

GUÍA DE LÍDER DE WARHAMMER ALLIANCE



2024 – 25

INTRODUCCIÓN	1
USAR LA CAJA DE RECURSOS	3
PLANES DE SESIONES	11
CÓMO APROVECHAR AL MÁXIMO BATTLE HONOURS	23
ESTRUCTURA Y APOYO DEL CLUB	25
SALUD Y SEGURIDAD	33
HERRAMIENTAS DE JUEGO	37
MÁS ALLÁ DEL PAQUETE DE RECURSOS	53
ACTIVIDADES EXTRA	55

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Warhammer Alliance, una red de profesores y guías juveniles que utilizan el hobby de Warhammer para fomentar las habilidades en los jóvenes de todo el mundo. Nuestro objetivo es brindarles las herramientas para apoyar el aprendizaje grupal en matemáticas, ingeniería, alfabetización, arte y diseño, y la adquisición de habilidades para la vida a través del montaje, los juegos y la lectura.

Esta práctica guía detalla lo que se incluye en tu caja de Warhammer Alliance. También te guía a través del contenido que puede encontrar en nuestro sitio web dedicado, incluidos planes listos para llevar a cabo, actividades adicionales y mucho más, para ayudarte a formar un grupo que respalde los resultados del aprendizaje para tu organización. Como líder de Warhammer Alliance, nunca estás solo. Accede a recursos útiles y vídeos en línea con solo hacer clic en un botón o visita a un miembro de nuestro amigable personal en tu tienda local de Warhammer.



¿QUÉ HAY EN LA CAJA?

Te proporcionamos todo lo que necesitas para que 12 estudiantes aprendan a montar, pintar y jugar en los mundos de Warhammer a través de nuestra caja Warhammer Alliance especialmente diseñada.

- 12 revistas Battle Honours
- 12 miniaturas de Vindicadores Forjados en la Tormenta
- 12 miniaturas de Intercesores Primaris Marines Espaciales
- 12 miniaturas de Mandamaloz Zakatripaz
- 12 miniaturas de Guerreros Necrones
- Hojas de Montar y Pintar para las miniaturas incluidas
- 10 pinturas Base Citadel Colour
- 12 pinceles Starter
- 12 paletas de pintura
- 12 dados de seis caras
- 12 tarjetas de recompensa ilustradas



RECURSOS EN LÍNEA PARA LÍDERES

Nuestro sitio web dedicado a Warhammer Alliance tiene todo lo que necesitas para llevar a cabo tus primeras sesiones de club. Todos nuestros recursos están disponibles como archivos PDF descargables e imprimibles. Si necesitas ayuda para utilizar nuestros recursos, puedes pedirselo al personal de tu tienda Warhammer más cercana para que te oriente.

- Una versión digital del libreto Honores de batalla
- Una versión digital de la Revista de Actividades de Alianza
- Consejos para la creación y gestión de tu club
- Planes de actividades prefabricados diseñados para que duren hasta seis semanas
- Pack de juegos y actividades de bonificación, incluidos minijuegos, páginas para colorear y más
- Información detallada sobre salud y seguridad
- Más información sobre los productos y juegos ofrecidos por Games Workshop, incluida una guía para usar las reglas y soporte para juegos multijugador.



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



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



SABER MÁS SOBRE LOS JUEGOS

Los sitios web de Warhammer Age of Sigmar y Warhammer 40,000 son ideales para conocer más a fondo los juegos, así como para acceder a reglas e información con las que solucionar cualquier duda o pregunta que los participantes puedan tener.



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



[WARHAMMER40000.COM](https://www.warhammer40000.com)



[AGEOFSIGMAR.COM](https://www.ageofsigmar.com)



SALUD Y SEGURIDAD

El hobby de Warhammer implica el uso de herramientas, pegamentos y pinturas para montar y crear miniaturas bellamente detalladas que puedes usar en tus partidas. Sigue siempre las directrices y políticas de seguridad de tu organización. Se incluyen consejos de salud y seguridad detallados para los productos incluidos dentro de la caja, así como una plantilla para realizar evaluaciones de riesgos en los recursos de nuestro líder en línea.

- Todas nuestras pinturas son acrílicas a base de agua y son seguras de usar. Sin embargo, si se derrama sobre algunas telas, pueden dejar una mancha permanente.
- Hace falta una cuchilla de modelismo para separar de la matriz las piezas individuales que componen la miniatura. Los cuchillas tienen bordes afilados, similares a los de las tenazas o cortaúñas.
- Los logotipos de edades recomendadas y las advertencias de seguridad se muestran en la mayoría de nuestros productos. Se incluyen por una variedad de razones como piezas pequeñas, idoneidad a partir de una edad o si el contenido contiene algo restringido por la ley, como disolventes. Te recomendamos que obtengas el permiso de los padres de los jóvenes menores de la edad que se indica.



¿NECESITAS APOYO?

Warhammer está aquí para garantizar que los líderes se diviertan administrando sus clubes. Tienes ayuda disponible en el sitio web de Alliance; estamos a solo un correo electrónico.

También puedes ponerte en contacto con tu coordinador de Warhammer local para obtener más consejos, o puedes preguntar al personal de tu tienda Warhammer más cercana. Usa el sitio web para encontrar tu tienda más cercana.



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



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



USAR LA CAJA DE RECURSOS

Incluso si no tienes experiencia previa en el hobby de Warhammer, nunca ha sido más fácil involucrarte en nuestros mundos. En esta sección encontrarás una guía paso a paso sobre qué es exactamente Warhammer, una introducción a Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar, y una copia de las instrucciones del montaje de las miniaturas incluidas en Alliance Magazine.



¿QUÉ ES WARHAMMER?

Esta sección explicará en mayor detalle qué tipo de juego es Warhammer, cómo pueden jugarlo los jóvenes y qué tipo de escenarios de fantasía y ciencia ficción pueden explorar utilizando el contenido de la caja.

CÓMO MONTAR: MARINES ESPACIALES Y NECRONES

Aquí encontrarás una copia de las instrucciones de montaje de las miniaturas de Intercesor Marine Espacial y Guerrero Negrón incluidas en la caja. Las guías de pintura y el estilo de montaje a presión de las miniaturas harán que aprender a montarlas sea fácil tanto para los compañeros como para los líderes.

CÓMO MONTAR: FORJADOS EN LA TORMENTA Y MANDAMALOZ

Aquí encontrarás una copia de las instrucciones de montaje de las miniaturas de Vengador de Forjados en la Tormenta y de Zakatripaz de los Mandamaloz incluidos en la caja. Al igual que las páginas anteriores, esta sección contiene guías de pintura sencillas y fáciles de seguir.

CÓMO PINTAR

Tanto si nunca has pintado con pincel como si tienes una experiencia previa limitada, este sencillo tutorial te enseñará cómo usar nuestras pinturas para miniaturas Citadel.

PLANES DE SESIÓN

Formas y planes recomendados para usar el contenido de la caja y la revista para organizar fácilmente sesiones de club.

PASOS SIGUIENTES

Si bien la Guía del Líder contiene mucha información e ideas para usar tu Pack de alianza, esta página te ayudará a pensar dónde llevar el club cuando acabes nuestro material preparado previamente.

¿NECESITAS AYUDA?

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

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:



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



¿QUÉ ES WARHAMMER?

Warhammer es el mejor juego de miniaturas del mundo, y los jugadores pueden elegir entre cientos de impresionantes miniaturas para coleccionar, montar y pintar. Tus miembros pueden sumergirse en mundos inmersivos de ciencia ficción y fantasía, crear un ejército y enfrentarse en una batalla sobre un tablero contra sus amigos. Los juegos de Warhammer se juegan en tapetes del tamaño de un juego de tablero que encajan perfectamente en las mesas. Los dados de seis caras se lanzan para hacer ataques, y los jugadores mueven sus miniaturas midiendo su movimiento en pulgadas.

Tanto si has participado en el hobby de Warhammer como si estás buscando supervisar a los miembros de tu club sin experiencia previa, los PDF de la Guía del líder te proporcionarán suficiente información para poner en marcha tu club y te ayudarán a utilizar el pack de Warhammer Alliance a su máxima capacidad.



Warhammer 40,000 es el juego de miniaturas de tablero más popular del mundo, ambientado en una visión de pesadilla de nuestro propio futuro. Si eliges luchar por la humanidad o ver arder la galaxia, depende de ti.

Ambientado en el futurista 41.º Milenio de nuestro universo, Warhammer 40,000 es un juego de batalla en el que los aficionados reúnen y montan ejércitos para librar la guerra en el tablero de juego.



OBJETIVO DE FACCIÓN: MARINES ESPACIALES

No hay teatro de combate en el que los Marines Espaciales no puedan sobresalir, ningún enemigo al que no puedan vencer y ningún peligro al que no se atrevan a afrontar. Hay cientos de diferentes Capítulos de Marines Espaciales con orgullosos cuadros de honor y magníficas historias marciales que contar.

Las campañas ultrarrápidas de los Marines Espaciales se llevan a cabo con una brutalidad tan espectacular que han llegado a ser conocidos como los Ángeles de la Muerte.



La Era de Sigmar es un escenario épico en el que héroes, dioses y monstruos se enfrentan en los fantásticos campos de batalla de los Reinos Mortales.

Es una puerta de entrada a un mundo de aventuras y peligros mortales, donde los poderosos campeones del Dios Rey Sigmar luchan para defender a los mortales de los daemons hambrientos de almas, los horrores de los no muertos y las hordas de brutos enloquecidos por la guerra.



OBJETIVO DE FACCIÓN: FORJADOS EN LA TORMENTA

Elegidos por el Dios Rey y empoderados por la tempestad celestial, los Forjados en la Tormenta son la gran esperanza de Sigmar para recuperar los reinos. Luchan al frente de las cruzadas, y su poder y destreza en batalla los hace enfrentarse a los muchos horrores que amenazan a la humanidad. Incluso la muerte no puede reclamarlos, porque si caen, sus almas regresan a Azyr para ser Reforjadas y enviadas de vuelta a la guerra.

INTERCESOR DE ASALTO MARINE ESPACIAL

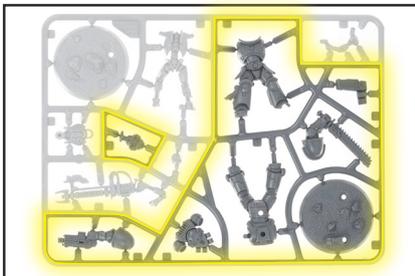


Los Marines Espaciales son los mejores soldados del Imperium, perfeccionados mediante la ciencia arcaica y siglos de experiencia en combate. Son gigantes de carne y metal protegidos por formidables servoarmaduras. Se organizan en centenares de Capítulos, cada uno con su orgullosa historia y espectacular heráldica. Sin embargo, son pocos en número, y la mayoría de humanos pueden pasar toda la vida sin ver uno, pues solo son desplegados en momentos de extrema necesidad.

MONTAR



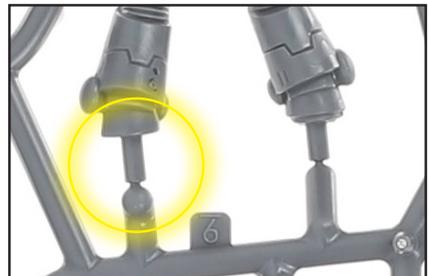
Para montar este Intercesor de asalto, retira las piezas de la matriz y móntalas siguiendo las indicaciones inferiores. La mayoría de miniaturas de Warhammer también requieren tenazas para plástico, tal y como se ve en el libretto de Battle Honours, pero con esta miniatura no es necesarias.



Las miniaturas de Warhammer vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada para coincidir con el diagrama de montaje inferior.

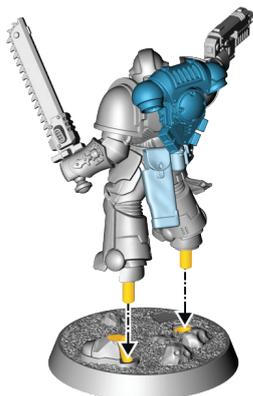
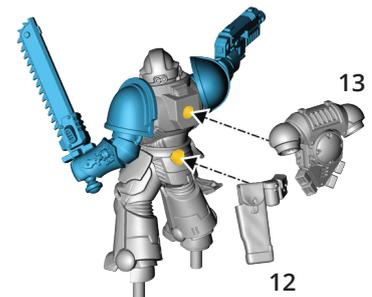
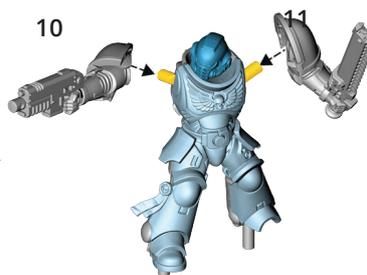
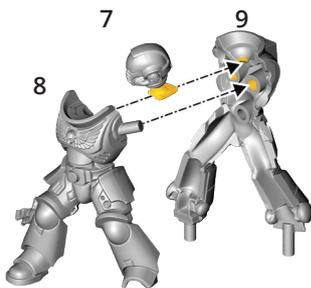


Para retirar una pieza, presiona suavemente hacia abajo, alejándola de la matriz, **comenzando por los puntos mostrados por las flechas**.



Tu Intercesor es una miniatura de montaje a presión. Encuentra las clavijas mostradas y alinéalas con los huecos en el orden mostrado debajo. ¡No retires las clavijas!

Encuentra las piezas numeradas en la matriz y únelas suavemente en este orden en los puntos de unión señalados. No es necesario pegamento para esta miniatura.



GUERRERO NECRÓN

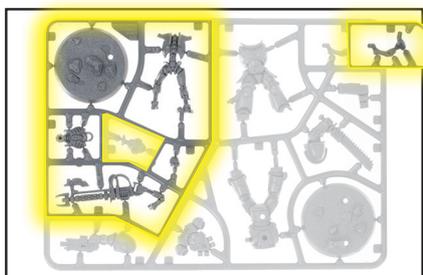
Los Necrones son máquinas alienígenas inmortales y conscientes que dominaron la galaxia en un tiempo ya olvidado. Tras desaparecer durante miles de años, han despertado para reclamar su imperio perdido. Con cuerpos autorreparables de metal y extrañas armas de devastación cósmica, los Necrones son un enemigo temible e implacable. Se dice que su largo sueño ha perjudicado su cordura, convirtiendo a muchos Necrones en monstruos enajenados.



MONTAR



Para montar este Guerrero Necrón, retira las piezas de la matriz y móntalas siguiendo las indicaciones inferiores. La mayoría de miniaturas de Warhammer también requieren tenazas para plástico, tal y como se ve en el libretto de Battle Honours, pero con esta miniatura no es necesario.



Las miniaturas de Warhammer vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada para coincidir con el diagrama de montaje inferior.

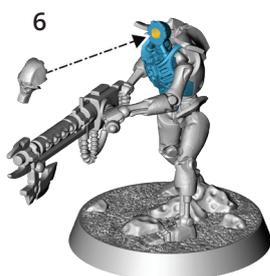
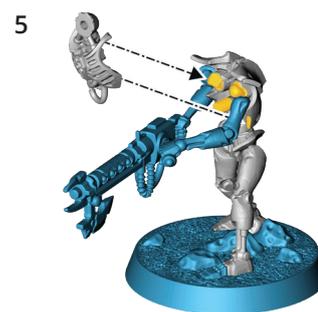
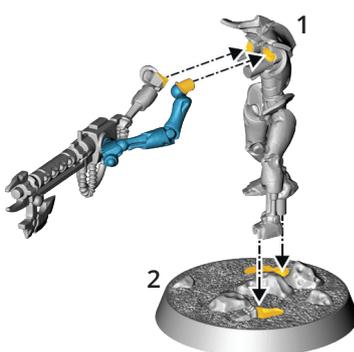
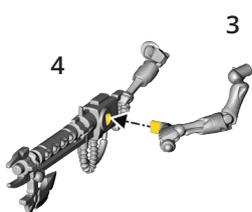


Para retirar una pieza, presiona suavemente hacia abajo, alejándola de la matriz, **comenzando por los puntos mostrados por las flechas**.



Tu Guerrero Necrón es una miniatura de montaje a presión. Encuentra las clavijas mostradas y alinéalas con los huecos en el orden mostrado debajo. ¡No retires las clavijas!

Encuentra las piezas numeradas en la matriz y únelas suavemente en este orden en los puntos de unión señalados. No es necesario pegamento para esta miniatura.



VINDICADOR FORJADO EN LA TORMENTA

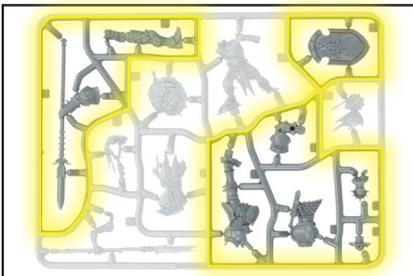
Los Forjados en la Tormenta son héroes legendarios elegidos por Sigmar y fortalecidos por la tempestad celestial. Son la mejor esperanza para reclamar los Reinos Mortales y luchar al frente de las campañas de Sigmar, donde su poder y destreza en combate se enfrenta a los muchos horrores que amenazan los Reinos. Ni tan solo la muerte puede terminar con los Forjados en la Tormenta pues, si caen, sus almas regresan a Azyr, donde son reforjadas y enviadas de vuelta a la refriega.



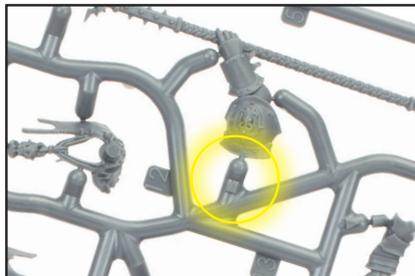
MONTAR



Para montar este Vindicador de los Forjados en la Tormenta, retira las piezas de la matriz y móntalas siguiendo las indicaciones inferiores. La mayoría de miniaturas de Warhammer también requieren tenazas para plástico, tal y como se ve en el libretto de Battle Honours, pero con esta miniatura no es necesarias.



Las miniaturas de Warhammer vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada para coincidir con el diagrama de montaje inferior.

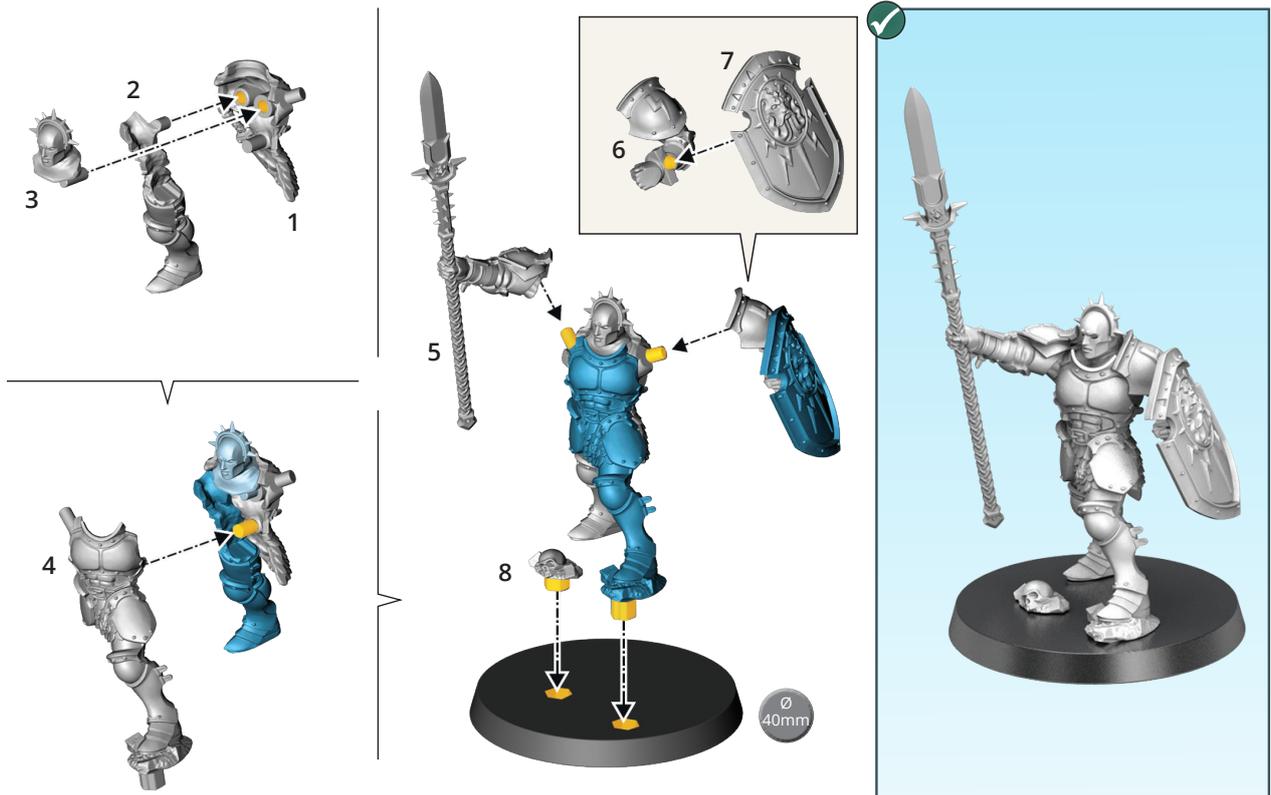


Para retirar una pieza, presiona suavemente hacia abajo, alejándola de la matriz, **comenzando por los puntos mostrados por las flechas**.



Tu Vindicador es una miniatura de montaje a presión. Encuentra las clavijas mostradas y alinéalas con los huecos en el orden mostrado debajo. ¡No retires las clavijas!

Encuentra las piezas numeradas en la matriz y únelas suavemente en este orden en los puntos de unión señalados. No es necesario pegamento para esta miniatura.



MANDAMALO ZAKATRIPAZ

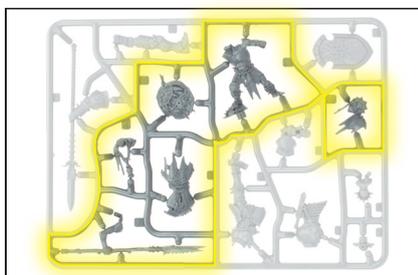
De los hediondos pantanos y lodazales de los Reinos Mortales surgen los ejércitos orruk de los Mandamalos. Para estas malvadas criaturas, el combate no es solo una forma de demostrar lo duros que son, sino también una oportunidad de humillar a sus víctimas. Los trukoz aztutoz de los Mandamalos son tan maliciosos como eficaces; ¿para qué ser noble si puedes apuñalar a tu enemigo por la espalda?



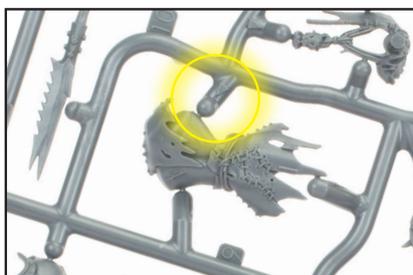
MONTAR



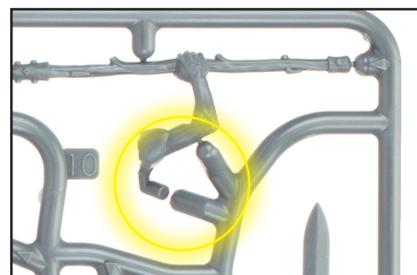
Para montar este Mandamalo Zakatripez, retira las piezas de la matriz y móntalas siguiendo las indicaciones inferiores. La mayoría de miniaturas de Warhammer también requieren tenazas para plástico, tal y como se ve en el libretto de Battle Honours, pero con esta miniatura no son necesarias.



Las miniaturas de Warhammer vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada para coincidir con el diagrama de montaje inferior.

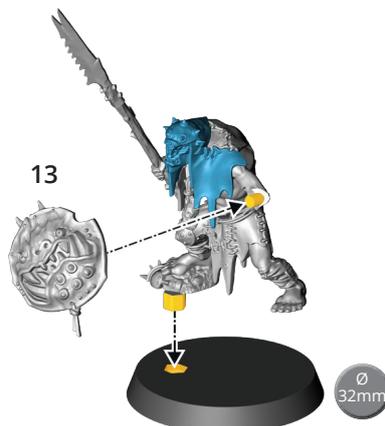
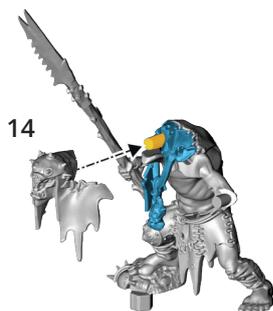
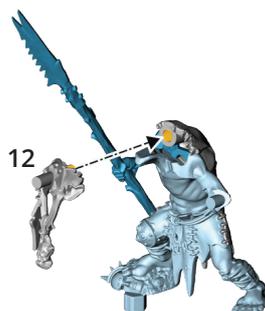
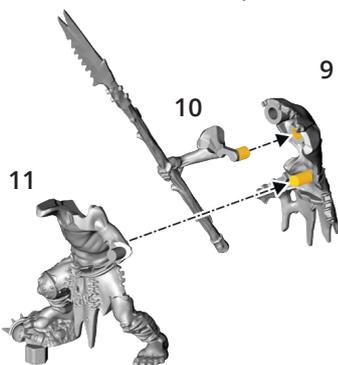


Para retirar una pieza, presiona suavemente hacia abajo, alejándola de la matriz, **comenzando por los puntos mostrados por las flechas**.



Tu Zakatripez es una miniatura de montaje a presión. Encuentra las clavijas mostradas y alinéalas con los huecos en el orden mostrado debajo. ¡No retires las clavijas!

Encuentra las piezas numeradas en la matriz y únelas suavemente en este orden en los puntos de unión señalados. No es necesario pegamento para esta miniatura.



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.



PASOS SIGUIENTES

Si ya has usado todo el contenido introductorio de la caja de Warhammer Alliance y la Guía del líder, es posible que te preguntes qué es lo siguiente. A continuación tienes una lista de sugerencias sobre dónde dirigir tu club ahora que tus socios (¡y tú!) os habéis familiarizado con los conceptos básicos.

BATTLE HONOURS

Los cuadernillos del pack de club también forman parte del programa para principiantes de Battle Honours, una forma de que los nuevos aficionados a Warhammer experimenten todos los aspectos del hobby, profundicen en lo que les interesa y ganen recompensas. Consulta la información en la página **23** de esta guía o habla con un encargado de tienda Warhammer para ver si esto es adecuado para tu club.

CONSULTA LOS REGLAMENTOS

Nuestras publicaciones de tapa dura de las reglas básicas de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar contienen misiones y planes de batalla completamente nuevos. También hay mucho más para leer sobre los escenarios y los personajes que aparecen. Puedes leer las reglas en la aplicación, pero los libros traen más contenido nuevo y rico que descubrir que te ayudará a dirigir partidas más grandes y narrativas.

CÓDEX Y TOMOS DE BATALLA

Los ejércitos de cada juego también tiene un conjunto de reglas más detallado, conocido como Códex en Warhammer 40,000, y Tomo de batalla en Warhammer Age of Sigmar. Recomendamos el Codex: Space Marines o el Battletome: Stormcast Eternals para que coincida con el contenido de tu Caja Alianza, o puedes descargarte las reglas para sus miniaturas en las aplicaciones. Si tus jóvenes pasan a jugar partidas más grandes o coleccionar sus propias miniaturas, estos libros son estupendos para comenzar.

HERRAMIENTAS Y PEGAMENTO

Una vez que hayas montado todas las miniaturas de la caja, tus miembros pueden comenzar a traer miniaturas que requieran montaje con herramientas y pegamento. No todas las miniaturas son fáciles de montar; muchas miniaturas avanzadas requieren pegamento para plástico en el montaje. Solo debes permitir el uso de este pegamento con supervisión y asegúrate de consultar tanto nuestro documento de salud y seguridad como cualquier información de seguridad relevante sobre los productos. Tener pegamento plástico en el espacio de tu club también puede ser útil para arreglar miniaturas rotas durante las partidas.

¿NECESITAS CONSEJO?

Si necesitas ayuda adicional, puedes ponerte en contacto con tu coordinador local de Warhammer Alliance o visitar tu tienda Warhammer más cercana.

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:



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



PLANES DE SESIONES

Esta sección contiene planes de sesiones para usar con el contenido del paquete de recursos de Warhammer Alliance. Se pueden usar en tu club de Warhammer Alliance y son adecuados para distintas edades y niveles de habilidad.

Cada uno incluye un tiempo de realización sugerido, por lo que, si dura más que la sesión de tu club, puedes dividirlo en varias sesiones.



RESÚMENES DE LAS SESIONES

SESIÓN 1: MONTA TU PRIMERA MINIATURA

Esta sesión se centrará en dar los primeros pasos con los kits de miniaturas que trae el paquete de recursos de Warhammer Alliance. Pregunta a los miembros del club qué miniatura quiere montar cada uno.

SESIÓN 2: PLANIFICA TU ESQUEMA DE COLORES

En esta sesión podrán crear esquemas de colores y diseñarán sus propios Capítulos, Dinastías, Huestormentas y Klanez. Estos deberían haberse presentado como conceptos en la sesión introductoria. Los esquemas que creen se pueden utilizar para pintar sus miniaturas en la siguiente sesión.

SESIÓN 3: PINTA TUS MINIATURAS

En esta sesión comenzarán a pintar. Asegúrate de que traigan sus miniaturas, o guárdalas en el almacén del club. Comprueba que cada uno tiene un pincel y que hay bastante agua para que todos puedan lavar los pinceles entre colores.

SESIÓN 4: JUEGA UNA PARTIDA

En esta sesión se muestra cómo jugar a Warhammer a través de un minijuego incluido en el libreto de Battle Honours. Asegúrate de señalar el código de conducta que aparece en la guía para líderes. Es importante que apliquen el respeto y la deportividad mientras juegan a Warhammer.

REFERENCIAS A PÁGINAS DE BATTLE HONOURS

Hay referencias al libreto de Battle Honours en todos los planes de sesiones.

Para ayudarte a localizar rápidamente la página correcta para cada sesión, se mostrarán números de página como este junto a las líneas pertinentes: **PÁGINA 1**

FAMILIARIZACIÓN

Para tu primera sesión del club, te recomendamos empezar directamente con el montaje de las miniaturas: es divertido, colaborativo y desarrolla vuestras habilidades.

Sin embargo, si es posible es útil que todos se familiaricen con Warhammer de antemano. Las secciones del libreto de Battle Honours que se enumeran a continuación contienen información de utilidad. Si los participantes tienen sus libretos con antelación, puedes animarlos a que los miren antes, o puedes indicarles que los miren si terminan antes durante las sesiones, o incluso que los lean en casa. Si los participantes no están interesados en leerlos en este momento, no hay problema: aunque hay muchos libros de Warhammer y la lectura es una parte importante del hobby para mucha gente, no es un requisito. Aun así, animálos a que les echen un vistazo: incluso los lectores más reacios pueden encontrar algo que los enganche en los emocionantes trasfondos de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar.

INFORMACIÓN DE TRASFONDO Y MAPAS

PÁGINAS 6-13

The collage features a large Galactic Map on the left with various segments labeled. To the right, there's a section titled 'IN THE GRIM DARKNESS OF THE FAR FUTURE THERE IS ONLY WAR' with a red header. Below this are several smaller images and text blocks, including 'The Imperium', 'Xenos', and 'Chaos', each accompanied by illustrations of characters and units. At the bottom right, there's a 'Find Out More' section with a QR code and the Warhammer 40,000 logo.

FICCIÓN

PÁGINAS 44-47

The collage features two main sections of fiction. The top section is titled 'THE GATES OF AZYR' and includes a character portrait of Chris Wright. The bottom section is titled 'VIATHAN' and includes a character portrait of Darka Hilda. Both sections contain text blocks and small illustrations. At the bottom right, there's a 'Like what you're reading?' section with a QR code and the Blackboard logo.

CONSEJO

Pídeles que imaginen su propia Huestormenta de Forjados en la Tormenta, Klan de Mandamalo, Capítulo de Marines Espaciales o Dinastía de Necrones. A la hora de pintar sus miniaturas pueden crear su propio esquema de colores si quieren, así que una tormenta de ideas inicial puede ser una buena forma de que se involucren creativamente.

Hacer esto les ayudará a practicar la **planificación** y la **investigación independiente**, al tiempo que refuerzan el hábito de **lectura**.



Montar miniaturas es una parte muy divertida del hobby de Warhammer. En esta sesión, sacarán las miniaturas de las matrices y usarán una guía de montaje para ensamblarlas. Estas miniaturas se han diseñado para montarse sin necesidad de pegamento ni tenazas, para que el comienzo resulte más sencillo.

¿QUÉ NECESITAS?

- Libro de Battle Honours
- Miniaturas sin montar de tu paquete de Warhammer Alliance (de cualquier tipo)
- Tarjetas de instrucciones de las miniaturas elegidas

PREPARACIÓN

Coloca las tarjetas de información, con las instrucciones hacia arriba, de modo que todos puedan alcanzarlas. Prepara cada puesto de trabajo con una matriz. Abre el libro de Battle Honours por la **PÁGINA 18** para que les sirva también de guía.

Nota: No necesitarás pegamento para plástico ni tenazas para montar estas miniaturas.

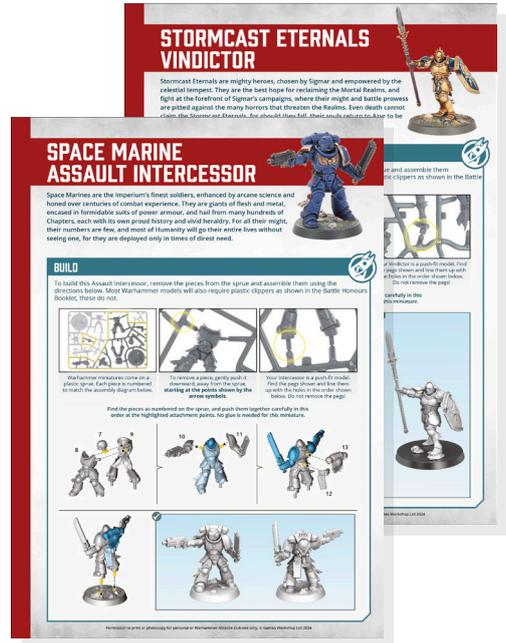
Paso 1: Pide a los alumnos que busquen en la matriz los números de cada componente y los comparen con los de las instrucciones de la hoja.

Paso 2: Haz que tiren suavemente para sacarlos de la matriz en el orden que aparece en las guías de montaje.

Paso 3: Presiona los dos primeros componentes con firmeza, pero con cuidado. Ten cuidado de alinear las clavijas correctamente.

Paso 4: Sigue sacando componentes y añadiéndolos a la miniatura, uno a uno, hasta acabarla.

Paso 5: Pide a cada alumno que te muestre su miniatura acabada.



Ahora que todos tienen montada su primera miniatura, han completado la actividad de Maestro artesano de la **PÁGINA 19**. Firma la casilla para mostrar que lo han logrado. Anímalos a seguir practicando con los distintos tipos de miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance cuando les apetezca o en su tiempo libre.

BUILD

Remember to show your advisor your progress

Get Started
The Battle Honours website has miniature building video guides to help you get started. Watch one and tell your advisor.

battlehonours.warhammer.com

Safety First
Ask your advisor to show you how to safely use the tools you need to build your miniatures. Always follow the safety advice at the bottom of the page.

Building Warhammer Miniatures
Building miniatures can require a variety of tools, including flat-edged plastic clippers to remove parts from their frame and a mouldline remover to clean off small lines of plastic left over from the casting process. Many of the starter models and Warhammer Alliance models do not need all of these tools. If you are building a push-off-frame model, be sure to push where the arrows show.

Using Clippers
Hold the clippers like so. To use them, squeeze gently with your fingers and thumb until the blades meet.

Where to Clip
Clip as close to the component as possible. Take care not to accidentally clip off any parts of the model.

Line up Parts
Carefully line up the components you want to attach, making sure that the correct pegs connect with the correct holes.

Push Together
Push the pegs into the holes by applying gentle pressure to both components. Try to get as tight and close a fit as possible.

Tool Safety

Always:

- read the building instructions carefully and follow all safety guidance.
- follow any age restrictions and applicable laws of your country.
- take your time and be careful when using clippers, glue, or any other modelling tool.
- ask your advisor to demonstrate a tool to you before using it for the first time.

Master Crafter
Build your first miniature!

The Lord of Battle
Build your first character.

Trusted Retinue
Build your first unit of at least three miniatures.

Reinforcements
Build a unit of at least five miniatures.

Earthshaker
Build a monster or vehicle miniature.

Spare Parts
Many Warhammer sets have optional parts to personalise your miniatures. This means you'll end up with spare parts, known to many hobbyists as 'bits'.

When you finish all the Build stamps, you'll get a Bits Box to keep these in for customising your miniatures.

SESIÓN 1: MONTA TU PRIMERA MINIATURA

SI TERMINAN PRONTO:

Pídeles que echen un vistazo a las otras matrices del paquete de recursos de Warhammer Alliance y comprueba si tienen tiempo para probar con una diferente. Asegúrate de que no tienes pensado montar esas miniaturas en otra sesión. También pueden mirar las instrucciones de pintura para hacerse una idea de lo que viene a continuación, o incluso las estadísticas del juego para que puedan identificar las armas y otras características de la miniatura. La clave es asegurarse de que dejen a sus compañeros montar sus propias miniaturas sin interferir, para que todos tengan la experiencia y la sensación de haberlo logrado.

CONSEJO

Asegúrate de que no tuerzan las clavijas de montaje fácil de la miniatura, o no encajarán. Plantéate proporcionarle al líder de la sesión pegamento para plástico para fijar las piezas en las que haya habido problemas.

VE MÁS ALLÁ

Los participantes pueden montar otras miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance u otras miniaturas que tengas. Ten en cuenta que para otras miniaturas puede ser necesario usar tenazas o pegamento para plástico. Compruébalo primero y planifica cómo enseñarles a usar estas herramientas de forma segura y correcta como parte de la sesión.

Los distintos tipos de miniaturas se recompensan con distintos sellos de Battle Honours, y a cada fan de Warhammer le suele gustar montar algunas en particular, como vehículos, caballería o monstruos. Si es posible, animálos a que intenten montar distintas miniaturas hasta que encuentren la que más les gusta.

También puedes fomentar o realizar sesiones en torno a actividades de montaje sencillas, como usar piezas de repuesto de miniaturas anteriores para adornar y mejorar las peanas de las miniaturas que están montando.

No olvides que todas las sesiones se recompensan con sellos de Battle Honours, bien por el tipo o conjunto de miniaturas que aparecen en las actividades de Battle Honours, o por las opciones de Montar a tu manera.

PRECAUCIÓN CON LAS HERRAMIENTAS



Recuerda siempre:

- 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.



Esta actividad les ayudará a practicar la **resolución de problemas**, sus **habilidades de montaje** y a **seguir instrucciones escritas**.



En esta sesión planificarán cómo van a pintar sus miniaturas. Es una forma divertida de que piensen las cosas antes de lanzarse a pintar y de que se familiaricen más con los personajes. Es una sesión corta, perfecta para encajarla entre las sesiones más complejas de montaje y pintura.

¿QUÉ NECESITAS?

- Libreto de Battle Honours
- Una fila con los botes de pintura que tienes
- Copias de la hoja de información correspondiente a las miniaturas que montaron en la última sesión
- Lápices de colores, rotuladores, etc.
- Si puedes: copias impresas de las hojas de diseño y colores de la sección de Actividades adicionales de la Guía del Líder.

PREPARACIÓN

Coloca las tarjetas de información, los materiales para colorear, los botes de pintura disponibles como referencia y las hojas o el papel para colorear. Abre el libreto de Battle Honours por la **PÁGINA 22** para que sirva también de guía sobre el proceso de pintura.

Paso 1: Pídeles que lean el material de trasfondo de la parte superior de las hojas de información y para colorear.

Paso 2: Diles que se fijen en los detalles y observen los distintos materiales, como madera, metales, etc.

Paso 3: Pídeles que empiecen a componer su esquema. La clave está en planificar los colores que quieren usar para pintar la miniatura más tarde, por lo que deben ceñirse a los botes de pintura que tienen a mano.

Paso 4: Anímalos a mostrar su trabajo acabado.

Una vez hecho esto, habrán completado la actividad Esquema de colores de la **PÁGINA 25**. Firma la casilla para mostrar que lo han logrado.

Finding Inspiration
All of the models on this page were painted using the same set of ten paints. Even with just a few paints, you can create your own Stormhosts or Space Marine Chapters using unique combinations of colours. You can use these colour schemes for inspiration, or create your own. For more ideas, you can see dozens of hobbyists' armies in *White Dwarf*, the official Warhammer magazine, or on the @OfficialWarhammer YouTube channel.

Space Marine Chapters
There are over 1,000 Space Marine Chapters, so there's no shortage of possible colour schemes. You could use one of the many Chapters featured in our books or create your own!

Necron Dynasties
Necrons are made of living metal, so their colour schemes usually have a metallic theme. New and previously unknown dynasties are always reawakening - which is bad news for the galaxy, but good news for you as you can invent all kinds of paint schemes!

Knights
Knights prefer to hide and attack from ambush. Because they are found throughout the fantastical landscapes of the Mortal Realms, the colours that make for good camouflage can vary greatly!

Stormhosts
Stormhost Bretnals are organised into mighty Stormhosts. There are many Stormhosts, and their colours and heraldry often reflect the Realm that they are based in. You could paint yours to match an existing Stormhost, or design your own.

Colour Scheme
Choose a colour scheme for your next models.

The Lord of Battle
Paint your chosen character in your chosen colour scheme.

Trusted Retinue
Paint your first unit of three to five models. Batch painting can be a great way to get several miniatures painted at the same time. Ask your advisor for some tips on how to do this.

Reinforcements
Paint your unit of five to ten models.

Earthshaker
Paint your monster or vehicle - it uses the same techniques as the rest, just on a larger scale. Ask your advisor if you need any help.

Citadel Paint
Want to learn more techniques? After more colours? Warhammer's Citadel Paint range boasts hundreds of different colours. Your advisor can help you find the exact colours you're after. If you're looking for more in-depth instructions, the Citadel Colour website has everything you need.

CitadelColour.com

SESIÓN 2: PLANIFICA TU ESQUEMA DE COLORES

SI TERMINAN PRONTO:

Pídeles que echen un vistazo a las otras hojas de actividades y que completen alguna si quieren. Asegúrate de que no tienes pensado usarlas en otra sesión. Déjales que compartan y hablen sobre sus esquemas de colores entre ellos. También pueden observar más de cerca los botes de pintura si aún no lo han hecho, como preparación para la próxima sesión.

CONSEJO

Si esta sesión no ocupa todo el tiempo, puedes animarlos a completar otras actividades de la página de recursos del sitio web de Warhammer Alliance. Asegúrate de llevar copias impresas adicionales por si las necesitas.

VE MÁS ALLÁ

Puedes pedirles que planifiquen sus esquemas de pintura para otras miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance, o para otras miniaturas de Warhammer que puedas tener. Una opción interesante es hablar sobre el esquema actual y diseñar variaciones sobre él: si diseñaron un esquema de colores para Marines Espaciales, ¿cómo se vería un Capitán o un Apotecario del mismo Capítulo de Marines Espaciales? Diseñar variaciones de uniformes y heráldica que muestren que alguien pertenece a la misma organización, pero que también sean claramente diferentes debido a su función, es una buena forma de trabajar las habilidades generales de diseño y les suele resultar muy interesante.

Otra opción es que trabajen juntos para diseñar un Capítulo de Marines Espaciales o una Huestormenta de Forjados en la Tormenta "del club". Además de desarrollar habilidades de diseño, puede ayudarles a desarrollar sus habilidades para presentar ideas, trabajar en equipo, debatir, negociar y llegar a un acuerdo grupal. Y por supuesto, más adelante puedes montar y pintar una escuadra o una colección entera con los colores de tu club.

No olvides que todas estas sesiones se pueden recompensar con sellos de Battle Honours en las secciones Coleccionar y Pintar, bien de las actividades de la lista o de las opciones Colecciona a tu manera y Pinta a tu manera.



Esta actividad les ayudará a practicar la **planificación e investigación independiente** y, al mismo tiempo, reforzará sus habilidades de **toma de decisiones** y sus conocimientos sobre la **teoría de los colores**.



Ahora pintarán su primera miniatura usando alguna de las que montaron anteriormente. Probablemente debas darles algo de orientación adicional y pasear por la sala mientras trabajan, ya que queremos animarlos a que lo vean como algo divertido y creativo, en vez de preocuparse porque quede perfecto. Déjales suficiente tiempo para hacerlo.

¿QUÉ NECESITAS?

- Libreto de Battle Honours
- Todas las pinturas que tengas a mano
- Pinceles
- Recipientes con agua
- Paletas de pintura
- Servilletas de papel
- Materiales para proteger el espacio de trabajo en caso de que se derrame pintura o agua
- Tarjetas de información

PREPARACIÓN

Coloca todos los materiales que tengas a tu disposición para proteger el espacio de trabajo (periódicos, plástico, etc.). Asegúrate de que cada uno tenga un pincel, una o dos servilletas de papel, acceso a los botes de pintura, un recipiente de agua a su alcance, una paleta, su miniatura y el esquema de pintura que creó. Abre el libreto de Battle Honours por la **PÁGINA 22** para que sirva también de guía sobre el proceso de pintura.

Paso 1: Haz que empiecen a aplicar el color principal por toda la miniatura siguiendo el esquema de colores que escogieron. Recuérdales que no deben aplicar demasiada pintura de una vez porque tardará más en secarse y pueden tapar los detalles.

Paso 2: Muéstrales cómo limpiar completamente el pincel con agua y servilletas de papel antes de pasar al siguiente color.

Paso 3: Aplica el segundo color, con cuidado de no mezclar la pintura nueva en zonas que todavía estén húmedas de los pasos anteriores. Espera a que se seque bien o pinta en zonas que no se toquen con las otras. No te preocupes por ahora de los errores.

Paso 4: Lava bien el pincel, usa otra pintura y repite el proceso hasta que todas las zonas estén pintadas con su color del esquema.

Paso 5: ¡No te olvides de la peana! Cuando la miniatura esté acabada, no debería verse ningún trozo de plástico gris.

Paso 6: Arregla los posibles errores que haya porque un color se haya desviado hacia la zona equivocada.

Paso 7: Pídeles que muestren su obra maestra terminada.

Cuando hayan terminado de pintar, habrán completado la actividad Pinta tu primera miniatura de la **PÁGINA 22**. Firma la casilla para mostrar que lo han logrado.

PAINT

Painting miniatures is easier than you think – start with an undercoat or base coat, then paint one colour at a time. Don't worry about mistakes – you can clean them up later. Below you'll find some quick and simple techniques that can be used to get your model looking great on the tabletop or display shelf.

Remember to show your advisor your progress

Get Started
Get started, get inspired, and learn these painting techniques – and more – step-by-step at:
[ChaosColour.com/Getting-Started](https://www.chaoscolour.com/)

Paint Your First Model
Get painting – your advisor will be on hand to help you choose colours and give you advice on techniques.

Warhammer Paint

Undercoating your miniatures is an important first step that gives the paint a smooth, even surface to stick to. There are several ways to do this – ask your advisor.

Basecoating your models is a key part of painting. It gives a solid colour that serves as a foundation for the rest of the paints.

Shading a miniature is allowed paints to flow down into the recesses of your models, creating shadows on your miniatures. It's a great way to add depth to a model, making it look fantastic.

Basing a miniature finishes it off and creates a miniature environment the miniature is in. Matching bases is a great way to unify the look of a collection.

Paint Safety
Always:
 • follow all safety guidelines
 • paint in a well-ventilated area
 • keep paint away from your eyes and mouth
 • keep all labels and safety information

Painting Your Models
It's now time to paint your first model! Painting is one of the most rewarding parts to the Warhammer hobby, and is the main reason many people get involved. It's easy to learn and fun to do, and with practice, you'll soon become good at it.

There are few things more impressive than a fully painted collection! Follow the instructions below step by step, slowly and steadily until your model is done. Ask your advisor for help finding the right paints to match the colour scheme that you want to achieve.

Step 1
Before you dip your brush into the paint on the palette to begin painting, wet the brush first. This helps the paint go on to the model smoothly.

Step 2
Make sure the lid of your chosen paint is firmly shut and give the pot a quick shake. Then, using a clean brush, put a small amount of paint on the paint palette.

Step 3
Paint your chosen colour onto the model. Start with the colour that covers the largest area first. Let each colour dry before you move on to the next. Don't forget to wash your brush between each colour you use.

Step 4
After all of the main colours are painted, finish the model by tidying up any sections as required. It's okay to go back and re-do or clean up areas that you think you can improve.

Brush Types and Care
Brushes are available in many sizes – smaller brushes for details, and larger ones for painting big areas. Choosing the right brush will help you to paint well and quickly. There are also special brushes designed for particular techniques – ask your advisor for guidance. Use the special Texture tool when applying technical paints to bases – you'll find it much easier than using a brush.

- Wash it regularly while painting – not just when you change colours or finish.
- Don't get paint all the way to the metal bit on the brush.
- Keep the point sharp – twist the brush gently against your paint palette to do this.

SESIÓN 3: PINTA TUS MINIATURAS

SI TERMINAN PRONTO:

Anímalos a que muestren sus creaciones. En este punto, su miniatura puede considerarse una auténtica creación propia y debes permitirles celebrar este logro con sus compañeros. Echa un vistazo a la [PÁGINA 26](#) del folleto de Warhammer Alliance para ver algunas actividades de pintura ampliadas para aquellos que tengan tiempo de trabajar en ellas.

CONSEJO

Anímalos a elegir un esquema de colores que les guste. Hay varios en el libreto de Battle Honours y es posible que hayan creado uno propio si participaron en la sesión sugerida anteriormente. Hay que alentarlos a que expresen sus propias ideas e inventen sus propias historias en lugar de copiar directamente lo que hemos hecho.

VE MÁS ALLÁ

Pintar otras miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance es un modo sencillo de crear otra sesión, con miniaturas y posibles esquemas de colores lo bastante diferentes como para que no sientan que es repetitivo. Una buena forma es introducir nuevas técnicas de pintura que no se hayan usado en las primeras miniaturas. Echa un vistazo al libreto de Battle Honours o a los sitios web que aparecen más abajo.

Si tienes otras miniaturas de Warhammer, pintar cosas muy diferentes, como vehículos, monstruos, animales, etc. es un buen modo de poner a prueba sus habilidades y probar algo nuevo. Y no te olvides de recompensarlos con los sellos de Battle Honours por hacerlo.

Una opción genial de proyecto en grupo, o para quienes les guste pintar pero no trabajar en los detalles, es pintar terreno u objetivos de los tableros de juego, para que queden mejor y presenten nuevos desafíos tácticos durante las partidas. Pueden trabajar en un conjunto de terrenos del club del que luego se sientan orgullosos.

Encontrarás montones de lecciones de pintura y orientación en nuestros sitios web si quieres planificar las sesiones en torno a alguna técnica en particular o pintar una miniatura específica.



No olvides que todas las sesiones se recompensan con sellos de Battle Honours, bien por el tipo o conjunto de miniaturas que aparecen en las actividades de Battle Honours, o por las opciones de Pinta a tu manera.



Esta actividad les ayudará a practicar sus **habilidades artísticas** y reforzará su **creatividad e imaginación**.



Para muchos fans de Warhammer, jugar es lo más importante. Reunirse con amigos, familiares o conocer gente nueva en las convenciones o las tiendas es una experiencia enriquecedora, emocionante y estimulante. Esta actividad tiene como objetivo familiarizar a los alumnos con algunos conceptos básicos, incluidos los diferentes tipos de juegos, cómo tirar los dados, leer las hojas de datos y de unidad, hacer gala de una conducta deportiva y cosas por el estilo. Si bien los minijuegos introductorios son simples, es fácil perder el tiempo pensando demasiado o estudiando las reglas; prepárate para mantenerlos centrados y responder cualquier pregunta que pueda surgir.

¿QUÉ NECESITAS?

- Libreto de Battle Honours
- Miniaturas para el escenario que elijas
- Hojas de información de las miniaturas
- El tablero de juego
- Marcadores y accesorios para el tablero del minijuego
- Dados



Empareja a los estudiantes uno a uno lo mejor posible.

PREPARACIÓN

Lee los escenarios del libreto de Battle Honours para familiarizarte con ellos. Encontrarás un escenario de Warhammer 40,000 en la **PÁGINA 30** y una versión para Warhammer Age of Sigmar en la **PÁGINA 34**. Prepara las zonas de juego con tableros o tapetes de juego, dados y hojas de información. Recuérdales que traigan sus miniaturas si se las llevaron a casa. Si tienes miniaturas de repuesto, saca algunas por si alguien olvida la suya.

Paso 1: Dedicar unos minutos a hablar sobre los distintos modos de juego que se mencionan en las páginas 28 y 29, para que comprendan los distintos tipos y tamaños de partidas que pueden probar.

Paso 2: Según la edad y nivel de familiaridad, puede que quieras dedicar algo de tiempo a explicar cómo se leen los dados y consultar las hojas de datos y de unidad para mostrar cómo se determina si ganas o pierdes. No le dediques demasiado tiempo, ya que el escenario en sí aportará más detalles.

Paso 3: Pídeles que desplieguen sus tableros y lean las reglas del juego.

Paso 4: ¡A jugar! Es un buen momento para pasear por la sala, animarlos, comprobar que entienden el juego, ayudar a resolver sus dudas, etc.

Paso 5: Lleva el recuento mientras juegan.

Una vez que los dados dejen de rodar, cada estudiante habrá completado la actividad Juega tu primera partida de la **PÁGINA 28**. Firma la casilla para mostrar que lo ha logrado.

PLAY

Playing Warhammer is a fun social activity, and lets you use the miniatures you've built and painted in fast-paced, strategic battles. The activities in this section will get you rolling dice and having fun in no time!

Remember to show your advisor your progress

Get Started

Read about the different Warhammer games in the box below and on the next page and choose what you are interested in.

Play Your First Game

Now it's time to play some games and roll some dice! You could try one of the minigames on the next few pages, head to a Warhammer store and play an introductory game, or try some of the other options here.

Types of Game

As well as Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, there are other many games set in the Warhammer worlds. However you prefer to play, there's an option for you.

Skirmish Games

If you're looking for fast-paced, cinematic action using just a few miniatures, these are for you. Lead your warband to glory in Worry, or undertake dangerous missions as elite special operatives in Kill Team.

Board Games

Prove your skill in a deeply tactical game of Warhammer Underworlds, or work together with your friends against the minions of the vampire lord Rakukar in the cooperative board game Warhammer Quest: Cursed City.

WelcomeToWarhammer.com

Ways to Play

There are many ways to play Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, from small individual Combat Patrol and Spearhead games to narrative campaigns that can take days, weeks, or even months to complete. You can play games with your friends, or go to events and make new ones. The opportunities to play Warhammer are only limited by your imagination, and each represents an opportunity to earn a stamp for the Play your Way activity.

Talk with your advisor about what you would like your next gaming experience to be and they will provide advice on how to make it happen.

Spearhead and Combat Patrol

When you want to play a fast-paced game in a short amount of time, Spearhead and Combat Patrol games are perfect. A Spearhead box for Warhammer Age of Sigmar or a Warhammer 40,000 Combat Patrol gives you a great force for playing compact, exciting games.

Narrative Play

Narrative games can tell a story, or be part of a wider Path to Glory or Crusade campaign. In these campaigns, you earn rewards for your forces that carry over into future games, and help your commanders rise to power as the story goes on. Narrative play is great when you want to tell a story with your collection, or build it up slowly over many games.

Matched Play

Matched play sets clear rules for selecting miniatures and scenarios. This ensures both sides are balanced, and must use carefully laid plans and smart decision-making to prevail. Matched Play is ideal when you want to be able to play a balanced, fun game using any of the models in your collection.

Game Sizes

You will find games in our worlds suitable for any amount of time and any number of miniatures. Warhammer Age of Sigmar and Warhammer 40,000 can be played at any size, from small clashes with a handful of units played in under an hour to massive battles with hundreds of miniatures that take all weekend. There are also the skirmish and board games detailed on the previous page - and more besides!

However you like to play, there's an option for you.

SESIÓN 4: JUEGA UNA PARTIDA

CÓMO USAR LAS MINIATURAS DE GUERRERO NECRÓN Y ZAKATRIPAZ MANDAMALÓZ

Las partidas del libreto usan las miniaturas de inicio disponibles en las tiendas Warhammer y que se incluyen en las revistas de primeros pasos, porque son las que están más fácilmente disponibles para todos los que se inician en el hobby.

Tu paquete de recursos de Warhammer Alliance incluye algunas miniaturas diferentes. Puedes jugar tal cual, usando el Guerrero Negrón en vez del Termagante Tiránido y el Zakatripaz Mandamaloz en lugar del Guerrero del Clan Skaven. O también puedes usar las reglas de las miniaturas del paquete de Warhammer Alliance de las siguientes páginas. Recomendamos jugar inicialmente usando las reglas del folleto de Battle Honours para mayor comodidad, y luego cambiar a las reglas que se encuentran aquí.

SI TERMINAN PRONTO:

Anímalos a repetir su escenario, invirtiendo sus roles y combinándose con otros grupos que también hayan terminado para ver qué sucede si se alían, etc. Indícales que piensen en cosas como las probabilidades de las tiradas de dados o que prueben diferentes tácticas para ver cómo cambia el resultado.

CONSEJO

Si hay tiempo, anímales a cambiar de bando y jugar con la otra facción. Si se sienten mal por perder, recuérdales que la mitad de todos los resultados son derrotas y que esto no es una competición, es más importante disfrutar jugando con amigos que ganar.

VE MÁS ALLÁ

Se puede jugar al mismo juego con otras miniaturas que tengan los miembros del club; basta con buscar las habilidades correspondientes en sus hojas de datos o de unidad. Pero recuerda que usar miniaturas y hojas de datos muy diferentes podrían dar una gran ventaja a un bando.

Hay más opciones de juego en otros recursos para líderes de Warhammer Alliance. También puede que les interese empezar a jugar partidas completas de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar. Plantéate la posibilidad de crear una biblioteca de libros de reglas para el club. Las reglas principales de estos juegos también están disponibles de forma gratuita en línea: consulta los enlaces en el libreto de Battle Honours.

Las partidas también pueden ser un excelente punto de partida para otras actividades: por ejemplo, podrían escribir una historia sobre lo que sucedió en una partida particularmente emocionante o crear su propio escenario como una "secuela" con un bando buscando venganza.

No olvides que todas estas sesiones se pueden recompensar con sellos de Battle Honours en las secciones Coleccionar, Jugar y Leer, bien de las actividades de la lista o de las opciones Colecciona a tu manera, Juega a tu manera y Lee a tu manera.



Esta actividad les ayudará a practicar la **resolución de problemas**, las **matemáticas**, las **probabilidades** y a **trabajar en equipo**.

CÓMO USAR LAS MINIATURAS DEL PAQUETE DE RECURSOS EN LOS MINIJU

Las partidas del libreto usan las miniaturas de inicio disponibles en las tiendas Warhammer y que se incluyen en las revistas de primeros pasos, porque son las que están más fácilmente disponibles para todos los que se inician en el hobby.

Tu paquete de recursos de Warhammer Alliance incluye algunas miniaturas diferentes. Puedes jugar tal cual, usando el Guerrero Negrón en vez del Termagante Tiránido y el Zakatripaz Mandamalo en lugar del Guerrero de Clan Skaven. O también puedes usar las reglas para las miniaturas del paquete de Warhammer Alliance que te dejamos aquí.

Las hoja de datos y de unidad de estas miniaturas se encuentran en las tarjetas de información que se incluyen en el paquete de recursos y que pueden utilizarse como referencia rápida durante la partida. También puedes imprimir estas páginas y dárselas a los jugadores.



INTERCESOR DE ASALTO

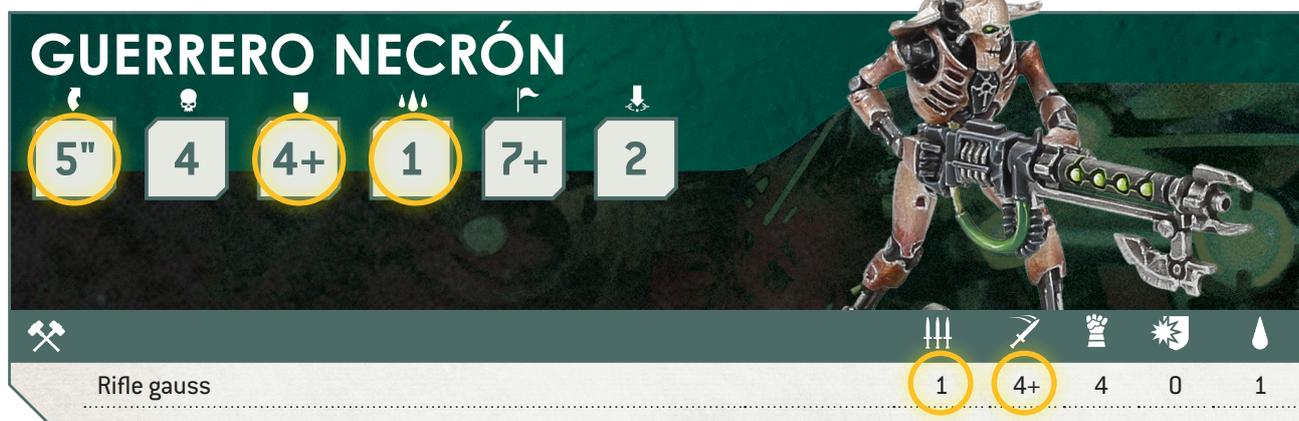
6" 4 3+ 2 6+ 2

Espada sierra Astartes

3 3+ 4 0 1

Consejos de la hoja de datos

Los Intercosores de Asalto tiran 3 dados durante el Paso 2 del turno de los Marines Espaciales en lugar de 2 porque tienen un arma diferente: ¡la poderosa Espada sierra Astartes!



GUERRERO NECRÓN

5" 4 4+ 1 7+ 2

Rifle gauss

1 4+ 4 0 1

Cómo se usa

En lugar de usar a los Termagantes Tiránidos, usa a los Guerreros Necrones y reemplaza cualquier referencia a "Tiránidos" o "Termagantes" en la partida por "Necrones" y "Guerrero Negrón".

Regla adicional

Protocolos de reanimación: en lugar de retirar a un Guerrero Negrón cuando muere, tumbalo de lado. Al comienzo del turno de los Necrones, tira un dado por cada guerrero Negrón que esté tumbado; si sacas 5+, puedes volver a poner la miniatura en pie. Ya no cuenta como muerto y puede moverse y disparar con normalidad. Si los 5 guerreros Necrones están tumbados, ya no se puede usar esta regla y el jugador del Marine Espacial gana.

Consejos de la hoja de datos

El Guerrero Negrón solo se mueve 5" en vez de 6" y tiene una salvación por armadura de 4+ cuando le ataca el Marine Espacial.

• HOJA DE UNIDAD FORJADOS EN LA TORMENTA •

VINDICADORES

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impacta	Herir	Perforar	Daño
Lanza tormentosa	2	3+	3+	1	1

CLAVES: INFANTERÍA, ORDEN, FORJADOS EN LA TORMENTA, CÁMARA DE GUERREROS



Consejos de la hoja de datos

Los Vindicadores tiran 2 dados durante el Paso 2 del turno de los Forjados en la Tormenta en vez de 1 porque tienen un arma diferente: ¡la poderosa Lanza tormentosa!

• HOJA DE UNIDAD MANDAMALUZ •

ZAKATRIPAZ

ARMAS DE COMBATE	Ataque	Impacta	Herir	Perforar	Daño
Dezpedazadora cruel	1	4+	4+	-	1

CLAVES: INFANTERÍA, DESTRUCCIÓN, MANDAMALUZ



Cómo se usa

En vez de usar el Guerrero de Clan Skaven, usa el Zakatripez Mandamaloz y sustituye las referencias a "Skaven" o "Guerrero de Clan" en la partida por "Mandaloz" y "Zakatripez".

Consejos de la hoja de datos

El Zakatripez Mandamaloz solo se mueve 5" en vez de 6" y tiene dos puntos de salud en vez de uno, ¡lo que lo hace mucho más resistente!

CÓMO APROVECHAR AL MÁXIMO BATTLE HONOURS

Los libretos de tu paquete de recursos de Warhammer Alliance también se usan en el programa Battle Honours, un programa para los que comienzan con el hobby que ofrece más de 50 actividades para empezar con Warhammer, junto con recompensas exclusivas de tu tienda Warhammer.



Al finalizar las actividades de una sección del libreto, los participantes obtendrán una recompensa relacionada con ese tema del hobby de Warhammer. Al completar 30 de estas actividades, también obtendrán un certificado y un estuche de miniaturas. Estas recompensas no forman parte de Warhammer Alliance, sino que las proporcionan las tiendas oficiales de Warhammer y los participantes deben ir a las tiendas para reclamarlas.

Probablemente sea más fácil coordinarse con la tienda Warhammer en la que está registrado tu grupo de Warhammer Alliance, aunque también se puede ir a otras tiendas si les resulta más cómodo a los participantes individuales.

El paquete de recursos que has recibido contiene suficientes materiales para que los participantes puedan completar el programa solo con los contenidos de la caja. No tienes que usar los materiales de Battle Honours, pero es un modo estupendo de organizarlo todo, motivar a los participantes y ofrecerles un marco para alcanzar sus objetivos.

CÓMO FUNCIONA

1. Elige qué actividades vas a realizar: puedes seguir los planes de sesiones que aparecen aquí o hablarlo con tus alumnos.
2. Pon tus iniciales en las casillas de las actividades una vez que el participante las haya completado. Debes poner las iniciales en las casillas de la página; la tarjeta con sellos que se encuentra en la contraportada del libreto es para usarse en la tienda Warhammer.
3. Los participantes llevan sus libretos y pruebas de sus logros (pueden traer sus miniaturas o fotos de ellas, o simplemente hablar sobre lo que han leído) a una tienda Warhammer.
4. El personal de la tienda Warhammer coloca el sello en la contraportada de los libretos y les entrega las recompensas que han logrado.

Si necesitas más información sobre cómo lograr recompensas por las tareas completadas habla con el personal de tu tienda Warhammer más cercana. Estarán encantados de ayudarte a ti y a los miembros de tu club, y coordinarán las recompensas contigo.

SEÑOR DE LA BATALLA

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



JS

LÁMINAS DE RECOMPENSA

Tu pack de recursos de Warhammer Alliance contiene 12 láminas a doble cara. Son una recompensa específica para los participantes de Warhammer Alliance; no hay otra forma de conseguirlas. Recomendamos que se las des a los participantes cuando hayan completado sus diez primeras actividades de todo el libreto; no es necesario completar una sección entera para conseguirlas.



OTROS MODOS DE USAR BATTLE HONOURS

INVOLÚCRATE EN TU TIENDA WARHAMMER

Anima a los miembros de tu club a aprovechar los recursos de su tienda Warhammer más cercana cuando empiecen el programa. Hay varios recursos y experiencias gratuitas para los grupos de Warhammer Alliance que pueden disfrutar en las tiendas Warhammer oficiales. Si tienes pensado hacer un viaje con tu club a la tienda, habla primero con el responsable de la tienda; no todas tienen espacio suficiente para grupos grandes.

REALIZA SESIONES TEMÁTICAS DE BATTLE HONOURS

El programa Battle Honours se centra en los cinco aspectos fundamentales del hobby Warhammer: coleccionar, montar, pintar, jugar y leer. Incluimos guías de sesiones con ideas para incorporar estos temas en las actividades de tu club. Puedes realizar varias sesiones consecutivas de cada tema antes de pasar al siguiente o alternar los temas para mantener frescos los conceptos. Echa un vistazo rápido a las guías de sesiones para ver cuál funciona mejor con el tiempo y espacio que tienes asignados.

PLANIFICA UN RETO GRUPAL

Plantéate la posibilidad de organizar un evento para mantener al grupo ilusionado e involucrado y para ayudar a sus miembros a sentirse parte de él. Podría ser un desafío de pintura, un torneo o un club de lectura, por ejemplo. Estos eventos son excelentes oportunidades para socializar y divertirse, y para ayudarles a alcanzar sus metas académicas. Si crees que les gustaría, podrías imprimir certificados para celebrar sus logros en estos eventos. Puedes encontrar algunos recursos útiles en el sitio web de Warhammer Alliance.

INTERACTÚA CON PADRES Y TUTORES

Te sorprendería saber cuántos padres han sido parte del hobby de Warhammer. Algunos podrían incluso tener montones de libros y miniaturas viejas guardadas que estarían dispuestos a donar al club para ayudar a los jóvenes a completar sus tareas de Battle Honours.

El programa Battle Honours facilita la participación de padres y tutores sin experiencia. Aquellos que quieran ayudar al club pueden ofrecerse como voluntarios para ayudar a organizar sesiones, construir terreno con cosas de casa, buscar libros de Warhammer en bibliotecas locales y muchas otras tareas. Warhammer es una oportunidad fantástica para crear vínculos intergeneracionales.

PRINCIPIANTES DE TODAS LAS EDADES

No hay límite de edad en Battle Honours: si tú o los padres y tutores de los miembros de tu club de Warhammer Alliance queréis comenzar en el hobby de Warhammer, también podéis participar en el programa y ganar recompensas.

¿NO TIENES CERCA UNA TIENDA WARHAMMER?

Los participantes del programa Battle Honours tienen que acudir a una tienda oficial Warhammer para reclamar sus recompensas. ¿No tienes una cerca? No pasa nada, no hay un tiempo límite para reclamarlas. Si haces un viaje con los miembros del club a algún sitio donde hay una tienda, anímalos a llevar sus libretos y fotos de sus miniaturas (o incluso las miniaturas) y pasarse por la tienda a recoger sus recompensas.

ESTRUCTURA Y APOYO DEL CLUB



Tanto si creas un club dentro de un entorno escolar o para una organización externa, este documento te proporcionará consejos y trucos para ayudarte a que tu club despegue. En este documento, encontrarás información sobre:

CREAR TU CLUB DE WARHAMMER

Cada organización es diferente en lo que respecta a las directrices del club. Aquí encontrarás algunas pautas básicas para ayudarte a empezar un club de Warhammer, pero asegúrate de investigar de qué forma tu escuela o grupo administra sus clubes.

CONSEJOS PARA LLEVAR UN CLUB

Los consejos adicionales pueden ayudarte a establecer metas para tus socios, mantener un club inclusivo y documentar el progreso de los socios.

CÓDIGO DE CONDUCTA IMPRIMIBLE

Una hoja A4 imprimible que establece las reglas que deben seguir los miembros durante las partidas de Warhammer. Esto fomentará la equidad y el buen espíritu deportivo. ¡Si lo prefieres, escribe el tuyo propio utilizando esta como guía!

TARJETAS RECORDATORIO IMPRIMIBLES PARA MIEMBROS

Una hoja imprimible que los miembros pueden rellenar y llevar a casa detallando lo que necesitarán para la próxima sesión.

FORMULARIO DE AUTOEVALUACIÓN IMPRIMIBLE PARA MIEMBROS

Una hoja imprimible que los miembros pueden rellenar, ayudándoles a reflexionar sobre sus propias mejoras y a trabajar en sus metas para el futuro.

¿NECESITAS AYUDA?

Si necesitas ayuda adicional, puedes ponerte en contacto con tu coordinador local de Warhammer Alliance o visitar tu tienda Warhammer más cercana.

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:



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



CREAR TU CLUB DE WARHAMMER

Sea cual sea tu lugar de reunión, los clubes exitosos requieren una excelente planificación y una buena comunicación.

Usa esta guía para organizarte. Ten en cuenta que muchas escuelas tienen sus propias pautas de creación de clubes, por lo que si tu organización es una escuela, consulta sus propias pautas. Al crear tu club, debes:

CONSEGUIR PERMISO PARA FUNDAR UN CLUB

Si no eres el que toma las decisiones en tu organización, consulta con ellos antes de iniciar una actividad de Warhammer. Asegúrate de estar preparado para hablar sobre los beneficios del aprendizaje, el coste y en qué consiste el hobby antes de tener esta conversación.

DECIDIR UN PRESUPUESTO SI CORRESPONDE

¿Necesitas proporcionar suministros o pagar un local?

ENCONTRAR UN LOCAL ADECUADO

Piensa en el número potencial de asistentes y el número de asientos y mesas que necesitas. Tu club también necesitará acceso a agua para pintar y almacenamiento con llave para los suministros.

FIJAR UN DÍA Y UNA HORA

Asegúrate de que el (los) día(s) y las horas en que diriges el club sean fácilmente accesibles para los miembros. Los clubes exitosos suelen tener una sesión regular para permitir que los participantes planifiquen su horario semanal.

PREPARA UN FORMULARIO DE PERMISO DE LOS PADRES

La mayoría de las organizaciones necesitan la firma de un formulario de consentimiento para que un joven asista a un club.

ANUNCIAR TU CLUB PARA ANIMAR A LOS SOCIOS

Asegúrate de anunciar tu nuevo club y por qué los miembros deben unirse. Considera la posibilidad de hacer carteles, organizar una asamblea o reunión y publicitarlo en un boletín o folleto. Recuerda, que el Warhammer puede ser nuevo para muchos jóvenes de su organización. Cubrir:

- Qué es el club
- Cuándo abre y dónde está
- Por qué es divertido
- A quién está enfocado (¿existen restricciones de edad, etc.?)
- ¿Qué necesitan los miembros para participar? ¿Dónde deben registrarse y obtener un formulario de permiso? ¿Necesitan traer algo?

PLANEAR TUS PRIMERAS SESIONES

Asegúrate de que tienes todo lo que necesitas. Consulta el PDF "Planes de sesión", donde encontrarás planes listos para usar. Tu plan debe cubrir los siguientes puntos:

- Actividades para quienes ya tengan experiencia en el hobby, como un área o mesa separada. Quizá necesiten información adicional para saber qué deben traer o decidir qué quieren hacer.
- Una estructura acogedora para que los principiantes se sientan bienvenidos y apoyados en su proceso de aprendizaje.
- Si vas a contar con un rango amplio de edades, ¿ofrecerás sesiones distintas?
- Una guía para establecer reglas y normas de comportamiento.

CONSEJOS PARA LLEVAR TU CLUB

ORGANIZAR EL ESPACIO DE TU CLUB

¡Warhammer es un hobby en el que puedes hacer mil cosas! Piensa en establecer un lugar de reunión que refleje la elección y el descubrimiento. Dependiendo de cuántos jóvenes asistan, para cada sesión, establece al menos tres áreas distintas a las que los jóvenes puedan acceder. Pueden incluir:

UNA ZONA DE HOBBY PARA MONTAR Y PINTAR MINIATURAS

Idealmente, este espacio debe tener mesas cubiertas, botes de agua, toallas de papel, herramientas y pinturas. Debe estar en un área con mucho espacio a su alrededor, para que los que estén sentados no sean empujados accidentalmente si alguien pasa por allí.

UNA ZONA PARA LIBRAR PARTIDAS

Idealmente, este espacio debería tener tableros y escenarios para que los jugadores organicen grandes batallas y cuenten historias épicas. Las partidas pueden ser bastante exuberantes cuando se juegan, así es que esta zona debe estar en un lugar donde el ruido, levantarse o moverse no moleste a los demás.

Es recomendable tener un juego adicional de dados, reglas y reglamentos.

UNA ZONA DE ACTIVIDAD ESTABLECIDA

Organiza un área con una variedad de actividades para las que los jóvenes puedan recibir apoyo. Puede ser para principiantes y jóvenes que quizás no hayan traído sus propias miniaturas o herramientas esa sesión.

ESTABLECER OBJETIVOS

Trabajar para lograr un objetivo ayudará a mantener a las personas y al club centrados y bien atendidos. Es un excelente modo para que el grupo trabaje y decida los objetivos de forma democrática.

Las ideas para los objetivos pueden ser:

-
- Realizar una competición entre clubes, como una competición de pintura de miniaturas
- Contribuir a un proyecto grupal, como crear un tablero de juego o un escenario
- Diseñar una campaña para jugarla en varias sesiones.
- (Una campaña es una serie de partidas conectadas por una historia, donde el resultado de cada partida tiene efecto en la siguiente)
- Identificar un área de desarrollo personal como mejorar la habilidad de pintar o generar confianza y asignar a los miembros del grupo tareas para ayudar. Este PDF incluye una hoja imprimible que los miembros pueden rellenar, para identificar las áreas en las que han mejorado y en las que desean trabajar en el futuro.

MANTENERLO INCLUSIVO

Asegúrate de que tu club sea inclusivo para todos los jóvenes interesados es importante para que sea accesible y agradable.

Algunos consejos:

- Proporciona algunos suministros básicos y juegos en caja que los jóvenes puedan usar si han olvidado sus cosas, están buscándolas o ahorran para comprarse lo que quieren.
- Usa suministros generales a los que tenga acceso, como papel, cartulina, tijeras y materiales destinados al reciclaje para crear proyectos de diseño de tablas y escenarios libres y atractivos.
- Asegúrate de realizar eventos introductorios habitualmente para responder preguntas y ayudar a los nuevos miembros a sentirse bienvenidos al unirse.
- Cuando lleguen nuevos miembros, asegúrate de que reciban apoyo para aprender sobre el hobby y hacer nuevos amigos.
- Supervisa al grupo y asegúrate de que todos los miembros estén incluidos en las decisiones, actividades y juegos.

DOCUMENTAR EL PROGRESO

Es importante ayudar a los socios del club a reflexionar sobre su trabajo, evaluar su esfuerzo y fijarse metas para darles un sentido de propósito. Puedes hacer un seguimiento de su progreso y entrenarlos para que se autoevalúen.

Algunos métodos que puedes utilizar son:

- Hacer un álbum fotográfico de las miniaturas que los jóvenes completan para mostrar la progresión en el tiempo.
- Conseguir que los miembros autoevalúen su trabajo cuando acaben una miniatura: incluimos un formulario.
- Mantener un registro de algunas habilidades clave y cómo cambian al asistir al club, como:
 - » Comportamiento y asistencia
 - » Lectura
 - » Autoestima y amistades
 - » Matemáticas
 - » Arte
 - » Literatura
- Otorgar premios por las mejoras y el trabajo duro.

CÓDIGO DE CONDUCTA

Jugar partidas de Warhammer puede ser intenso, rápido y divertido. No hay nada más épico que el choque de dos poderosos ejércitos en el campo de batalla, y es fácil dejarse llevar. Recuerda siempre pensar en tu oponente y en cómo puede sentirse, y mientras disfrutas, asegúrate siempre de ser educado y respetuoso. De esa manera, incluso los jugadores que pierdan pueden alejarse sintiendo que lo han pasado bien.

Para asegurar que todos lo pasan bien, estas son algunas pautas útiles a seguir.

Sigue las instrucciones del líder en todo momento.

Los pegamentos y las herramientas solo deben usarse con el permiso del líder.

Nunca traigas tus propias herramientas, pegamentos o aerosoles.

Pide permiso antes de tocar las miniaturas de otra persona.

Ve siempre con el equipo adecuado para cada sesión.

Etiqueta todas tus pertenencias, incluidos los libros.

Nunca renuncies a una partida antes de que haya terminado.

Tira los dados donde tu oponente pueda verlos.

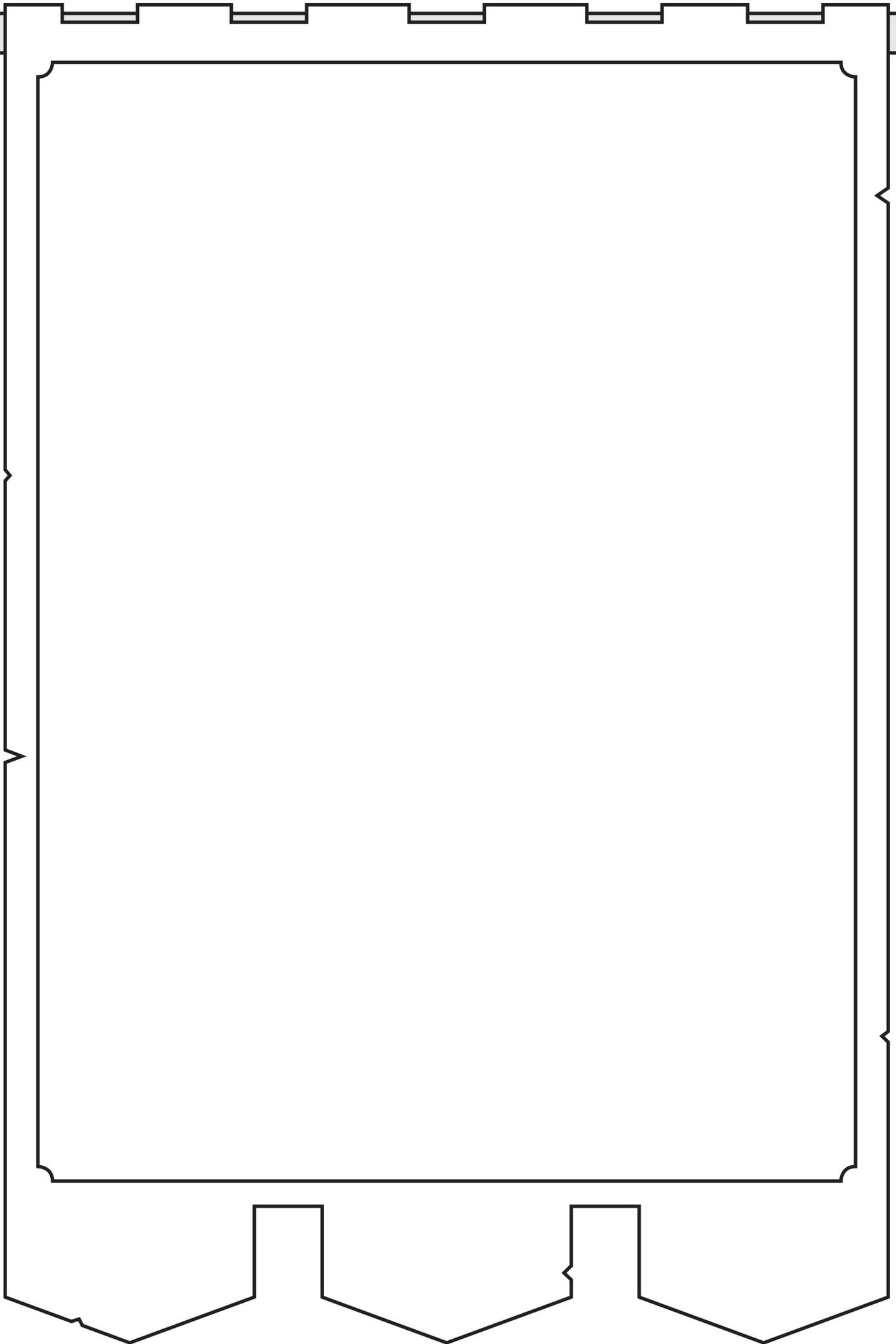
Respetar las miniaturas de los demás.

Deja que otras personas terminen de hablar antes de participar.

Asegúrate de que todos se diviertan.

Sé responsable con el equipo.

Ayuda siempre a los demás.



EN LA PRÓXIMA SESIÓN YO ESTARÉ:

JUGANDO PINTANDO AMBOS

PINTAR

Estaré pintando:

Necesito traer:

- Pincel
- Miniaturas
- Guía de pintura

Lista de pinturas:

JUGAR

He planeado una partida de:

Mi oponente es:

Jugamos a:

Necesito traer:

- Miniaturas
- Dados
- Cinta métrica
- Reglas
- Códex o Tomo de batalla
- Otros:

NOTAS:

Recuerda:

- Protege las miniaturas para su transporte.
- Etiqueta todo el equipo con tu nombre.
- Asegúrate de cerrar bien las tapas de los botes de pintura.

FORMULARIO DE EVALUACIÓN

FECHA :

NOMBRE :

MINIATURA :

adjunta la foto de la
miniatura acabada

3 cosas que he aprendido pintando miniaturas:

Pinturas que he usado:

2 cosas que me gustan de mi miniatura acabada:

1 objetivo para mi siguiente miniatura:

SALUD Y SEGURIDAD

Este documento te proporcionará la información que necesitas para evaluar los riesgos asociados a las actividades de Warhammer. El hobby de Warhammer implica el uso de herramientas, pegamentos y pinturas para montar y crear miniaturas en miniatura bellamente detalladas para usar en partidas. Es importante brindarle a tu grupo un espacio seguro donde participar.



Recomendaciones:

- Sigue siempre las directrices y políticas de seguridad de tu organización.
- Familiarízate con el equipo y demuestra cómo se usa.
- Asegúrate de que haya el número correcto de adultos supervisando la actividad.
- Informe a los padres sobre lo que implica el hobby.
- Almacena y transporta las herramientas en una caja o estuche de herramientas.
- Guarda las cajas de herramientas, pegamentos y pinturas en un lugar con llave cuando no se usen.
- Elabora una serie de reglas que todos los jóvenes deben seguir en cada sesión de Warhammer.
- Informa a todos los asistentes de las consecuencias de no seguir las reglas de la sesión.

¿NECESITAS AYUDA?

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

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:



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



MEDIDAS DE SEGURIDAD DEL EQUIPO

La siguiente sección destaca algunas cosas importantes que necesitas saber sobre los productos incluidos en tu pack de recursos.

PINTURAS CITADEL

Todas nuestras pinturas son acrílicas con base de agua y son seguras de usar. Sin embargo, si se derraman sobre algunas telas, pueden dejar una mancha permanente. Cuando asistas a las sesiones del club, aconseja a los jóvenes traer ropa vieja o déjales delantales por si ocurre un accidente.

RESTRICCIONES DE EDAD

Los logotipos de edades recomendadas y las advertencias de seguridad se muestran en la mayoría de nuestros productos. Suelen ser por una variedad de razones que incluyen piezas pequeñas, idoneidad para la edad o el contenido puede incluir algo restringido por la ley, como disolventes. Es importante que revises el empaquetado de cada producto que estés utilizando.

Si tu escuela u organización requiere evaluaciones de riesgo, incluye cualquier producto con restricción de edad. También te recomendamos que obtengas el permiso de los padres de cualquier joven si es menor de la edad indicada.

OTROS PRODUCTOS COMUNES USADOS EN EL HOBBY DE WARHAMMER

Esta sección destaca algunos de los equipos comunes usados en el hobby de Warhammer. Comprueba el embalaje de cada producto que utilices, ya que contendrá la información más actualizada. Recomendamos evaluar periódicamente las medidas de seguridad de tu grupo.

TENAZAS DE MODELISMO

Las tenazas de modelismo hacen falta para separar piezas individuales de la matriz y así poder montar la miniatura. Las tenazas tienen bordes afilados, similares a los cortaalambres o cortaúñas. Explica cómo usarlas con seguridad y controla su uso en el club.

Lleva una caja de herramientas o estuche para las herramientas y ciérralo cuando no esté en uso.

QUITARREBABAS CITADEL

Un Quita-rebabas Citadel se usa para eliminar las áreas elevadas que quedan del proceso de fundición en la miniatura, o las protuberancias que quedan al cortar las piezas de la matriz.

Prepara una caja de herramientas o estuche para las herramientas y ciérrala cuando no la uses.

Nota: Muchos de nuestros clientes usan una cuchilla de modelismo para este propósito. La venta de cuchillas de modelismo está muy controlada y debes ser mayor de 18 años para poder comprarlas. Te recomendamos que NO permitas cuchillas de modelismo en tu club y que prohíbas a los jóvenes traer las suyas en las reglas de tu club. Como el Quita-rebabas Citadel no tiene un borde afilado, es más seguro de usar.



PINTURAS EN SPRAY CITADEL

Las miniaturas deben imprimarse antes de pintarse para garantizar que las pinturas Citadel se adhieran correctamente a la miniatura. Esto generalmente se hace usando un spray de imprimación Citadel.

Recomendamos que en la casa del joven las pinturas en spray se usen bajo la supervisión de uno de sus padres, en un área bien ventilada, y se prohíbe que los jóvenes traigan sprays de pintura en las reglas del club.



PEGAMENTO PARA PLÁSTICO

El pegamento para plástico se usa para montar miniaturas de plástico Citadel que no son de la gama "Montaje fácil" (como las miniaturas suministradas). El pegamento se funde con el plástico a medida que se aplica y forma una unión con la pieza conectada a medida que se seca. No puede funcionar en elementos que no sean de plástico, como los objetos de piel.

Si está usando pegamento plástico en tu sesión, asegúrate de tener el permiso de los padres del joven antes de hacerlo. Asegúrate de que se use en un área bien ventilada y que se controle de cerca y se guarde bajo llave cuando no se use. También es recomendable que los jóvenes tengan prohibido traer su propio pegamento de hobby a la sesión para evitar derrames por accidente.



NOTAS SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

Te recomendamos que utilices esta página para anotar los requisitos o leyes de seguridad pertinentes a tu país y a las pinturas y herramientas que utilizas.

HERRAMIENTAS DE JUEGO



Aquí encontrarás herramientas útiles para ayudar a que el club crezca. Con las reglas básicas para Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar de descarga gratuita, los miembros del club pueden continuar ampliando sus conocimientos del juego tanto dentro como fuera del horario del club. Sabemos que muchos líderes no tienen un conocimiento experto de nuestros juegos, por lo que reforzar las habilidades de los miembros del club para aprender de forma independiente es una excelente manera de mantener el club activo e interesante.

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

El contenido de Warhammer 40,000 incluye:

- Reglas de un minijuego adicional.
- Una hoja de referencia que desglosa un turno de juego en Warhammer 40,000 y dónde encontrar las reglas para cada sección en las Reglas básicas de Warhammer 40,000.
- Una hoja para aprender a jugar que los miembros del club pueden usar para aprender las reglas de Warhammer 40,000.
- Consejos para librar partidas multijugador de Warhammer 40,000

El contenido de Warhammer Age of Sigmar incluye:

- Reglas de un minijuego adicional.
- Una hoja de referencia que desglosa un turno de juego en Warhammer Age of Sigmar y dónde encontrar las reglas para cada sección en las Reglas básicas de Warhammer Age of Sigmar.
- Una hoja para aprender a jugar que los miembros del club pueden usar para aprender las reglas de Warhammer Age of Sigmar.
- Consejos para librar partidas multijugador de Warhammer Age of Sigmar.

CONSEJO

Las partidas de Warhammer pueden durar desde media hora hasta un día completo. Te recomendamos jugar solo partidas pequeñas que se puedan acabar en el tiempo de duración de su sesión. Los juegos de tablero no se detienen fácilmente y puede ser frustrante si los participantes nunca terminan.

CONSIGUE LAS REGLAS BÁSICAS

Las reglas básicas gratuitas para Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar explican cómo moverse, disparar, cargar y luchar con miniaturas en el campo de batalla. Representan la columna vertebral de cómo se juega el juego y son perfectas para los clubes que empiezan.

A medida que el club se expande, vale la pena conseguir el Libro básico de cada juego, pues cada uno contiene reglas adicionales para ir un paso más allá en las partidas.

Busca las reglas para Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar en los sitios web:



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

HOJAS DE DATOS

Cada miniatura tiene una tarjeta de datos que muestra lo que puede hacer.

Para esta misión, nos centraremos en los valores marcados con un círculo. Las tarjetas de datos tanto del Intercesor de los Marines Espaciales como del Guerrero Necrón se pueden encontrar en las hojas de guía de montaje y pintura incluidas en tu paquete de Warhammer Alliance y también más adelante en esta Guía del líder.

INTERCESORES DE ASALTO

6" 4 3+ 2 6+ 2

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataque	Defensa	Heridas	Salvación
Pistola bólder pesada [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1
ARMAS DE COMBATE	Ataque	Defensa	Heridas	Salvación	Salvación
Espada sierra Astartes	4	3+	4	-1	1

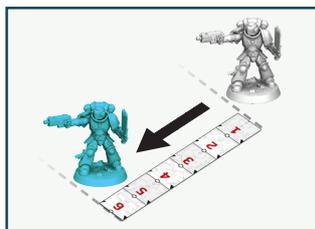
Habilidades de Hoja de datos:
Siempre que una miniatura de esta unidad tome a un enemigo como blanco con un ataque de combate, puedes repetir una tirada para Herir de 1. Si esa unidad enemiga está dentro del alcance de un marcador de objetivo, puedes repetir en su lugar todas las tiradas para Herir.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, IMPERIUM, TACTICUS, ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO

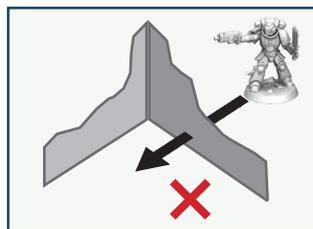
MOVIMIENTO NORMAL



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

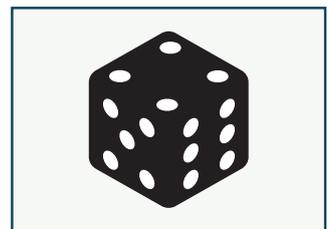


Usa una regla para mover esa miniatura hasta un máximo de pulgadas indicadas en el atributo Movimiento.



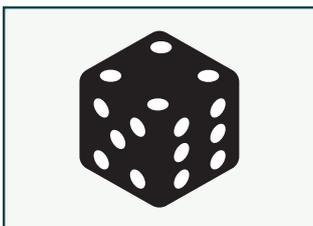
Al mover, una miniatura no puede atravesar escenografía u otras miniaturas.

AVANZAR



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

SALVACIONES DE ARMADURA



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



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



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



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

MISIÓN: RECUPERAR EL FRAGMENTO DE PCE

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

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

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

NECESITARÁS



1 Marine Espacial Intercesor por jugador



1 Guerrero Negrón por jugador



1 o más dados



1 o más reglas



Tapete de batalla



Ruinas/barricadas



Marcadores de objetivo

DESPLIEGUE

Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:



1 marcador de fragmento



2 marcadores en blanco



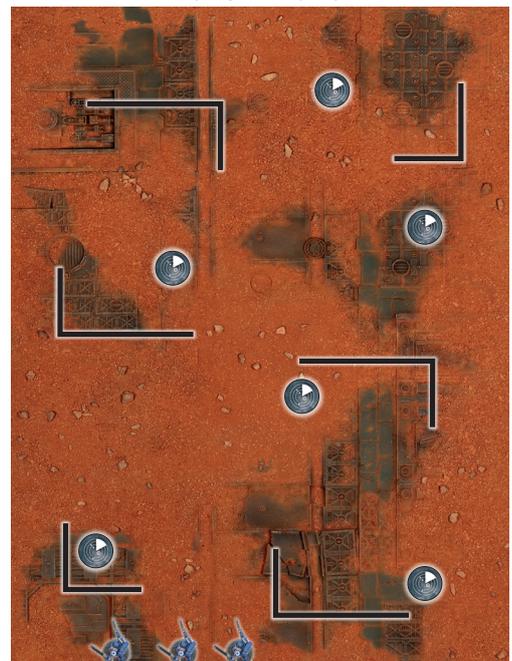
1 marcador de punto de extracción



1 marcador de portal negrón por jugador (máximo 6)

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

Despliegue de ejemplo

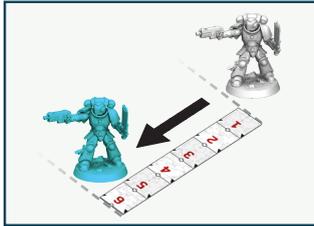


CÓMO GANAR

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

REGLAS DE MISIÓN

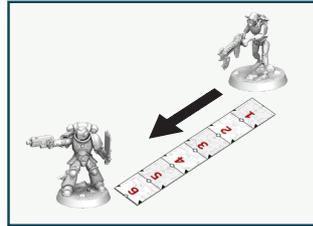
El juego se divide en rondas de batalla. El jugador más joven va primero cada ronda de batalla y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.



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



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



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



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

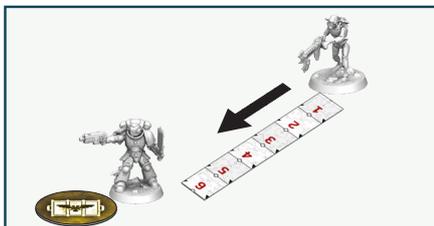
ACCIÓN: BUSCAR EL FRAGMENTO

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

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

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

NECRON GUARDIAN PROTOCOLS



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



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

INTERCESORES DE ASALTO

 6"	 4	 3+	 2	 6+	 2
--	---	--	---	--	---



 ARMAS A DISTANCIA						
Pistola bólter pesada [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	1
 ARMAS DE COMBATE						
Espada sierra Astartes		4	3+	4	-1	1

Habilidades de Hoja de datos:

Siempre que una miniatura de esta unidad tome a un enemigo como blanco con un ataque de combate, puedes repetir una tirada para Herir de 1. Si esa unidad enemiga está dentro del alcance de un marcador de objetivo, puedes repetir en su lugar todas las tiradas para Herir.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, IMPERIUM, TACTICUS, ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO



GUERREROS NECRONES

 5"	 4	 4+	 1	 7+	 2
--	---	--	---	--	---



 ARMAS A DISTANCIA						
Rifle gauss [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
 ARMAS DE COMBATE						
Arma cuerpo a cuerpo		1	4+	4	0	1

Habilidades de Hoja de datos:

Siempre que se activen los Protocolos de reanimación de esta unidad, puedes volver a tirar el dado para ver cuántas heridas son reanimadas.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GUERREROS NECRONES





HOJA DE REFERENCIA DE WARHAMMER 40,000



NÚMEROS DE PÁGINA

Los números de página de esta hoja coinciden con los de las reglas básicas gratuitas de Warhammer 40.000 que se pueden encontrar en el sitio web:

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-40000-DOWNLOADS/

REGLAS BÁSICAS

CONCEPTOS BÁSICOS	4	CÓMO MEDIR DISTANCIAS	7
COHERENCIA DE UNIDAD	6	DETERMINAR VISIBILIDAD	8
ZONA DE AMENAZA	7	DADOS (D6, D3, REPETIR TIRADAS)	9
HOJAS DE DATOS	37	ESTRATEGEMAS	41

LA RONDA DE BATALLA

1: FASE DE MANDO 11 PUNTOS DE MANDO - 11 ACOBARDAMIENTO - 11 FUERZAS INICIALES/POR DEBAJO DE LA MITAD - 12	5: FASE DE CARGA 29 CARGAR CON UNA UNIDAD - 29 CARGAR SOBRE TERRENO - 30 VOLAR Y CARGAR - 30												
2: FASE DE MOVIMIENTO 13 MOVER UNIDADES - 13 REFUERZOS - 16 MOVER SOBRE TERRENO - 15 VOLAR - 15 TRANSPORTES - 17 AERONAVES - 53	6: FASE DE COMBATE 32 COMBATIR PRIMERO - 32 AGRUPARSE - 33 ATACAR EN COMBATE - 33 CONSOLIDAR - 35												
4: FASE DE DISPARO 19 HABILIDADES DE ARMAS - 25 ATACAR - 21 ARMAS DE ÁREA - 26 LOS GRANDES CAÑONES NUNCA SE CANSAN - 20 SALVACIONES INVULNERABLES - 22	TIRADA PARA HERIR <table><thead><tr><th>FUERZA DEL ATACANTE VS RESISTENCIA DEL BLANCO</th><th>1D6</th></tr></thead><tbody><tr><td>La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia</td><td>2+</td></tr><tr><td>La Fuerza es MAYOR QUE que la Resistencia</td><td>3+</td></tr><tr><td>La Fuerza es IGUAL A la Resistencia</td><td>4+</td></tr><tr><td>La Fuerza es INFERIOR A la Resistencia</td><td>5+</td></tr><tr><td>La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia</td><td>6+</td></tr></tbody></table>	FUERZA DEL ATACANTE VS RESISTENCIA DEL BLANCO	1D6	La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia	2+	La Fuerza es MAYOR QUE que la Resistencia	3+	La Fuerza es IGUAL A la Resistencia	4+	La Fuerza es INFERIOR A la Resistencia	5+	La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia	6+
FUERZA DEL ATACANTE VS RESISTENCIA DEL BLANCO	1D6												
La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia	2+												
La Fuerza es MAYOR QUE que la Resistencia	3+												
La Fuerza es IGUAL A la Resistencia	4+												
La Fuerza es INFERIOR A la Resistencia	5+												
La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia	6+												

APRENDE A JUGAR A WARHAMMER 40,000



¿Estás preparado para aprender todas las reglas de Warhammer 40,000? Una buena forma de recordar la información es jugar una partida y tomar tus propias notas. Imprime y usa la siguiente hoja mientras aprendes a jugar rellenando las casillas con lo que ocurre en cada fase.

Esta hoja está diseñada para ser utilizada junto con las reglas básicas, que se pueden encontrar en la aplicación, online o en el libro físico.

HABILIDADES DE DESTACAMENTO:

MEJORAS:

ESTRATEGEMAS:

ANTES DE LA BATALLA/DESPLIEGUE:

1: FASE DE MANDO

2: FASE DE MOVIMIENTO

4: FASE DE DISPARO

5: FASE DE CARGA

6: FASE DE COMBATE

NOTAS

TIRADA PARA HERIR

FUERZA DEL ATACANTE VS RESISTENCIA DEL BLANCO	1D6
La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia	2+
La Fuerza es MAYOR QUE que la Resistencia	3+
La Fuerza es IGUAL A la Resistencia	4+
La Fuerza es INFERIOR A la Resistencia	5+
La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia	6+

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

HOJAS DE UNIDAD

Cada miniatura tiene una hoja de unidad que muestra lo que puede hacer.

Para este plan de batalla, nos centraremos en los valores marcados con un círculo. Las tarjetas de datos tanto del Vindicador de los Forjados en la Tormenta como del Zakatripaz Mandamalo se pueden encontrar en las hojas de guía de montaje y pintura incluidas en tu paquete de Warhammer Alliance y también más adelante en esta Guía del líder.

• HOJA DE UNIDAD FORJADOS EN LA TORMENTA •

VINDICADORES

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Lanza tormentosa	2	3+	3+	1	1	Anticarga (+1 Perf)

✂ Cualquier fase de combate

AGUANTAR EL MURO DE ESCUDOS: *Los Vindicadores son el muro de escudos ante el que se derrumban las fuerzas de la ruina.*

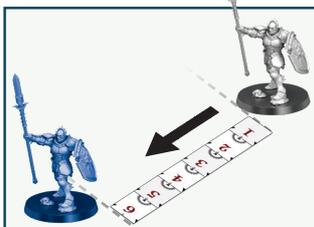
Efecto: Si esta unidad no cargó este turno y está trabada con una unidad enemiga que cargó este turno, tira 1D6. Con 4+, esta unidad tiene Atacar primero durante el resto del turno.

CLAVES INFANTERÍA, ORDEN, FORJADOS EN LA TORMENTA, CÁMARA DE GUERREROS

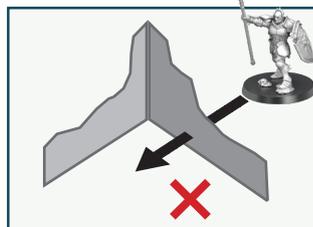
MOVIMIENTO NORMAL



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

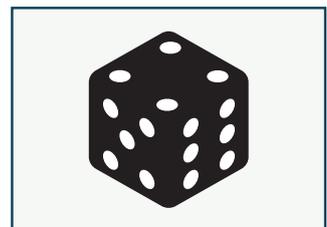


Usa una regla para mover esa miniatura hasta un máximo de pulgadas indicadas en el atributo Movimiento.



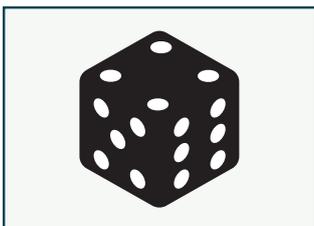
Al mover, una miniatura no puede atravesar escenografía u otras miniaturas.

CORRER



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

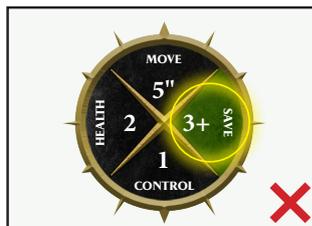
SALVACIONES DE ARMADURA



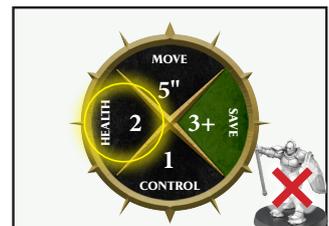
Para realizar una salvación de armadura, tira un dado y comprueba la hoja de datos de esa miniatura.



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



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



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

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

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

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

NECESITARÁS



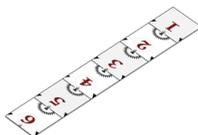
1 Forjado en la Tormenta Vindicador por jugador



1 Mandamalo Zakatripaz por jugador



1 o más dados



1 o más reglas



Tapete



Ruinas/barricadas



Marcadores de objetivo

DESPLIEGUE

Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:



4 marcadores de placa de presión



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

Despliegue de ejemplo



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

CÓMO GANAR

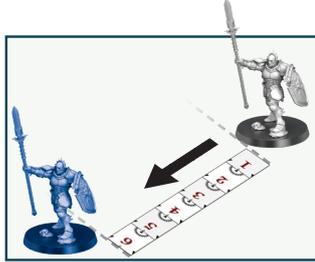
Una vez se hayan activado las 4 placas de presión, los Vindicadores pueden entrar en la criptormenta a través de la entrada (el borde opuesto a donde fueron desplegados) para ganar la partida.

REGLAS DE PLAN DE BATALLA

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



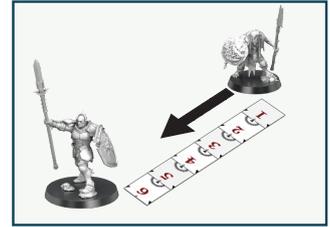
Antes de mover su Forjado en la Tormenta Vindicador, el jugador toma un marcador de objetivo aún no revelado y le da la vuelta, revelando o bien un Mandamalo Zakatripaz o una placa de presión. Si es un Zakatripaz, reemplaza el marcador por una miniatura.



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

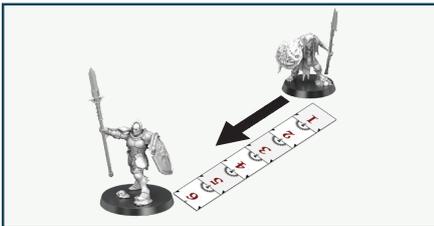


Si el Vindicador ha realizado una acción de movimiento normal, puede activar una placa de presión terminando un movimiento sobre ella. No podrá hacerlo si eligió correr.



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

REGLAS DE MOVIMIENTO MANDAMALAZ



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



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



• HOJA DE UNIDAD FORJADOS EN LA TORMENTA •

VINDICADORES

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Lanza tormentosa	2	3+	3+	1	1	Anticarga (+1 Perf)

✘ Cualquier fase de combate

AGUANTAR EL MURO DE ESCUDOS: Los Vindicadores son el muro de escudos ante el que se derrumban las fuerzas de la ruina.

Efecto: Si esta unidad no cargó este turno y está trabada con una unidad enemiga que cargó este turno, tira 1D6. Con 4+, esta unidad tiene Atacar primero durante el resto del turno.



CLAVES

INFANTERÍA, ORDEN, FORJADOS EN LA TORMENTA, CÁMARA DE GUERREROS



• HOJA DE UNIDAD MANDAMALÓZ •

ZAKATRIPAZ

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Dezpedazadora kruel	2	4+	3+	-	1	Crit (Mortal)

U Cualquier fase de combate

TÁKTIKAZ DE TERROR: Los Zakatripaz usan toda clase de estratagemas para desconcertar e intimidar a sus enemigos

EFECTO: Tira 1D6. Con 3+, durante esta fase resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques que tienen como blanco esta unidad. Esta habilidad no tiene efecto sobre ataques realizados por HÉROES.



CLAVES

INFANTERÍA, DESTRUCCIÓN, MANDAMALÓZ



HOJA DE REFERENCIA



NÚMEROS DE PÁGINA

Los números de página de esta hoja son los mismos que los que aparecen en las reglas básicas gratuitas de Warhammer Age of Sigmar, las cuales se pueden descargar desde el sitio web:

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-AGE-OF-SIGMAR-DOWNLOADS/

INICIO DEL TURNO

Inicio de la ronda de batalla 13

FASE DE HÉROE

Órdenes 29

Magia 33

FASE DE MOVIMIENTO

Coherencia 15

Terreno 16

FASE DE DISPARO

Habilidades de la fase de disparo 14

Ataques de disparo 17

FASE DE CARGA

Habilidades de la fase de carga 14

FASE DE COMBATE

Habilidades de la fase de combate 14

Ataques de combate 17

FINAL DEL TURNO

Objetivos 27

Final de la ronda de batalla 27

DADOS

5

MEDIR DISTANCIAS

5

CLAVES Y HABILIDADES

7

DESPLIEGUE

11

ATACAR

Secuencia de ataque 17

Secuencia de daño 19

Salvaciones de salvaguarda 19

Reglas especiales 23

REGLAS AVANZADAS

Órdenes 29

Terreno 31

Magia 33

Composición de ejército 35

Tácticas de batalla 40



¿Ganas de zambullirte en el reglamento de Warhammer Age of Sigmar? Una buena manera de aprendértelo todo es jugando una partida y tomando tus propias notas. Imprime la hoja a continuación y úsala mientras estés aprendiendo a jugar, anotando en los recuadros los acontecimientos de cada fase.

Esta hoja está diseñada para usarse junto con las reglas básicas, que se pueden encontrar en la aplicación, en línea o en formato físico.

EJÉRCITO:

Formación de batalla:

Saberes:

Mejoras

Inicio del turno

FASE DE HÉROE

FASE DE MOVIMIENTO

FASE DE DISPARO

FASE DE CARGA

FASE DE COMBATE

FIN DEL TURNO

NOTAS

CONSEJOS PARA ORGANIZAR PARTIDAS MULTIJUGADOR

Normalmente, las partidas de Warhammer se juegan entre dos personas. Aunque existen reglas para las batallas en equipo o las batallas gigantes, a veces los grupos de jóvenes pueden preferir jugar una partida grande e inclusiva. Esto puede deberse a que solo tienen un par de miniaturas, no están seguros de cómo jugar y necesitan a alguien que dirija el juego o porque el club solo tiene un espacio limitado.

A continuación se presentan algunas sugerencias para organizar partidas multijugador en su club.

PARTIDAS EN EQUIPO

La forma más sencilla de librar una partida multijugador es dividir a los participantes en equipos. No hay límite para la cantidad de equipos, pero mientras aún estás aprendiendo las reglas, recomendamos dividir a los miembros al azar en dos grupos, ya que la mayoría de las misiones de las reglas básicas están diseñadas para dos bandos. Cuando conozcas mejor las reglas de Warhammer, puedes adaptar el material del libro de reglas básico para más grupos como mejor te parezca.

LÍMITE DE MINIATURAS

Establece un límite de cuántas miniaturas o “unidades” puede traer cada jugador. Un personaje / líder y un solo grupo de miniaturas es un buen punto de partida. Si estás familiarizado con las reglas, puedes limitar la partida usando puntos / niveles de potencia.

LÍMITE DE TIEMPO

Los materiales de la caja están pensados para partidas que duren menos de una hora. A veces, es posible que no tengas tanto tiempo o que el juego se alargue. Es importante identificar los puntos en los que acabar las partidas de forma natural.

Por ejemplo, puedes predeterminar el número de rondas que jugar o limitar el tiempo que tiene cada bando para jugar su turno.

ORDEN ALEATORIO

Si estás jugando una partida de equipo con más de dos grupos, es buena idea dar un orden aleatorio al juego y permitir que cada equipo juegue su turno completo antes de pasar al siguiente. Esto mantiene el tiempo de inactividad al mínimo.

Sugerencia: Usa DADOS de diferentes colores que representen a cada equipo o escribe sus nombres en una hoja de papel. Mételes en una bolsa y saca uno al azar hasta que la bolsa esté vacía y todos los equipos hayan jugado su turno. Este elemento aleatorio hará que el juego sea más emocionante e impredecible.

¡RECICLA!

Cuando un chaval solo tiene un par de miniaturas, puede ser desalentador que sean eliminadas al comienzo del juego y luego que la partida continúe durante una hora o más sin él o ella. Considera la posibilidad de permitir que los jugadores vuelvan a traer unidades al tablero si pueden responder una pregunta sobre las reglas del juego o describir la derrota de su personaje de una manera creativa. Si responden correctamente, sus miniaturas pueden volver a entrar por los bordes del tablero. Esto puede crear una partida sin fin, por lo que es importante establecer un límite de tiempo.

ESTABLECE UN OBJETIVO

Darle al juego un objetivo, o una narrativa, ayuda a mantener a los jugadores entretenidos y concentrados. Puede haber puntos establecidos en el campo de batalla o elementos de escenografía que capturar, un gran monstruo/tanque que todos tienen que derribar juntos o una carrera a cada lado del área de juego. No hay límite para lo que se puede hacer.

MÁS ALLÁ DEL PAQUETE DE RECURSOS



OTROS JUEGOS WARHAMMER

Tu paquete de recursos de Warhammer Alliance trae material de nuestros dos juegos más grandes: el crudo y futurista Warhammer 40,000 y los vastos y fantásticos reinos mágicos de Warhammer Age of Sigmar. Tu libretto de Battle Honours también usa estos juegos para ilustrar las diversas actividades.

Hay mucho que hacer y disfrutar en estos juegos y ambientaciones, pero también puedes realizar sesiones con tu grupo (y completar tareas del programa Battle Honours) usando miniaturas de cualquier juego de Warhammer. De hecho, la mayoría de miniaturas pueden usarse en más de un juego: por ejemplo, una banda de Warcry puede convertirse en la base para un ejército de Warhammer Age of Sigmar. A la mayoría de aficionados les gusta usar más de un juego o trasfondo, así que veamos qué más tenemos.

JUEGOS DE ESCARAMUZAS

KILL TEAM

Este juego, que forma parte del universo de Warhammer 40,000, utiliza una cantidad pequeña de miniaturas por jugador, lo que lo convierte en una opción atractiva para grupos más pequeños y que permite experimentar la gama completa de tareas de montaje, pintura y juego. Kill Team también se juega en un espacio pequeño y las partidas se desarrollan rápidamente. Perfecto para clubes.

JUGADORES: 2



TIEMPO:
90-120 MINUTOS



WARCRY

Similar a Kill Team, pero ambientado en los Reinos Mortales de Warhammer Age of Sigmar, la acción es rápida y cinematográfica, con pequeñas bandas enfrentándose por la gloria. Los miembros de tu club se concentrarán en personalizar su apariencia, probar muchas estrategias y tácticas nuevas y, en general, aprovechar al máximo su tiempo. Una vez que te acostumbres a las reglas, las partidas de Warcry se pueden completar fácilmente en lo que dura el almuerzo.

JUGADORES: 2



TIEMPO:
30-60 MINUTOS



CÓMO GANAR SELLOS DE BATTLE HONOURS

Una partida de Warcry o Blood Bowl puede contar para conseguir un sello de actividad de Jugar exactamente igual que una partida de Warhammer Age of Sigmar. Pintar un héroe de Cursed City puede reemplazar pintar un personaje, o montar algunos de los monstruos podría contar para las actividades de Refuerzos. Si quieres más información sobre cómo obtener recompensas por tareas completadas o adaptar elementos a otros juegos y trasfondos, habla con el personal de la tienda Warhammer más cercana. Estarán encantados de ayudarte a ti y a tu club.

JUEGOS DE MESA DE MINIATURAS

BLOOD BOWL

Este original juego de fútbol de fantasía combina la acción brutal de los deportes de contacto con orcos, elfos, goblins y otros seres en un juego caótico y divertido. Si a los miembros de tu club les gustan los deportes este juego podría ser un éxito. Como los equipos son relativamente pequeños, un club pequeño puede pintar algunos de sus personajes favoritos y formar un equipo combinado.

JUGADORES: 2*



TIEMPO:
60-80 MINUTOS



WARHAMMER UNDERWORLDS

Este juego combina la acción de un juego de estrategia con miniaturas con las tácticas y la planificación de un juego de creación de mazos. El punto de partida es muy sencillo: una caja con un puñado de miniaturas de encaje a presión junto con un juego de cartas listo para usarse y empezar a jugar de inmediato. El juego se aprende rápido, pero da mucho margen para taimadas estratagemas, por lo que es ideal para grupos que disfrutan de la acción rápida y una rivalidad sana.

JUGADORES: 2*



TIEMPO:
30-60 MINUTOS



** hasta 4 jugadores con una segunda caja*

WARHAMMER QUEST: CIUDAD MALDITA

Warhammer Quest es un excelente juego de mesa cooperativo para los clubes más unidos. Los jugadores manejan uno o dos héroes y colaboran para liberar a una población de ciudadanos asediados por los crueles señores vampiros. Con una sola caja de Ciudad Maldita puedes crear un gran proyecto grupal, con muchos monstruos diferentes y héroes con mucho carácter que se pueden compartir para pintar y convertirse en una orgullosa posesión del club. El juego también cuenta con elementos de campaña por los que el club debe avanzar superando una serie de aventuras para, finalmente, completar el juego.

JUGADORES: 1-4*



TIEMPO:
120-180 MINUTOS



**por partida: una campaña puede tener muchos más jugadores, con diferentes héroes participando en cada aventura según quién esté disponible para jugar.*



ACTIVIDADES EXTRA

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

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



El contenido de Warhammer Age of Sigmar incluye:

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

El contenido de Warhammer 40,000 incluye:

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

¿NECESITAS AYUDA?

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

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:



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



ESCRITURA CREATIVA: HOJA DE LA HISTORIA DEL EJÉRCITO

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

¿DÓNDE?

¿Dónde ocurre tu historia?

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

NOTAS:

¿QUÉ?

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

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

NOTAS:

¿POR QUÉ?

¿Por qué lucha tu ejército? Preguntas a considerar:

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

NOTAS:

¿QUIÉN?

¿A quién se enfrenta tu ejército?

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

NOTAS:

LLÉVALO UN PASO MÁS ALLÁ

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

FORJADO EN LA TORMENTA VINDICADOR

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

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

REFORJA

Algunas Huestormentas han experimentado diversos fenómenos que asolan sus filas a medida que sus guerreros son reforjados una y otra vez.

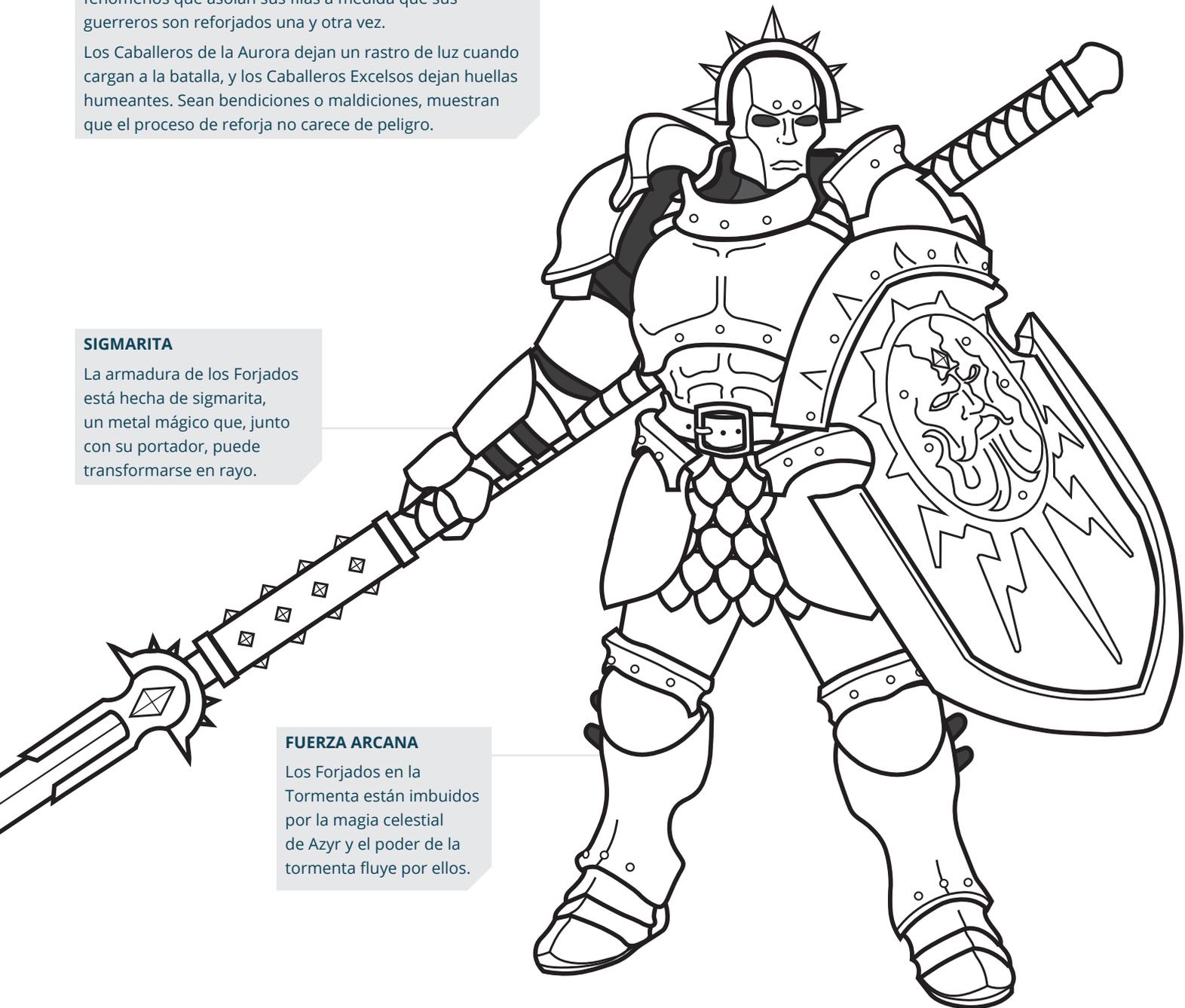
Los Caballeros de la Aurora dejan un rastro de luz cuando cargan a la batalla, y los Caballeros Excelsos dejan huellas humeantes. Sean bendiciones o maldiciones, muestran que el proceso de reforja no carece de peligro.

SIGMARITA

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

FUERZA ARCANA

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



MANDAMALO ZAKATRIPAZ

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

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

KLANES

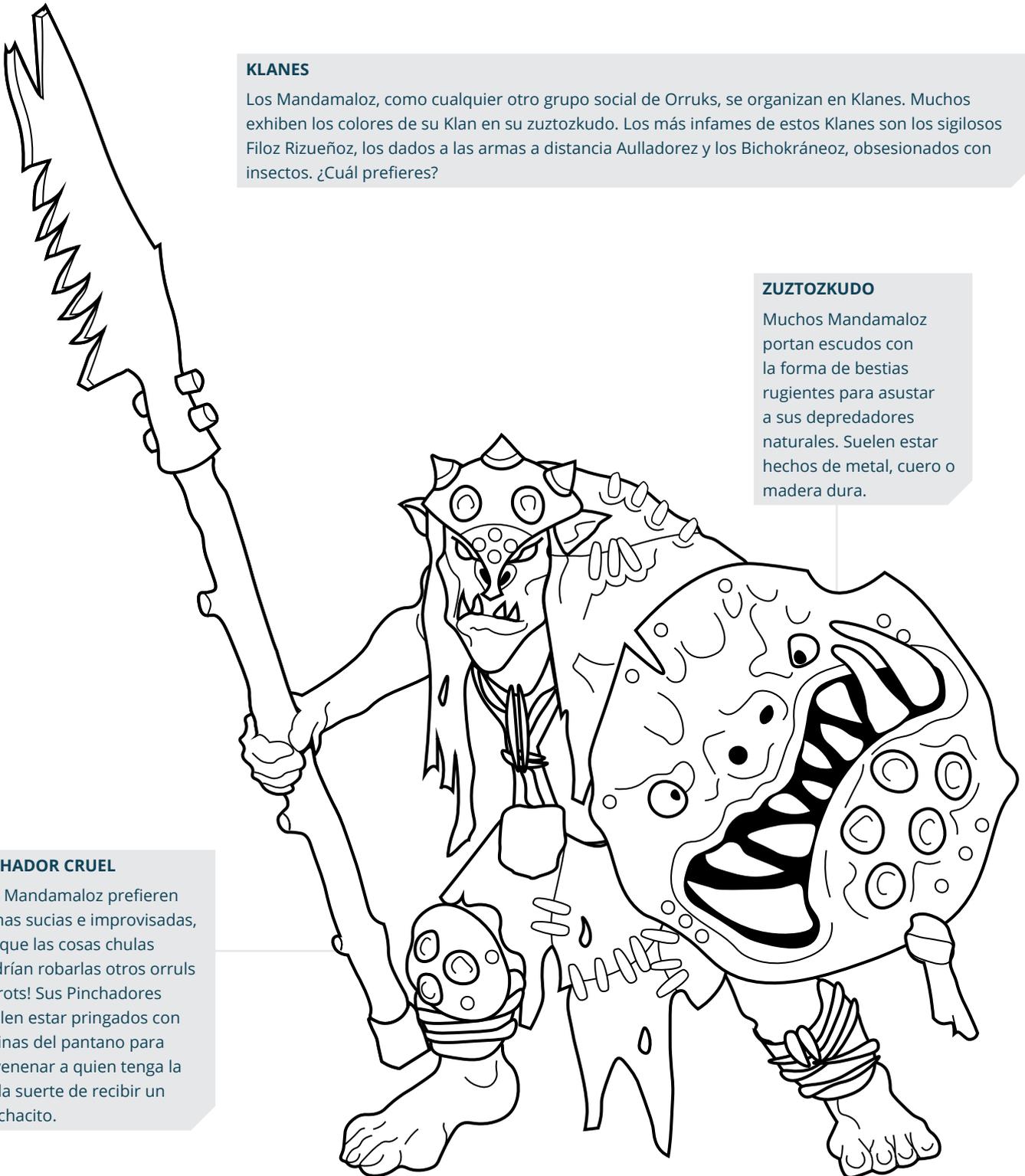
Los Mandamalo, como cualquier otro grupo social de Orruks, se organizan en Klanes. Muchos exhiben los colores de su Klan en su zuztozkudo. Los más infames de estos Klanes son los sigilosos Filoz Rizueño, los dados a las armas a distancia Aulladorez y los Bichokráneoz, obsesionados con insectos. ¿Cuál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

ZUZTOZKUDO

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

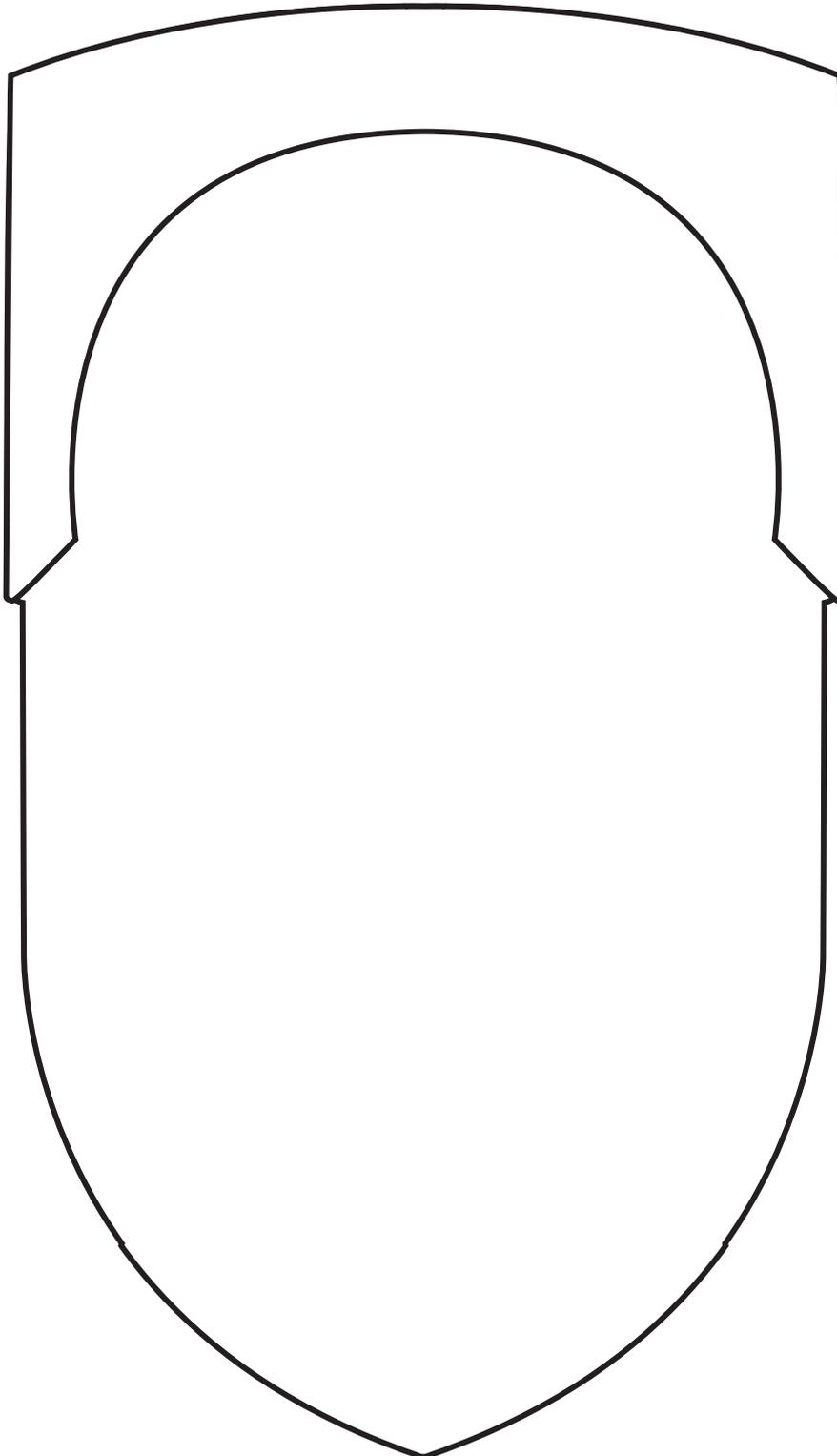
PICHADOR CRUEL

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

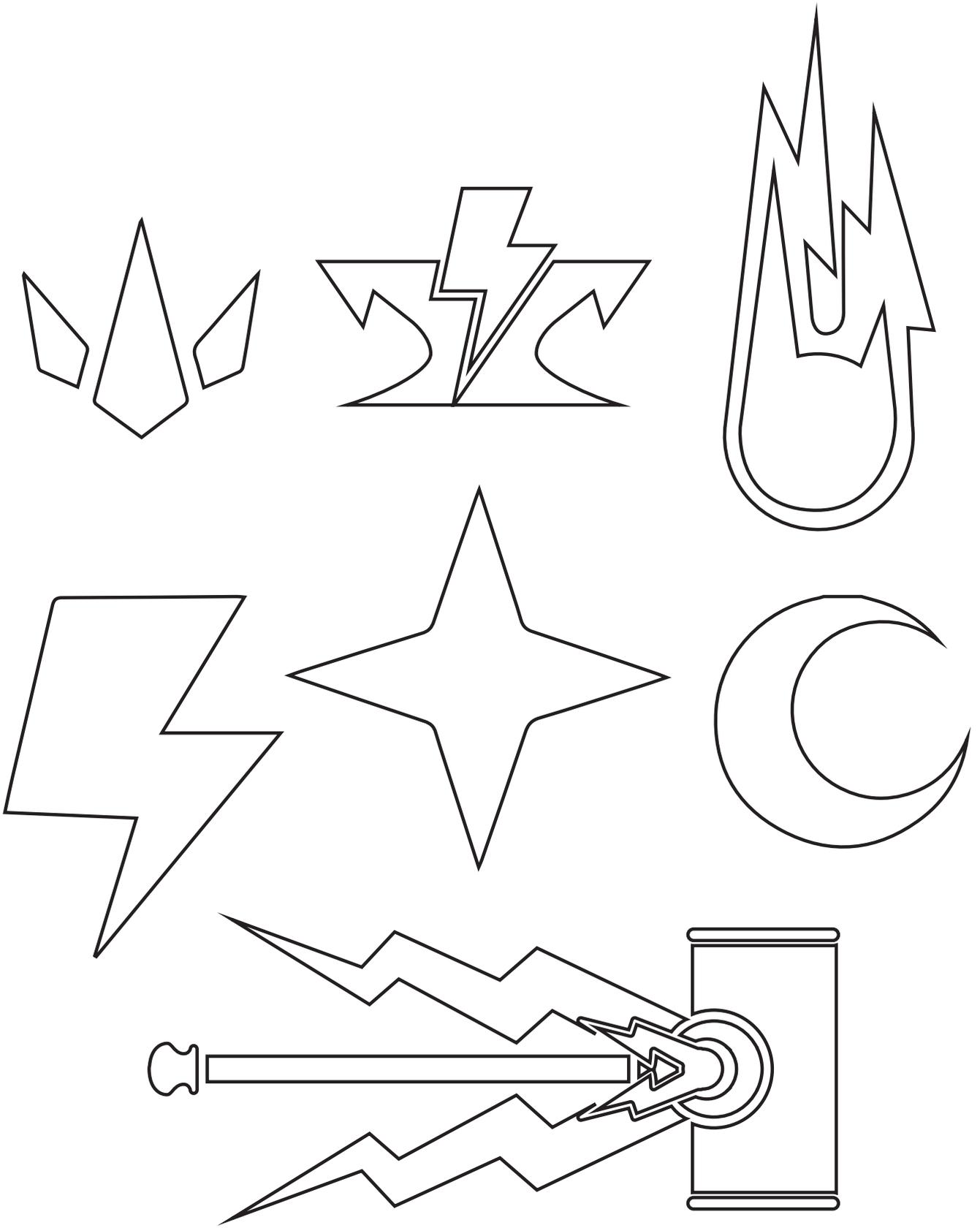


Cada Huestormenta tiene su propio símbolo que a menudo aparece como un emblema en su escudo. Usa el esquema a continuación para diseñar tu propio emblema de escudo.

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



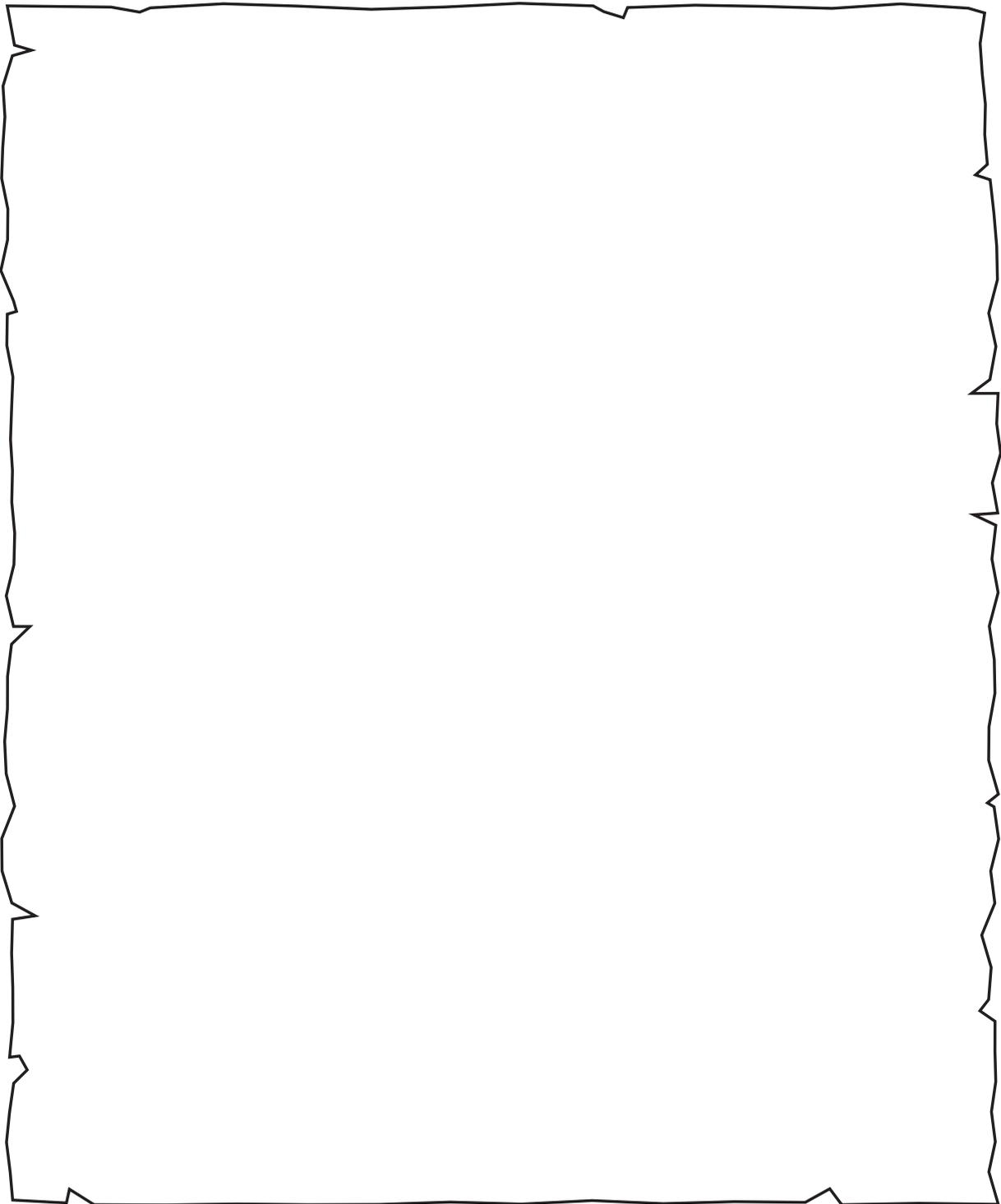
Recorta e incorpora estas figuras en tu diseño, o úsalas como punto de partida para diseñar el tuyo propio.



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

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

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



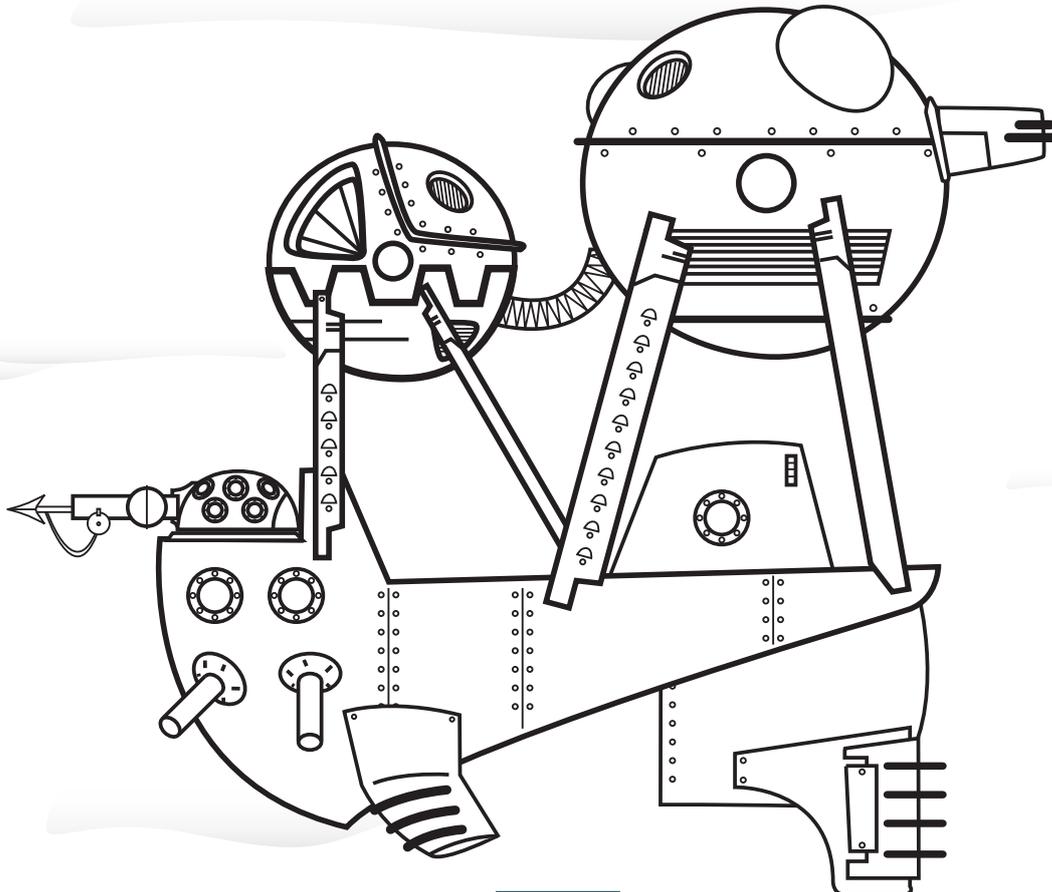
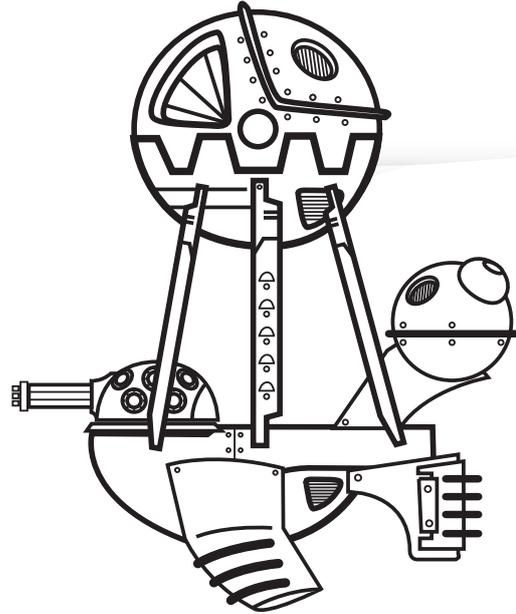
Los Altos Señores Kharadron son maestros de los cielos, intrépidos duardines aeronautas que valoran las ganancias por encima de todo. Navegan por las nubes en embarcaciones revestidas de acero armadas hasta los dientes con cañones, bombas y armamento diverso, enfrentándose a la furia de daemons y monstruos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

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

INSTRUCCIONES

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

Naves de ejemplo:



DISEÑAR UN AEROBAJEL KHARADRON

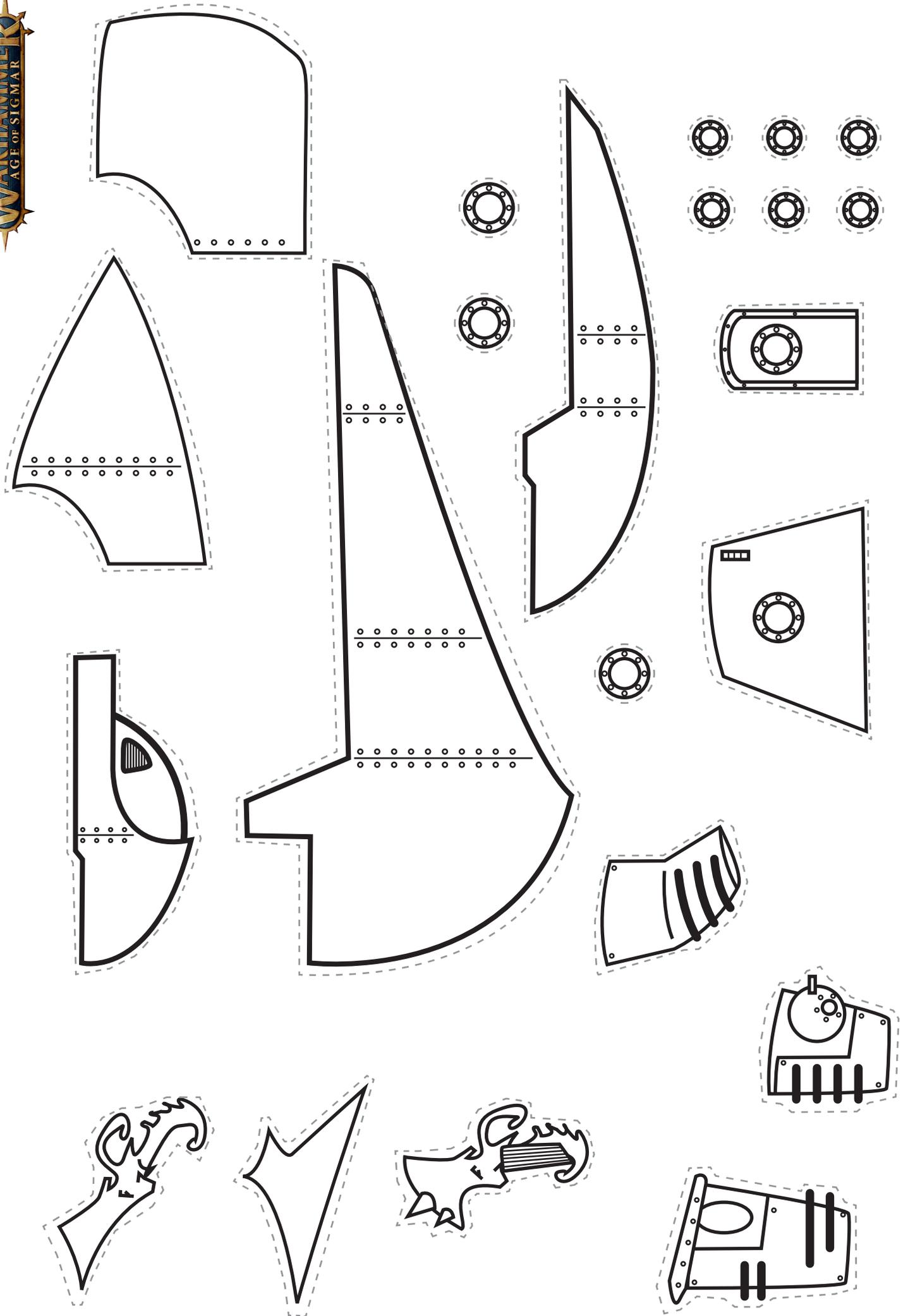


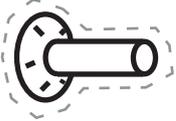
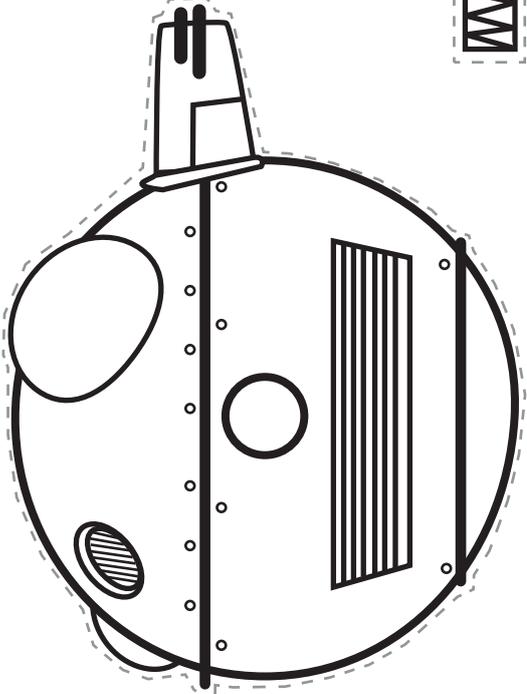
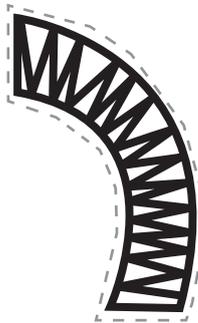
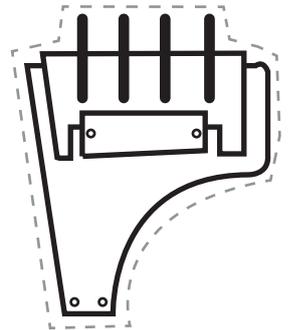
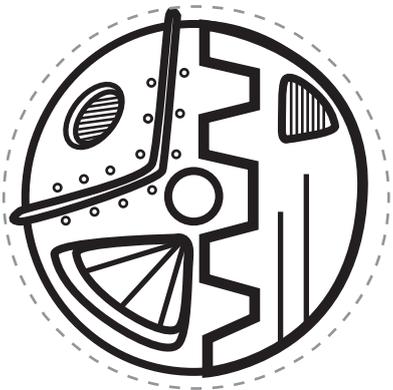
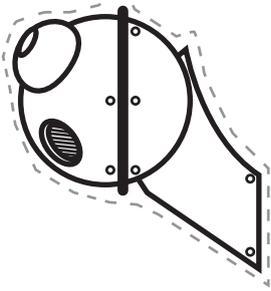
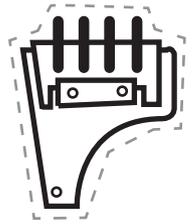
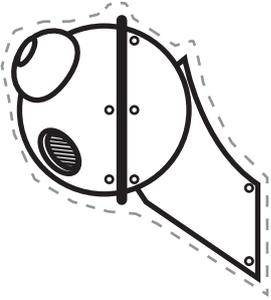
NOMBRE DEL CAPITÁN/A:

NOMBRE DE LA NAVE:

POR:

A large, empty rectangular area with a decorative, slightly rounded border, intended for drawing the design of the Aero Bajel Kharadron.





MARINE ESPACIAL INTERCESOR DE ASALTO

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

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

CASCO Mk X

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

BIOLOGÍA MEJORADA

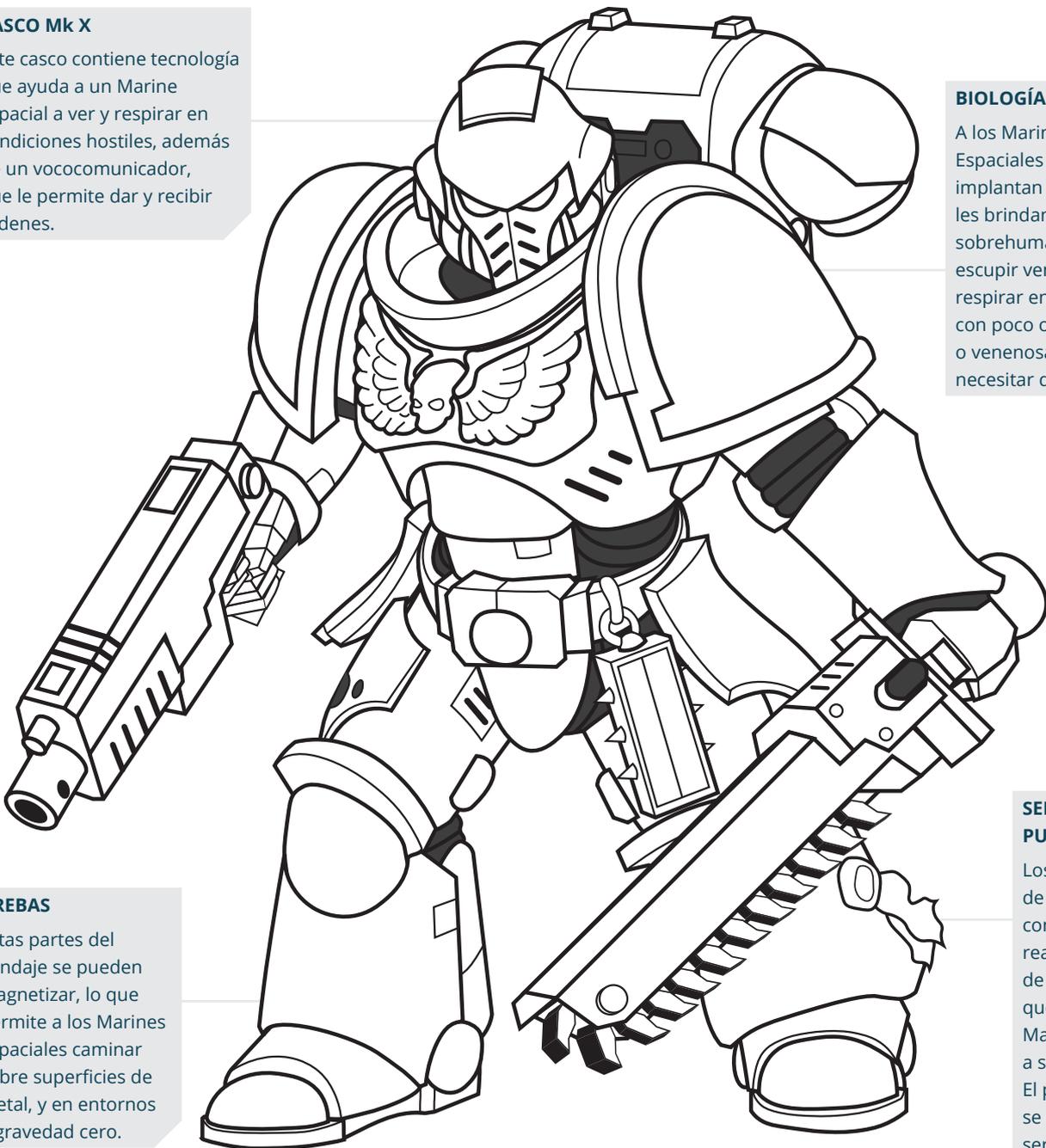
A los Marines Espaciales se les implantan órganos que les brindan habilidades sobrehumanas, como escupir veneno ácido, respirar en atmósferas con poco oxígeno o venenosas y no necesitar dormir.

GREBAS

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

SELLO DE PUREZA

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



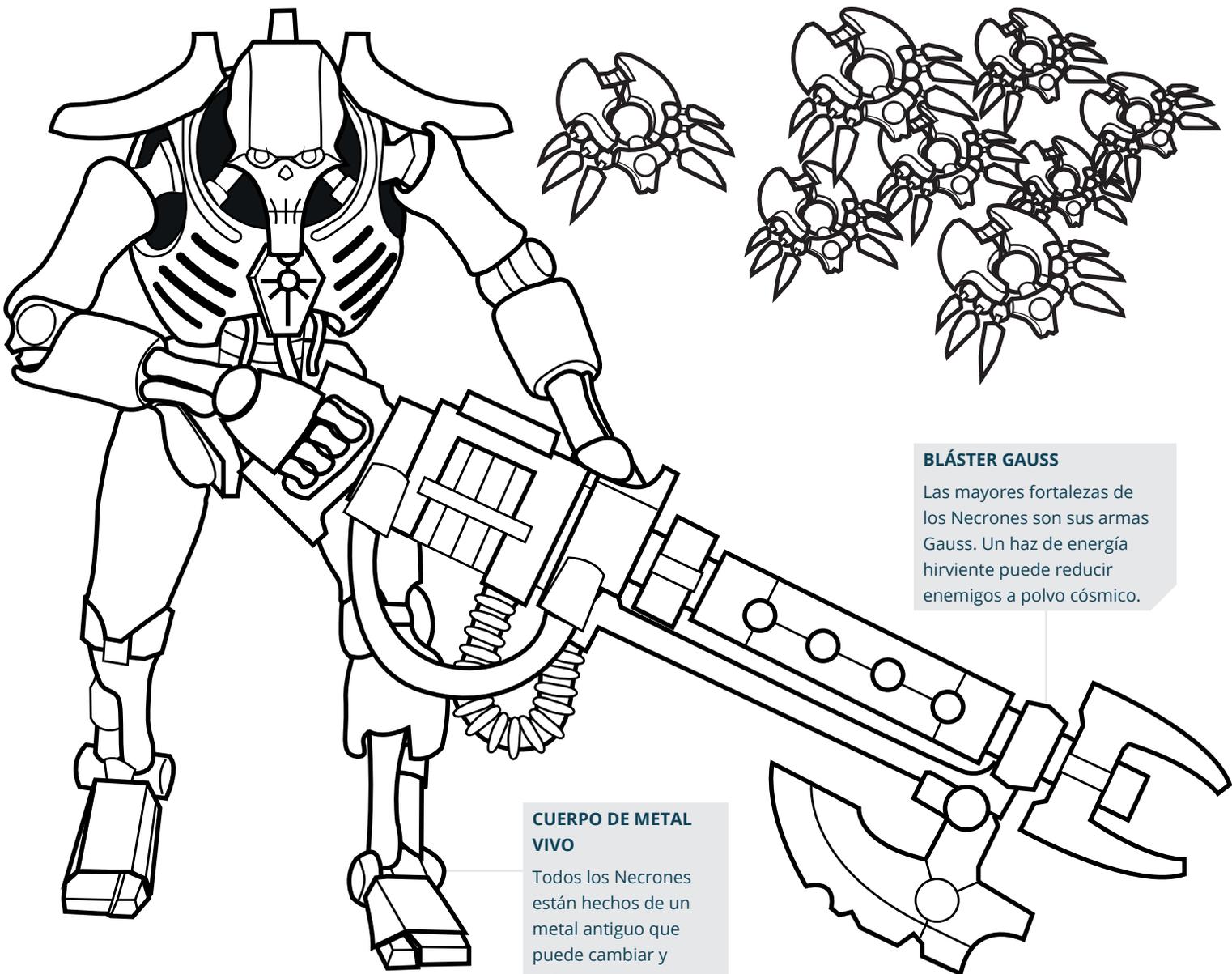
GUERRERO NECRÓN

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

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

ANTIGUAS RIVALIDADES

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



CUERPO DE METAL VIVO

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

BLÁSTER GAUSS

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

DISEÑAR UN SECTOR DE LA GALAXIA

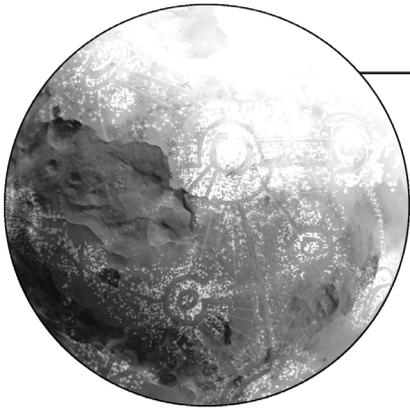


Crea un mapa del sector del espacio en el que se encuentra el planeta natal de tu Capítulo de Marines Espaciales. Incluye los mundos circundantes y etiquétalos con un nombre y un objetivo. Por ejemplo, su sector de la galaxia podría tener varios mundos colmena que son excelentes campos de reclutamiento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

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

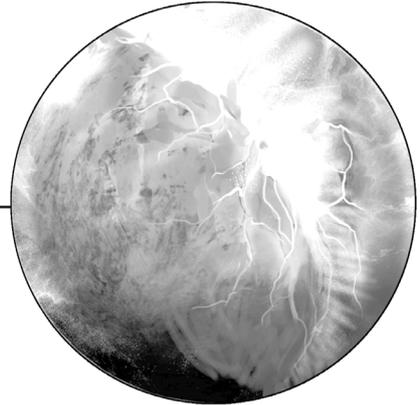
NOMBRE DEL SECTOR DE LA GALAXIA:

A large rectangular area filled with a fine grid, intended for drawing a galaxy sector map. The grid is light gray and covers most of the page's width and height.



MUNDO COLMENA

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

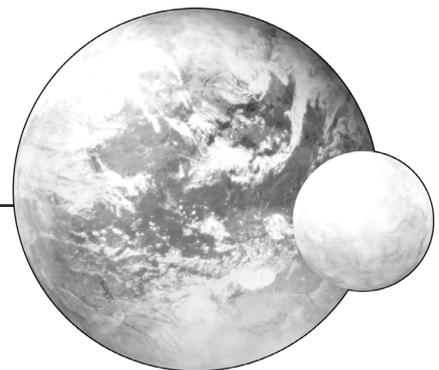


PLANETA DESTRUIDO



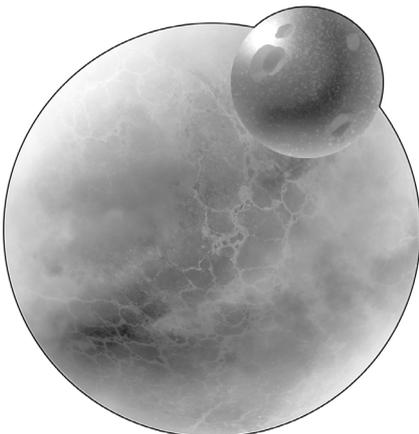
MUNDO FORJA

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



MUNDO AGRÍCOLA

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



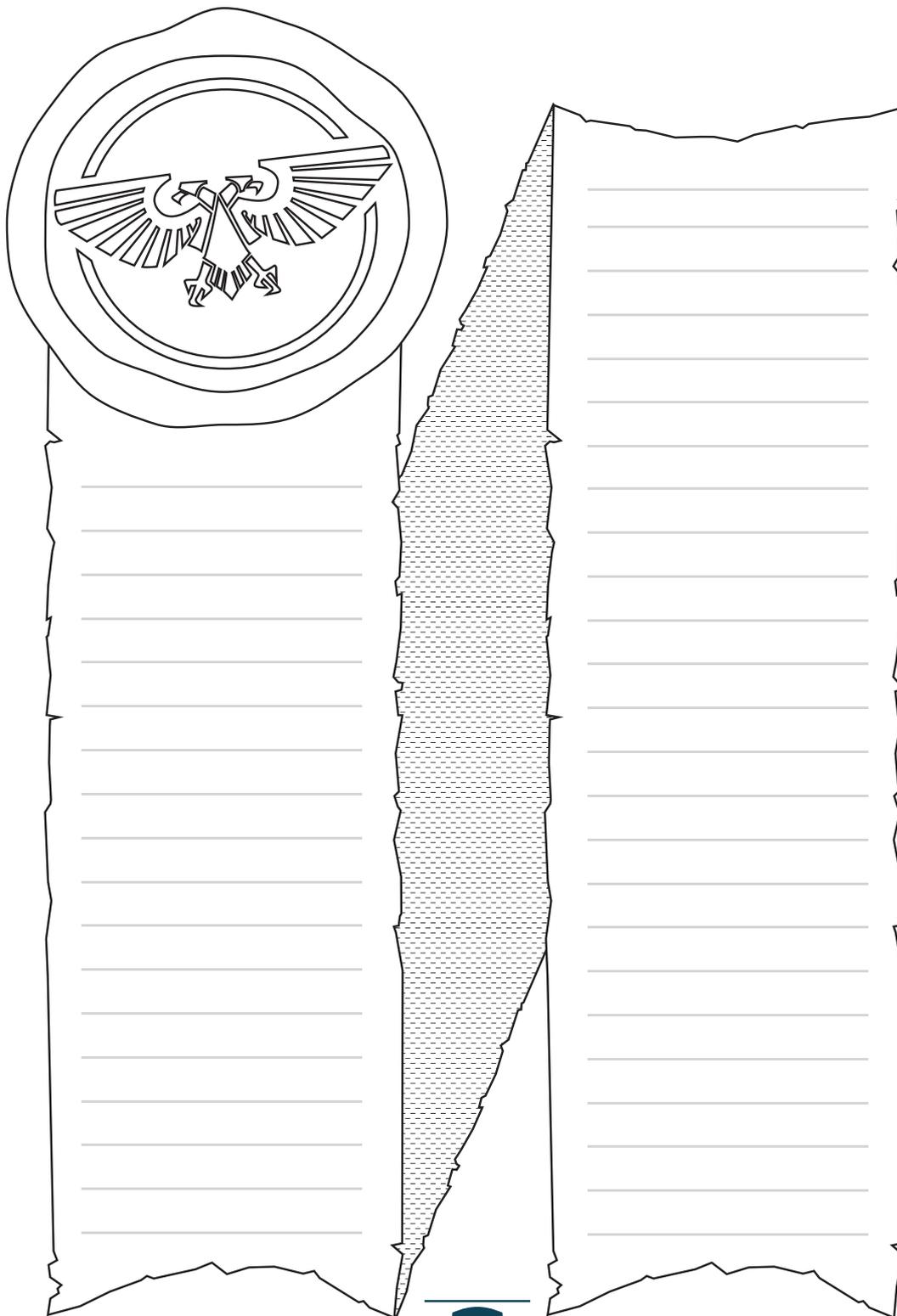
MUNDO MUERTO

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

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

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

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



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

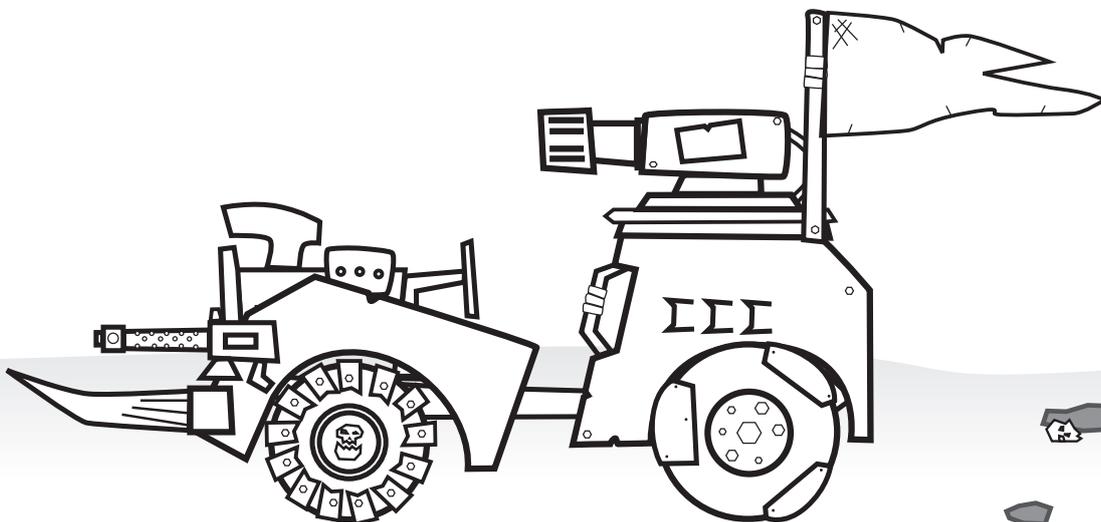
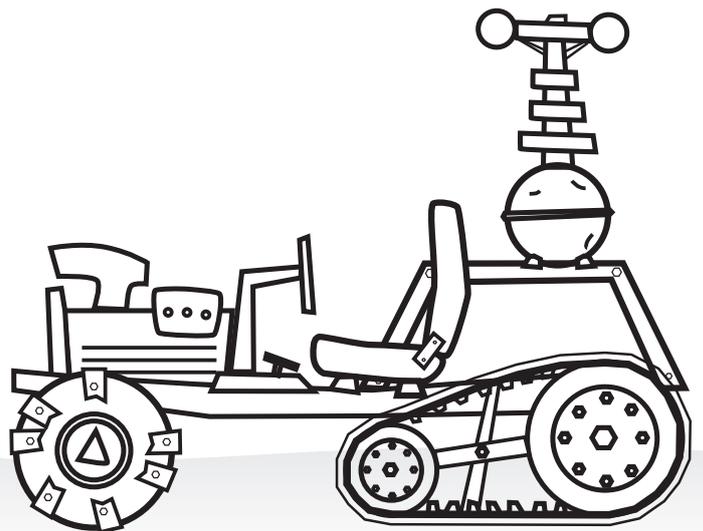
Los Orkos son famosos por ser brutales y astutos, y sus razas ponen a prueba ambas cualidades. Si un Orko puede ganar únicamente yendo muy rápido, eso está bien, pero si puede eliminar a sus oponentes con armas pesadas o trampas furtivas, ¡eso es aún mejor!

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

INSTRUCCIONES

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

Buggies de ejemplo:



DISEÑA TU PROPIO VEHÍCULO ORKO



NOMBRE DE LOS CONDUCTORES:

NOMBRE DEL VEHÍCULO:

POR:

A large, empty rectangular area with a black border, intended for drawing a vehicle. The area is divided into two horizontal sections: a white top section and a light gray bottom section. There are two small icons: a stylized figure on the left side of the white section and a stylized figure on the right side of the gray section.

