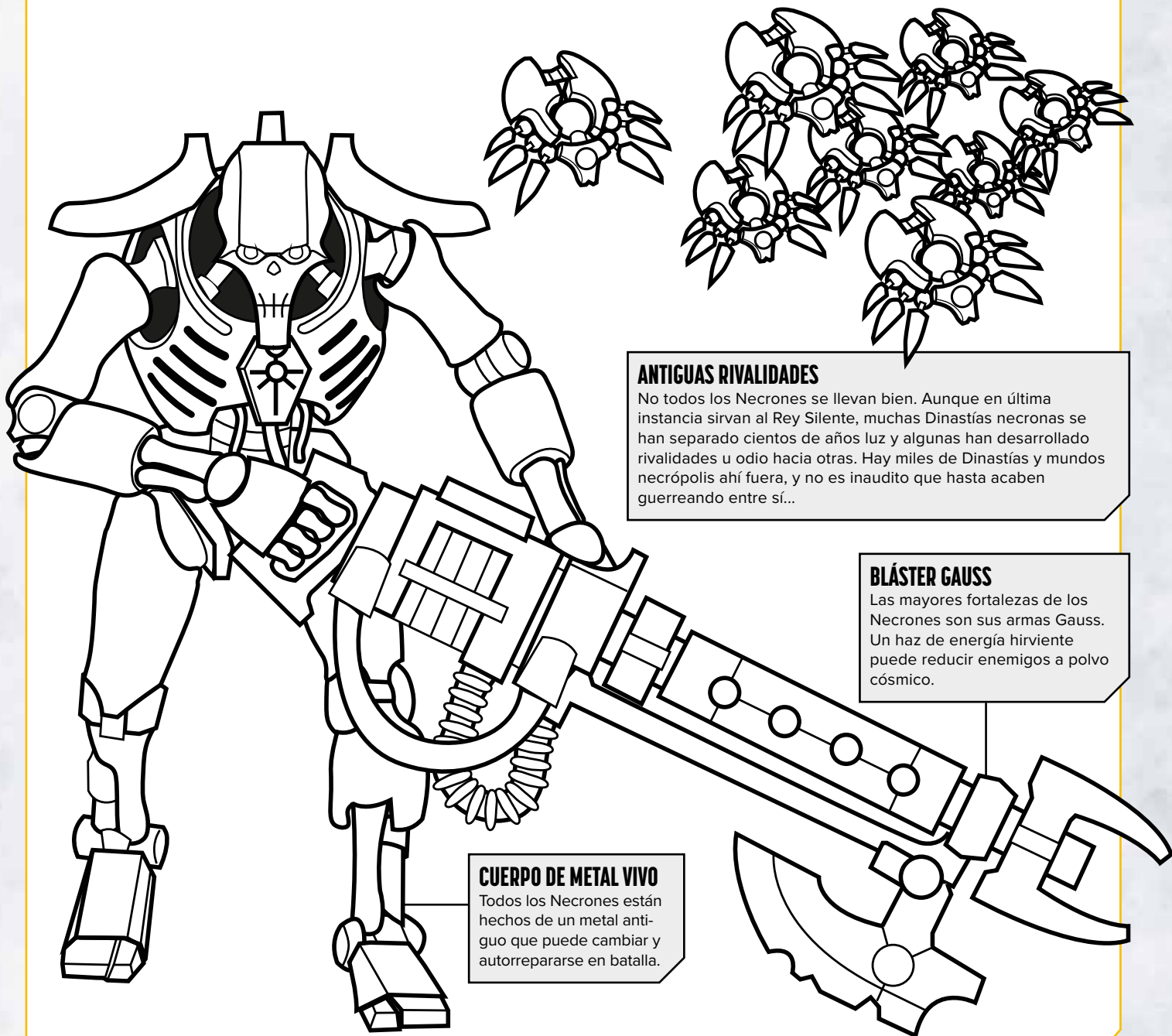
# PLANIFICA TU ESQUEMA DE COLOR

## GUERRERO NECRÓN

Usa la página de debajo para diseñar un esquema de color para tu Negrón. Consulta qué colores de pintura están disponibles en tu club y crea un esquema en base a lo que puedes usar.

Una vez hayas completado el plan con lápices de colores, puedes seguir nuestra guía de pintura paso a paso para darle vida en la pág. 14.

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



### ANTIGUAS RIVALIDADES

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

### BLÁSTER GAUSS

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

### CUERPO DE METAL VIVO

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



# PLANIFICA TU ESQUEMA DE COLOR

## MANDAMALO ZAKATRIPAZ

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

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

### KLANES

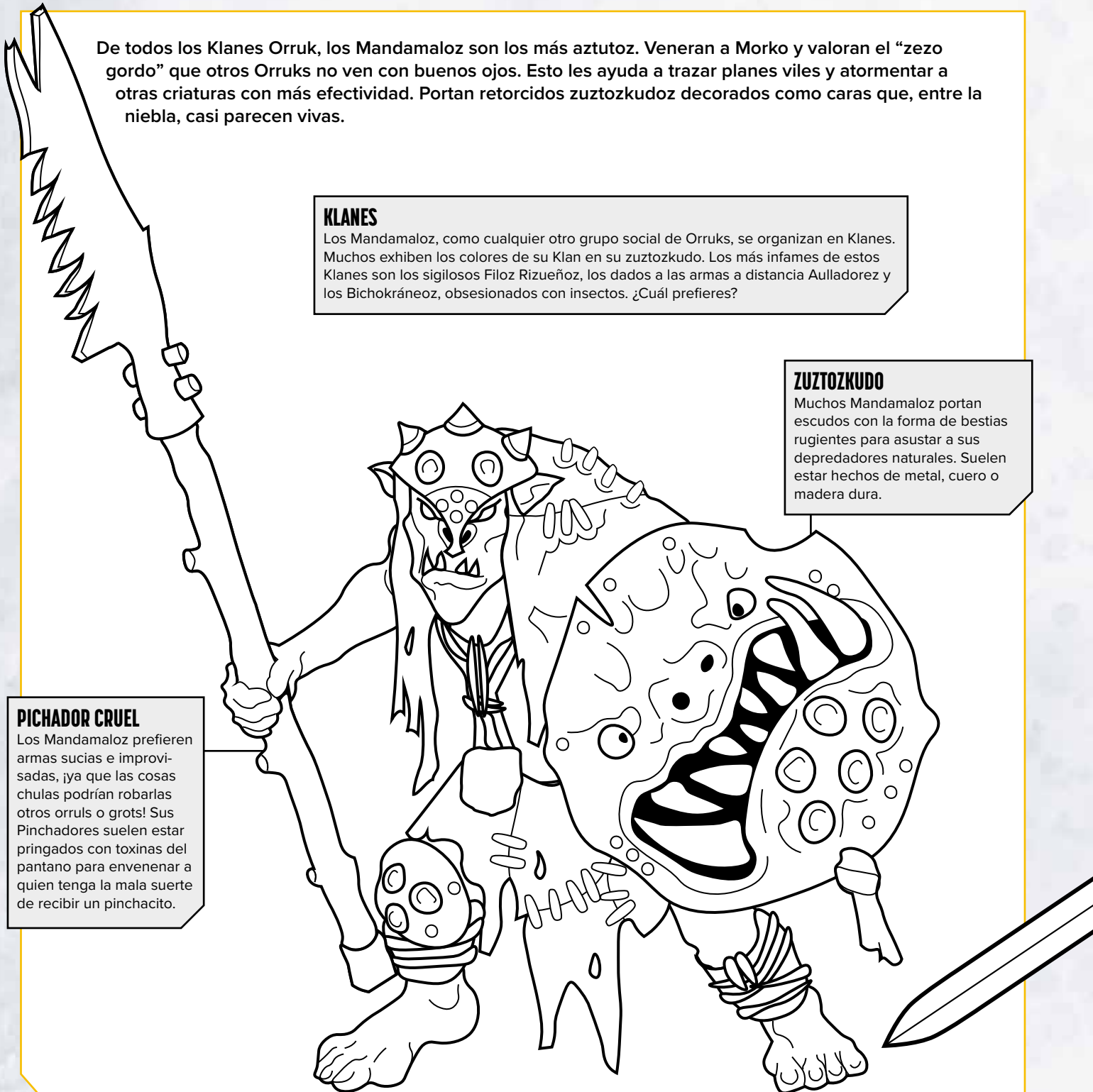
Los Mandamalo, como cualquier otro grupo social de Orruks, se organizan en Klanes. Muchos exhiben los colores de su Klan en su zuztozkudo. Los más infames de estos Klanes son los sigilosos Filoz Rizueño, los dados a las armas a distancia Aulladorez y los Bichokráneoz, obsesionados con insectos. ¿Cuál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

### ZUZTOZKUDO

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

### PICHADOR CRUEL

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





# PLANIFICA TU ESQUEMA DE COLOR

## FORJADO EN LA TORMENTA VINDICADOR

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

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

### REFORJA

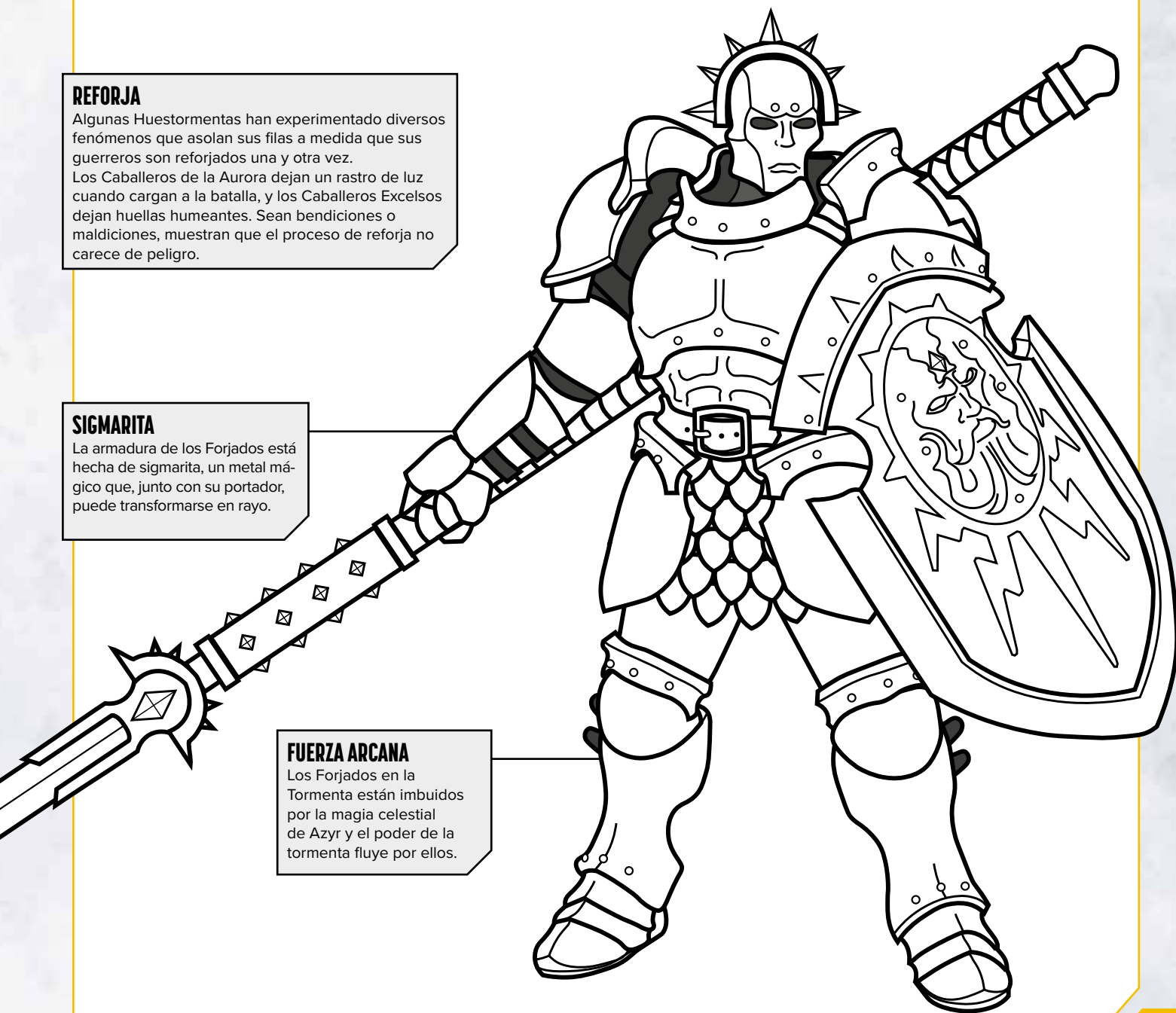
Algunas Huestormentas han experimentado diversos fenómenos que asolan sus filas a medida que sus guerreros son reforjados una y otra vez. Los Caballeros de la Aurora dejan un rastro de luz cuando cargan a la batalla, y los Caballeros Excelsos dejan huellas humeantes. Sean bendiciones o maldiciones, muestran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

### SIGMARITA

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

### FUERZA ARCANA

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





# PINTAR TUS MINIATURAS

¡Es hora de pintar tu primera miniatura! Pintar es una de las claves más satisfactorias del hobby de Warhammer, y algunas personas juegan a Warhammer solo para pintar impresionantes héroes y villanos. Requiere práctica, pero es fácil de aprender y muy divertido. ¡No hay nada tan impresionante sobre el campo de batalla que un ejército completamente pintado!

Sigue las instrucciones de debajo paso a paso, despacio y con cuidado hasta terminar tu miniatura. Pídele al líder de tu club que te ayude a encontrar pinturas que encajen con tu plan de color de la página anterior. También puedes leer las págs. 16-17 en busca de guías de pintura individual para cada una de las cuatro miniaturas del Pack Alianza.

Asegúrate de que la tapa de tu pintura elegida esté bien cerrada y agita el bote.

Deberías hacer esto antes de usar cualquier pintura Citadel.



Con un pincel limpio, lleva una pequeña cantidad de pintura a la paleta.

Usar la paleta permitirá a varios miembros del grupo compartir la pintura con facilidad.



Moja las cerdas del pincel antes de meterlo en la pintura.

Las pinturas Citadel están diseñadas para diluirlas un poco, de forma que se deslicen mejor sobre la miniatura.



Pinta la miniatura con tus colores elegidos siguiendo tu esquema de color.

Empieza con el color que cubra la mayor área. Deja que cada color se seque antes de pasar al siguiente.



No olvides aclarar bien el pincel entre cada color que uses.

Sacar la pintura de las cerdas mantiene los colores puros y ayuda a preservar el pincel.



Después de pintar todas las áreas, termina la miniatura arreglando cualquier sección que lo necesite.

No pasa nada si vuelves atrás y repasas zonas que creas que puedes mejorar.





## CÓMO INSPIRARTE

Todas las miniaturas de esta página se han pintado usando el set de pintura Warhammer Alliance. No hay dos miniaturas iguales: crea tus propios Capítulos o Huestormentas mediante tu propia combinación de colores. Puedes usar estos esquemas de colores para inspirarte o, si quieres más ideas, echa un vistazo a las docenas de ejércitos de jugadores en White Dwarf, la revista oficial de Warhammer disponible en tiendas y online.

## CITADEL COLOUR

¿Quieres más colores? La gama de pinturas de Citadel Colour pone a tu disposición cientos de tonos distintos. El personal de nuestras tiendas estará encantado de ayudarte a encontrar el color exacto que buscas.

Y si lo que quieres son instrucciones más detalladas, el sitio web de Citadel Colour tiene todo lo que necesitas.



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

## PINTAR TU PRIMERA MINIATURA

Aprende a montar y pintar con tu miniatura gratuita: ¡es más fácil de lo que crees!

Te enseñaremos todo lo que has de saber.





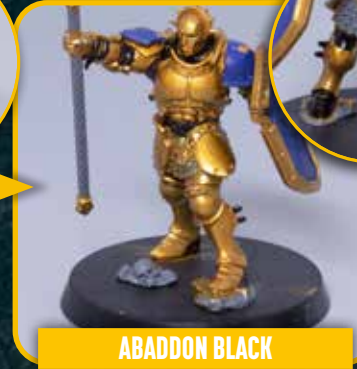
## MARINE ESPACIAL INTERCESOR DE ASALTO



## GUERRERO NECRÓN



## FORJADO EN LA TORMENTA VINDICADOR



## MANDAMALO ZAKATRIPAZ





# CAPÍTULO ULTRAMARINES



RETRIBUTOR ARMOUR



RAKARTH FLESH



# DINASTÍA SAUTEKH



ORRUK FLESH



RAKARTH FLESH



# CÁMARA MARTILLOS DE SIGMAR



LEADBELCHER



MEPHISTON RED



# KLAN FILOZ RIZUEÑOZ



LEADBELCHER



RAKARTH FLESH





# JUGAR PARTIDAS

Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar son juegos de tablero. Se trata de wargames que caben en una mesa, en los que lideras poderosos ejércitos para batallar contra tus amigos. Sea jugando por diversión o como parte de un torneo, cada partida está llena de acción emocionante y astuta estrategia.

En los sistemas de juego Warhammer, los jugadores se turnan para dar órdenes o lanzar magia, mover, disparar y combatir, dependiendo del sistema elegido. Todo, desde la velocidad de movimiento a si tus ataques dan al blanco, queda determinado por los dados.

Una vez has montado y pintado algunas miniaturas, puedes enfrentarlas a las de tus amigos. Comanda bandas pequeñas o poderosos ejércitos, dependiendo de vuestra preferencia, y turnaos para seguir las fases del juego de acuerdo a las reglas. Las partidas pueden tener el tamaño que prefieras, ya que la potencia o límite de puntos pueden oscilar entre un puñado de miniaturas y cientos de ellas en un campo de batalla enorme. ¡Un ejército de Warhammer completamente pintado y en acción es una imagen impresionante!

Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar usan reglas ligeramente distintas pero lo suficientemente parecidas para que sean fáciles de aprender y divertidas de pillar.

Con nuestras misiones de inicio, podrás divertirte con las miniaturas de tu pack Warhammer Alliance mientras aprendes las reglas de la mejor forma: jugando una partida con tus amigos.

## 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.



## JUEGO INTRODUCTORIO GRATUITO

Sumérgete en batalla con una experiencia rápida sobre el tablero.

El personal de la tienda te ofrecerá todo lo que necesitas y te enseñará a jugar.





# CÓMO JUGAR A

# WARHAMMER 40,000

Una de las mejores cosas sobre Warhammer 40,000 es la posibilidad de jugar partidas con amigos y familia. Esta misión inicial rápida es una introducción perfecta y te desafiará a descubrir la fase de movimiento.

## HOJAS DE DATOS

Cada miniatura tiene una hoja de datos que muestra qué puede hacer. Algunas usan símbolos para representar cada valor y otras usan palabras. Esta partida usará símbolos.

En esta misión, nos centraremos en los valores rodeados con un círculo. La hoja de datos del Marine Espacial Intercesor y Guerrero Necrón se encuentran en la contraportada de esta revista.

Puedes leer más sobre los demás símbolos en las reglas básicas de Warhammer 40,000 disponibles en [warhammer40000.com](http://warhammer40000.com) o escaneando el código QR de la pág. 22.

**INTERCESOR DE ASALTO**

6"	4	3+	2	6+	2		
[PISTOL]		18"	1	3+	4	-1	1
[MORNINGSTAR]		4	3+	4	-1	1	

## MOVIMIENTO NORMAL

Comprueba el atributo Movimiento de la hoja de datos de esa miniatura.

Usa una regla para mover esa miniatura hasta un máximo de pulgadas indicadas en el atributo Movimiento.

Al mover, una miniatura no puede atravesar escenografía u otras miniaturas.

## AVANZAR

Tira un dado. Suma el resultado, en pulgadas, a tu atributo Movimiento este turno.

## SALVACIONES DE ARMADURA

Para realizar una salvación de armadura, tira un dado y comprueba la hoja de datos de esa miniatura.

Si el resultado de la tirada es el mismo o mayor que el atributo Salvación de armadura de la hoja de datos, el ataque es eludido.

Si el resultado de la tirada es menor que el atributo Salvación de armadura de la hoja de datos, la miniatura sufre una herida.

Si el número de heridas sufridas es igual que el número de la hoja de datos, la miniatura es capturada y retirada del juego.



# MISIÓN: RECUPERAR EL FRAGMENTO DE PCE

## INFORME DE MISIÓN

Las leyendas hablan de una máquina mítica de la Era de la Tecnología capaz de fabricar cualquier objeto conocido por la humanidad. La Plantilla de Construcción Estándar fue usada por los colonos humanos por toda la galaxia durante una era antiquísima. Esta tecnología quedó perdida durante miles de años, pero hasta el fragmento más pequeño se considera un artefacto extremadamente valioso.

Tu unidad de Marines Espaciales ha sido enviada para hallar un fragmento de PCE que se rumorea está en un vasto valle desértico. Tus sensores indican que te encuentras muy cerca de la reliquia que buscas, pero no tardas en descubrir que no estás solo en el desierto: una luz verde gauss destella al encenderse en torno a los distantes muros en ruinas. Los Necrones también quieren echar mano a ese fragmento de PCE, y no van a permitir que te interpongas en su camino...

Para completar esta misión, deberás recuperar el fragmento de PCE y alcanzar el punto de extracción para escapar del desierto mientras evitas a tus letales enemigos Necrones.



## NECESITARÁS



1 Marine Espacial  
Intercesor por jugador



1 Guerrero Necrón por  
jugador



1 o más dados



1 o más reglas



Tapete de batalla



Ruinas/barricadas



Marcadores de objetivo

## DESPLIEGUE

Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:



1 marcador de fragmento



2 marcadores en blanco



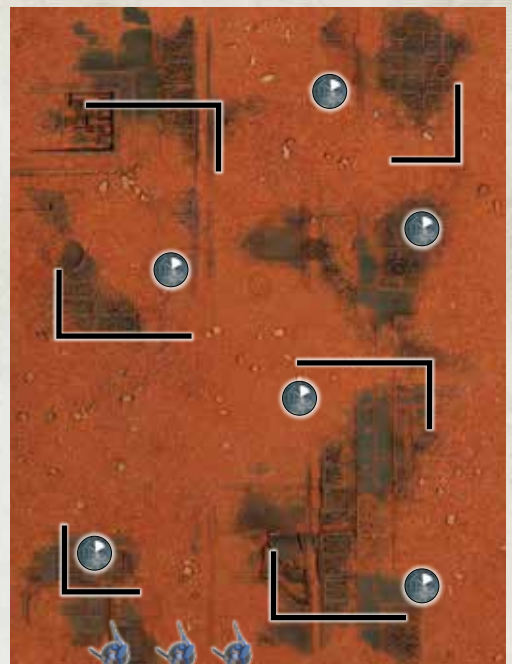
1 marcador de punto de  
extracción



1 marcador de portal  
necrón por jugador  
(máximo 6)

1. Despliega las barricadas en el tapete. Coloca un marcador de **punto de extracción** a un lado para más tarde.
2. Baraja bocabajo los marcadores restantes. Por turnos, cada jugador coloca un marcador bocabajo en el tapete, a al menos 3" del borde y al menos a 6" de otros marcadores. Durante la partida, los jugadores tendrán la opción de investigar estos marcadores e intentar hallar el fragmento.
3. Los jugadores despliegan sus Marines Espaciales de forma que todos toquen el mismo borde del tapete.

Despliegue de ejemplo

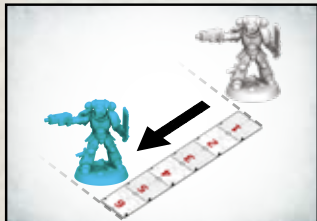




# MISIÓN: RECUPERAR EL FRAGMENTO DE PCE

## REGLAS DE MISIÓN

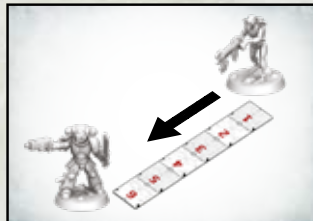
El juego se divide en rondas de batalla. El jugador más joven va primero cada ronda de batalla y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.



En una ronda de batalla, cada jugador mueve su Marine Espacial Intercesor, ya sea con una acción de movimiento normal o avanzando.



Si el Marine Espacial ha hecho una acción de movimiento, puede realizar la acción "buscar el fragmento" (ver abajo). No podrá hacerlo si ha elegido avanzar.



Después, si hay alguno en el campo de batalla, cada guerrero Necrón realiza un movimiento siguiendo los Protocolos de guardián necrón.



Cuando todos los jugadores hayan movido sus Marines Espaciales y se hayan movido todos los Guerreros Necrones, comienza una nueva ronda de batalla.

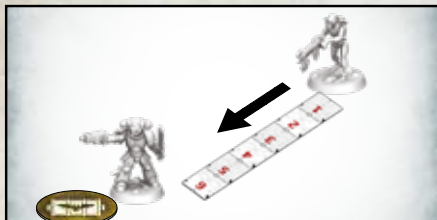
## ACCIÓN: BUSCAR EL FRAGMENTO

Si la peana de un Marine Espacial Intercesor está tocando un marcador de objetivo no investigado, tira un dado. Con un 3+, dale la vuelta al marcador de objetivo:

RESULTADO DE MARCADOR	CONSECUENCIA
En blanco	No pasa nada.
Portal necrón	¡Coloca una miniatura Guerrero Necrón sobre el marcador! Te han atacado
Fragmento	¡Este Marine Espacial ha localizado el fragmento PCE! Dale el marcador al jugador que lo ha encontrado.

Una vez se ha localizado el fragmento, coloca el marcador de **extracción** junto al marcador más lejano al punto donde se ha encontrado el fragmento. Debes darles la vuelta de inmediato a los marcadores no investigados que queden, y colocar cualquier Guerrero Necrón o Portal Necrón que sean revelados.

## PROTOSCOLOS DE GUARDIÁN NECRÓN



Elige un Guerrero Necrón y mueve la miniatura el total de su velocidad de movimiento en pulgadas hacia el Marine Espacial que lleve el fragmento o, si este aún no se ha descubierto, el Marine Espacial más cercano.



Si la peana del Guerrero Necrón toca la de un Marine Espacial, deja de moverse e intenta capturarlo. El jugador que controla a ese Marine Espacial hace una salvación de armadura.

## CÓMO GANAR

El Marine Espacial con el fragmento debe alcanzar el marcador de extracción sin que lo capturen para ganar la partida.





# SIGUIENTES PASOS

## MINIJUEGOS DE WARHAMMER ALLIANCE

Con nuestros minijuegos de Warhammer Alliance te lo pasarás genial. Ahora que has aprendido lo básico, ¿por qué no le pides al líder de tu club que te guíe en una de nuestras partidas más complejas? Domina fases adicionales y explora nuevas armas y estrategias para llevar a tu ejército al siguiente nivel.

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



## DESCUBRE LAS REGLAS BÁSICAS

Los mundos de Warhammer contienen muchos más juegos que explorar. Puedes descubrir las reglas completas de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar escaneando los códigos QR de la derecha o visitando sus respectivas webs en [warhammer40000.com](http://warhammer40000.com) y [ageofsigmar.com](http://ageofsigmar.com).

Si buscas objetivos de juego más desafiantes o solo quieres probar formas nuevas de jugar nuestros juegos, ¿por qué no te haces con un ejemplar físico de nuestros Libros básicos? Estos libros, disponibles en tu tienda Warhammer más cercana, también contienen planes de batalla y misiones nuevas que completar.

Encuentra tu tienda más cercana:  
[STORES.WARHAMMER.COM](http://STORES.WARHAMMER.COM)



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



[AGEOFSIGMAR.COM/CORE-RULES](http://AGEOFSIGMAR.COM/CORE-RULES)





# CÓMO JUGAR A



Sumérgete en Warhammer Age of Sigmar para descubrir relatos fantásticos de heroísmo y villanía. Este plan de batalla turbio y pantanoso es una introducción perfecta para los que no hayan jugado y te desafiará a descubrir la fase de movimiento.

## HOJAS DE UNIDAD

Cada miniatura tiene una hoja de unidad que muestra qué puede hacer. Algunas usan símbolos para representar cada valor y otras usan palabras. Esta partida usará símbolos.

En esta misión, nos centraremos en los valores rodeados con un círculo. La hoja de datos del Forjado en la Tormenta Vindicador y Mandamalo Zakatripaz se encuentran en la contraportada de esta revista.

Puedes leer más sobre los demás símbolos en las reglas básicas de Warhammer Age of Sigmar disponibles en [ageofsigmar.com](http://ageofsigmar.com) o escaneando el código QR de la pág. 22.



## VINDICADORES

1	2"	2	3+	3+	-1	1



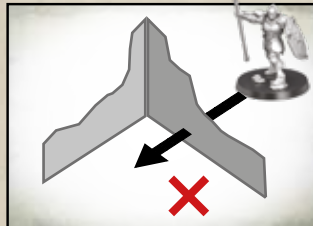
## MOVIMIENTO NORMAL



Comprueba el atributo Movimiento de la hoja de unidad de esa miniatura.



Usa una regla para mover esa miniatura hasta un máximo de pulgadas indicadas en el atributo Movimiento.



Al mover, una miniatura no puede atravesar escenografía u otras miniaturas.

## CORRER



Tira un dado. Suma el resultado, en pulgadas, a tu atributo Movimiento este turno.

## SALVACIONES DE ARMADURA



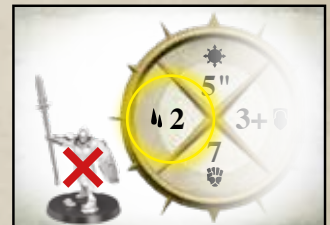
Para realizar una salvación de armadura, tira un dado y comprueba la hoja de datos de esa miniatura.



Si el resultado de la tirada es el mismo o mayor que el atributo Salvación de armadura de la hoja de datos, el ataque es eludido.



Si el resultado de la tirada es menor que el atributo Salvación de armadura de la hoja de datos, la miniatura sufre una herida.



Si el número de heridas sufridas es igual que el número de la hoja de datos, la miniatura es capturada y retirada del juego.



# PLAN DE BATALLA: ABRIR LA CRIPTORMENTA

## INFORME DE PLAN DE BATALLA

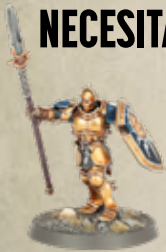
Hace siglos, Sigmar escondió algunos de sus mayores tesoros en Criptormentas selladas para evitar que cayeran en manos de malhechores. En los pantanos de Ghur, sin embargo, ha quedado desvelada recientemente una Criptormenta tras los estruendosos terremotos del reino. La cámara, que se rumorea contiene un tesoro antiguo de poder inimaginable, ha atraído el interés de los Forjados en la Tormenta, pero los Mandamaloz del pantano están determinados a evitar que logren su objetivo.

Tu unidad de Forjados en la Tormenta ha sido enviada a intentar abrir la Criptormenta. La estructura gigante está sellada tras un gran enigma, que requiere que los guerreros pisen una serie de placas de presión ocultas. Habrás de ser cauto: ¡los Zakatripaz sedientos de sangre acechan en las tinieblas del pantano!

Para completar esta misión, debes abrir la Criptormenta encontrando cuatro placas de presión antes de entrar en la cámara para ganar la partida.



## NECESITARÁS



1 Forjado en la Tormenta Vindicador por jugador



1 Mandamalo Zakatripaz por jugador



1 o más dados



1 o más reglas



Tapete



Ruinas/barricadas



Marcadores de objetivo

## DESPLIEGUE

Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:



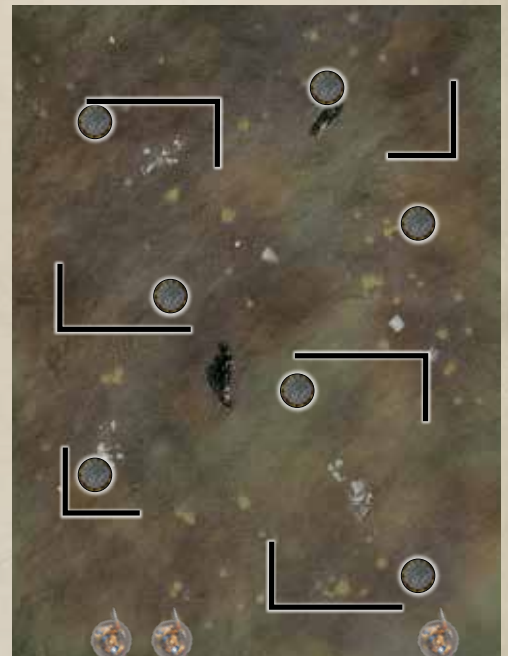
4 marcadores de placa de presión



1 marcadores de emboscada de Mandamaloz por jugador (máximo 6)

1. Despliega las barricadas en el tapete.
2. Baraja bocabajo los marcadores. Por turnos, cada jugador coloca un marcador bocabajo en el tapete, a al menos 3" del borde y al menos a 6" de otros marcadores. Durante la partida, los jugadores tendrán la opción de investigar estos marcadores e intentar hallar las placas de presión.
3. Los jugadores despliegan sus Forjados en la Tormenta de modo que todos toquen el mismo borde del tapete (cualquier borde). El borde opuesto se considera la entrada a la Criptormenta.

Despliegue de ejemplo







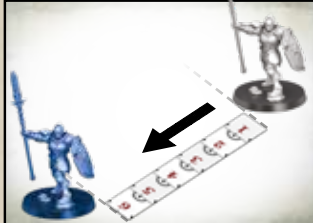
# PLAN DE BATALLA: ABRIR LA CRIPTORMENTA

## REGLAS DE PLAN DE BATALLA

El juego se divide en rondas de batalla. El jugador más joven va primero cada ronda de batalla y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.



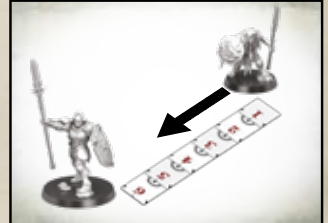
Antes de mover su Forjado en la Tormenta Vindicador, el jugador toma un marcador de objetivo aún no revelado y le da la vuelta, revelando o bien un Mandamalo Zakatripaz o una placa de presión. Si es un Zakatripaz, reemplaza el marcador por una miniatura.



Después, cada jugador mueve su Vindicador para o bien realizar una acción de movimiento normal o avanzar.

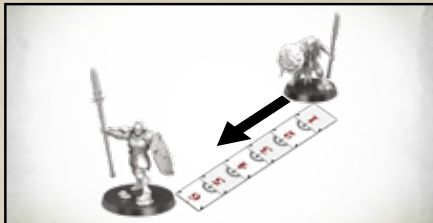


Si el Vindicador ha realizado una acción de movimiento normal, puede activar una placa de presión terminando un movimiento sobre ella. No podrá hacerlo si eligió correr.



Después, si hay alguno en el campo de batalla, cada Zakatripaz realiza un movimiento siguiendo las reglas de movimiento Mandamalo. Después comienza una nueva ronda de batalla de inmediato.

## REGLAS DE MOVIMIENTO MANDAMALAZ



Elige un Mandamalo Zakatripaz y mueve la miniatura el total de su velocidad de movimiento en pulgadas hacia el Forjado en la Tormenta Vindicador más cercano.



Si la peana del Zakatripaz toca la de un Vindicador, deja de moverse e intenta capturarlo. El jugador que controla a ese Vindicador hace una salvación de armadura.

## CÓMO GANAR

Una vez se hayan activado las 4 placas de presión, los Vindicadores pueden entrar en la criptormenta a través de la entrada (el borde opuesto a donde fueron desplegados) para ganar la partida.





# LA SOMBRA SE CIERNE

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 arrancararía 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.





## LA ERA DE SIGMAR

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 assoladas 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 envuel-

tos 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 destrozarse 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.



# MAPA GALÁCTICO

Por toda la galaxia hay más de un millón de planetas reclamados en nombre del Imperium. Es un número inmenso, pero en el vacío yacen inexplorados muchos más aún. Algunos mundos están agrupados, y otros se encuentran separados por vastas distancias y el vacío del espacio. En tanto cada uno pague el Diezmo imperial, un impuesto grabado a cada planeta, la mayoría pueden autogobernarse; en un imperio tan vasto y extenso, los peligros e inseguridades del viaje y la comunicación imposibilitan que pueda establecerse una única estructura de gobierno. Sin embargo, se usa un sistema de clasificación de mundos para analizar el valor para el Imperium de cada uno.

## PUNTO CLAVE: TERRA

Terra es la cuna de la humanidad, además de la sede de poder del Emperador. Tras gobernar durante milenios, el Emperador yace en un trono dorado que preserva su cuerpo putrefacto.

## PUNTO CLAVE: MARTE

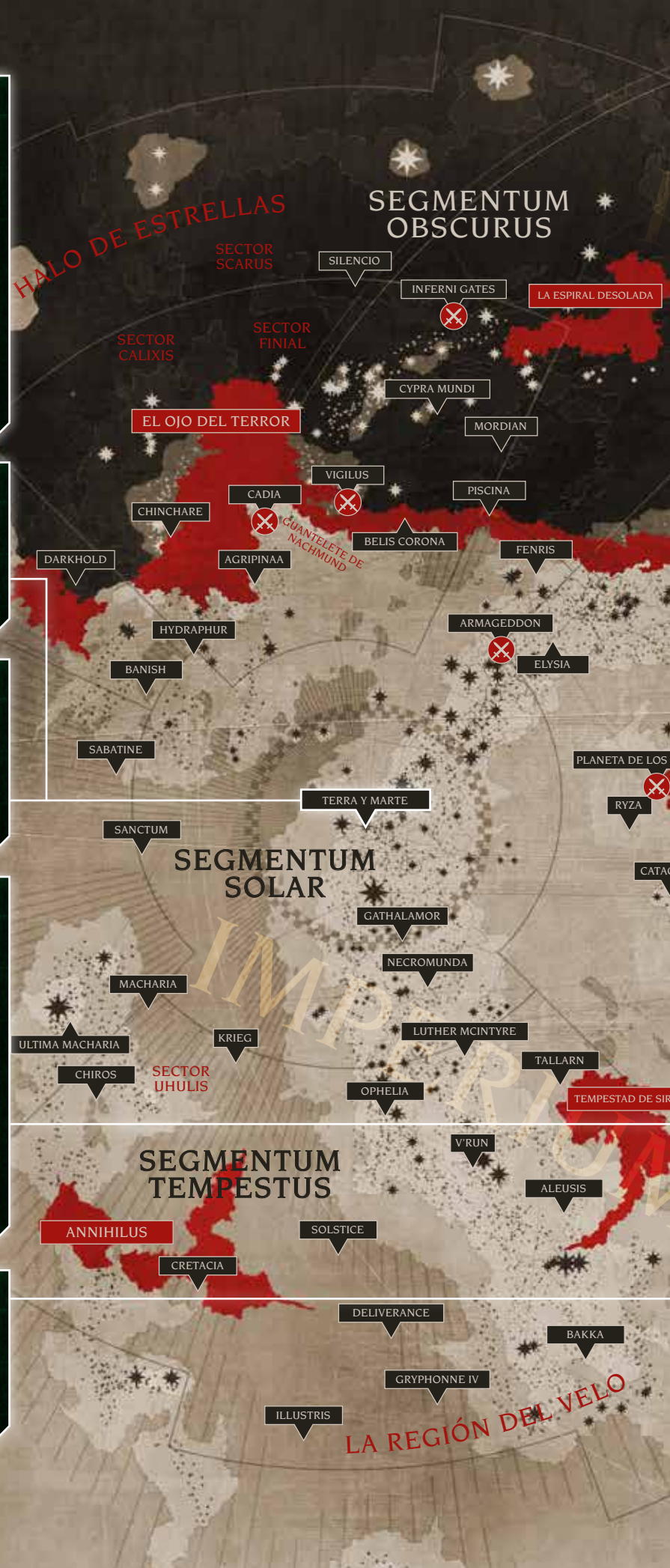
Marte es el hogar del Adeptus Mechanicus, y ahora sirve como su mayor y más antiguo mundo forja. Es una superfábrica increíblemente grande que parece un planeta, y se usa para producir maravillas tecnológicas de todo tipo.

## PUNTO CLAVE: NEXO PARIÁ

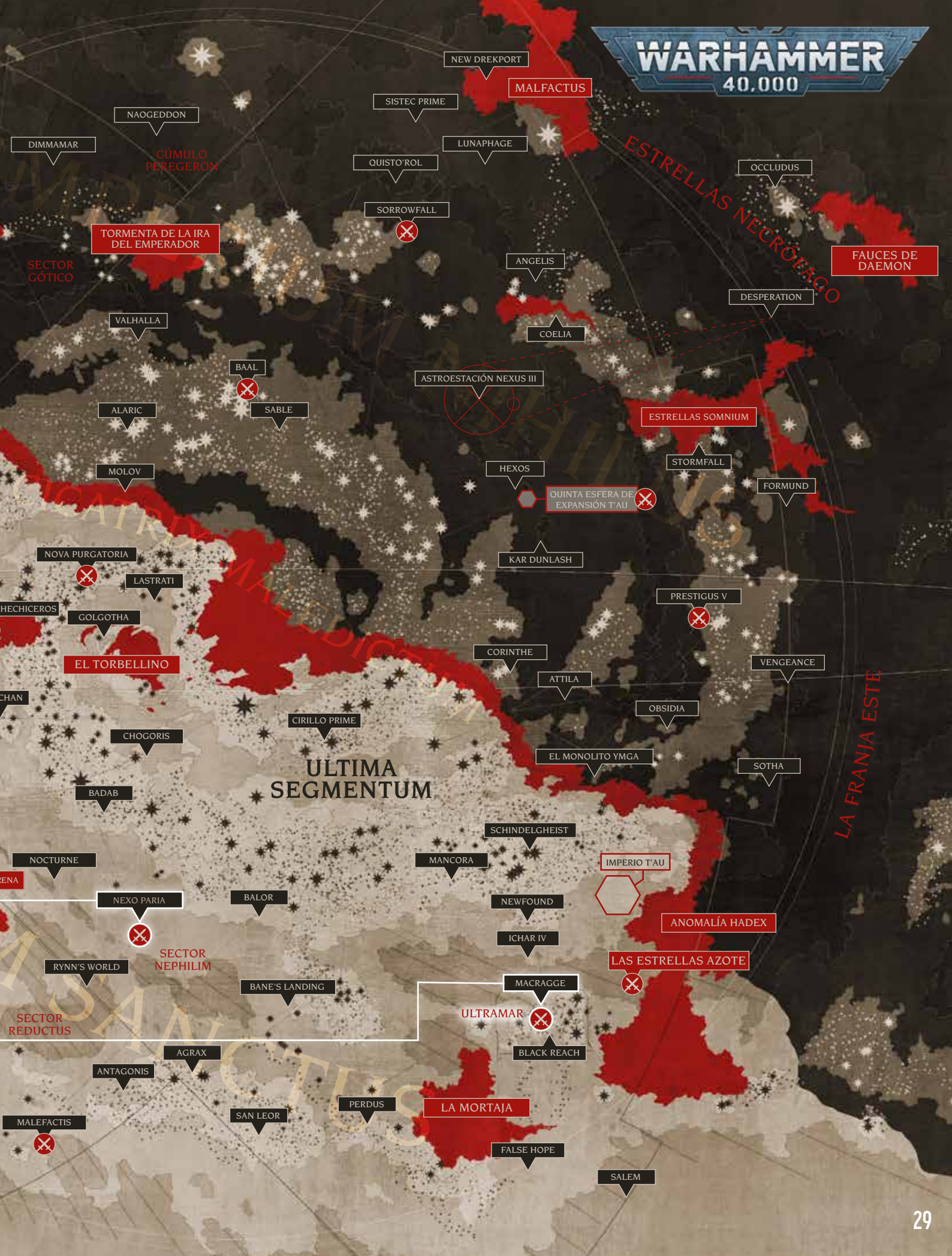
Esta área del espacio, antaño próspera y productiva, ahora es conocida como Zona de guerra Paría, una zona reducida al declive por los Necrones. Las fuerzas imperiales que respondieron al súbito silencio de la región hallaron un planeta tras otro en el que las ciudades y fábricas se encontraban abandonadas. Máquinas de guerra necronas y androides guerreros acechaban entre las ruinas, desatando armas terribles sobre las sorprendidas tropas imperiales, que combatieron con una mezcla de furia y horror. El conflicto continúa en la región, y se dirime bajo una opresiva mortaja de energías antipsíquicas que amenazan con arrebatarle las almas a los guerreros del Emperador.

## PUNTO CLAVE: ULTRAMAR

El Reino de Ultramar es una serie de mundos que conforman un imperio en el Segmentum Ultima. Es supervisado por los Ultramarines y también la ubicación de Macragge, el planeta natal del Primarca Roboute Guilliman.







DIMMAMAR  
CÚMULO PEREGERON  
SECTOR GÓTICO

NEW DREKPORT  
MALFACTUS

ESTRELLAS NECROFAGO

FAUCES DE DAEMON

TORMENTA DE LA IRA DEL EMPERADOR

SISTEC PRIME  
LUNAPHAGE  
QUISTO'ROL

OCCLUDUS

SORROWFALL

ANGELIS

DESPERATION

VALHALLA

COELIA

BAAL

ASTROESTACIÓN NEXUS III

ESTRELLAS SOMNIUM

ALARIC

SABLE

HEXOS

STORMFALL

MOLOV

QUINTA ESFERA DE EXPANSIÓN T'AU

FORMUND

NOVA PURGATORIA

KAR DUNLASH

HECHICEROS

LASTRATI

GOLGOTHA

PRESTIGUS V

EL TORBELLINO

CORINTHE

VENGEANCE

CHAN

ATTILA

OBSIDIA

CHOGORIS

CIRILLO PRIME

EL MONOLITO YMGA

SOTHA

BADAB

ULTIMA SEGMENTUM

SCHINDELGHEIST

LA FRANJA ESTE

NOCTURNE

MANCORA

IMPERIO T'AU

CHENA

NEXO PARIA

BALOR

NEWFOUND

ANOMALÍA HADEx

RYNN'S WORLD

SECTOR NEPHILIM

ICHAR IV

LAS ESTRELLAS AZOTE

SECTOR REDUCTUS

BANE'S LANDING

MACRAGGE

ULTRAMAR

BLACK REACH

ANTAGONIS

AGRAX

PERDUS

LA MORTAJA

FALSE HOPE

SALEM

MALEFACTIS

SAN LEOR



# LOS REINOS MORTALES

Entre la magia ondulante del universo se encuentran los ocho Reinos Mortales, mundos distintos casi infinitos en dimensión que contienen todo paisaje concebible. El viaje entre reinos es posible mediante los Portales del Reino, y las ubicaciones de estas puertas místicas albergan algunas de las batallas más fieras, ya que los ejércitos tratan de invadir o proteger diferentes reinos. Aunque los Reinos Mortales varían en tamaño y forma, todos son contenidos en orbes de energía llamados esferas del reino. En sus tierras interiores se hallan los dominios de humanos, duardines, aelfos y muchas otras razas, desde el insignificante snotling al monstruoso gargante. Ninguno ha escapado de los estragos de la guerra.

## El Reino de la Luz

El Reino de la Luz, conocido como Hysh, es un lugar colmado de conocimientos e iluminación.

## El Reino de los Cielos

Azyr, el glorioso Reino de los Cielos, está gobernado única y exclusivamente por Sigmar.

## El Reino de las Sombras

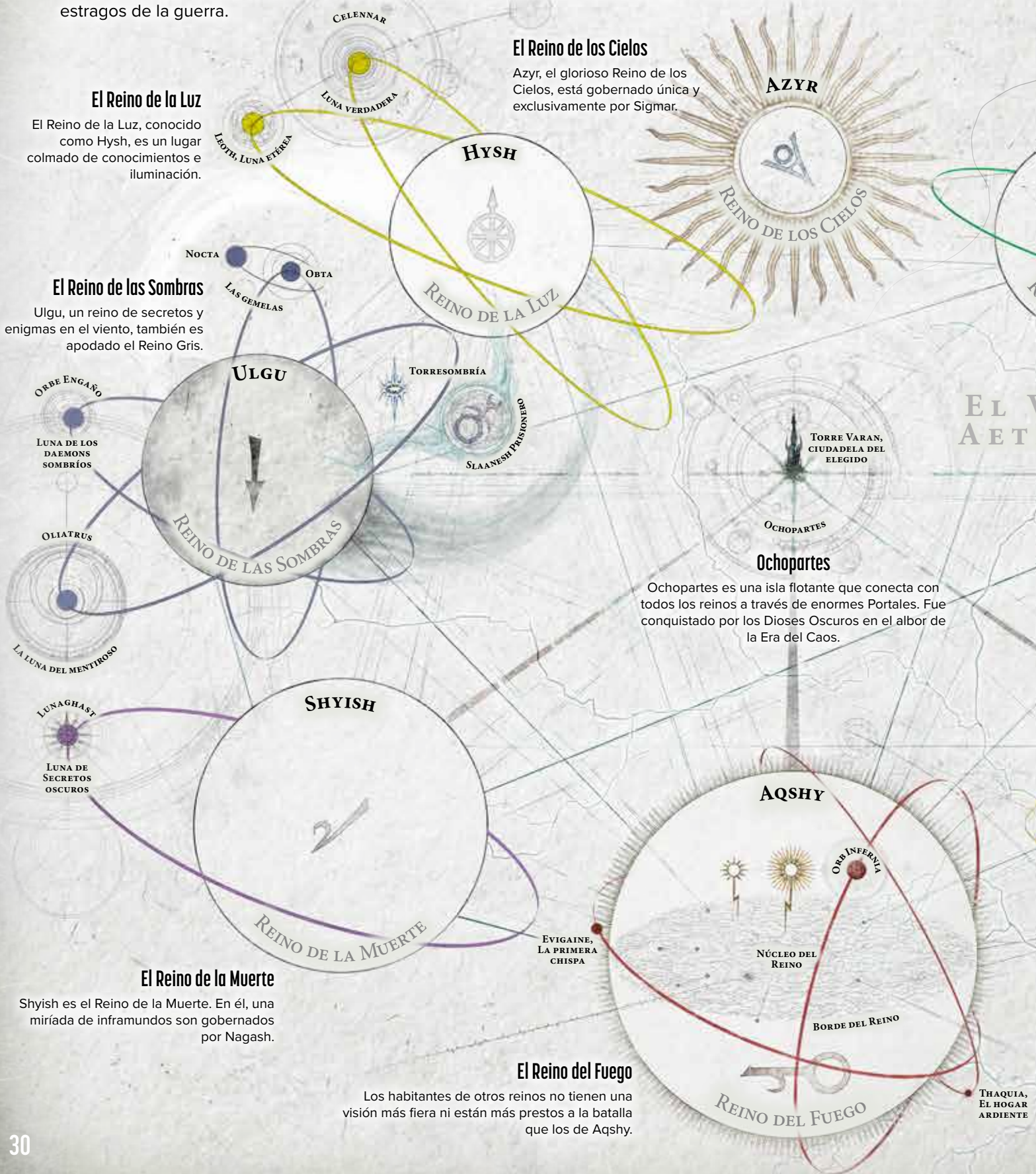
Ulgú, un reino de secretos y enigmas en el viento, también es apodado el Reino Gris.

## El Reino de la Muerte

Shyish es el Reino de la Muerte. En él, una miríada de inframundos son gobernados por Nagash.

## El Reino del Fuego

Los habitantes de otros reinos no tienen una visión más fiera ni están más prestos a la batalla que los de Aqshy.





## La Luna Malvada

El malévolo planetaide apodado La Luna Malvada se lanza por el cosmos aparentemente al azar.



### El Reino de la Vida

Conocidos como los Reinos de Jade, el pueblo de Ghyran varía enormemente en forma y temperamento.



### MAPA CLAVE: GHUR THONDIA

Entre los continentes cambiantes de Ghur, Thondia es una de las extensiones de tierra más estables. Sus vastas tundras son tan grandes que no pueden comprenderse, solo rotas por cordilleras montañosas. Esta tierra indómita es el lugar perfecto para los Klanes Orruk, que han prosperado gracias a la vida de violencia bestial. También es hogar de Excelsis, la mayor ciudad libre de Sigmar en Ghur. Los ejércitos de Excelsis rechazan continuamente las hordas pieles verdes para sobrevivir cada día.

### MAPA CLAVE: EXCELSIS

La ciudad libre de Excelsis es tanto el mayor puesto avanzado de Sigmar en Ghur como el mayor puerto comercial de la región. Se encuentra bajo la vigilante mirada de la Huestormenta de los Caballeros Excelsos. La gente de Excelsis comercia con una moneda llamada Atisbos, trozos cristalizados de la Lanza de Mallus, una gran esquirla del Mundo Pretérito. Los ciudadanos usan los Atisbos para la adivinación y la profecía, y pueden brindar a sus dueños breves destellos del futuro. Kragnos intentó arrasar la ciudad tras despertar, pero fue apaleado por los esfuerzos combinados de Lord Kroak y la voluble Morathi. Pese a su derrota, los pieles verdes que quedaron atrás atacan constantemente la ciudad en su nombre, lo que para sus habitantes es un conflicto continuo.

### El Reino del Metal

Chamon está bendecido con riquezas más allá de los más salvajes sueños de reyes.





# **BATTLE HONOURS**

¿Quieres sumar a tu ejército Y obtener recompensas por disfrutar del hobby que adoras? Quizá te interese el Programa Battle Honours.

El Programa Battle Honours te enseñará habilidades creativas en multitud de áreas diferentes, incluyendo planificación de proyectos, creación de miniaturas y pintura. El libreto Battle Honours también puede ser completado junto a la revista Alliance, ya que muchas de sus tareas se corresponden con actividades Battle Honours. Busca iconos del sello Battle Honours en tu revista Alliance. ¡Solo por terminar esas páginas podrías ganar hasta 6 de los 30 sellos requeridos para reclamar tu recompensa definitiva!



## OBTÉN RECOMPENSAS

Dirígete a tu tienda Warhammer más cercana y hablar con el personal para recibir tu libreto Battle Honours gratuito. Por cada sección de actividades que completes, podrás pedir una recompensa adicional, y si marcas tu progreso tras 30 actividades completadas, recibirás un gran premio.



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



## ENCUENTRA TU TIENDA LOCAL

El personal siempre está a un paso en tu tienda Warhammer más cercana para ofrecerte consejos, trucos y guía de pintura. También puedes traer a un amigo para una experiencia de juego introductoria gratuita.

Encuentra ya tu tienda Warhammer más cercana en:

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









Usa estas hojas de unidad para el minijuego de la pág. 23. Para más información respecto a jugar partidas de Warhammer Age of Sigmar, lee las reglas gratuitas en [ageofsigmar.com](http://ageofsigmar.com) o escanea el código QR en la parte superior de esta página.



[AGEOFSIGMAR.COM/CORE-RULES](http://AGEOFSIGMAR.COM/CORE-RULES)





**VINDICADOR**

5" 2 3+ 7

1 2" 2 3+ 3+ -1 1

1





**ZAKATRIPAZ**

5" 2 5+ 5

1 2" 2 4+ 4+ - 1

1



Usa estas hojas de datos para el minijuego de la pág. 23. Para más información respecto a jugar partidas de Warhammer 40,000, lee las reglas gratuitas en [warhammer40000.com](http://warhammer40000.com) o escanea el código QR en la parte superior de esta página.



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





**INTERCESOR DE ASALTO**

6" 4 3+ 2 6+ 2

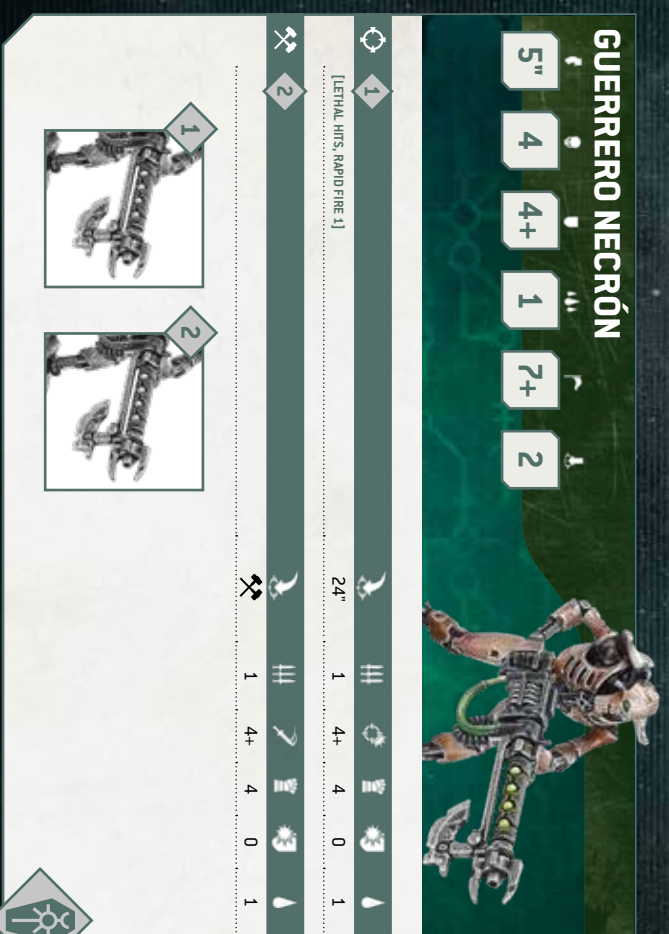
1 [Pistol]

18" 1 3+ 4 4 -1 1

2 4 3+ 4 -1 1

1 2





**GUERRERO NECRÓN**

5" 4 4+ 1 7+ 2

1 [LETHAL HITS, RAPID FIRE 1]

24" 1 4+ 4 0 1

1 4+ 4 0 1

1 2

