



BATTLE HONOURS



EMPIEZA TU VIAJE CON WARHAMMER

TU AVENTURA WARHAMMER COMIENZA AQUÍ



Este cuaderno es de:

.....

Fecha en la que empecé:

.....

Mi tienda Warhammer:

.....



Te damos la bienvenida a Warhammer

¡Batallas espectaculares, personajes extraordinarios y creatividad sin fin! Warhammer es un hobby que se descubre coleccionando, montando, pintando, jugando y leyendo. Existen dos ambientaciones principales, cada una con su propio trasfondo, ilustraciones y miniaturas.



Warhammer 40,000 se desarrolla en una lúgubre distopía del lejano futuro con tecnologías ancestrales y monstruosos alienígenas en la que la humanidad lucha para sobrevivir en una galaxia hostil.

Warhammer Age of Sigmar es una ambientación de alta fantasía con magia, monstruos e increíbles reinos elementales a la espera de ser explorados.



Hay muchas formas de disfrutar de Warhammer y, elijas la que elijas, este libreto está para ayudarte y guiarte a lo largo de tus aventuras por nuestros mundos, ofreciéndote actividades e ideas que giran en torno a las cinco claves del hobby: coleccionar, montar, pintar, jugar y leer.

A lo largo del camino harás amigos nuevos, probarás cosas nuevas, y quizás incluso descubras lugares nuevos mientras exploras las profundidades del hobby de Warhammer y creas recuerdos increíbles.



Por cada actividad de este libreto que realices obtendrás un sello, y cuantos más sellos consigas, más premios obtendrás. A medida que vayas completando partes de este libreto, conseguirás recompensas que mejorarán tu experiencia con el hobby.



La aventura está a punto de comenzar. Rellena con tus datos el recuadro superior y continúa leyendo. Y recuerda: no hay una forma correcta o equivocada de disfrutar de Warhammer. ¡Prueba todo lo que te apetezca y descubre qué es lo más adecuado para ti!



[Warhammer.com/Get-Started](https://www.warhammer.com/Get-Started)



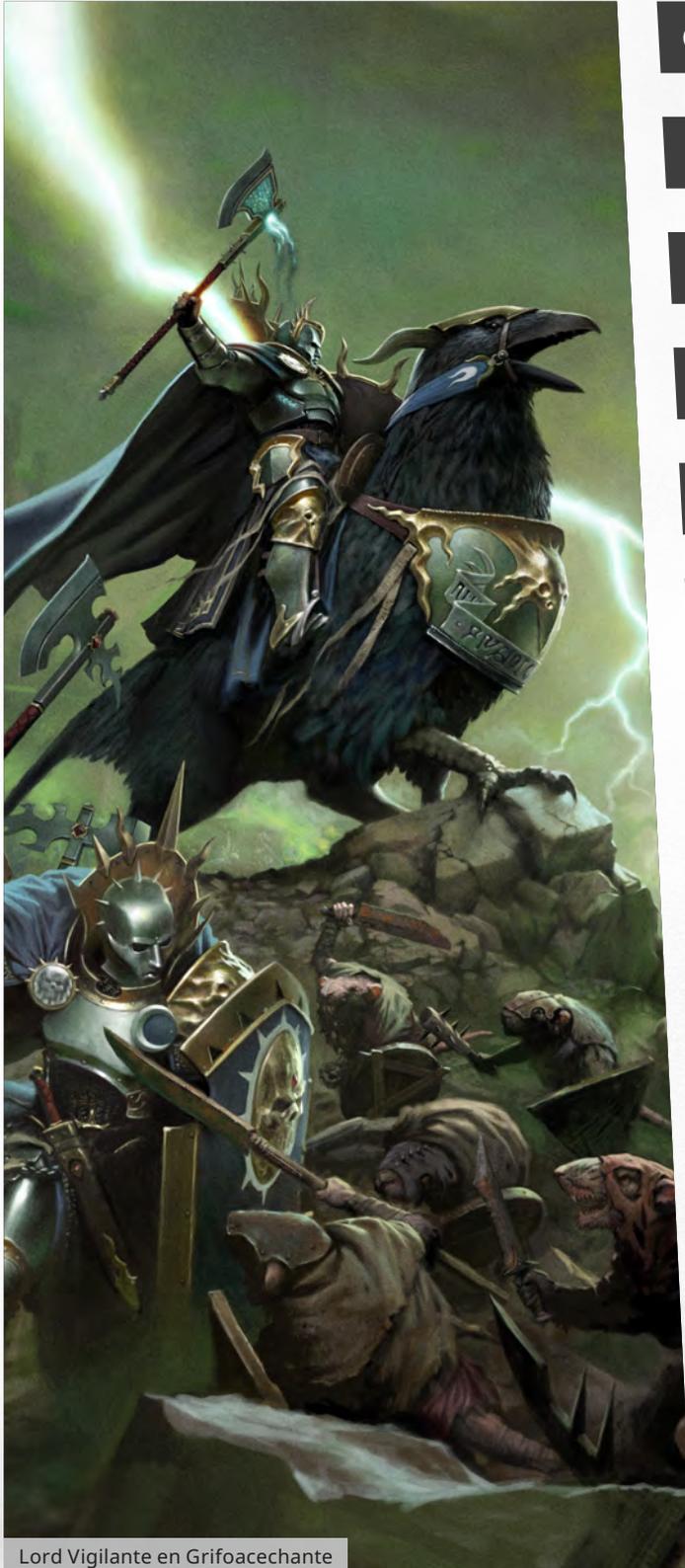
Comienza tu viaje

¿Has escrito tu nombre, la fecha y tu tienda Warhammer local en la página anterior? ¡Enhorabuena: acabas de completar tu primera actividad y conseguir tu primer sello!

En la sección "Cómo usar este libreto" de la página siguiente podrás encontrar más información sobre cómo funcionan los sellos.

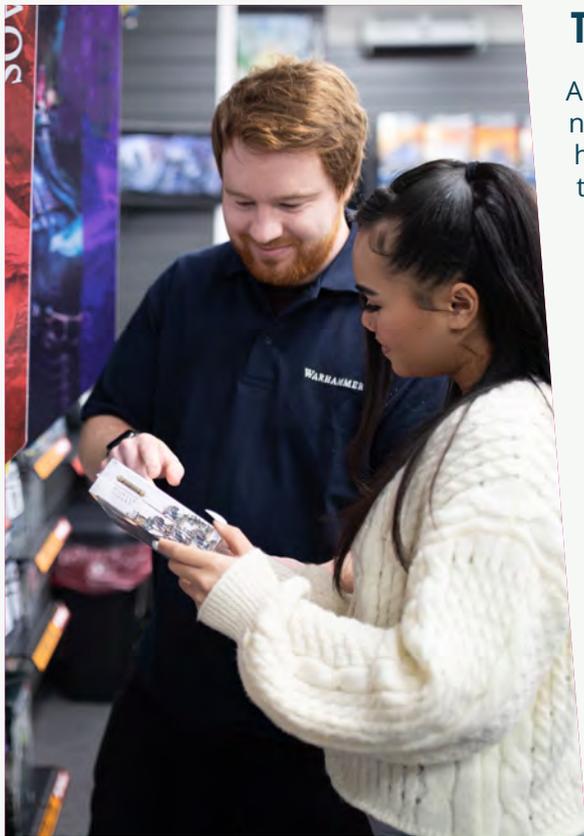


Escribas Azules



Lord Vigilante en Grifoacechante

Cómo usar este libreto	2
Recompensas	4
Warhammer 40,000	6
Mapa de la galaxia	8
Warhammer Age of Sigmar	10
Los Reinos Mortales	12
Actividades de Coleccionar	14
Actividades de Montar	18
Actividades de Pintar	22
Actividades de Jugar	28
Actividades de Leer	40
Ficción de Warhammer 40,000	44
Ficción de Age of Sigmar	46
Trae a un amigo	51



Tu asesor

Al comienzo, seguramente, mientras participas en el programa, necesitarás que alguien te dé consejos y orientación sobre el hobby de Warhammer, te ayude a encontrar lo que necesitas y te anime a lo largo del proceso.

Las personas responsables de las tiendas de Warhammer te asesorarán encantadas. Además, te sellarán el libretto cuando completes las actividades y te darán las recompensas que hayas obtenido.

Los líderes de clubs de Warhammer Alliance son también fantásticos asesores que disponen de una guía especial para el programa y una recompensa exclusiva para los miembros del club. Pueden revisar las actividades que has realizado en el libretto para ofrecerte ayuda antes de que visites al responsable de tu tienda Warhammer para que te ponga los sellos oficiales al acabar una actividad.

Cuando hayas completado una actividad, no dudes en comentarla con tu asesor y compartir las fotos que hayas sacado.

Cómo usar este libretto

En este libretto encontrarás muchísimas actividades divertidas que te orientarán en la aventura de coleccionar, montar, pintar, jugar y leer Warhammer. Las actividades están divididas en secciones para facilitar su consulta, y junto a cada actividad hay una casilla para ayudarte a ti y a tu asesor a mantener un seguimiento.

Completando todas las actividades de una sección obtendrás una recompensa, tal y como se muestra en las páginas 4 y 5. Algunas actividades están repartidas por diferentes secciones; por ejemplo, las actividades de "Señor de la batalla", son para descubrir líderes y personajes y tienen actividades en la mayoría de secciones. No tienes que realizar las actividades en el orden sugerido; eres libre de ir saltando de una actividad o sección a otra como más te guste.

Cuando hayas completado 30 actividades (y la persona responsable de tu tienda Warhammer local te las haya sellado), obtendrás la recompensa por finalizar.

Puedes seguir explorando para obtener más recompensas si completas más secciones.

Señor de la batalla

Elige el primer personaje para tu colección.



Señor de la batalla

Monta tu primer personaje.



Señor de la batalla

Pinta el personaje que has elegido con el esquema cromático que hayas elegido.



Señor de la batalla

Juega una partida con tu personaje.



Sigue tu progreso

En el desplegable de la parte trasera podrás registrar las actividades que has completado.

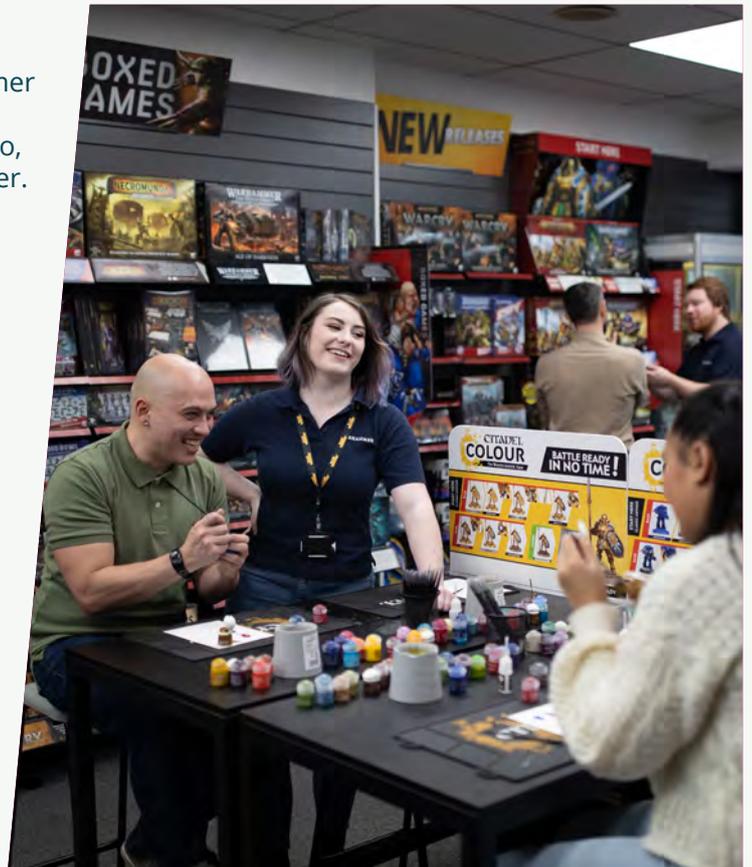
Cada sección tiene 10 actividades, y con cada una obtendrás un sello para dejar constancia de tus logros.



Tu tienda Warhammer

Te aconsejamos que visites una tienda Warhammer en cuanto se te presente la ocasión. El personal tiene amplios conocimientos y mucho entusiasmo, y te ayudará a disfrutar al máximo de Warhammer. En la tienda, podrás probar pinturas, recibir consejos de expertos y, si acabas de entrar en el hobby, conseguir una de dos miniaturas gratis.

La plantilla que trabaja en las tiendas Warhammer te orientará con recomendaciones generales y consejos para pintar, y te ayudará en todo lo relativo a Battle Honours. También puedes llevar a tus amigos para que prueben Warhammer y consigan sellos; en la página 49 encontrarás más información. Las tiendas Warhammer son también el único lugar donde puedes conseguir recompensas Battle Honours



Stores.Warhammer.com



Tu asesor siempre estará dispuesto a ayudarte; también puedes obtener más ayuda y consejos en:



BattleHonours.Warhammer.com



Warhammer Alliance

Warhammer Alliance es el programa de apoyo a la educación de Warhammer. Gracias a la variada ayuda gratuita que ofrece, brinda a la juventud la oportunidad de participar en un hobby divertido, creativo y sociable a través de las escuelas y otros entornos educativos.

Para más información, pregunta al personal de las tiendas Warhammer o visita esta web:



Warhammer-Alliance.com



RECOMPENSAS



Hay que celebrar todos los logros, ya sea conocer mejor los universos de Warhammer, pintar una miniatura o jugar una partida emocionante con tus amigos.

¡Demuestra todo lo que has conseguido con estas recompensas exclusivas!



Coleccionar

El corazón de Warhammer son las miniaturas que representan los personajes de las ambientaciones. De ti depende cómo crees tu colección. Por ejemplo, puedes reunir un ejército para jugar, pintar las miniaturas que te gustan, coleccionar las miniaturas para exhibirlas o algo completamente diferente.

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



Montar

Conseguir juntar las piezas para crear una miniatura detallada, tanto si montas un grot minúsculo como un titán enorme, es muy gratificante. Disfruta convirtiendo los componentes de una matriz de plástico gris en miniaturas para exhibir, pintar y jugar.

Completa todas las actividades de Montar para recibir una caja de restos donde guardar las piezas que sobran para poder utilizarlas luego. ¡Las piezas no se incluyen!



Pintar

Es muy fácil pintar la primera miniatura, y con práctica mejorarás tus habilidades hasta crear colecciones bonitas y creativas. Anímate a adentrarte en el mundo de la pintura, independientemente de si tu objetivo es exhibir tus miniaturas, usarlas en partidas, desarrollar tu creatividad o relajarte.

Completa todas las actividades de Pintar para recibir un maletín de pinceles donde podrás conservarlos en perfectas condiciones.



Pinceles no incluidos



Jugar

Utiliza tus miniaturas para combatir con tus amigos, familiares o fans del hobby con intereses similares en casa, en tu club o en una tienda de juegos. Hay juegos de Warhammer para todos los gustos y para todos los tipos de espacios, y con todos ellos tendrás diversión para toda la vida.

Completa todas las actividades de Jugar para recibir un juego de cuatro dados temáticos de Warhammer.



Leer

Warhammer está lleno de historias fantásticas de acción, ingenio y valentía. No te pierdas los codex y los tomos de batalla de tu facción favorita para conocer mejor su trasfondo, o bien elige una novela para sumergirte en un universo más amplio.

Completa todas las actividades de Leer para recibir un mapa de doble cara de los reinos de la Era de Sigmar y la galaxia de Warhammer 40,000.



Finalización

Completa 30 actividades para terminar tu viaje de Battle Honours y recibir un certificado, así como un maletín de miniaturas en el que transportar tu colección de forma segura.

¿Has completado 30 actividades, pero quieres seguir adelante y obtener más recompensas? ¡Genial! La aventura con Warhammer nunca acaba: ¡siempre hay nuevas miniaturas que coleccionar, montar y pintar, partidas que jugar, historias que leer y amistades que descubrir!



Warhammer Alliance

Si formas parte de un club Warhammer Alliance, puedes conseguir una recompensa adicional. Coméntale al líder del club las actividades que estás haciendo, complétalas con tus amigos y enséñaselas al líder cuando las hayas acabado.

Completa diez actividades cualesquiera para que el líder del club te dé una carta coleccionable.



Warhammer-Alliance.com



WARHAMMER 40,000

Durante diez mil años, el Imperium se ha extendido por las estrellas. Los humanos han colonizado incontables mundos. Pero el Imperium es un lugar de miedo, ignorancia, brutalidad y guerra. Asediada por todas partes y traicionada desde dentro, la humanidad lucha con desesperación por sobrevivir, sin ningún tipo de esperanza ni progreso.

La humanidad está al borde de la aniquilación. Los años de declive del 41.er Milenio son una era de guerra constante en la que la historia, la razón y la esperanza son reducidas a polvo bajo el inexorable peso del tiempo. La luz sucumbe a la superstición, el conocimiento a la retórica, la repetición y las plegarias ciegas. La guerra es todo lo que queda.

Los Marines Espaciales son la primera línea de defensa del Imperium contra los horrores de la galaxia. Cada Marine está genéticamente modificado para ser más fuerte, veloz y valiente que un humano normal. Armados y blindados con el mejor equipo que puede ofrecer el Imperium, no hay enemigo al que no puedan

vencer. Existen centenares de Capítulos de Marines Espaciales repartidos por todo el Imperium, cada uno con su propia heráldica, estilo de combate y legado de honor.

La Gran Fisura que dividió en dos la galaxia estuvo precedida por una era de presagios oscuros y acontecimientos trascendentales. Videntes y místicos enloquecieron de miedo, delirando sobre una imparable confluencia de pesadillas, negras nubes de tormenta que bloquearían la luz de la esperanza. Fue un tiempo de desesperada heroicidad, grandes triunfos y amargas derrotas, que hacían girar la inexorable rueda del destino.

Tras aquella gran calamidad traidores, herejes y xenos amenazan la misma existencia de la humanidad. Las dispersas fuerzas imperiales sufren para defenderse de las invasiones orkas, el despertar de los Necrones, el auge del Imperio T'au y de peligros todavía peores. Y a esta vorágine de conflictos se suma una amenaza que se creía extinguida: las Flotas Colmena de los Tiránidos. Estas hordas voraces atacan el Imperium desde los lugares menos esperados. ¿Podrá la humanidad rechazarlos, o se abrirán paso los invasores hasta la mismísima Sagrada Terra?

Los Ultramarines luchan contra la Flota Colmena Leviatán

EN EL DESPIADADO UNIVERSO DEL LEJANO FUTURO SOLO HAY GUERRA

El Imperium

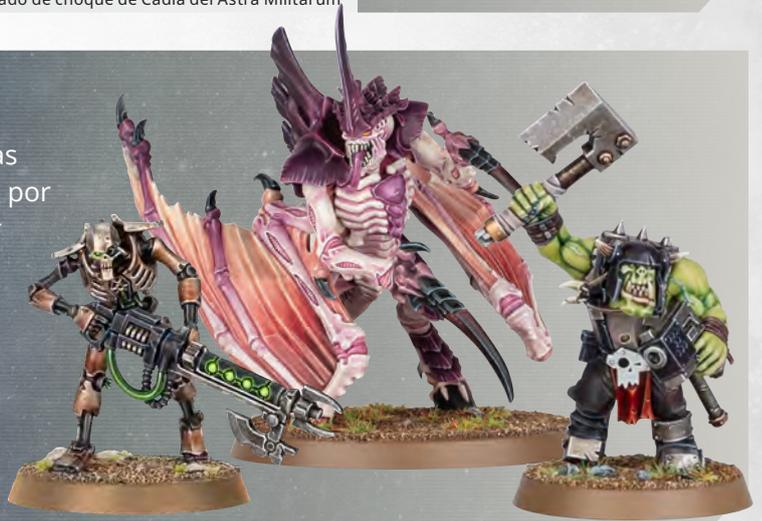
La guerra constante ha permitido perfeccionar el vasto poderío militar de la humanidad, pues la galaxia es un lugar hostil repleto de enemigos. Solo mediante las armas ha logrado el Imperium mantenerse unido durante diez mil años. El 41.er Milenio es una era de guerra sin fin, y solo los más fuertes pueden sobrevivir. Entre las estrellas no puede haber piedad, debilidad ni descanso.



Hermana de batalla de las Adepta Sororitas, Exterminador Marine Espacial y Soldado de choque de Cadia del Astra Militarum

Xenos

Los humanos no son la única raza que viaja por las estrellas. Desde que los humanos se aventuraron por primera vez más allá de su propio sistema estelar han conocido numerosas razas alienígenas, la mayoría hostiles. Algunas surgieron en tiempos inmemoriales; otras son poderes incipientes que, hasta ahora, no habían abandonado sus planetas natales. Algunas son auténticas fuerzas de la naturaleza pero, sea cual sea su motivo, todas desean dominar la galaxia.



Guerrero Necrón, Tiránido Primus Alado y Chiko Orko

Caos

En la disformidad residen los Dioses del Caos junto a sus lacayos inmortales, que anhelan invadir y corromper la galaxia. Al frente de su causa se encuentran los Marines Espaciales del Caos, traidores que han dado la espalda a la luz del Emperador y abrazado la malvada gloria del Caos. Consumidos por un amargo odio, estos campeones de la ruina asedian el mismo Imperium que antaño juraron defender.



Marine de Plaga de la Guardia de la Muerte, Marine Espacial del Caos y Marine Rúbrica de los Mil Hijos

Descubre más

Si quieres conocer mejor Warhammer 40,000, la ambientación y las diferentes facciones, visita esta web:



[Warhammer40000.com](https://www.warhammer40000.com)



Mapa de la galaxia

A lo largo de la galaxia existen más de un millón de planetas reclamados en nombre del Imperium. Es un número elevado, pero hay muchos más sin explorar. Algunos mundos están agrupados; a otros los separan distancias descomunales y el inmenso vacío del espacio. Mientras paguen el diezmo imperial, un impuesto cobrado a cada planeta, el Imperium les otorga autonomía; en un imperio tan vasto y disperso, los peligros e incertidumbres de los viajes y las comunicaciones impiden establecer una única estructura de gobierno. Aun así, se usa un sistema de clasificación de los mundos para evaluar el valor de cada uno para el Imperium.

Terra en detalle

Terra es la cuna de la humanidad y la sede del poder del Emperador. Tras gobernar durante milenios, el Emperador ocupa ahora el Trono Dorado, que conserva su cuerpo en deterioro.

Marte en detalle

Marte es el hogar del Adeptus Mechanicus, y actualmente se considera su mundo forja más grande y antiguo. Se trata de una fábrica inconmensurablemente grande con forma de planeta, que se usa para producir maravillas tecnológicas de todo tipo.

Ultramar en detalle

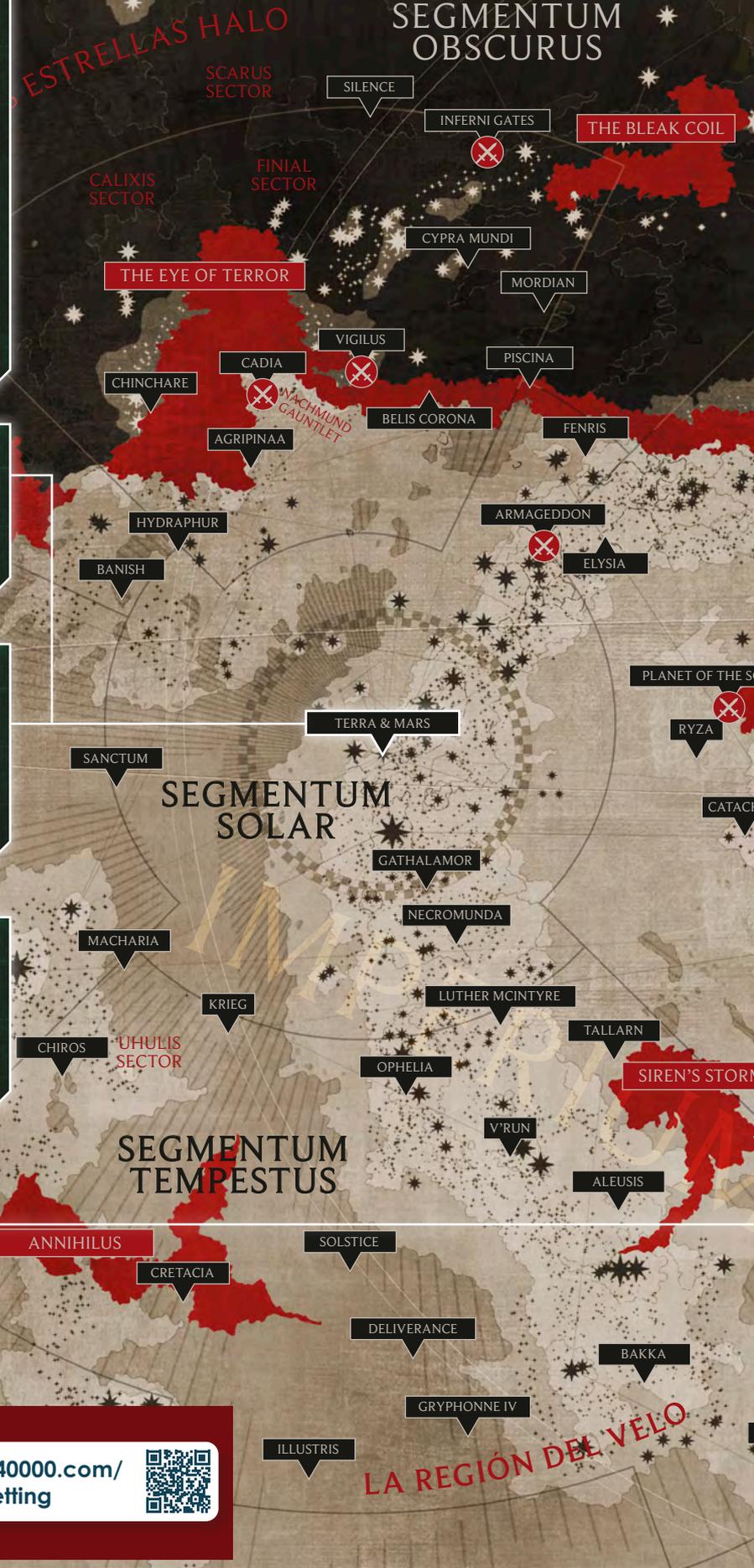
El Reino de Ultramar es una serie de mundos que forman un imperio dentro del Segmentum Ultima. Está supervisado por los Ultramarines y es donde se halla Macragge, planeta natal del Primarca Roboute Guilliman.

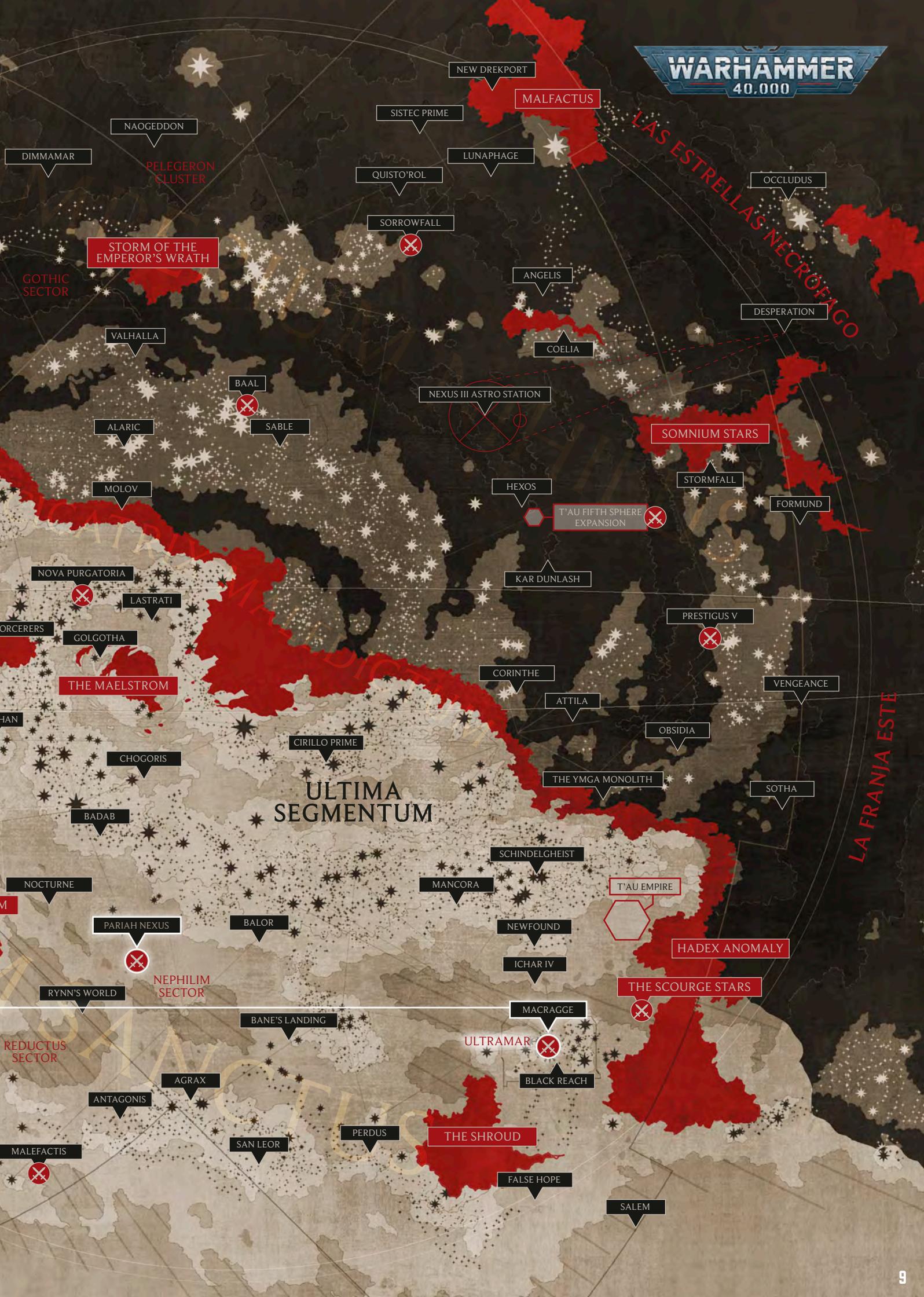
Mapa interactivo

No te pierdas este mapa interactivo de la galaxia:



[Warhammer40000.com/
The-Setting](https://www.warhammer40000.com/The-Setting)





DIMMAMAR

NAOGEDDON

PELEGERON CLUSTER

NEW DREKPORT

MALFACTUS

SISTEC PRIME

LUNAPHAGE

QUISTO'ROL

SORROWFALL

OCCLUDUS

STORM OF THE EMPEROR'S WRATH

ANGELIS

GOthic SECTOR

DESPERATION

VALHALLA

COELIA

BAAL

NEXUS III ASTRO STATION

LAS ESTRELLAS NECRÓFAGO

ALARIC

SABLE

SOMNIUM STARS

MOLOV

HEXOS

STORMFALL

FORMUND

NOVA PURGATORIA

KAR DUNLASH

LASTRATI

PRESTIGUS V

ORCERERS

GOLGOTHA

CORINTHE

VENGEANCE

THE MAELSTROM

ATTILA

OBSIDIA

CHOGORIS

CIRILLO PRIME

THE YMGA MONOLITH

SOTHA

BADAB

ULTIMA SEGMENTUM

SCHINDELGHEIST

LA FRANJA ESTE

NOCTURNE

MANCORA

T'AU EMPIRE

PARIAH NEXUS

BALOR

NEWFOUND

HADEX ANOMALY

RYNN'S WORLD

NEPHILIM SECTOR

ICHAR IV

THE SCOURGE STARS

REDUCTUS SECTOR

BANE'S LANDING

ULTRAMAR

BLACK REACH

AGRAX

ANTAGONIS

PERDUS

THE SHROUD

FALSE HOPE

SALEM

MALEFACTIS

SAN LEOR

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Es la era de la confusión. Es la era de la guerra. Es la Era de Sigmar, donde las Grandes Alianzas del Orden, Caos, Muerte y Destrucción luchan por el control de los Reinos Mortales. De una extensión inabarcable y repletas de maravillas y horrores, los reinos son los campos de batalla donde dioses, monstruos y héroes combaten en una interminable pugna por el dominio.

Los Reinos Mortales son ocho mundos poblados por monstruos, amenazas mortales y secretos. Durante siglos, estas tierras languidieron bajo el dominio de los Dioses del Caos, enemigos primordiales de los mortales. La Era del Caos llegó a su fin cuando el Dios Rey Sigmar, que en el pasado había gobernado estos reinos, envió sus huestes celestiales para liberar a los mortales y reclamar su ancestral imperio.

Estos Forjados en la Tormenta son los campeones del Dios Rey, héroes transformados en inmortales celestiales. Son los principales guerreros de las fuerzas del

Orden, enfrentadas a los numerosos horrores que amenazan a los mortales. Ni siquiera la muerte puede reclamarlos pues, si caen, sus almas regresan a Azyr, el reino de Sigmar, para ser reforjadas y enviadas de regreso a la guerra.

Los numerosos pueblos y facciones de los Reinos Mortales están organizados en cuatro Grandes Alianzas, afiliaciones apenas definidas de guerreros unidos por una causa común.

Entre los que se consagran al Orden se encuentran los humanos, los aelfos, los duardines y los Forjados en la Tormenta, los podero-

sos campeones de Sigmar. Estos héroes buscan purgar la mácula del Caos de los Reinos Mortales y fundar bastiones contra la oscuridad.

Frente a ellos se encuentran los guerreros del Caos, seguidores de los Dioses Oscuros que buscan dominar los reinos. Otra amenaza son las interminables legiones de la Muerte, que cumplen la voluntad del Gran Nigromante Nagash, o las fuerzas de la Destrucción.

Las hordas de la Destrucción son una fuerza primigenia de la naturaleza que lucha, sencillamente, por placer.

ES LA ERA DE LA CONFUSIÓN. ES LA ERA DE LA GUERRA. ES LA ERA DE SIGMAR

Orden

Las fuerzas de la Gran Alianza del Orden son las defensoras de la civilización, un escudo firme y leal contra las hordas invasoras del Caos. Los resplandecientes Forjados en la Tormenta, los misteriosos Serafones y numerosos aelfos y duardines sirven a un panteón de dioses, unidos en frágiles alianzas para enfrentarse a sus enemigos comunes.

Arkanauta de los Altos Señores Kharadron, Liberador de los Forjados en la Tormenta y Centinela de los Lumineth Soberanos



Caos

Los Dioses del Caos envían legiones de repugnantes monstruosidades, mutantes salvajes y guerreros impíos liderados por poderosos campeones decididos a conquistar la mismísima realidad. Mientras tanto, los Skaven infestan y saquean los reinos en nombre de la Gran Rata Cornuda.

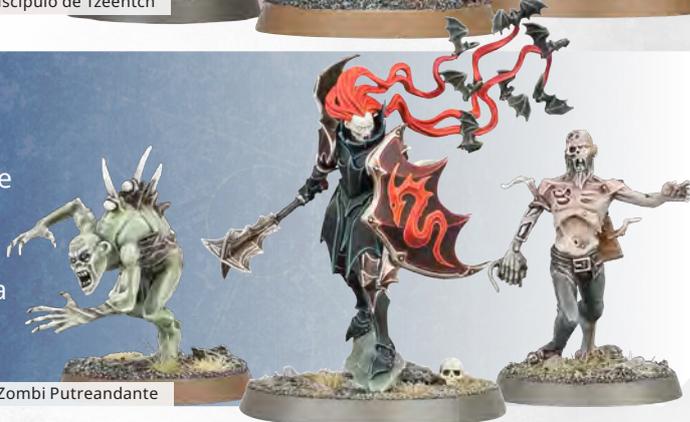
Guerrero de Clan Skaven, Guerrero del Caos de los Esclavos de la Oscuridad y Tzaangor Discípulo de Tzeentch



Muerte

En los Reinos Mortales la muerte no es el final. Desde sus dominios en el reino de Shyish, el Gran Nigromante Nagash dirige con su voluntad fría e implacable legiones de esqueletos, espíritus atormentados, creaciones óseas y vampiros maquiavélicos. Cada alma que cosechan estos ejércitos hace crecer las filas de la Gran Alianza de la Muerte.

Cortes Comecarne, Necrófagos de la Cripta, Necroseñores Pudrealmas, Señor Vampiro y Zombi Putreandante



Destrucción

Las fuerzas de la Gran Alianza de la Destrucción recorren de forma devastadora los Reinos Mortales, lanzándose al combate a la menor oportunidad y dejando una estela de civilizaciones arrasadas. Hordas de orruks y grots de piel verde, tribus nómadas de brutales ogors y gigantescos gargantes solo buscan satisfacer su primitiva sed de sangre.

Zajador Tipejo Nokturno, Bruto Piñohierroz, Zakatripaz Mandamalo



Descubre más

Para obtener más información sobre Warhammer Age of Sigmar, la ambientación y las diversas facciones, visita el sitio web:



AgeOfSigmar.com



Los Reinos Mortales

En medio de la turbia magia del universo yacen los ocho Reinos Mortales, distintos mundos de dimensiones casi inabarcables y con cada paisaje que pueda concebirse. Viajar entre ellos es posible mediante los Portales del Reino, místicas conexiones entre los reinos y causa de algunas de las batallas más feroces al buscar los distintos ejércitos invadir o proteger los diferentes reinos.

Si bien los Reinos Mortales varían en forma y tamaño, todos se ubican en el interior de orbes de energía conocidas como esferas del reino. En su centro se encuentran los dominios de humanos, duardines, aelfos y muchas otras razas, desde los casi insignificantes snotlings a los monstruosos gargantes. Ninguno ha logrado escapar de la devastación de la guerra.

El Reino de la Luz

El Reino de la Luz, conocido como Hysh, es un lugar de sabiduría e iluminación infinitas.

El Reino de los Cielos

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

El Reino de las Sombras

Ulgu, un reino de secretos y enigmas, es también conocido como el Reino Gris.

Ochopartes

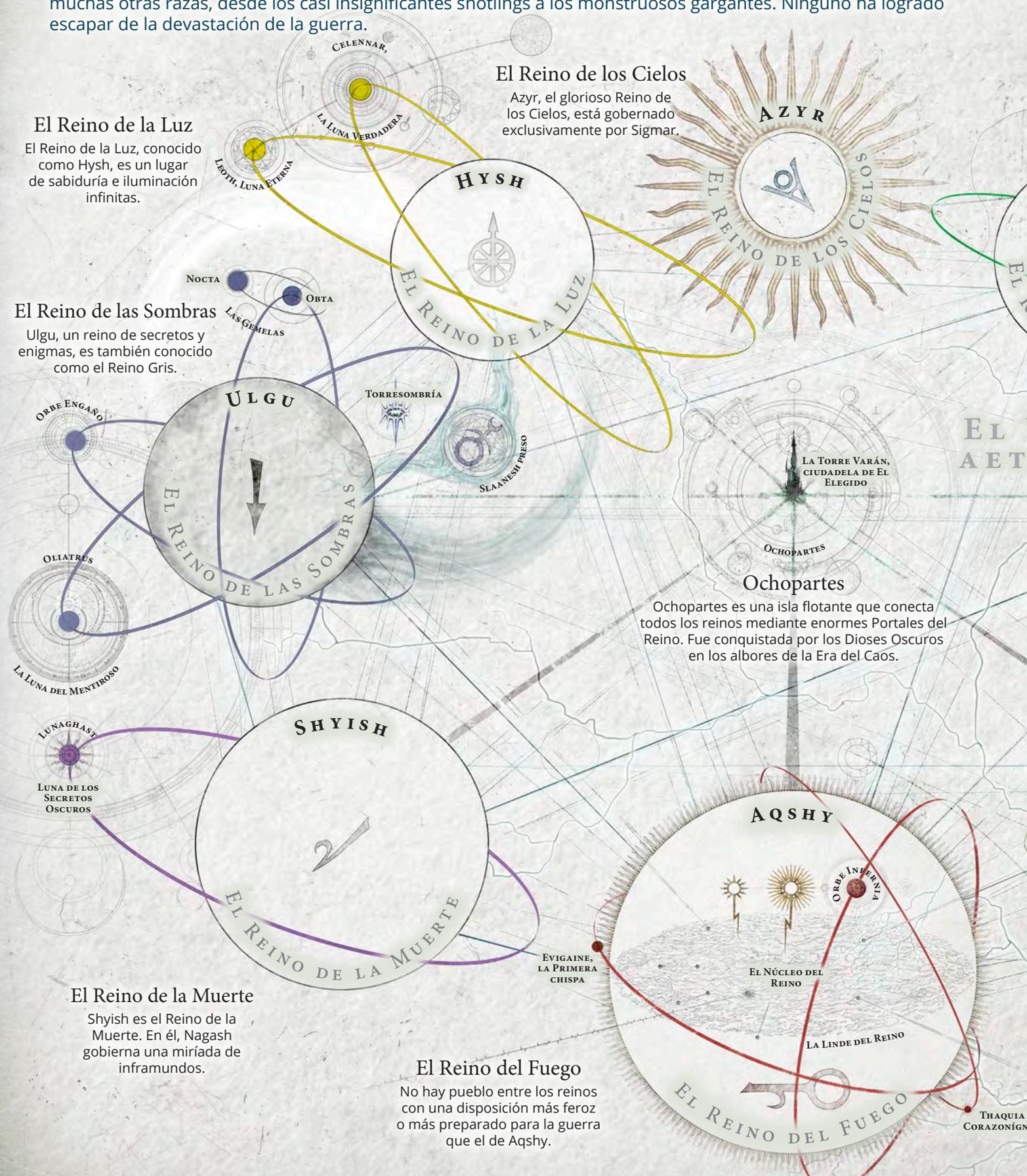
Ochopartes es una isla flotante que conecta todos los reinos mediante enormes Portales del Reino. Fue conquistada por los Dioses Oscuros en los albores de la Era del Caos.

El Reino de la Muerte

Shyish es el Reino de la Muerte. En él, Nagash gobierna una miríada de inframundos.

El Reino del Fuego

No hay pueblo entre los reinos con una disposición más feroz o más preparado para la guerra que el de Aqshy.



La Luna Malvada

El malévolo planetoide de la Luna Malvada recorre como un rayo el cosmos, aparentemente sin rumbo.



El Reino de la Vida

Los habitantes de Ghyran, los Reinos de Jade, varían en cuanto a forma y temperamento.



GHAEA

KURNALUNE

GHUR

KOPTUS



El Reino de las Bestias

Salvajes por naturaleza, todos los habitantes de Ghur son tanto depredadores como presas.

CHAMON



El Reino del Metal

Chamon está bendecido con riquezas inimaginables incluso para el mayor de los reyes.



El Roer

«El Roer. La locura de los Skaven forjado con tierra y cobre torturados. Mediante malignos ritos y artificios, han introducido una porción de su subreino en Aqshy. Los cielos brillan con fulgurantes rayos de verde esmeralda. Llamas viridianas y polvo mutativo ululan a través de la tierra hasta depositarse creando torres de palpante piedra bruja, viva con los estridentes rostros de las alimañas. La tierra se retuerce, enloquecida por su necesidad de propagarse y expandirse, y el estruendo de las campanas azota alma y carne».

– Rhosina Graznidocórvido, Lord Inquisidor de la Tor Obsidiada

Hammerhal Aqsha

Hammerhal Aqsha es una ciudad de humo y esplendor. Joya del vasto imperio de Sigmar, es una megalópolis que se extiende por el oeste de Capilaria. Hammerhal no es una ciudad, sino dos. Una mitad se encuentra en Aqshy; la otra, en Ghyran. Ambas están unidas por el gigantesco Portal Rasgatormentas. Hammerhal Aqsha y Ghyra comparten una existencia profundamente simbiótica, pues una no puede sobrevivir sin comerciar con la otra.

Los límites de Aqsha se expanden con cada estación, alimentados por la volátil piedra del reino y el esfuerzo de los mortales. Los fuertes mecanizados de la ciudad agrietan la tierra con su avance, seguidos por mamposteros e ingenieros que levantan nuevas fortificaciones.

COLECCIONAR



Tu colección de Warhammer empieza aquí, y cómo la crees depende completamente de ti. Elige tus miniaturas favoritas, recrea una historia épica o prepárate para jugar partidas. ¡Las opciones son infinitas! En esta sección encontrarás actividades que te ayudarán a comenzar tu colección.

Recuerda enseñarle tu progreso a tu asesor

Primeros pasos

Algunas personas coleccionan un ejército en particular, otras coleccionan miniaturas individuales. Lo hagas como lo hagas, lo estarás haciendo bien. Coméntale a tu asesor cuáles son tus miniaturas y facciones favoritas y decide cómo quieres empezar.

Crea una lista de deseos

Con tantas miniaturas increíbles entre las que elegir, te resultará muy práctico elaborar una lista con tus favoritas. Añade las miniaturas que te gustan a la lista de deseos siguiente.

Lista de deseos

<input type="checkbox"/>	_____

Comienza tu colección

Puede que hayas participado en Warhammer Alliance, que te hayan regalado algunas miniaturas o que busques empezar de cero tu propia colección. Si quieres una introducción general, échale un vistazo a nuestra amplia gama de cajas de inicio. Si lo que buscas es conseguir la mayor cantidad de sellos posibles con una sola caja, las cajas Punta de Lanza y Patrulla de Combate son perfectas.

¡Cómo empiezas tu colección y lo que hagas con ella es cosa tuya!



Aeldari

Céntrate en tu facción

Descubre más sobre tus miniaturas o facciones favoritas. Puedes encontrar información sobre ellos en el sitio web Warhammer.com.



Capitán de los Marines Espaciales lucha contra un Tiránido Primus

Señor de la batalla

Elige el primer personaje para tu colección.



Lord Vigilante de los Forjados en la Tormenta en Grifoacechante

Séquito de confianza

Escoge una nueva unidad de tres o más miniaturas y añádela a tu colección.



Escuadra de Exterminadores de los Marines Espaciales

Refuerzos

Amplía tu colección eligiendo una nueva unidad de cinco o más miniaturas.



Inculcadores Forjados en la Tormenta

Atronador

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



Dreadnought Brutalis de los Marines Espaciales

Descubre más

Explora los universos de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar y descubre sus ambientaciones, facciones, historias y mucho más en sus sitios web especializados:



[Warhammer40000.com](https://www.warhammer40000.com)



[AgeOfSigmar.com](https://www.ageofsigmar.com)



Colecciona a tu manera 1

Habla con tu asesor sobre lo que harás para obtener este sello.
Por ejemplo, puedes:

- Probar una de las ideas del recuadro inferior
- Repetir una de las actividades de Coleccionar anteriores
- Traer a un amigo; puedes conseguir sellos adicionales por hacerlo aquí y en la parte trasera de este libreto
- Probar una idea propia.

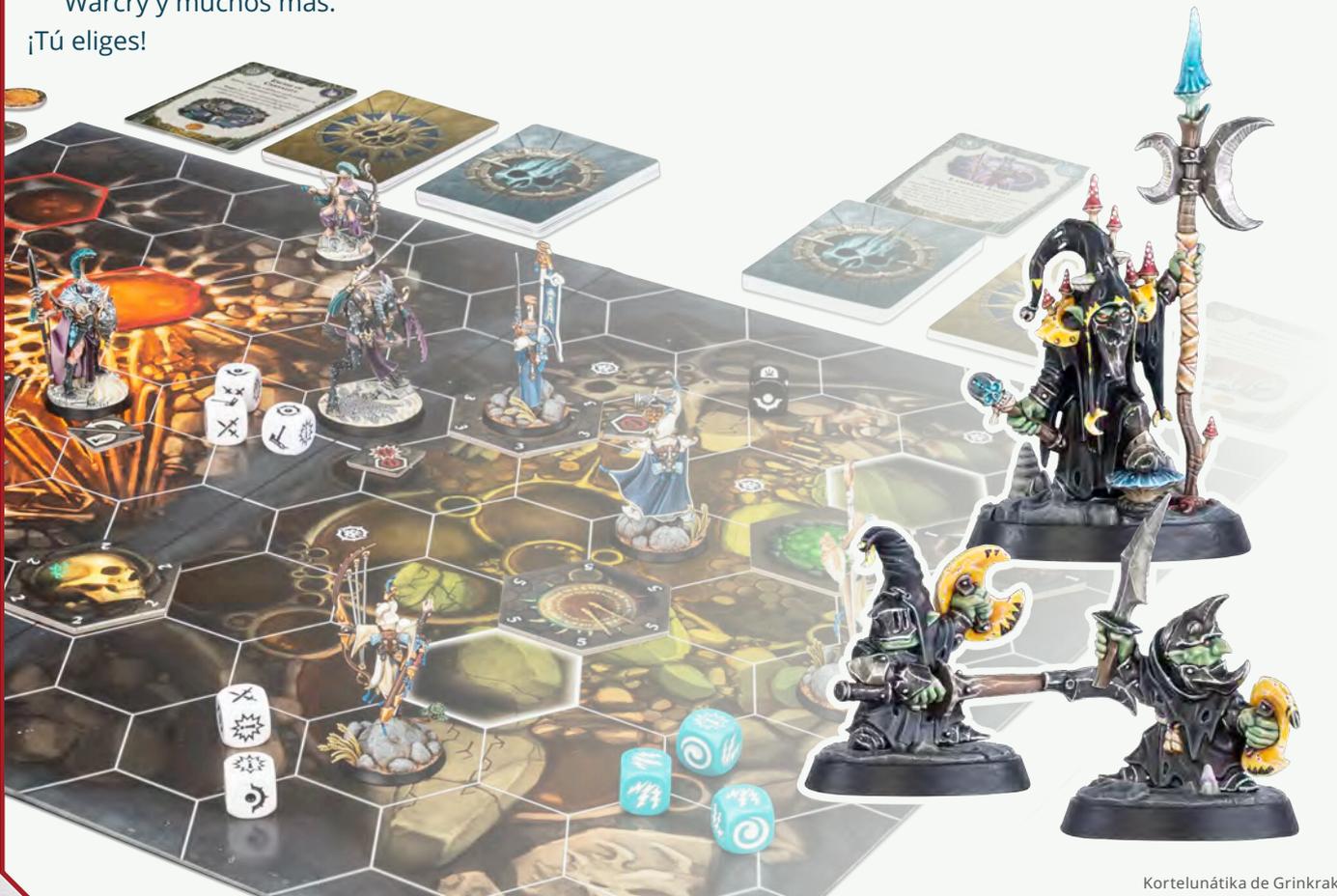
¡Tú decides!

Colecciona a tu manera

Hay muchísimas opciones. Por ejemplo, puedes:

- Ampliar tu ejército para formar una Patrulla de Combate o Punta de Lanza completa
- Añadir un campeón de élite
- Incluir miniaturas que te gustan y que no forman parte de tu ejército para que sirvan de aliados... o enemigos
- Probar con una ambientación diferente; si has comenzado con Warhammer 40,000, ¿por qué no le echas un vistazo también a Warhammer Age of Sigmar?
- Probar con un diferente tipo de juego; hay juegos cooperativos como Warhammer Quest: Ciudad Maldita, juegos de mesa como Warhammer Underworlds, juegos de escaramuzas como Kill Team y Warcry y muchos más.

¡Tú eliges!



Kortelunátika de Grinkrak

Colecciona a tu manera 2

Exterminador de los Marines Espaciales

Mira las opciones de la página anterior, habla con tu asesor, pensad en otra actividad de Coleccionar que se adapte a tus gustos y escríbela aquí.



Retrospectiva

Calthia Xandire

¿Qué te hizo elegir estas miniaturas? ¿Qué es lo que más te gusta de tu colección?

Mira lo que has hecho hasta ahora, piensa en qué es lo que fue bien y en qué quieres hacer a continuación.



Sección completada

¡Has comenzado tu colección! Lo que suceda a partir de ahora depende de ti.

Amplía tu colección para convertirla en un ejército conquistador, elige algunos aliados o enemigos, o simplemente escoge las miniaturas que te gusten. Tú decides.

Cuando hayas completado todas las actividades de Coleccionar, solicita en una tienda Warhammer tus sellos y pines.



Recompensa por coleccionar: pines

MONTAR



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

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

Recuerda enseñarle tu progreso a tu asesor

Primeros pasos

En el sitio web de Battle Honours encontrarás guías para dar tus primeros pasos montando miniaturas. Mira un vídeo y díselo a tu asesor.



Battlehonours.
Warhammer.com



La seguridad es lo primero

Pídele a tu asesor que te enseñe cómo usar de forma segura las herramientas que necesitas para montar las miniaturas.

Sigue siempre los consejos de seguridad de la parte inferior de la página.

Montar miniaturas de Warhammer

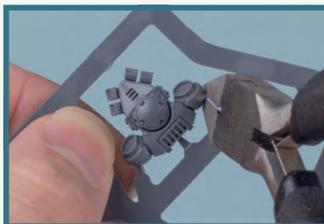
Para montar miniaturas hacen falta varias herramientas, como tenazas para plástico de borde plano para quitar las piezas de la matriz, o quitarrebabas para eliminar las pequeñas líneas de plástico que quedan tras el proceso de moldeado. Algunas miniaturas también requieren pegamento para unir las piezas.

Muchas de las miniaturas introductorias y de Warhammer Alliance no requieren ninguna de estas herramientas. Si estás montando miniaturas que se sacan a presión de sus matrices, asegúrate de presionar donde indiquen las flechas.



Sostén las tenazas

Sostén las tenazas así. Para usarlas, aprieta suavemente con los dedos y el pulgar hasta que las hojas se junten.



Dónde cortar

Corta tan cerca de la pieza como puedas. Procura no cortar ninguna parte de la miniatura por accidente.



Alinea las piezas

Alinea con cuidado las piezas que quieres unir para asegurarte de que las clavijas entran en los agujeros correctos.



Encaja las piezas

Encaja las clavijas en los agujeros apretando suavemente ambas piezas. Trata de que encajen tanto como sea posible.

Precaución con las herramientas

Ten en cuenta siempre estas indicaciones:

- Lee detenidamente las instrucciones de montaje y sigue todas las normas de seguridad.
- Respeta todas las restricciones aplicables a la edad y la legislación del país.
- Ve con cuidado al usar las tenazas, el pegamento u otras herramientas de montaje.
- Antes de usar una herramienta, dile a tu asesor que te enseñe cómo se maneja.



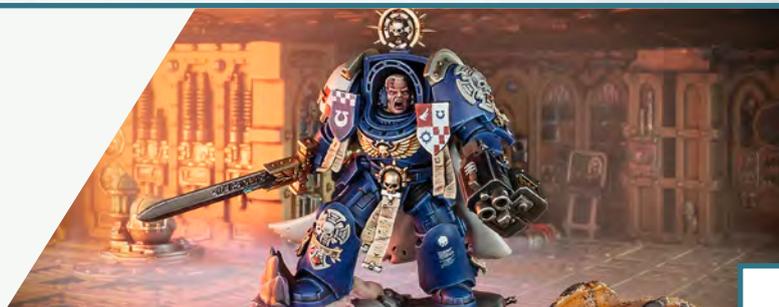
Maestro artesano

¡Monta tu primera miniatura!



Señor de la batalla

Monta tu primer personaje.



Capitán Marine Espacial con armadura de Exterminador

Séquito de confianza

Monta una unidad de tres miniaturas o más.



Liberadores Forjados en la Tormenta

Refuerzos

Monta una unidad de cinco miniaturas o más.



Termagantes Tiránidos

Atronador

Monta una miniatura de monstruo o vehículo.



Agusanados de Nurgle luchan contra los Hijos de Behemat

Piezas sobrantes

Muchas cajas de Warhammer incluyen piezas opcionales para personalizar las miniaturas. Esto significa que acabarás teniendo piezas sobrantes, que muchos aficionados denominan "restos".

Cuando hayas obtenido todos los sellos de la sección Montar, recibirás una caja de restos donde podrás guardar estas piezas para personalizar tus miniaturas.

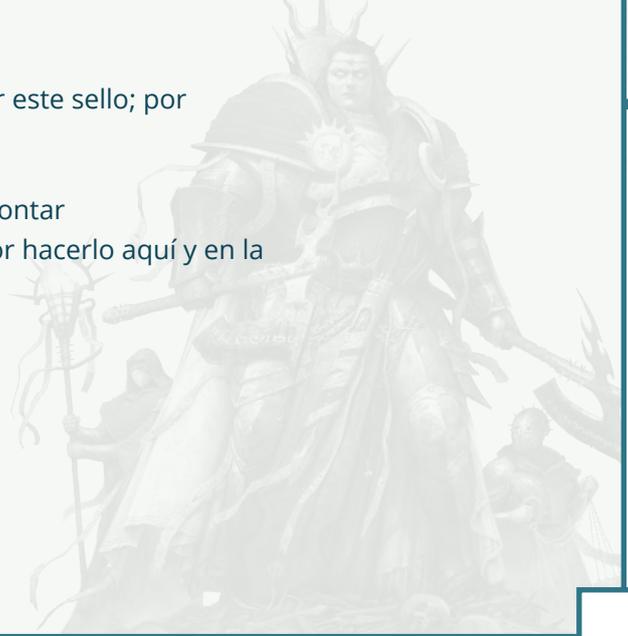


Monta a tu manera 1

Habla con tu asesor sobre lo que vas a hacer para conseguir este sello; por ejemplo, puedes:

- Probar una de las ideas del recuadro inferior
- Repetir una de las actividades anteriores de la sección Montar
- Traer a un amigo; puedes conseguir sellos adicionales por hacerlo aquí y en la parte trasera de este libreto
- Probar con una idea propia.

¡Tú decides!



Monta a tu manera

Tienes un montón de opciones; por ejemplo, puedes:

- Montar una miniatura compleja
- Utilizar piezas sobrantes para mejorar la peana
- Montar un kit de terreno
- Converter una miniatura; consulta más abajo

¡O cualquier otra cosa!



Cambios y conversiones

Muchas personas les dan un toque personal a sus miniaturas cambiando piezas, añadiendo componentes sobrantes de otros sets o combinando varios kits de formas imaginativas. Esto se denomina "conversión", y es una manera fantástica de crear una colección única.



Tanke Zakeado Orko convertido

Monta a tu manera 2

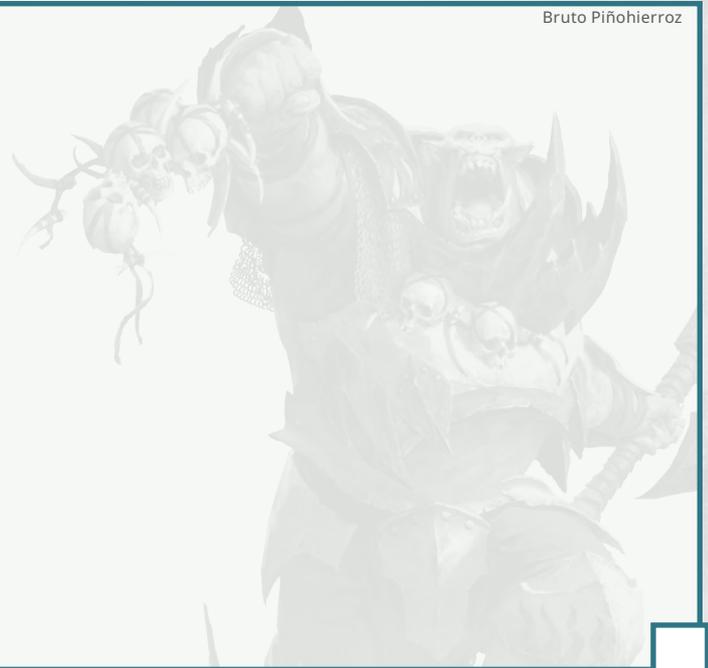
Mira las opciones de la página anterior, habla con tu asesor, pensad en otra actividad de Montar que se adapte a tus gustos y escríbela aquí.



Retrospectiva

¿Qué has montado? ¿Qué opciones has elegido? ¿Qué has aprendido?

Repasa todo lo que has montado hasta el momento y qué te gustaría montar a continuación.



Bruto Piñohierroz



Sección completada

Tanto si has montado tus miniaturas como se muestra en la guía de montaje como si has creado tu propia versión, ¡buen trabajo!

Seguro que estás listo para montar más. A partir de ahora, podrás añadir lo que quieras a tu colección, con la seguridad de que el montaje no te supondrá un problema.

Cuando hayas completado todas las actividades de Montar, solicita en una tienda Warhammer tus sellos y caja de restos.



Recompensa por montar: caja de restos



PINTAR



Pintar miniaturas es más fácil de lo que crees: basta con que empieces con una imprimación o capa base y que luego apliques un color cada vez. No te preocupes si cometes errores: ya los limpiarás más adelante. Aquí encontrarás algunas técnicas rápidas y sencillas que podrás usar para que tu miniatura luzca en el tablero de juego o la vitrina.

Recuerda enseñarle tu progreso a tu asesor

Primeros pasos

Iníciate, inspírate y aprende paso a paso estas técnicas de pintura y mucho más en esta web:



[CitadelColour.com/
Getting-Started](https://CitadelColour.com/Getting-Started)



Pinta tu primera miniatura

¡Ponte manos a la obra! Tu asesor te ayudará a elegir los colores y te aconsejará qué técnicas puedes usar.

Pintura de Warhammer



La **imprimación** de las miniaturas es un primer paso importante que te da una superficie sobre la que aplicar la pintura, de modo que se adhiera de forma limpia y uniforme.



La aplicación de una **capa base** a las miniaturas es una parte crucial del proceso. Te ofrece un color sólido que sirve como color principal de la miniatura y como base para el resto de las pinturas.

El **sombreado** consiste en dejar que la pintura fluya hasta los recovecos, creando sombras. Así añades profundidad a una miniatura y consigues que tenga un aspecto genial.



El **texturizado de la peana** remata la miniatura y transmite una sensación real del entorno en el que se halla. Si decoras las peanas a juego, unificarás el aspecto de tu colección.



Pinta de forma segura

Recuerda siempre:

- Seguir las instrucciones de seguridad
- Pintar en un espacio bien ventilado
- Mantener la pintura alejada de ojos y boca
- Guardar todas las etiquetas e información de seguridad



Pinta tus miniaturas

¡Ha llegado el momento de que pintes tu primera miniatura! Pintar es una de las partes más gratificantes del hobby de Warhammer, y es el principal motivo por el que muchas personas deciden adentrarse en este mundo. Es fácil de aprender y divertido y, con la práctica, enseguida se te dará bien.

Pocas cosas hay más impresionantes que una colección completamente pintada. Sigue estas instrucciones paso a paso, de forma constante y con calma, hasta que la miniatura esté acabada. Pídele ayuda a tu asesor para encontrar las pinturas adecuadas para el esquema de color que quieres conseguir.



Paso 1

Asegúrate de que la tapa de la pintura esté bien cerrada y agita el bote. Después, con un pincel limpio, coloca una pequeña cantidad de pintura en la paleta.



Paso 2

Antes de mojar el pincel en la pintura de la paleta para empezar a pintar, humedece las cerdas. De este modo, se diluye un poco la pintura, lo que ayuda a aplicarla suavemente sobre la miniatura.



Paso 3

Aplica sobre la miniatura los colores que has elegido. Empieza por el color que cubre el área más grande. Deja que el color se seque antes de aplicar el siguiente. No olvides lavar bien el pincel cuando cambies de color.



Paso 4

Después de pintar todas las superficies, arregla las partes de la miniatura que haga falta. No pasa nada si decides rehacer o limpiar partes que crees que se pueden mejorar.



Tipos de pincel y cuidados

Hay pinceles de todos los tamaños: más pequeños para los detalles, y más grandes para pintar superficies más extensas. Elegir el pincel adecuado te ayudará a pintar mejor y con mayor rapidez. También existen pinceles especiales para técnicas particulares; consulta con tu asesor para obtener más información. Utiliza la herramienta especial para texturizar cuando apliques pinturas técnicas a las peanas; verás que es mucho más fácil que usando un pincel.

- Lávalo de forma regular mientras pintas, no solo después de usar cada color o al terminar.
- Procura que la pintura no llegue a la parte metálica del pincel.
- Mantén afilada la punta; para lograrlo, gírala suavemente sobre la paleta.



Busca inspiración

Todas las miniaturas de esta página se pintaron con las mismas diez pinturas. Incluso con pocas pinturas, puedes crear tu propio Capítulo de Marines Espaciales o Huestormenta de Forjados en la Tormenta con combinaciones de colores únicas.

Si quieres, inspírate en estos esquemas de colores, o saca ideas de *White Dwarf*, la revista oficial de Warhammer con docenas de ejércitos de fans, o del canal de YouTube @OfficialWarhammer.



Capítulos de los Marines Espaciales

Existen más de 1000 Capítulos de los Marines Espaciales, por lo que abundan los esquemas de colores. Puedes usar el de uno de los muchos Capítulos incluidos en nuestros libros o crear el tuyo propio.



Intercesores de Asalto de los Marines Espaciales



Dinastías Necrones

Los Necrones están hechos de metal viviente, por lo que sus esquemas de color suelen tener una temática metálica. Siempre aparecen dinastías nuevas y desconocidas, lo cual es mala noticia para la galaxia pero buena noticia para ti, porque puedes inventar toda clase de esquemas de pintura.

Guerreros Necrones

Mandamalo

Los Mandamalo prefieren ocultarse y emboscar a sus enemigos. Habitan todos los fantásticos paisajes de los Reinos Mortales, por lo que los colores que usan para camuflarse pueden variar enormemente.



Zakatripaz Mandamalo



Vindicadores de los Forjados en la Tormenta

Huestormentas

Los Forjados en la Tormenta se organizan en poderosas Huestormentas. Hay muchas Huestormentas, y sus colores y heráldica a menudo reflejan el reino en el que están basadas. Puedes pintar a tus Forjados para integrarlos en una Huestormenta existente o diseñar la tuya propia.

Esquema de color

Elige un esquema de color para tus próximas miniaturas



Mesa de hobby

Señor de la batalla

Pinta el personaje que hayas elegido con el esquema de color que más te guste.



Lord Imperante de los Forjados en la Tormenta

Séquito de confianza

Pinta tu primera unidad de tres a cinco miniaturas. Si quieres pintar muchas miniaturas, hazlo por grupos. Tu asesor te dará más consejos al respecto.



Marine Infernus de los Marines Espaciales

Refuerzos

Pinta una unidad de cinco a diez miniaturas.



Guerrero de Clan Skaven

Atronador

Ahora pinta tu monstruo o personaje. Debes seguir las mismas técnicas que antes, solo que a una escala mayor. Consulta a tu asesor si necesitas ayuda.



Dreadnought Redentor de los Marines Espaciales

Pinturas Citadel

¿Quieres aprender más técnicas? ¿Buscas más colores? La gama de Pinturas Citadel de Warhammer cuenta con cientos de colores diferentes. Tu asesor te ayudará a encontrar los colores exactos que quieras.

Si buscas instrucciones más detalladas, el sitio web de Citadel Colour tiene todo lo que necesitas.



[CitadelColour.com](https://www.citadelcolour.com)

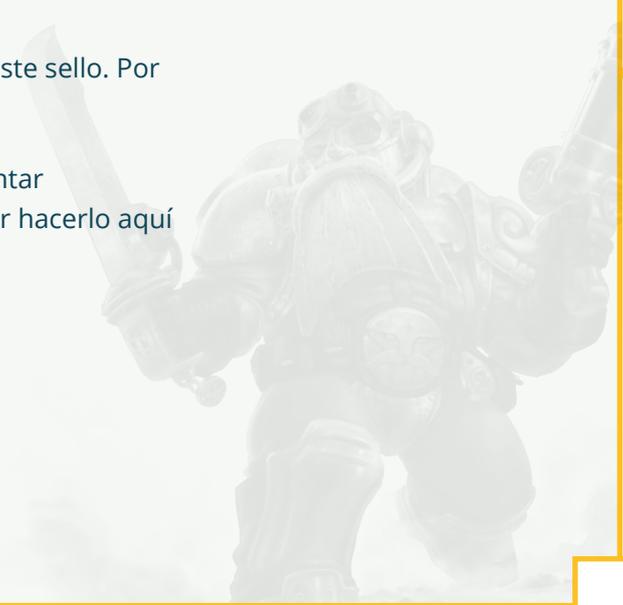


Pinta a tu manera 1

Habla con tu asesor sobre lo que vas a hacer para obtener este sello. Por ejemplo, puedes:

- Probar con una de las ideas del recuadro inferior
- Repetir una de las actividades anteriores de la sección Pintar
- Traer a un amigo; puedes conseguir sellos adicionales por hacerlo aquí y en la parte posterior del libreto
- Probar con una idea propia.

¡Tú decides!



Pinta a tu manera

Hay muchas opciones diferentes de pintar, y muchas miniaturas para hacerlo. Por ejemplo, podrías:

- Aprender una técnica nueva
- Participar en Armies on Parade
- Pintar una Miniatura del mes
- Pintar un elemento de terreno
- Pintar objetivos.



Tiránidos

**ARMIES
ON
PARADE**

Colecciona, monta y pinta, y después exhibe tu colección en tu tienda local como parte de una celebración global de Warhammer, ¡y consigue una recompensa por ello!

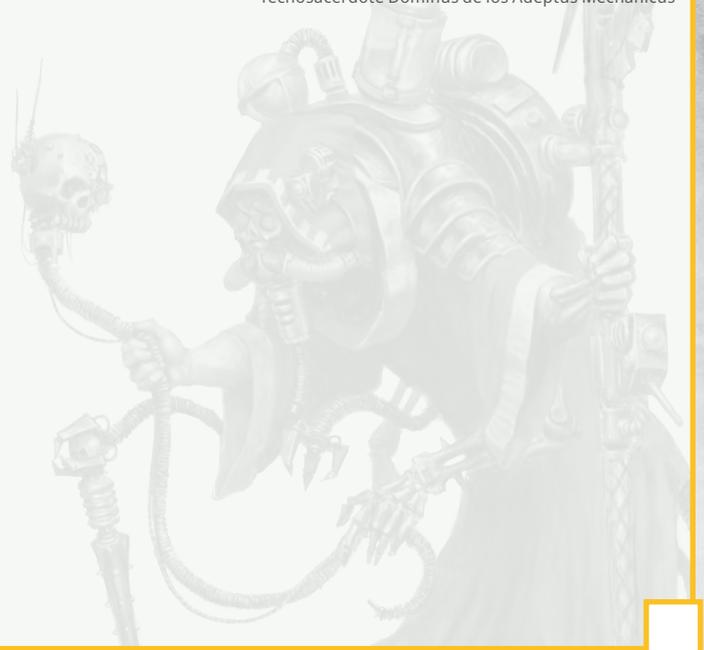


[CitadelColour.com/
Armies-on-Parade](https://CitadelColour.com/Armies-on-Parade)



Pinta a tu manera 2

Mira las opciones de la página anterior, habla con tu asesor, pensad en otra actividad de Pintar que te guste y escríbela aquí.



Tu viaje

¿Qué has pintado? ¿Qué te ha hecho elegir ese esquema de color? ¿Qué es lo que te gusta más de estos colores?

Repasa todo lo que has hecho hasta ahora, qué es lo que mejor te fue y qué quieres hacer a continuación.

Lancero en Agradón Serafón



Sección completada

¡Tus habilidades para pintar están aumentando! De ti depende hacia dónde vayas a partir de ahora.

El sitio web de Warhammer está lleno de vídeos en los que podrás ver esquemas de color interesantes y técnicas avanzadas. No te los pierdas para perfeccionar tus habilidades.

Cuando hayas completado todas las actividades de Pintar, solicita en una tienda Warhammer tus sellos y maletín de pinceles.



Recompensa por pintar: maletín de pinceles

Pinceles no incluidos

JUGAR



Jugar a Warhammer es una actividad social divertida, en la que usarás las miniaturas que has montado y pintado en vertiginosas batallas estratégicas.

Con las actividades de esta sección enseguida te pondrás a tirar los dados ¡y te lo pasarás genial!

Recuerda enseñarle tu progreso a tu asesor

Primeros pasos

Lee acerca de los distintos juegos de Warhammer en el recuadro inferior y en la página siguiente y decide qué es lo que te interesa.

Juega tu primera partida

¡Es hora de ponerte a jugar!

Puedes probar una de los minijuegos que puedes encontrar en las páginas siguientes, acudir a una tienda Warhammer y jugar una partida introductoria o probar con algunas de las otras opciones que te ofrecemos aquí.

Tipos de juego

Además de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar, también hay otros muchos juegos ambientados en los mundos de Warhammer. Sean cuales sean tus preferencias, encontrarás lo que buscas.

Juegos de escaramuzas

Si lo que buscas es acción rápida y cinemática usando solo unas pocas miniaturas, estos juegos te encantarán. Conduce tu banda a la gloria en Warcry o embárcate en peligrosas misiones con operativos especiales en Kill Team.

Juegos de mesa

Demuestra tu habilidad en una partida enormemente táctica de Warhammer Underworlds, o trabaja en equipo con tus amigos contra los lacayos del señor vampiro Radukar en el juego de mesa cooperativo Warhammer Quest: Ciudad Maldita.



[WelcomeToWarhammer.com](https://www.warhammer.com)



Jelsen Darrock

Formas de jugar

Hay muchas formas de jugar a Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar, desde pequeñas partidas individuales de formato Patrulla y Punta de Lanza hasta campañas narrativas que pueden tardar días, semanas o incluso meses en completarse. Puedes jugar con tus amigos o en torneos donde conocerás a todavía más gente. Las oportunidades para jugar a Warhammer solo están limitadas por tu imaginación, y cada partida te permite conseguir un sello para la actividad Juega a tu manera.

Coméntale a tu asesor a qué te gustaría jugar a continuación para que te aconseje qué debes hacer.



Necrones

Punta de Lanza y Patrulla

Las cajas de Punta de Lanza y Patrulla de Combate son ideales para cuando quieres jugar una partida vertiginosa en poco tiempo. Las cajas de Punta de Lanza para Warhammer Age of Sigmar y de Patrulla para Warhammer 40,000 te proporcionan un ejército fantástico para jugar partidas breves y emocionantes.

Juego narrativo

Las partidas narrativas pueden contar una historia o formar parte de campañas amplias de Sendero a la Gloria o Cruzada. En estas campañas, logras recompensas por las fuerzas que pasan a las partidas siguientes, y ayudas a tus comandantes a ascender al poder mientras la historia evoluciona.

El juego narrativo es ideal para contar una historia con tu colección o desarrollarla lentamente a lo largo de varias partidas.



Esclavos de la Oscuridad



Marines Espaciales luchando contra el Imperio T'au

Juego equilibrado

El juego equilibrado establece reglas claras para seleccionar las miniaturas y los escenarios. Esto garantiza que ambos bandos estén equilibrados, por lo que tendrán que usar planes cuidadosamente diseñados y decisiones astutas para vencer.

El juego equilibrado es ideal para jugar partidas divertidas y equilibradas con las miniaturas que quieras de tu colección.

Tamaños de partida

Encontrarás partidas en nuestros mundos de todas las duraciones y tamaños. Puedes jugar partidas de Warhammer Age of Sigmar y Warhammer 40,000 de cualquier tamaño, desde pequeños enfrentamientos de menos de una hora con unas pocas unidades hasta batallas enormes con cientos de miniaturas que te llevarán todo un fin de semana. También puedes jugar a los juegos de escaramuzas y de mesa descritos en la página anterior, ¡y a muchas más cosas!

Sean cuales sean tus preferencias, encontrarás lo que buscas.



Marines Espaciales luchando contra los Aeldari

WARHAMMER 40,000

Partida introductoria de Warhammer 40,000

Ante la llegada de una Flota Colmena de los Tiránidos, un Marine Espacial debe destruir el Nodo de colmena que guía a las monstruosidades alienígenas que han abordado su nave. Ya sin munición, el Marine debe destruir el Nodo en combate cuerpo a cuerpo mientras es atacado por los Tiránidos.

¿Qué necesitas?



1 Marine Espacial



1 miniatura de Termagante



1 o más dados



Regla de 6"



Tapete de batalla



Marcadores de herida y turno

Preparación

El Marine Espacial ha logrado aproximarse sigilosamente al Nodo de colmena y se halla muy cerca. Un jugador juega con el Marine Espacial y el otro, con el Termagante.

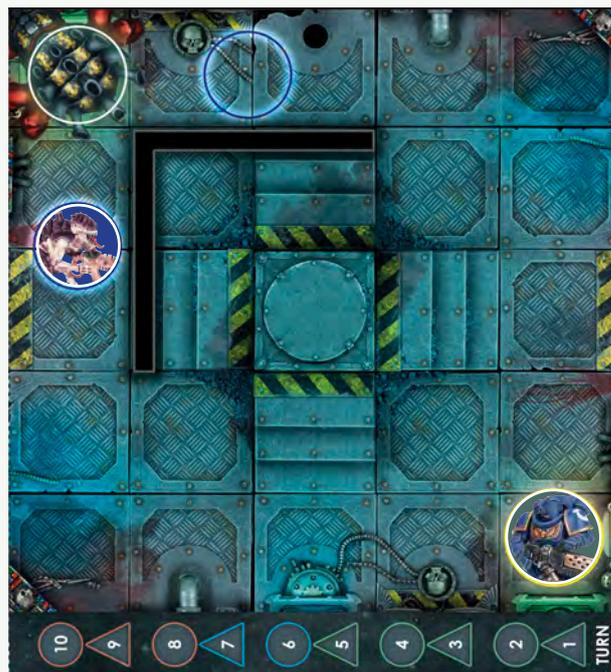
Cómo jugar

Los Tiránidos han detectado al Marine Espacial y acuden rápidamente para defender el Nodo de colmena. El primer turno es de los Tiránidos. Los jugadores se van turnando para mover y atacar con su miniatura, siguiendo las reglas de la página 32.

Cómo ganar

El Marine Espacial tiene un tiempo limitado para completar su objetivo. Esto se representa mediante el contador de turnos situado a un lado del tapete de batalla. **Mueve el contador un espacio al inicio del turno de cada jugador.**

- Si el contador llega al final, o si el Marine Espacial es derrotado, la partida acaba y ganan los Tiránidos, ya que llegan refuerzos y arrollan al Marine.
- El jugador que lleva al Marine Espacial gana si logra destruir el Nodo de colmena.



Warhammer Alliance

Los clubs de Warhammer Alliance reciben Necrones en su pack de recursos. Esta partida puede jugarse con Necrones en lugar de Tiránidos. Puedes encontrar las reglas para usar Necrones en la partida aquí:



[Warhammer-Alliance.com](https://www.warhammer-alliance.com)



Hojas de unidad

Cada miniatura tiene su hoja de unidad. En ella se detalla hasta dónde se puede mover, cómo de resistente es su armadura, qué armas tiene equipadas y qué habilidades aporta en el campo de batalla.

En tu primera misión, utilizarás las hojas de unidad simplificadas que se incluyen aquí. Las partes rodeadas en amarillo son las estadísticas específicas que usarás en esta partida, pero cuando te hayas adentrado de lleno en el mundo de Warhammer las usarás todas.

MARINE ESPACIAL

Arma cuerpo a cuerpo

1	3+	4	0	1
---	----	---	---	---

TERMAGANTE TIRÁNIDO

Bioarma a distancia

12"	1	4+	4	0	1
-----	---	----	---	---	---

Cómo mover

- Coloca la regla tocando la parte delantera de la peana de tu miniatura. Mueve la miniatura de modo que la parte delantera de la peana se haya movido hasta la distancia permitida.
- Una miniatura no se puede mover a través de miniaturas enemigas, a través de las paredes negras sólidas o el Nodo de colmena, ni más allá del borde del tapete de batalla.



Turno de los Tiránidos



El Nodo de colmena está pidiendo refuerzos al resto de la flota Tiránida para que lo protejan. Si no tienes un Termagante, coloca uno en el tapete de batalla, en uno de los círculos azules. No puedes colocarlo en un círculo que esté en contacto con la peana del Marine Espacial. No hay límite a la cantidad de veces que puede llegar un nuevo Termagante.



1. Mueve el Termagante hasta 6", como se indica en el recuadro "Cómo mover".

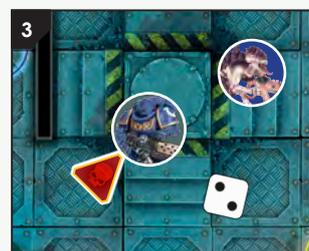


2. El Termagante puede atacar con su bioarma. Tira 1D6: con 4+, el ataque de la bioarma alcanza al Marine Espacial. Recuerda que la pared bloquea la línea de visión y no se puede disparar a través de ella.



3. Los ataques de los Tiránidos pueden atravesar una armadura, pero la de los Marines Espaciales está diseñada para resistirlo todo, salvo las armas más potentes. El jugador que lleva al Marine Espacial tira 1D6 por cada impacto con éxito; por cada 3+, la servoarmadura del Marine lo protege del daño. Si saca un 1 o un 2, sufre una herida; coloca un marcador de herida junto al Marine Espacial. ¡Si sufre dos heridas, el Marine es derrotado!

Cuando el Termagante se haya movido y haya atacado, el Marine Espacial juega su turno como se describe a continuación.



Turno del Marine Espacial



1. Mueve el Marine Espacial hasta 6", como se indica en el recuadro "Cómo mover". Recuerda que no puedes mover a través de miniaturas o paredes.

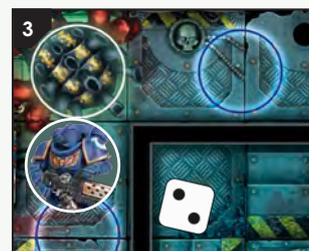


2. El Marine Espacial puede atacar si su peana está en contacto con la peana del Termagante. Tira 1D6; con 3+, el ataque del Marine impacta en el Termagante.



3. Los ataques de los Marines Espaciales son potentes, pero los Tiránidos tienen una armadura biológica integrada. Por cada impacto con éxito, el jugador que lleva al Tiránido debe hacer una tirada de salvación. Tira 1D6 por cada impacto con éxito; por cada 5+, la armadura quitinosa del Termagante lo protege. ¡Si saca un 4 o menos, el Termagante es derrotado! Retira el Termagante del tapete de batalla.

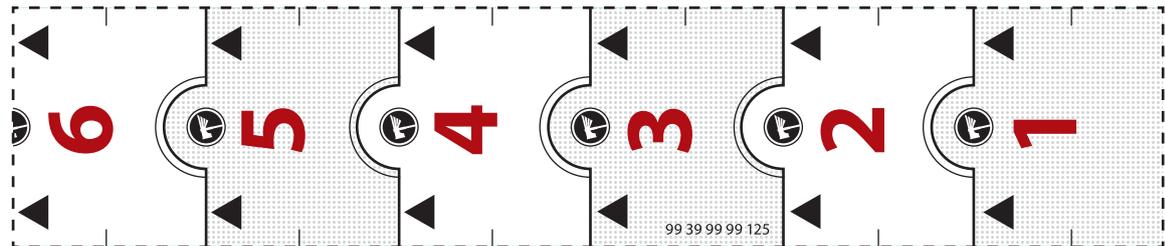
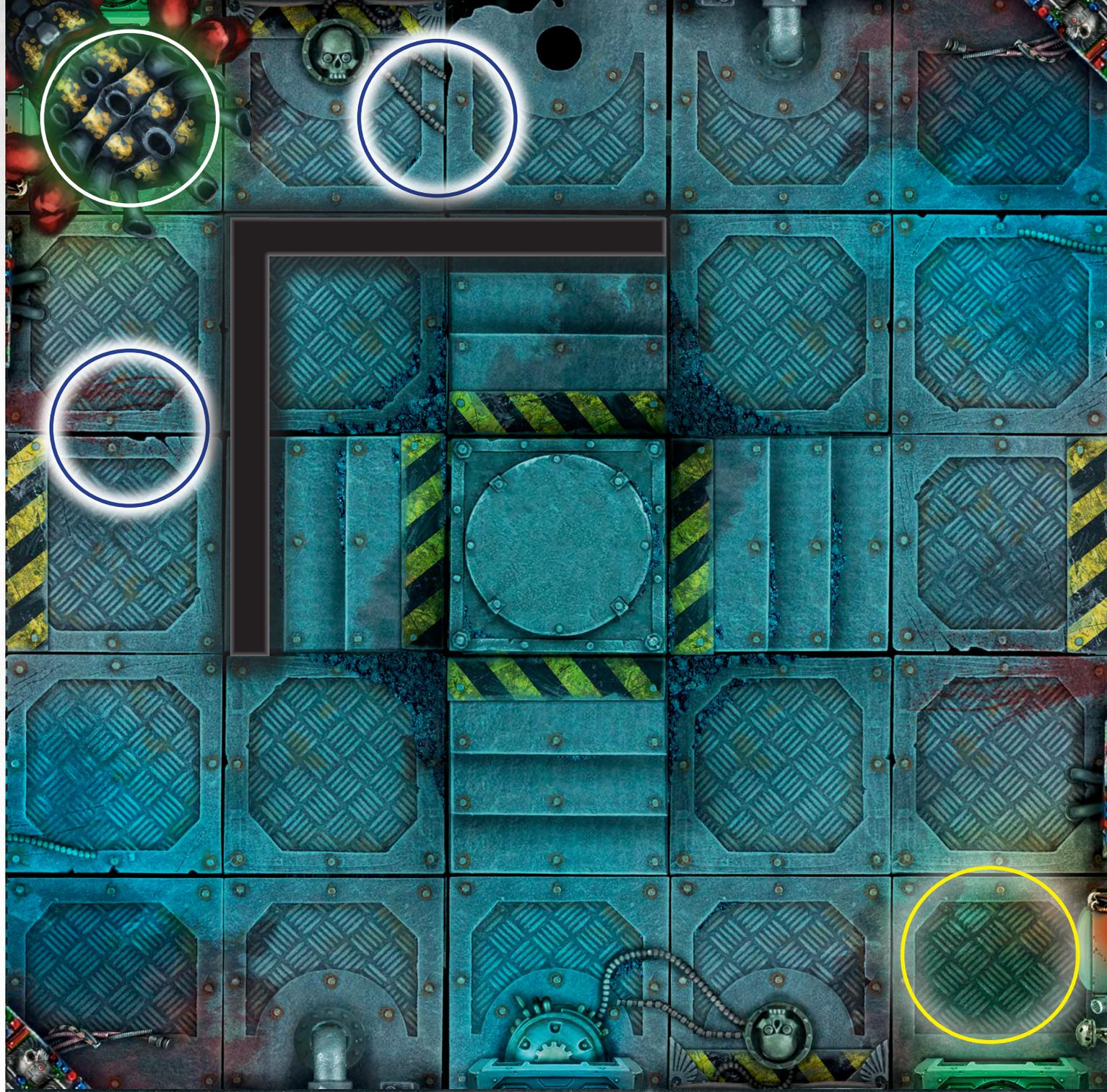
Cuando el Marine se haya movido y haya atacado, vuelve a ser el turno de los Tiránidos, como se describió anteriormente.

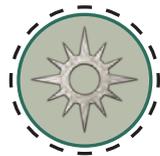
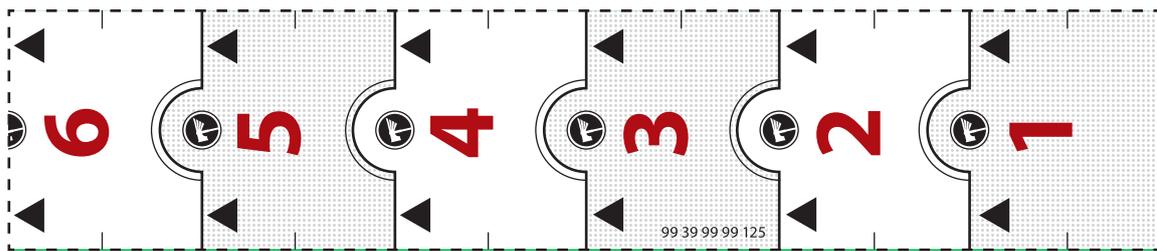


El Nodo

Si la peana del Marine Espacial está en contacto con el Nodo de colmena y no toca la peana del Termagante, puede atacar el Nodo. Sigue las reglas para atacar a un Termagante de los pasos 2 y 3. Sin embargo, el Nodo es más resistente que un Termagante, y solo lo destruirás si saca un 2 o menos en la tirada de salvación.

¡Si el Nodo de colmena es destruido, gana el Marine Espacial!





WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Partida introductoria de Warhammer Age of Sigmar

Infiltradores Skaven han escondido piedra bruja en los túneles y sótanos que yacen bajo Hammerhal Aqsha, buscando contaminar y corromper el suministro de agua y alimentos de la ciudad. Los Forjados en la Tormenta están buscando y retirando la mortal piedra bruja, pero todavía hay agentes Skaven al acecho. ¿Podrán los Forjados en la Tormenta encontrar toda la piedra bruja antes de que los Skaven consigan su objetivo?

¿Qué necesitas?



1 Forjado en la Tormenta



1 Guerrero de Clan Skaven



1 o más dados



Regla de 6"



Tapete de batalla



marcadores de herida, búsqueda y turno

Preparación

El Forjado en la Tormenta ha llegado a una zona en la que hay piedra bruja escondida, pero los Skaven están esperando. Un jugador lleva al Forjado y el otro, al Guerrero de Clan Skaven. Coloca las miniaturas en el mapa como se indica. Baraja los seis marcadores de búsqueda boca abajo (para que ninguno de los jugadores sepa lo que son) y colócalos en el tapete de batalla tal y como se indica.

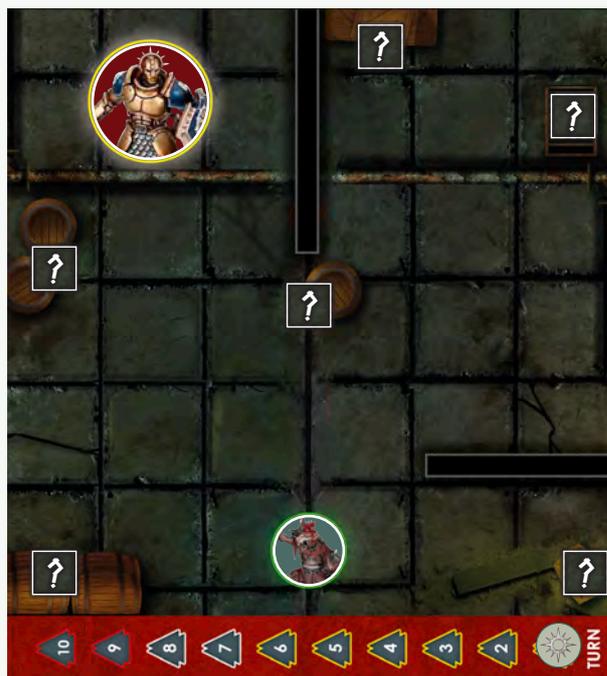
Cómo jugar

Los Skaven están esperando para emboscar al Forjado en la Tormenta. El Forjado en la Tormenta acaba de ver al primer Skaven, y tiene el primer turno. Los jugadores se van turnando para mover y atacar con su miniatura, siguiendo las reglas de la página 37.

Cómo ganar

El Forjado en la Tormenta tiene un tiempo limitado para completar su objetivo. Esto se representa mediante el contador de turnos situado a un lado del tapete de batalla. **Mueve el contador un espacio al inicio del turno del jugador Skaven.**

- Si el contador llega al final o si el Forjado en la Tormenta es derrotado, la partida acaba y ganan los Skaven, ya que llegan refuerzos y arrollan al Forjado.
- El jugador que lleva al Forjado en la Tormenta gana si logra encontrar las tres fichas de piedra bruja.



Warhammer Alliance

Los clubes de Warhammer Alliance obtienen Mandamaloz en su pack de recursos. La partida puede jugarse con Mandamaloz en lugar de Skaven. Puedes encontrar las reglas para usar Mandamaloz en esta partida aquí:



[Warhammer-Alliance.com](https://www.warhammer-alliance.com)



Hojas de unidad

Cada miniatura tiene su hoja de unidad. En ella se detalla hasta dónde se puede mover, cómo de resistente es su armadura, qué armas tiene equipadas y qué habilidades aporta al campo de batalla.

En esta misión, utilizarás las hojas de unidad que se incluyen aquí. Las hemos simplificado para tu primera partida. Las partes rodeadas en amarillo son las estadísticas específicas que usarás en esta partida, pero cuando te hayas adentrado de lleno en el mundo de Warhammer las usarás todas.

• HOJA DE UNIDAD FORJADOS EN LA TORMENTA •

LIBERADOR

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Martillo de guerra	1	3+	3+	1	1

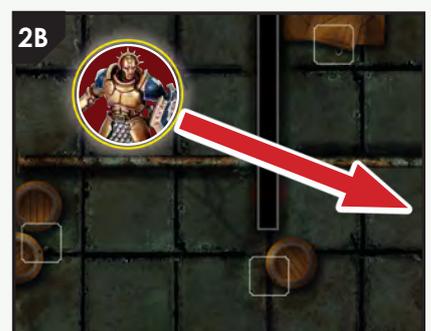
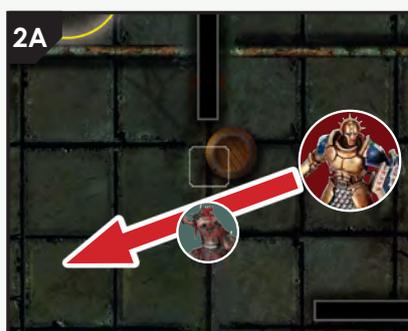
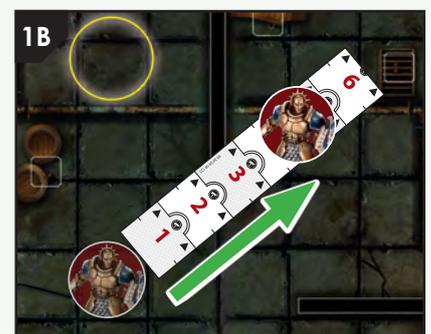
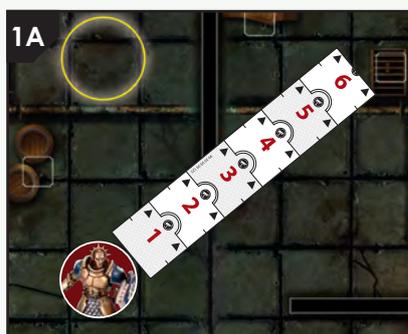
• HOJA DE UNIDAD SKAVEN •

GUERRERO DE CLAN

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Arma oxidada	1	4+	5+	-	1

Cómo mover

1. Coloca la regla tocando la parte delantera de la peana de tu miniatura. Mueve la miniatura de modo que la parte delantera de la peana se haya movido hasta la distancia permitida.
2. Una miniatura no se puede mover a través de miniaturas enemigas, a través de las paredes negras sólidas ni más allá del borde del tapete de batalla.



Turno del Forjado en la Tormenta

1. Mueve el Forjado en la Tormenta hasta 5", como se indica en el recuadro "Cómo mover". Recuerda que no puedes mover a través de miniaturas o paredes. Si después de mover al Forjado en la Tormenta su peana toca un marcador de búsqueda, pueden investigarlo tal y como se describe a continuación. Sin embargo, si al inicio de tu turno la peana de tu Forjado está en contacto con la peana de un Guerrero de Clan, debe atacar en lugar de mover e investigar.
2. Para atacar, tira 1D6; con 3+, el ataque del Forjado impacta en el Guerrero de Clan.
3. Por cada impacto con éxito, el Guerrero de Clan debe hacer una tirada de salvación. Tira 1D6 por cada impacto con éxito; por cada 5+, la armadura oxidada del Guerrero de Clan lo protege. ¡Si saca un 4 o menos, el Guerrero de Clan muere! Retíralo del tapete de batalla.
4. El jugador Skaven juega su turno como se describe a continuación.

Investigando marcadores de búsqueda



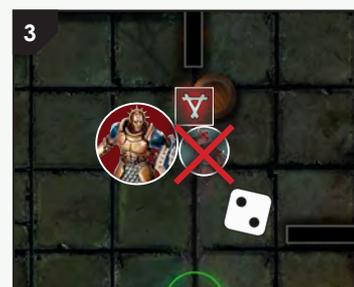
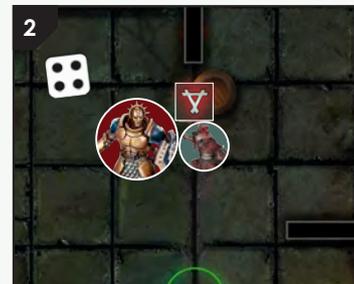
Si después de mover, la peana de tu Forjado en la Tormenta está en contacto con un marcador de búsqueda, puede elegir investigarlo. Dale la vuelta al marcador:



si muestra un resplandeciente fragmento de piedra bruja, el Forjado en la Tormenta reclama la ficha y la retira del tapete. ¡Si es la tercera ficha de piedra bruja que encuentra, el Forjado gana la partida!

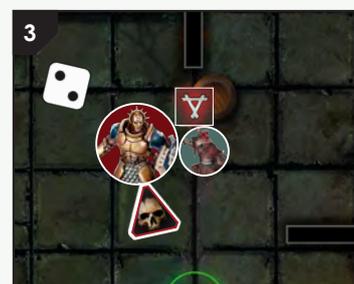
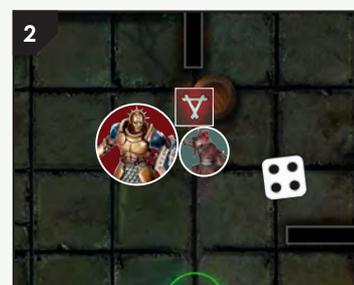


si muestra un símbolo Skaven y no hay todavía un Guerrero de Clan en el tapete, retira la ficha y despliega un Guerrero de Clan en contacto con la peana del Forjado en la Tormenta.



Turno Skaven

1. Avanza un espacio con el contador de turnos. Si tienes un Guerrero de Clan sobre el tapete de batalla, mueve tu Guerrero de Clan hasta 6" tal y como se describe en el recuadro "Cómo mover". Si no hay un Guerrero de Clan en el tapete de batalla, salta hasta el paso 4.
2. Si, después de mover, la peana de tu Guerrero de Clan está en contacto con la peana del Forjado en la Tormenta, entonces puede atacar. Tira 1D6; con 4+ el Guerrero de Clan logra impactar en el Forjado en la Tormenta.
3. Por cada impacto con éxito, el Forjado en la Tormenta debe hacer una tirada de salvación. Tira 1D6 por cada impacto con éxito; por cada 3+, la armadura de sigmarita del Forjado lo protege del daño. Si saca un 1 o un 2, sufre una herida; coloca un marcador de herida junto al Forjado en la Tormenta. ¡Si sufre dos heridas, el Forjado es derrotado!
4. El Forjado en la Tormenta puede jugar otro turno tal y como se describe arriba.



Actividades de Jugar

Obtienes un sello por cada partida que juegas.

Por ejemplo, si en tu primera partida usas tu Señor de la batalla y tu Séquito de confianza, puedes elegir cuál de esos sellos quieres recibir, pero no puedes recibir ambos. Si juegas la partida de nuevo, conseguirás el otro sello.



Forjados en la Tormenta luchan contra la amenaza Skaven

Reúne tus fuerzas

Tu colección puede convertirse en una fuerza de asalto de élite, un poderoso ejército o cualquier cosa entremedias. Pídele ayuda a tu asesor para crear tu primera lista de ejército.



Forjados en la Tormenta luchan contra los Skaven

Señor de la batalla

Juega una partida con tu personaje.



Capitán de los Marines Espaciales con armadura de Exterminador

Séquito de confianza

Juega una partida que incluya las miniaturas de tu Séquito de confianza.



Skaven

Refuerzos

Juega una partida que incluya tus Refuerzos.



Tiránidos de la Flota Colmena Leviatán

Atronador

Incluye tu monstruo o vehículo para añadir una dimensión nueva y mucho más grande a tus partidas.



Dracoestelares de los Forjados en la Tormenta

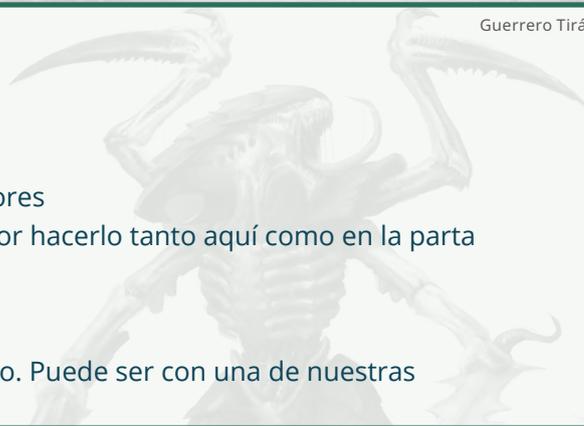
Juega a tu manera 1

Guerrero Tiránido

Hay muchas formas de jugar; por ejemplo, puedes:

- Participar en un evento
- Repetir una de las actividades de la sección Jugar anteriores
- Traer a un amigo; puedes conseguir sellos adicionales por hacerlo tanto aquí como en la parte posterior de este libreto
- Probar una de las partidas de la página 28.

Habla con tu asesor de cómo puedes conseguir este sello. Puede ser con una de nuestras sugerencias, o puedes tener ideas propias. ¡Tú decides!



Juega a tu manera 2

Endrinmaestro de los Altos Señores Kharadron

Mira las opciones de arriba, habla con tu asesor, pensad en otra actividad de jugar que te guste y escríbela aquí.



Retrospectiva

Ragnar Blackmane

¿Cuántas partidas has jugado? ¿Cuál ha sido tu favorita? ¿Cuál fue tu unidad más eficaz?

Repasa lo que has hecho hasta ahora, qué es lo que te fue mejor, y qué quieres hacer a continuación.



Sección completada

Jugar es una experiencia social que te puede ayudar a hacer amistades (y rivales amistosos) para toda la vida.

Con todas las formas diferentes que hay de jugar y el montón de juegos que existen, no te faltarán las oportunidades para tirar los dados y pasártelo en grande.

Cuando hayas completado todas las actividades de Jugar, solicita en una tienda Warhammer tus sellos y dados. ¡Ojalá siempre salgan 6!



Recompensa por jugar: dados de Warhammer

LEER



¡Warhammer está lleno de historias emocionantes con acción, heroísmo, astucia y valor!
En esta sección encontrarás actividades pensadas para introducirte en los trasfondos e historias de Age of Sigmar y el 41.er Milenio.

Recuerda enseñarle tu progreso a tu asesor

Primeros pasos

Habla con tu asesor sobre lo que te gusta leer y qué tipo de libros podrían ser adecuados para ti.

Lee relatos cortos

Adéntrate en tu primera aventura leyendo algunas historias cortas gratuitas. ¡Solo tienes que visitar el enlace del recuadro inferior!
También puedes encontrar extractos de algunas historias en las páginas 44-47.

Los mundos de Warhammer

Hay muchas maneras de leer sobre nuestros mundos.

Online

El sitio web de Warhammer Community está lleno de artículos informativos, miniaturas pintadas por personas aficionadas al hobby, como tú, y novedades relacionadas con tus juegos favoritos.

White Dwarf

Cada mes, la revista *White Dwarf* te trae información actualizada sobre los diseñadores de los juegos, nuevas reglas que puedes probar al jugar, galerías de miniaturas pintadas que te dejarán con la boca abierta y contenido que no encontrarás en ningún otro sitio.

Ficción de Black Library

Black Library publica una gran variedad de novelas e historias cortas ambientadas en los mundos de Warhammer.

Tomos de batalla y codex

No olvides que, además de reglas, los tomos de batalla y codex están llenos de detalles sobre las facciones, haciéndolos una opción ideal para conocer mejor su trasfondo y su historia.



Ficción gratuita de Warhammer

Escanea este código para descargar dos historias cortas gratuitas de Black Library.



[Warhammer-Alliance.com/
Black-Library-Short-Stories](https://Warhammer-Alliance.com/Black-Library-Short-Stories)



Solo en inglés

Saqueador de los Marines Espaciales

Maestro del saber

Lee algo del trasfondo de tu facción favorita. Dile a tu asesor qué es lo que más te gusta de su historia y batallas.



Guardias Pétreos Alarith de los Lumineth Soberanos

White Dwarf

Lee un ejemplar de la revista *White Dwarf* y dile a tu asesor qué artículo te ha gustado más. No te pierdas *White Dwarf Bunker*, un club global lleno de cosas fascinantes de cada aspecto del hobby de Warhammer, desde nuevas misiones a ideas inspiradoras para montar y pintar tus miniaturas.

Solo en inglés



Grombrindal, el Enano Blanco

Últimas noticias

Visita el sitio web de Warhammer Community para encontrar las últimas noticias y artículos informativos.



Warhammer-Community.com



Solo en inglés



Ahriman, Archihechicero de los Mil Hijos

Despachos desde el frente

Ponte al día con los últimos acontecimientos del 41.er Milenio y los Reinos Mortales leyendo el trasfondo de un libro de campaña, un libro de reglas, un codex o un tomo de batalla.



Tirano de Colmena de los Tiránidos

Entra en Black Library

Lee una de las novelas o relatos cortos disponibles en Black Library.

Solo en inglés



Cado Ezechiar, el Rey vacío

Tu próxima historia

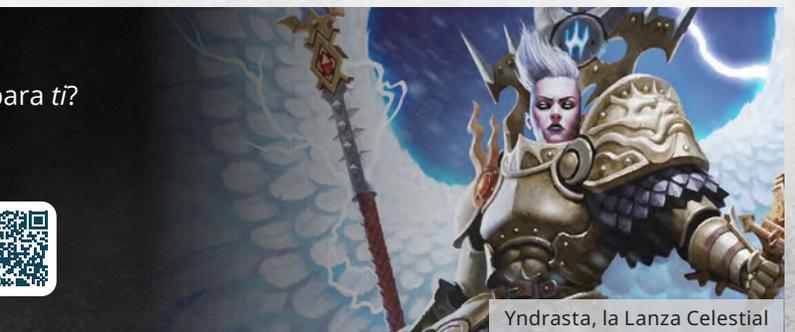
¿Necesitas ayuda para encontrar el libro ideal para ti? Haz este cuestionario:



Warhammer-Community.com/
Choose-A-Book



Solo en inglés



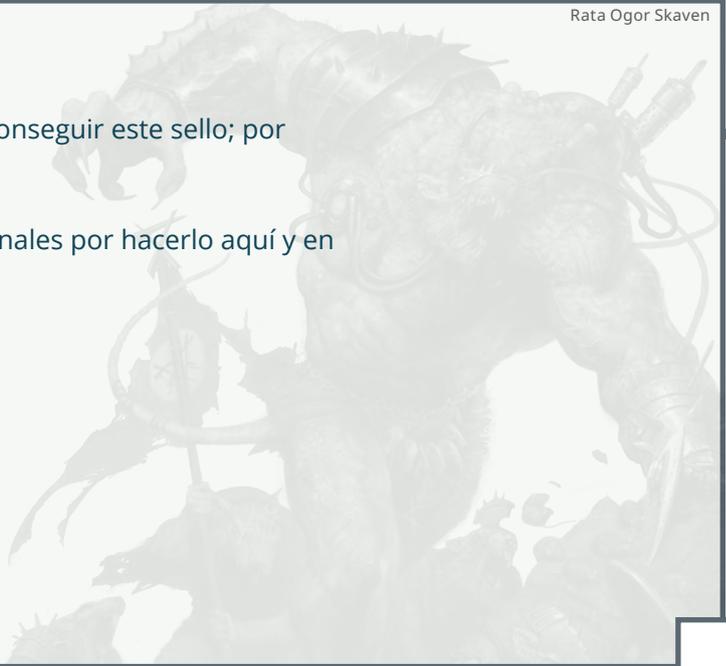
Yndrasta, la Lanza Celestial

Lee a tu manera 1

Habla con tu asesor sobre lo que vas a hacer para conseguir este sello; por ejemplo, puedes:

- Probar una de las ideas del recuadro inferior
- Traer a un amigo; puedes conseguir sellos adicionales por hacerlo aquí y en la parte posterior de este libreto
- Probar una idea propia.

¡La decisión es tuya!



Lee a tu manera

Hay historias de sobra ambientadas en los mundos de Warhammer. Por ejemplo, puedes:

- Probar con uno de los tipos de libro de la página 40
- Hacer el cuestionario enlazado en la página 41
- Leer un relato en el que tu facción favorita sea el enemigo, para obtener así una nueva perspectiva
- Leer los fragmentos de las páginas 44-47
- Hacer una lista de material de ficción o trasfondo de tu facción para recomendársela a tu amigo
- Leer una historia con un personaje o ambientación de los que no hayas leído nada todavía
- Inventarte tu propia historia.

También tienes disponible una enorme gama de libros electrónicos y audiolibros de Warhammer. Con historias de casi cada facción, incluyendo historias de terror, crimen y aventura, encontrarás algo para todos los gustos.



Cuenta tu propia historia

¿Te has inventado el esquema de colores o trasfondo de tu colección? ¿Le has puesto nombre a tus personajes o jugado una campaña narrativa? Ya estás contando tus propias historias en los mundos de Warhammer, así que ¿por qué no escribirlas y compartirlas con los demás?

Es más emocionante cuando la Lord Ordinator Teophania se enfrenta en duelo a Skrikk Colapincho que cuando simplemente tiras dados y retiras miniaturas sin nombre. ¡Y es todavía mejor cuando es hora de la revancha!



Lee a tu manera 2

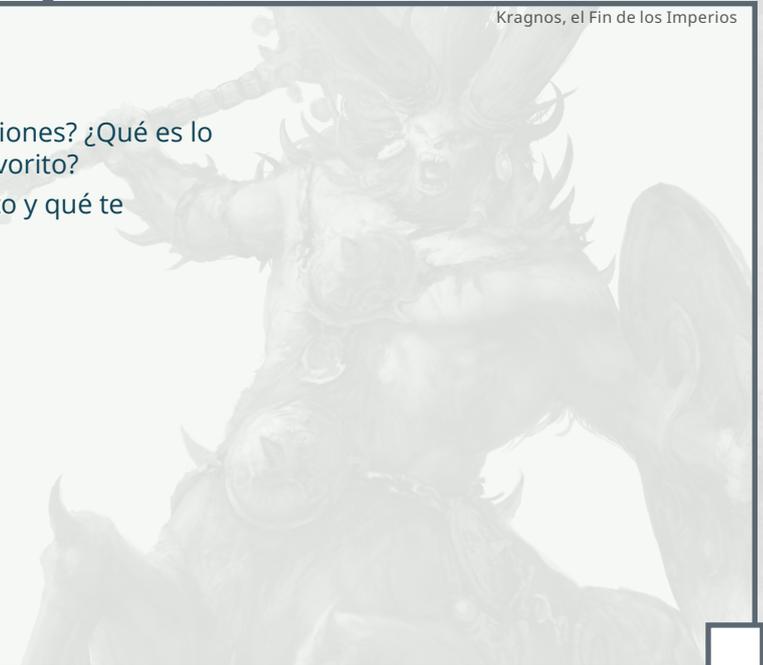
Mira las opciones de la página anterior, habla con tu asesor, pensad en otra actividad de Leer que te guste y escríbela aquí.



Tu viaje

¿Cuál es tu parte favorita del trasfondo de las facciones? ¿Qué es lo que más te ha inspirado? ¿Cuál es tu personaje favorito?

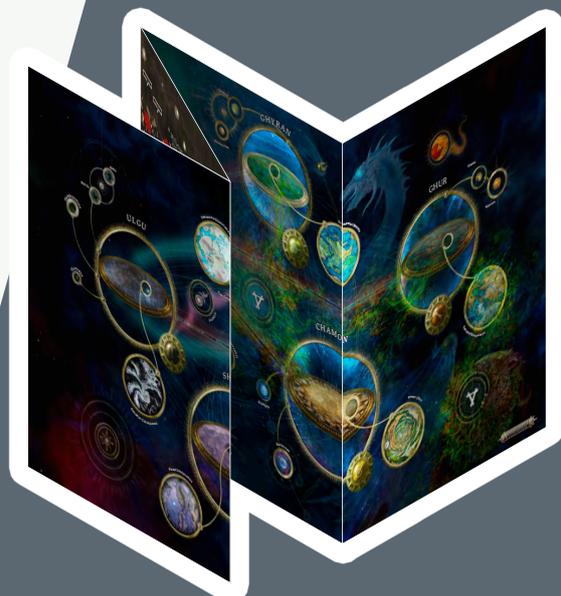
Piensa en todo lo que has hecho hasta el momento y qué te gustaría hacer a continuación.



Sección completada

Sumergirte en el trasfondo de los mundos de Warhammer es una forma divertida de descubrirlos y hace que disfrutes más con las miniaturas y los juegos.

Cuando hayas completado todas las actividades de Leer, solicita en una tienda Warhammer tu mapa de doble cara. ¡Te lo has ganado!



Recompensa por Leer: mapa de doble cara

WARHAMMER 40.000

El Capitán Sombrío Sard Gaeron deambulaba por el pasillo hacia el cruce con la vía principal de su nave. Se movía cuidadosamente, con el bajo ronroneo de los actuadores de su servoarmadura silenciado y sus pisadas casi silenciosas contra la cubierta. Sus garras relámpago dormitaban para que su áspero crujido no alertara a la presa de su presencia. “Puede que los Tiránidos hayan abordado el Filo de Pinion”, pensó, “pero siguen sin pertenecer aquí”. Él y su Guardia del Cuervo seguían siendo los amos de la fragata.

Deslizándose hasta la esquina, Gaeron pulsó su vocoseñal dos veces. Recibió un único vocopulso a cambio, seguido de una pausa, y luego dos pulsos más fuertes.

+++
CONTACTOS HOSTILES
CONFIRMADOS.
NÚMEROS MANEJABLES.
+++

Tras la placa frontal de su casco, los labios del Capitán Sombrío se abrieron en una sonrisa sin gracia. Durante horas, él y sus hermanos de batalla habían estado luchando en una guerra de maniobra y evasión mientras atraían a los Tiránidos a posiciones ideales para emboscadas. Por fin, había llegado el momento de contraatacar, así que conectó su vocorred al canal de toda la nave y repitió su vocopulso.

Una por una, las runas de confirmación se volvieron verdes en la periferia de sus autosensores. El teniente Shardh en el Enginarium; el apotecario Rangelon en la cubierta de armamento de proa; el sargento Kayphar en la antecámara del santuario astropático... la lista continuaba a medida que cada una de las fuerzas meticulosamente posicionadas de Gaeron hacía la misma señal. Estaban preparados, y los invasores alienígenas a los que se enfrentaban estaban ahora tan bien colocados que se podía lograr

su destrucción.

Respiró lentamente. Desde el otro lado de la esquina podía oír a sus presas, sus garras raspando las placas de la cubierta, sus cuerpos quitinosos chirriando entre sí mientras corrían a la caza. Poco sabían los xenos que habían renunciado al papel de depredadores.

Gaeron se lo demostraría.

Soltó el aliento en una subvocalización vociferada que se deslizó como el más leve crujido del plumaje de un córvido hasta los oídos de sus hermanos de batalla.

— Ejecutar.

Gaeron dejó su cobertura, activando sus garras relámpago al hacerlo. Las armas cobraron vida con un sonido como de tela rasgada cuando el Capitán Sombrío dobló la esquina. Delante de él vio a los Tiránidos, tres de los Guerreros más grandes acompañados por una manada de Termagantes más pequeños. Los alienígenas silbaron al verlo y alzaron sus armas vivientes para disparar mientras se movían con la horripilante e inhumana rapidez de su especie.

El Capitán Sombrío era todavía más rápido.

Atravesando el pasillo en diagonal, saltó a un lado cuando la lluvia de biomunicación azotó el espacio que ocupaba una fracción de segundo antes. Tras girar en seco contra la pared del pasillo, se impulsó y dio un salto que lo acercó a los alienígenas. Oyó el chasquido y las salpicaduras de los perforacarne al chocar con el metal desnudo mientras sus disparos lo perseguían, pero Gaeron ya estaba en marcha, corriendo en zigzag y evitando todos los disparos, salvo unos pocos afortunados.

La maniobra lo había llevado a menos de seis metros de los alienígenas, pero ahora lo dejaba expuesto en medio del

pasillo. Si el Capitán Sombrío hubiera luchado solo, éste era el momento en que su valiente carga se habría convertido en una muerte trágica, aunque supuestamente noble. Sin embargo, la Guardia del Cuervo no creía en esos gestos pírricos, y rara vez cazaban solos.

Los Saboteadores del sargento Cavaar salieron del corredor 371 a la vez que los Revientainfiernos del sargento Vycho salían de una escotilla que se abrió tras los Tiránidos. Los aliens, concentrados en Gaeron, no pudieron reaccionar ante las nuevas amenazas. Los proyectiles de bólter y las ráfagas de plasma desgarraron su quitina por flancos y retaguardia destrozando y quemando carne alienígena.

“Un enemigo normal habría entrado en pánico”, pensó el Capitán Sombrío. Los seres verdaderamente inteligentes habrían reaccionado ante la amenaza de su propia mortalidad. Estos Tiránidos le parecían más bien una especie de autómatas orgánicos, seres esclavizados a otra voluntad de forma tan completa que sus propios instintos de autoconservación (si es que alguna vez los tuvieron) estaban totalmente suprimidos. Así, los supervivientes reaccionaron con una rapidez insectil, luchando sin pensar en su propia supervivencia. Uno de los Guerreros giró y clavó una enorme espada quitinosa en el pecho de un Saboteador, cortando la manopistola de otro hermano de batalla con su arma. Unos Termagantes se arremolinaron para disparar a los Revientainfiernos mientras otros mantenían su fuego sobre Gaeron.

Recibió varios impactos sólidos en la placa del pecho, y agradeció que todos estallaran contra su armadura sin penetrar. Luego cayó entre los Tiránidos con sus garras relampagueando. Gaeron arrancó la cabeza de una de las criaturas más pequeñas de un golpe, y luego desventró a uno de los guerreros con un uppercut.

El monstruo se tambaleó, pero no cayó, y se acercó a él con sus garras como cuchillos, mientras sus entrañas salpicaban la cubierta. Asqueado por la perversidad alienígena de su enemigo, Gaeron volvió a golpear una vez y otra rajando su cintura. El Tiránido se desplomó en dos mitades, golpeando y siseando hasta que la vida lo abandonó.

Más disparos, más golpes, más hermanos de batalla abatidos por armas vivas, y luego se acabó. Gaeron se quedó quieto, apagó sus garras, e hizo un balance de las consecuencias de la batalla. Cinco Guardias del Cuervo habían caído, aunque de ellos, dos solo estaban heridos. Estaba a punto de enviar un vocomensaje a sus otros equipos de asalto, para determinar el panorama estratégico más amplio, cuando una señal prioritaria apareció en sus autosensores. Al ver la runa del Capitán de Navío Uvarin, Gaeron aceptó la petición de inmediato.

— Capitán Sombrío, se precisa su presencia en el puente — dijo el capitán.

— Voy — respondió Gaeron, dirigiéndose al turboascensor más cercano. Uvarin sabía que el Capitán Sombrío estaba coordinando la campaña para purgar a los últimos invasores tiránidos de los pasillos del Filo de Pinion. El hecho de que enviara semejante petición significaba que había surgido un asunto de mayor urgencia.

— ¿Evaluación? — preguntó Gaeron mientras trotaba. Para su sorpresa, el veterano capitán sonaba inseguro al responder.

— Yo... es mejor que lo vea usted mismo, Capitán Sombrío. Yo no tengo palabras.

Gaeron tardó menos de diez minutos en recorrer la distancia hasta el puente de su barco de guerra. Mientras avanzaba, se preparó mentalmente

para cualquier suceso anómalo que pudiera haber perturbado tanto a su capitán de barco. Al mismo tiempo, atendió por vocorred sus asuntos estratégicos y logísticos.

El Filo de Pinion era una de las pocas naves imperiales que seguían librando una guerra de guerrillas en el Sistema Stanghalde contra los enjambres de bionaves que lo atravesaban. En las últimas semanas, su Guardia del Cuervo había purgado los organismos de abordaje de sus cubiertas tres veces, y casi había perdido la nave en cuatro ocasiones más. Sin embargo, habían matado un número impresionante de naves colmena en ese tiempo, y habían acudido en dos ocasiones en ayuda de otras naves imperiales que, de otro modo, se habrían perdido. Gaeron se sentía silenciosamente orgulloso de los logros de su fuerza. Por eso aún no había ordenado que el Navegante Olgh saliera de su coma curativo e intentara escapar del sistema. Aquí aún había una buena lucha valiosa, quedaban presas que cazar y matar.

En cuanto Gaeron entró en el puente, sintió que la ecuación estratégica se alteraba a su alrededor. La lucha, y su parte en ella, había cambiado. Lo sintió en el tenso silencio, lo vio en la concentración de los ojos de los oficiales del puente que no lograban ocultar el miedo que estaban reprimiendo. El Capitán Sombrío aún no sabía lo que había ocurrido, pero sospechaba que, para cuando lo supiera, ordenaría despertar a Olgh después de todo.

Se detuvo junto al trono del Capitán de Navío Uvarin. El hombre lo miró con un ojo biónico que era una brasa brillante en la escasa luz del puente.

— Informe — ordenó Gaeron. A modo de respuesta, Uvarin mostró un vídeo.

La imagen era granulada, una captura del espacio profundo directamente desde la proa del Filo de Pinion,

chamuscada por el ácido. El cerebro posthumano de Gaeron se dio cuenta rápidamente de la deformación estática y la degradación de la imagen. Identificó la lejana estrella de Stanghalde, varios de sus mundos (invadidos hace tiempo por xenos) y las nubes oscuras contra el campo estelar que eran los enjambres de flotas enemigas más cercanos. Se quedó muy quieto cuando registró algo más fuera del centro de la imagen, algo que al principio su mente se había empeñado en catalogar como un artefacto visual o un error de alimentación. Sin duda, era demasiado grande para ser una bionave tiránida, en un grado casi absurdo. Sin embargo, no había luna en esa región del vacío; la memoria eidética de Gaeron se lo aseguraba. Contempló la colosal forma, y mientras lo hacía empezó a distinguir detalles e indicios de movimiento biológico retorcido que lo perturbaron a un nivel primario.

— Eso no es algo natural de este sistema — dijo.

— No lo es, Capitán Sombrío — replicó Uvarin, casi consiguiendo evitar el temblor de su voz. — Tampoco es algo que ni siquiera nuestros augures más avanzados puedan entender. Los espíritus máquina casi se vuelven locos solo con verlo. Que es de naturaleza tiránida está fuera de toda duda, mi señor, pero, su escala...

— ¿Su dirección? — preguntó Gaeron, sabiendo ya en su corazón cuál era la respuesta.

— Sistema Formidyre, señor — dijo Uvarin. — Sanctum, los precogitadores están seguros.

El Capitán Sombrío asintió para sí mismo y luego habló. — Despierte al Navegante y diríjase rápidamente al punto de Mandeville, capitán — ordenó. — Nos arriesgaremos a la traslación disforme. Hay que avisarlos.

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR

—O sea, que los reinos no están unidos —dijo Armand Callis.

—Solo por los portales del reino —respondió Toll, cuyo apellido, en una de las muchas lenguas, podía traducirse como “peaje”. Todos los reinos se desplazan a través de la negrura del Vacío Aetérico. Ni siquiera Hysh puede iluminar a los demás durante mucho tiempo, y mucho menos los fuegos de Aqshy. Sobre un pergamino con un anuncio para cazarrecompensas, el cazador de brujas esbozó un diagrama a carboncillo de círculos y líneas, representando la binaria danza del reluciente Hysh y el sombrío Ulgu un óvalo entre un anillo de esferas—. Y los portales del reino no fueron hechos por manos humanas. Ni por las de nuestros vecinos, ya puestos. —A la derecha de Toll, un comerciante aelfo tocaba una sitar bataarí en un rincón, y entonaba suavemente una canción antigua mientras un duaridin anciano alzaba su jarra al son de la melodía.

—Aún quedan algunas maravillas de la Era de los Mitos.

—Sí, aunque tal vez la precedan. Estos portales son rápidos. Más que el dedo con el que apretabas el gatillo en los muelles celestes —Callis arqueó una ceja; su tiro no pudo ser más certero contra aquel matón, pero dejó que Hanniver continuara—. Cosas útiles, tanto para cruzar mil leguas en un día como para pasar de un reino a otro. Pero nadie sabe realmente quién los construyó. Y ya sea un simple ataque de náuseas o desaparecer para siempre, usar semejante poder siempre comporta un precio. Aun así, es necesario.

—¿Te refieres a que se cobran un... peaje?

—Por la sangre de Sigmar —juró el cazador de brujas entre el crujir de los granos de pimienta derramados a sus pies mientras se levantaba para encararse con Callis—. Si prestases atención en vez de hacer bromitas con mi apellido...

Sonrió Callis, volcando la atención en los clientes de la taberna Ojo del Tonelero. Un grupo heterogéneo, como siempre, pero unidos por una sola cosa. La energía que irradiaban los presentes era casi palpable.

—Sopla un viento cruel —murmuró Toll, recostándose en la silla—. Puedo sentirlo, y ellos también.

Asintió Callis, suspirando. Corrían rumores en la ciudad sobre una plaga skaven procedente del este del Gran Erial. La Alimañada, la llamaban los refugiados de Ascuagarda. Algunos decían que una nación de hombres rata había reemplazado a las Heredades Reclamadas y a la mitad de las Garras. Otros proclamaban a los cuatro vientos que había llegado la Segunda Era del Caos, aunque si Toll descubriese quiénes eran, les arrancaría la lengua.

—Bueno, ya que solo llevamos una pinta, volvamos a los reinos —propuso Callis—. Ese plato que has roto era importado de Ghyran, que verde siga como los ojos de la Reina Eterna; y en Ghur, las bestias van a buscarte. Pero ¿de dónde obtienen su sustento el resto de los reinos?

—Con los de los Gremios Libres todo gira en torno a la comida —le reprendió Toll—. Reclamos herbáceos purificados mediante actos de fe o caza de subsistencia de los Montaraces. Hay que ganarse hasta el último bocado.

Tras la barra, el dueño, cuya hosquedad debía a unas quemaduras sufridas de niño, vertía un chorro del dulce y untoso licor de Lethisia en un cilindro de cristal de café burbujeante. Toll le acercó la jarra de arcilla y el tabernero se la llenó con lo que tenía de barril. Como pago, el cazador de brujas le entregó un frasco medio lleno de Aqua Ghyranis. El agua reconstituyente tenía múltiples usos y se había convertido en lo más parecido a una moneda común.

—Los reinos son todos distintos y tienen sus propias leyes de la naturaleza —explicó

Toll al volver a la mesa—. Todos son un derroche de color; incluso en la ardiente Aqshy hay bosques de hoja perenne y tundra helada si los buscas. La mayoría son como discos planos, bordeados de islas que se desmoronan y vuelven a crecer debido a lo intensa que es la energía arcana. Cerca del centro hay algo que se asemeja a la estabilidad y que posee la energía suficiente para alimentar ciudades como esta.

—Piedra del reino —Callis asintió—. Magia cristalizada.

—Ajá. Nos da energía a escala industrial, pero su uso tiene un coste. Por algo llaman “carbón asesino” a la piedrascua, y ya sabes lo que te puede hacer el ambaróseo. Al menos con un buen baúl de piedra nula, puedes mantenerlo a salvo y evitar bastante los efectos secundarios. Ahí fuera, en el Perimetro Hostil, arderías como una vela por Sigmario.

—¡Ja! Solo un tonto busca el Borde del Reino. Un tonto o un mago.

—Sabiduría ghurishana de la buena. A menudo son una y la misma cosa.

—Así que estas islas del borde, ¿son como los metalitos de los Portamaneceres?

—Básicamente sí, pero hay metalitos por doquier. Cada uno tiene una altitud intrínseca, un nivel en el que flotan. Los Montaraces encuentran los mejores y los duardines los bajan, estiban y transportan en estructuras prefabricadas. Después, los Portamaneceres los arrastran de vuelta, si tienen suficientes fieles o mulas para ello. Sigmar sabe que, sin esa pequeña táctica, los Portamaneceres no tendrían la menor posibilidad de levantar sus edificaciones antes de que los incursores llamasen a la puerta.

—Qué maravilla que todo el mundo esté tan motivado —señaló Callis—. Lo he visto. Es un infierno. Desiertos ácidos, estacas de hueso que brotan del suelo, trampas de tentáculos que aparecen de la nada. La tierra misma ha envilecido.

—La esperanza es eterna, y la codicia nunca falla. Ya has oído al tipejillo hablar de los Cultos Unberogen: “Reclamad las tierras de vuestros antepasados y las riquezas de la tierra serán vuestras para siempre”.

—La lanza del incursor es tuya para siempre, hasta el tope que te asoma del cuello.

—A veces funciona —dijo Toll—. Hombres y mujeres valientes lo hicieron posible. Más valientes que nosotros, los parroquianos de taberna, pese a que desenterramos las astillas del mal del miserable corazón de nuestra gloriosa ciudad.

—Brindo por ello —dijo Callis, levantando su jarra—. Bebe, anciano. Hysh se oscurece; Ulgu se alza. Es hora de ir a la caza de Skavens.



BATTLE HONOURS

COMPLETADO



¡Enhorabuena por haber completado el programa Battle Honours! A estas alturas ya habrás visto lo que puede ofrecer el hobby de Warhammer. Puede que hayas coleccionado, montado y pintado tus primeras miniaturas, que hayas aprendido un poco del rico trasfondo de los distintos universos o que hayas jugado una partida con tus amigos.

Este es un gran momento para reflexionar sobre tu viaje; ¿qué te ha atraído? ¿Qué habilidades has desarrollado? ¿Qué es lo que más te ha gustado?

¿Cuál es el siguiente paso del camino? Puedes hablar con tu asesor para obtener algunas ideas, y el personal de las tiendas Warhammer siempre estará dispuesto a ayudarte, pero el rumbo que tomes ahora depende de ti. No hay forma equivocada de disfrutar de Warhammer.



Fecha de finalización:

Premio: estuche y certificado

Warhammer Alliance

Warhammer Alliance es el programa de apoyo a la educación de Warhammer. Gracias a la variada ayuda gratuita que ofrece, brinda a la juventud la oportunidad de participar en un hobby divertido, creativo y sociable a través de las escuelas y otros entornos educativos.

Para más información, pregunta al personal de las tiendas Warhammer o entra en:



[Warhammer-Alliance.com](https://www.warhammer-alliance.com)



TIENDAS WARHAMMER

Las tiendas Warhammer son el corazón de nuestra comunidad, y ofrecen un ambiente acogedor, divertido y familiar tanto para recién llegados como para los más veteranos. Nuestro amable equipo de expertos siempre está dispuesto a ayudarte a comenzar tu colección, a probar nuevas técnicas de pintura o simplemente a charlar sobre el hobby. Busques lo que busques, ¡lo encontrarás!



Miniaturas gratuitas

Las miniaturas son la base del hobby de Warhammer, y ¡puedes llevarte una de dos de forma gratuita! Pregunta en una tienda Warhammer.



Pinta gratis tu primera miniatura

Aprende a montar y pintar con tu miniatura gratuita. ¡Es más sencillo de lo que crees! Te enseñaremos todo lo que necesitas saber.



Partida de introducción gratuita

Sumérgete en la batalla con una frenética experiencia sobre el tablero de juego. En las tiendas Warhammer te proporcionarán todo lo que necesitas y te enseñarán a jugar.



Miniatura del mes gratuita

Prueba algo diferente cada mes con una miniatura nueva. Las tiendas Warhammer regalarán miniaturas temáticas gratuitas hasta agotar existencias.



Sets de pintura Pick 'n' Mix

Amplía tu colección y habilidades con el pincel con un nuevo juego de pinturas. Elige diez pinturas cualesquiera y consigue una de ellas gratis.



Monedas coleccionables

Cada mes tu tienda tendrá disponible una moneda temática coleccionable. ¡Pregunta en una tienda Warhammer cómo empezar tu colección!



Encuentra tu tienda más cercana



[Stores.Warhammer.com](https://www.stores.warhammer.com)



COLECCIONAR

Primeros pasos



PÁGINA 14

Creación de una lista de deseos



PÁGINA 14

Céntrate en tu facción



PÁGINA 15

Señor de la batalla



PÁGINA 15

Séquito de confianza



PÁGINA 15

Recompensa por coleccionar



Refuerzos



PÁGINA 15

Atronador



PÁGINA 15

Colecciona a tu manera 1



PÁGINA 16

Colecciona a tu manera 2



PÁGINA 17

Retrospectiva



PÁGINA 17

MONTAR

Primeros pasos



PÁGINA 18

La seguridad es lo primero



PÁGINA 18

Maestro artesano



PÁGINA 19

Señor de la batalla



PÁGINA 19

Séquito de confianza



PÁGINA 19

Recompensa por montar



Refuerzos



PÁGINA 19

Atronador



PÁGINA 19

Monta a tu manera 1



PÁGINA 20

Monta a tu manera 2



PÁGINA 21

Retrospectiva



PÁGINA 21

PINTAR

Primeros pasos



PÁGINA 22

Pinta tu primera miniatura



PÁGINA 22

Esquema de colores



PÁGINA 25

Señor de la batalla



PÁGINA 25

Séquito de confianza



PÁGINA 25

Recompensa por pintar



Refuerzos



PÁGINA 25

Atronador



PÁGINA 25

Pinta a tu manera 1



PÁGINA 26

Pinta a tu manera 2



PÁGINA 27

Retrospectiva



PÁGINA 27

JUGAR

Primeros pasos



PÁGINA 28

Juega tu primera partida



PÁGINA 28

Reúne tus fuerzas



PÁGINA 38

Señor de la batalla



PÁGINA 38

Séquito de confianza



PÁGINA 38

Recompensa por jugar



Refuerzos



PÁGINA 38

Atronador



PÁGINA 38

Juega a tu manera 1



PÁGINA 39

Juega a tu manera 2



PÁGINA 39

Retrospectiva



PÁGINA 39

LEER

Primeros pasos



PÁGINA 40

Lee relatos cortos



PÁGINA 40

Maestro del saber



PÁGINA 41

White Dwarf



PÁGINA 41

Últimas noticias



PÁGINA 41

Recompensa por leer



Despachos desde el frente



PÁGINA 41

Entra en Black Library



PÁGINA 41

Lee a tu manera 1



PÁGINA 42

Lee a tu manera 2



PÁGINA 43

Retrospectiva



PÁGINA 43

TRAE A UN AMIGO

El hobby de Warhammer es todavía más divertido cuando se comparte y disfruta con amistades y familia.

Trae a alguien que todavía no se haya iniciado en el hobby a una tienda Warhammer o a tu club de Warhammer Alliance y tu asesor estará encantado de ayudarle a comenzar su propia aventura.

Como bonificación añadida, puedes coleccionar sellos adicionales por completar actividades con una amistad o familiar que aún no conozca Warhammer. Los sellos de la derecha solo pueden obtenerse si has traído a alguien nuevo, pero puede ser el mismo amigo o familiar en cada actividad.

Colecciona a tu manera: Trae a un amigo



Puedes traer a un amigo a una tienda Warhammer o a tu club de Warhammer Alliance para que consiga su primera miniatura gratuita, ayudarle a elegir sus primeras miniaturas o completar juntos cada una de las actividades de su libretto. Pregunta a tu asesor para que te dé algunas ideas.

Monta a tu manera: Trae a un amigo



Podéis montar juntos la Miniatura del mes, darle algunas partes sobrantes para ayudarle a convertir una miniatura, o simplemente pasar el tiempo juntos montando miniaturas.

Pinta a tu manera: Trae a un amigo



Podéis participar juntos en una introducción a la pintura, mostrarle cómo pintaste tu miniatura favorita, o incluso pintar juntos una miniatura o colección de miniaturas.

Juega a tu manera: Trae a un amigo



Podéis participar juntos en una partida de introducción, puedes enseñarle a jugar o podéis probar con un juego nuevo.

Lee a tu manera: Trae a un amigo



Préstale un libro, muéstrale tu relato favorito o háblale sobre el trasfondo de tu facción favorita. Habla con tu asesor para obtener más ideas.





EMPIEZA TU AVENTURA CON WARHAMMER

Este libretto contiene muchas actividades para guiarte durante tu aventura por los cinco pilares del hobby de Warhammer: coleccionar, montar, pintar, jugar y leer.

Puedes completar las actividades solo o con amigos, y con cada actividad obtendrás un sello para señalar tu logro. También recibirás recompensas cuando termines grupos de sellos.

En Warhammer hay algo para todo el mundo. ¡Bienvenido a la comunidad!



Este libretto está diseñado aquellos que están empezando su aventura con Warhammer, así como para escuelas. Para más información sobre nuestro programa de apoyo a la educación, visita este sitio web:



[Warhammer-Alliance.com](https://www.warhammer-alliance.com)



5 011921 238514 >

0332999010



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