

# WHITE DWARF

94  
FEBRERO

EL  
SEÑOR  
DE LOS  
ANILLOS

LAS DOS TORRES

**GAMES  
WORKSHOP**

PVP 4,50 €  
CANARIAS 4,80 €



[www.games-workshop.es](http://www.games-workshop.es)



# GAMES WORKSHOP

## UN HOBBY, UNA PROFESIÓN

### TRABAJA EN NUESTROS DEPARTAMENTOS DE VENTAS

## ¡ATENCIÓN!

#### REF: RET.

Jóvenes entusiastas, de todas las provincias de España, que quieran formar parte de nuestro equipo de Ventas. Necesitamos ENCARGADOS y DEPENDIENTES DE TIENDAS para continuar nuestro programa de continua expansión.

#### SI TIENES:

- Buenos conocimientos del Hobby Games Workshop.
- Entusiasmo sin límites.
- Personalidad extrovertida.
- Ganas de trabajar.
- Flexibilidad en tu tiempo libre.

#### TE OFRECEMOS:

Integración en una empresa en continua expansión.

Formación especializada y completa.

Excelentes perspectivas profesionales.

**NO TE LO PIENSES, ENVÍA TU CURRÍCULUM VITAE A:**

Oferta Empleo Fuerzas de Ventas  
GAMES WORKSHOP  
(indicar referencia).  
Consell de Cent, 334-336  
08009 BARCELONA

o bien por e-mail a:

**RRHH@GAMES-WORKSHOPS**

## EXPLORADORES

LAS HUESTES DEL EMPERADOR SIGUEN BUSCANDO **EXPLORADORES** PARA LLEVAR A CABO MISIONES DE APOYO Y RECONOCIMIENTO EN DIFERENTES ASENTAMIENTOS. LOS **EXPLORADORES** SERÁN LLAMADOS A FILAS EN AQUELLAS OCASIONES EN QUE SU PRESENCIA SEA REQUERIDA (POR LO GENERAL, FINES DE SEMANA).

BUSCAMOS TIP@S ATREVIDOS, CON DON DE GENTES... ENTUSIASTAS DEL **HOBBY GAMES WORKSHOP** Y QUE DOMINEN TODOS SUS ASPECTOS PARA ENSEÑAR A JUGAR, PINTAR Y COLABORAR EN LA ORGANIZACIÓN DE LOS DIFERENTES EVENTOS DERIVADOS DEL HOBBY GAMES WORKSHOP®.

ENVÍANOS TU CV  
A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

**EXPLORADORES  
GAMES WORKSHOP  
CONSELL DE CENT 334-336  
08009 BARCELONA**

O POR E-M@IL A:  
**RRHH@GAMES-WORKSHOPS**

**UN MUNDO DE OPORTUNIDADES SE ABRE ANTE TI.**

Equipo de Redacción:  
Dirección: Oriol Nin  
Redactor Jefe: Jordi  
Traducción: Elvira Na  
Editor: García y Xavier  
Diseño y Maquetación:  
Olga Giménez, Oriol  
Carlos Santos y Herr  
Corrección y Redacción:  
Vanessa Pina y Héct  
Webmaster: Dani Jul  
Revista Mensual  
Depósito Legal:  
B-38009-93 - ISSN:  
Copyright © Games  
Todos los Derechos  
Prohibida la reproducción o soporte de la publicación, en permiso escrito del s  
CORRESPONDENCIA  
Problemas de interpretación, particularmente cualquier Games Workshop preguntas sobre reglas, Marketing, O Consell de Cent. Por favor, incluye un "pa" preguntas de forma simple "si" o "no". (En garantía que la cantidad de correos dadas, por lo que es posible contestar a cada carta.  
También puedes contactar con la World Wide Workshop y http://www  
COLABORACIONES  
Recibimos cada día muchos que nos prestan su trabajo, artículos y co. No se acepta tan solo e right sobre este es, por Games Workshop, así por el autor a Games Workshop de propiedad y titular el derecho de editar o n parecer apropiado. Por favor, no envíe si no nos es posible fur  
COPYRIGHTS Y MARCA  
La totalidad del contenido Games Workshop Ltd. que aparecen en los p imágenes contenidas en artículos propios o sobre las ilustraciones contienen es propiedad Copyright © Games Workshop. Reservados los derechos. Registrados de Games Workshop y otros países del grupo de Games Workshop: Citadel, Blood Bowl, G Metal, Eldar, Epic, G Marine, Tyrant y Warhammer. Alas de Cuervo, Angeles Sangrientos, Devorador de Almas, Furia, Gretchin, Khorne, Lamentable, M de Nargle, Nurgles, O Puffing Blown, Shaven Squat, Tridónas, Trazzi. La ilustración de White D está registrada en Epa Industrial 101981. Los registrados en el Reino White Dwarf es un WORKSHOP SL. O.C. Barcelona. Registro M Tomo 26704. Inscript General. Sociedad Un Workshop International



P

TAS

s fieles  
r para  
rial en el  
arante  
aga nece-  
cional tele-  
tarea es el  
aspectos

ento del  
uma voz

la direc-  
sobre la

TTAE A:

il a:

KSHOPES

S

CV  
ECCIÓN:

RES  
SHOP  
334-336

ONA

A:

KSHOPES

E TI.

Equipo de Redacción:

Dirección: Oriol Nin

Redactor Jefe: Jordi Ferré

Traducción: Elvira Navarro,

Editor García y Xavier Lobet

Diseño y Maquetación:

Oiga Giménez, Oriol Nin,

Carlos Santos y Hernán Ortuño

Corrección y Redacción:

Vanessa Pina y Héctor Madroñero

Webmaster: Dani Julivert

Revista Mensual

Depósito Legal:

B-39009-93 - ISSN: 1133/7095

Copyright © Games Workshop Ltd. 2003

Todos los Derechos Reservados

Prohibida la reproducción por cualquier

medio o soporte de los contenidos de

esta publicación, en todo o en parte, sin

permiso escrito del editor.

#### CORRESPONDENCIA

¿Problemas de interpretación de reglas? Contestaremos particularmente cualquier pregunta relacionada con los juegos Games Workshop y Miniaturas Citadel. Envía tus preguntas sobre reglas a WHITE DWARF, Games Workshop, C/ Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona. Por favor, incluye un sobre con tu dirección y redacta las preguntas de forma que podamos contestar con un simple "sí" o "no". ¡En caso contrario, no podemos garantizar que te contestemos! Recibimos una gran cantidad de correo diariamente y leemos cada una de las cartas, por lo que es posible que tardemos un poco en contestar a cada carta. ¡Gracias por tu paciencia!

También puedes contactar con Games Workshop a través de la World Wide Web en: <http://www.games-workshop.es> o <http://www.games-workshop.com>

#### COLABORACIONES NO SOLICITADAS

Recibimos cada día montones de cartas de aficionados que nos prestan sus ideas y nos envían sus ilustraciones, artículos y consejos. Todo el material recibido se acepta tan solo en el supuesto de que el copyright sobre este es, por el hecho de haber sido enviado a Games Workshop, cedido y asignado sin condiciones por el autor a Games Workshop Ltd. con plena garantía de propiedad y titularidad. También nos reservamos el derecho de editar o modificar el material como nos parezca apropiado. Por todo esto, si no estás de acuerdo con estas condiciones de asignación de copyright, por favor, no envíes tu material. ¡Lo sentimos, pero no nos es posible funcionar de ninguna otra forma!

#### COPYRIGHTS Y MARCAS REGISTRADAS

La totalidad del contenido de White Dwarf es Copyright © Games Workshop Ltd., 2003. Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo. El Copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que estas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd., 2003. Todos los Derechos Reservados. Las siguientes son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y otros países del mundo: Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Citadel, el castillo de Citadel, Blood Bowl, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, Epic, Genestealer, Space Hulk, Space Marine, Tyranid y Warhammer. Las siguientes son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.: Adepta Sororitas, Ala de Cuervo, Ala de Muerte, Ángeles Oscuros, Ángeles Sangrientos, Avatar, Codex, Desangrador, Devorador de Almas, Gargante, Garrapato, Gran Inmundicia, Gretchin, Hermanas de Batalla, Kanijo, Khorne, Leman Russ, Maltrolls, Mekánico, Necromunda, Nurgle, Nurglete, Ogrete, Orko, Portador de Plaga, Rattling, Skaven, Slaanesh, Slann, Slottabase, Snottling, Squat, Tiranidos, Tzeentch, Ultramarines, White Dwarf y la ilustración de White Dwarf. El bote de pintura Citadel está registrado en España con el número de Modelo Industrial 131981. Los Dados de Dispersión están registrados en el Reino Unido con el número 2017484.

White Dwarf es una publicación de GAMES WORKSHOP S.L. C/ Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona. Registro Mercantil de Barcelona Folio 17 Tomo 26104 Inscripción 3ª Hoja B-100034 Sección General. Sociedad Unipersonal: Accionista Games Workshop International Limited.

## CONTENIDO

# WHITE DWARF™

### NOTAS DEL DISEÑADOR

8

¿Quieres saber cómo se hizo el nuevo Codex Cazadores de Demonios? Andy Chambers y su equipo te cuentan todos los secretos de producción de este fabuloso codex.

### CLASE MAGISTRAL

14

Los chicos de 'Eavy Metal ofrecen una clase magistral sobre cómo crear un espectacular dreadnought de los Caballeros Grises.

### TALLER DE PINTURA

18

El mítico Razorback de los Marines Espaciales ha sido totalmente renovado. Aprende en este artículo la mejor manera de pintarlo.

### LOS PORTADORES DE LAS TINIEBLAS

20

Os presentamos las nuevas miniaturas de los Marines Espaciales del Caos Amos de la Noche. ¡Están de miedo!

### ORDO MALLEUS DIXIT

22

En este artículo, Andy Chambers hace un repaso de los últimos proyectos en los que ha trabajado y nos revela algunas de las cosas que están por venir en el universo de Warhammer 40,000.

### EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

33

En este número encontraréis un nuevo escenario, una clase magistral sobre cómo pintar la fabulosa miniatura de Bárbol, la segunda parte del informe de batalla sobre el Abismo de Helm, tácticas de asedio de la mano del creador del juego y la tercera parte de la guía para crear tu bastión de las Fuerzas de la Luz.

### LA NECRÓPOLIS SIN FIN

60

Aprende a crear escenografía milenaria para librar batallas en la legendaria Nehekhara, tierra ancestral de los Reyes Funerarios.

### CLASE MAGISTRAL DE PINTURA

64

El arca de las almas es una de las miniaturas más impresionantes de los Reyes Funerarios. En este artículo te enseñamos a pintarla.

### MISIÓN A LO DESCONOCIDO

68

En este trepidante informe de batalla, una cruzada de bretonianos se aventura en los desiertos de Nehekhara para cumplir una misión. Sin embargo, a los Reyes Funerarios no les agrada en absoluto que unos extranjeros penetren en sus tierras sagradas...

### EL CAMINO HACIA LA GLORIA

88

Añadimos las recompensas del Caos para este sub juego especialmente pensado para los adoradores de los cuatro dioses.



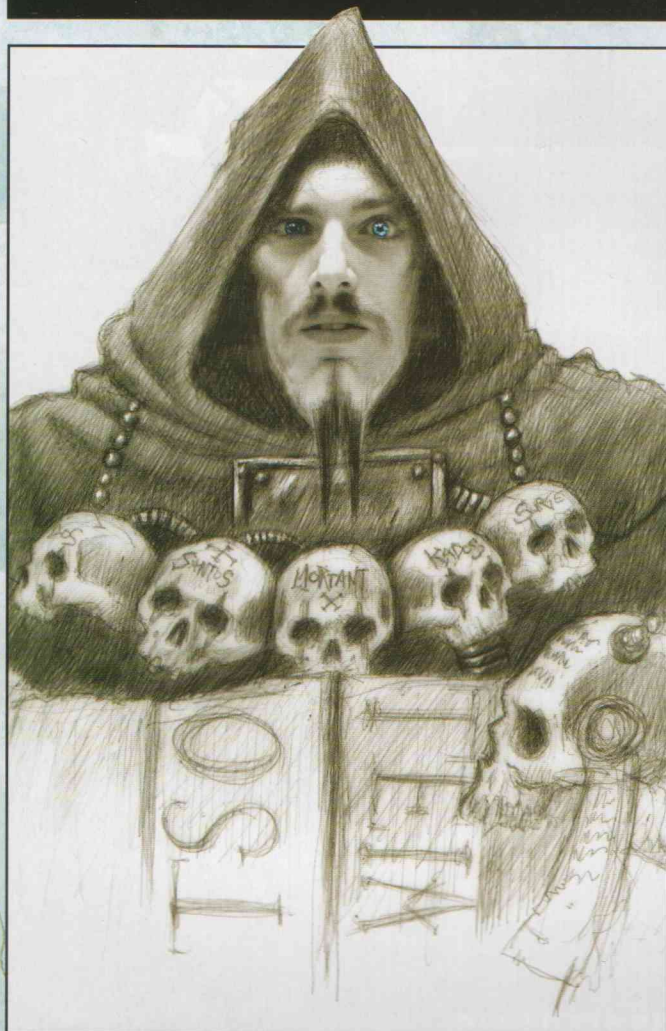
Ref. Producto: 03249999094  
Código de Producto: 3994





# ROGUE TRADER TOURNAMENT

WWW.GAMES-WORKSHOP.ES/EVENTOS/SOURCES/ROGUETRADER/  
ROGUETRADER@GAMES-WORKSHOP.ES  
TEL. (0034) 934 921 700



YA ESTOY AQUÍ. He tardado en llegar, pero ahora ninguno de vosotros, infelices, me hará callar. Me he cargado a generales que valían el doble que vosotros sin ni siquiera despeinarme. Me aburrís tanto que prefiero rascarme las costras del brazo a enfrentarme a vosotros. ¡Sin excepción alguna!

Esta va para los jugadores. Este año no voy a dejar titere con cabeza en los Rogue Trader Tournaments. Ya fueron bastante indulgentes con vosotros el año pasado. No sois más que una panda de quejicas y nenazas que no serían capaces de ganarme ni jugando con el doble de puntos. Que no, que insisto, tramposetes.

Así que vosotros, comerciantes piratas, ya os estáis poniendo a montar campeonatos (Torneos Oficiales Independientes, vamos, que hay que decirlo todo). Y más os vale que sean buenos y que estén plagados de participantes o me cabrearé como una

mona y viajaré hasta vuestras tienda a aplicaros el expedito (vaya, se me ha escapado) castigo del Emperador. Y, por cierto (sí, sí, es a vosotros, a los que intentáis escabulliros sin hacer ningún ruido), yo no voy a ser tan benevolente con los que no mandáis los resultados de los Torneos. Os señalaré con el dedo para que los participantes sepan por culpa de quién no suben sus puntacos al marcador.

Así que daos caña. ¡Venga! ¡Fuera de mi vista, que no tengo todo el día! ¡Qué os habéis pensado! ¡Mi tiempo es muy valioso! Bueno, ya estoy cansado. Me hastiáis. Me retiro.

Ego vos absolvo.  
¡A jugar!

Inquisidor Asbeel

ASBEEL

¡Los EXPLORADORES estáis ahora bajo mi mando, así que empezad a temblar porque no cejaré hasta que conquistéis cada rincón de la galaxia! Si eres tan inocente como para creer que puedes sobrevivir a mi tutelaje, te ves capaz de enseñar a jugar y a pintar y quieres colaborar en los diferentes eventos derivados del **HOBBY GAMES WORKSHOP**, ¡preséntate ya!

Exploradores Games Workshop Consell de Cent 334-336 08009 Barcelona  
o por mail a: [RRHH@games-workshop.es](mailto:RRHH@games-workshop.es)

**WARHAMMER**

**MARZO:**

**:: HAMMER WORLDSHOP ::**

¡ Tel. 916 018 894  
¡ [hammer\\_worldshop@hotmail.com](mailto:hammer_worldshop@hotmail.com)

**1 de Marzo**

# PARTICIPANTES Contactar  
PUNTOS DE EJÉRCITO 1500  
LUGAR Madrid 105, local 7  
¡ Getafe <Madrid>

**:: GAMES WORKSHOP ::**

¡ Tel. 915 772 187

**2 Marzo**

PRECIO 15,00 €

# PARTICIPANTES 20

PUNTOS DE EJÉRCITO 1500

REGLAS Oficiales

LUGAR Don Ramón de la Cruz 31

¡ Madrid <Madrid>

**:: ASOCIACIÓN JUVENIL TRASTEVEVERE ::**

¡ Tel. 660 303 453 - 914 920 038

¡ [nachoprieto1984@hotmail.com](mailto:nachoprieto1984@hotmail.com)

**Marzo**

# PARTICIPANTES 16

PUNTOS DE EJÉRCITO 1500

LUGAR Santoña S/N - 28941

¡ Fuenlabrada <Madrid>

**WARHAMMER**

**40.000**

**MAYO:**

**:: HAMMER WORLDSHOP ::**

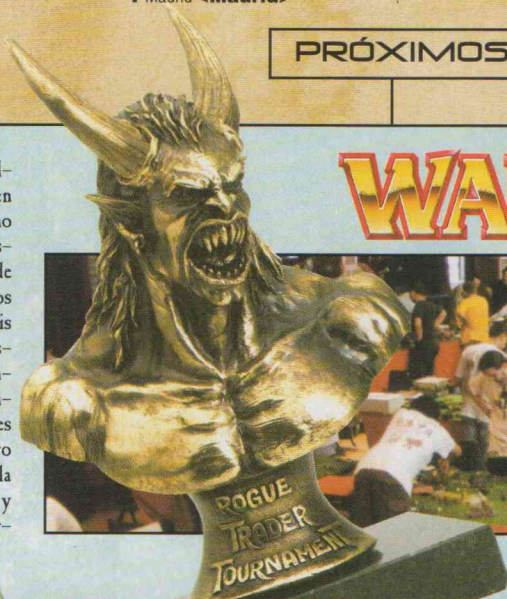
¡ Tel. 916 018 894  
¡ [hammer\\_worldshop@hotmail.com](mailto:hammer_worldshop@hotmail.com)

**1 de Mayo**

# PARTICIPANTES Contactar  
PUNTOS DE EJÉRCITO 1500  
LUGAR Madrid 105, local 7  
¡ Getafe <Madrid>

**PRÓXIMOS TORNEOS**

El 16 de marzo celebraré personalmente el torneo 2003, puntuable en el **ROGUE TRADER TOURNAMENT**. Allí no tendréis tiempo ni de respirar, despreciables generales, porque 100 de vosotros os enfrentaréis por erigiros el mejor. Espero que no mostréis ningún tipo de escrúpulo ante vuestro enemigo y arraséis los 1500 puntos de su miserable ejército, ateniéndolos siempre a las Reglas Oficiales (¡ay si no de vosotros!). Os espero en **COTXERES DE SANTS** /Sants 79, en la misma Barcelona. Preparad 24,00€ y llamad al 902131056 si queréis participar, ¡cobardes!



**WARHAMMER**





vuestras tiendas  
to (vaya, se me  
del Emperador.  
es a vosotros, a  
escabulliros sin  
yo no voy a ser  
os que no man-  
de los Torneos.  
do para que los  
r culpa de quién  
s al marcador.

Venga! ¡Fuera de  
go todo el día!  
do! ¡Mi tiempo  
ueno, ya estoy  
Me retiro.

FEEL

and a temblar  
galaxia! Si eres  
mclaje, te ves  
los diferentes

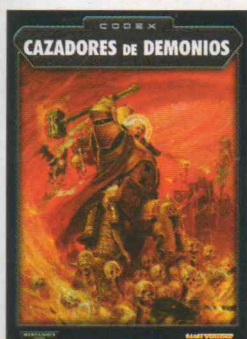
009 Barcelona

MER

SHOP ::  
54  
mail.com

actor  
500  
ocal 7  
id>

R



## CODEX: CAZADORES DE DEMONIOS

16,50 €

Este libro de 64 páginas contiene todo el trasfondo, las guías de pintado y de modelismo y todas las reglas necesarias para desplegar un contingente de Cazadores de Demonios. Los inquisidores del Ordo Malleus están en guerra permanente contra fuerzas demasiado horribles como

para poderlas comprender y, junto con los santos guerreros de los Caballeros Grises, llevan la luz del Emperador donde solo existe la más profunda de las tinieblas.

## HUÉSPED DEMONÍACO

7,00 €

Este blister contiene 1 miniatura de huésped demoníaco, diseñada por Aly Morrison.

Esta miniatura requiere montaje y pintado.



## CABALLEROS GRISES EN SERVOARMADURA

27,00 €

Esta caja contiene 5 miniaturas de Caballeros Grises, diseñadas por Aly Morrison.

Estas miniaturas requieren montaje y pintado.

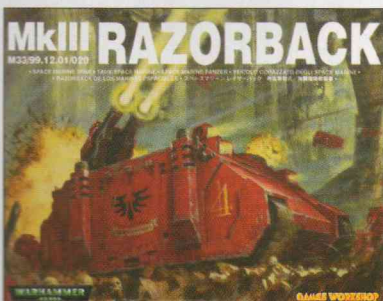


## RAZORBACK DE LOS MARINES ESPACIALES

27,00 €

Esta caja contiene 1 Razorback de los Marines Espaciales, diseñado por Tim Adcock.

Esta miniatura requiere montaje y pintado.



Estos precios son correctos salvo error tipográfico. Los precios indicados son los recomendados.



## SÉQUITO INQUISITORIAL

7,00 €

Este blíster contiene 3 cofrades y 2 servocráneos, diseñados por Aly Morrison y Juan Díaz.

Estas miniaturas requieren montaje y pintado.



## GRAN INQUISIDOR Y SÉQUITO

27,00 €

Esta caja contiene 5 miniaturas: 1 gran inquisidor, 4 cofrades y 2 servocráneos, todas ellas diseñadas por Gary Morley, Aly Morrison y Juan Díaz.

Estas miniaturas requieren montaje y pintado.



Estos precios son correctos salvo error tipográfico. Los precios indicados son los recomendados.

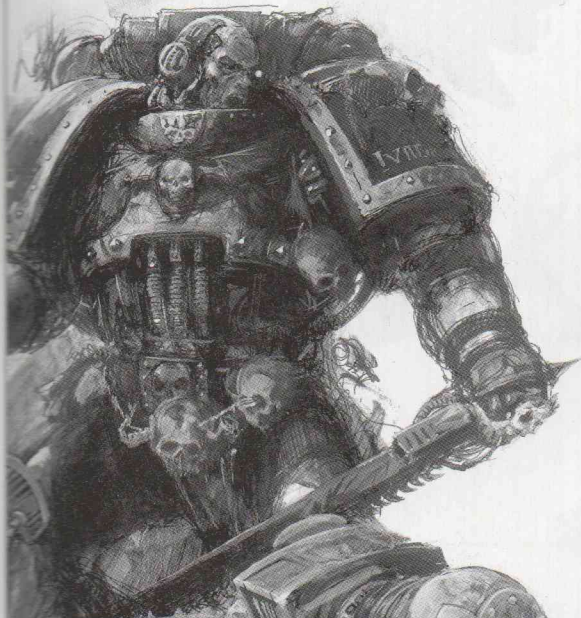


## AMOS DE LA NOCHE

23,00 €

Esta caja contiene los componentes suficientes como para montar 8 Marines Espaciales del Caos Amos de la Noche, diseñados por Aly Morrison.

Estas miniaturas requieren montaje y pintado.



## HÉROE DE LOS AMOS DE LA NOCHE

9,00 €

Este blister contiene 1 miniatura de héroe de los Amos de la Noche, diseñada por Aly Morrison.

Esta miniatura requiere montaje y pintado.





## ARCA DE LAS ALMAS

27,00 €

Esta caja contiene 1 arca de las almas, 1 sacerdote funerario y 2 guardianes del arca, todos ellos

diseñados por Alex Hedström y Mark Harrison.

Estas miniaturas requieren montaje y pintado.



## PORTADOR DEL ICONO FUNERARIO

12,00 €

Este blíster contiene 2 portadores del icono funerario, uno a pie y otro montado en un corcel esquelético, ambos diseñados por Colin Dixon.

Estas miniaturas requieren montaje y pintado.



## BUITRE DE NEHEKHARA

7,00 €

Este blíster contiene 1 miniatura de buitre de Nehekara, diseñada por Trish Morrison.

Esta miniatura requiere montaje y pintado.





## CAJA DE LOS GUARDIANES DEL SEPULCRO

27,00 €

Esta caja contiene 10 miniaturas de guardianes del sepulcro con escudos y espadas, diseñadas por Colin Grayson.

*Estas miniaturas requieren montaje y pintado.*



## GUARDIANES DEL SEPULCRO

9,00 €

Este blíster contiene 3 miniaturas de guardianes del sepulcro con escudos y espadas, diseñadas por Colin Grayson.

*Estas miniaturas requieren montaje y pintado.*



## GRUPO DE MANDO DE LOS GUARDIANES DEL SEPULCRO

10,00 €

Este blíster contiene 1 sumo celador, 1 portaestandarte y un músico, diseñados por Colin Grayson.

*Estas miniaturas requieren montaje y pintado.*





C O D E X

# CAZADORES DE DEMONIOS

## NOTAS DEL DISEÑADOR DEL CODEX: CAZADORES DE DEMONIOS

**Andy:** Para crear el Codex: Cazadores de Demonios, sus autores se inspiraron sin dudarlo en el trabajo que realizó Gav Thorpe con el juego Inquisitor (no impreso en España) de hace dos años. Mientras nuestros diseñadores y artistas iban desarrollando el tema tenebroso y gótico de los inquisidores rivales que se dedican a cazar herejes y hasta a sus hermanos radicales, sentí una punzada de remordimiento por lo

poco que nos habíamos ocupado de ellos hasta entonces en el juego de 40,000. La guerra inquisitorial es mayoritariamente secreta y se libra mediante la investigación, el sigilo y los asesinatos, en lugar de con batallas a gran escala, tal y como muy bien refleja el juego Inquisitor. Pero la tercera edición de Warhammer 40,000 está pensada para ejércitos completos más que para las bandas lideradas por personajes de

ediciones anteriores y hasta ahora nos hemos concentrado en razas enteras o en organizaciones militares de gran escala.

Sin embargo, en ocasiones puede ocurrir que un inquisidor tenga que acudir a la batalla para vencer a las fuerzas dispuestas contra él. Los inquisidores son sirvientes del Emperador dotados de la más alta de las autoridades para solicitar lo que





...y a quien sea que ellos estimen necesario para erradicar a los agentes que amenazan la estabilidad del santo Imperio. La Inquisición tiene a ejércitos y planetas enteros a su disposición y los inquisidores especialmente puritanos llevan a cabo una purga estricta y rigurosa de todas las manchas caóticas que encuentran a su paso. Todo esto me hizo pensar en la posibilidad de hacer un codex de los ejércitos de la Inquisición, en el que se definieran los contingentes que se forman por orden expresa de un inquisidor muy poderoso e influyente con el propósito de llevar a cabo una misión de máxima importancia. El problema de como reducir un tema tan inconmensurablemente extenso en un solo codex pudo conmigo hasta que investigué un poco sobre la historia de la Inquisición.

La Inquisición es una organización rodeada de un halo de misterio, en la que tanto individuos como grupos actúan de modo independiente para garantizar que se mantenga la vigilancia sobre todas las amenazas, tanto las internas como las externas al Imperio. No obstante, en esta legendaria orga-

nización no faltan las jerarquías tanto de rango como de afiliación y muchos inquisidores pertenecen a una de las tres órdenes, llamadas Ordos, consagradas a proteger el reino del Emperador de diversas amenazas en concreto. Una de estas tres, el Ordo Malleus, se encarga de proteger al Imperio contra su enemigo más antiguo: las atrocidades de los entes demoníacos y la insidiosa influencia corruptora del Caos. Dado que ya estábamos empezando la revisión del codex de los Marines Espaciales del Caos y planificando la campaña del Ojo del Terror (nota del editor: "Nooo, aún no revelaremos nada, tendréis que seguir atentos a las páginas de la White Dwarf..."), la Inquisición nos pareció el asunto más apropiado entre una cosa y otra. Y así nació el Codex: Cazadores de Demonios.

## NO SE TRATA SOLO DEL CAOS...

Una de las cosas más importantes que quería conseguir con el Codex: Cazadores de Demonios era crear un contexto en el que poder utilizar las fuerzas de los Cazadores de Demonios. Tratamos de evitar que el ejército fuera excesivamente "restringido" y especializado ofreciendo un montón de oportunidades para usar a los Cazadores de Demonios en una gran variedad de misiones y contra un sinfín de adversarios. De no ser así, los Cazadores de Demonios se habrían visto limitados a luchar contra jugadores de Marines Espaciales del Caos lo bastante simpáticos como para incluir muchos demonios en sus ejércitos y habrían tenido problemas para servir de algo en partidas aisladas y torneos en los que participara cualquier otro ejército. Para que los Cazadores de Demonios fueran un ejército útil, tendrían que poder enfrentarse a cualquier cosa, no solo a demonios, y tener buenas posibilidades de vencer.

Todo esto encaja muy bien con la idea de la influencia corruptora del Caos, capaz de manifestarse en diversas maquinaciones artificiosas. Por ejemplo, un contingente de Cazadores de Demonios podría emplearse contra un ejército estándar de la Guardia Imperial tras revelarse que el comandante de la Guardia está corrompido o poseído. Igualmente, los Cazadores de Demonios pueden verse envueltos en un combate con casi cualquier enemigo para conseguir un artefacto de vital importancia, ocupar un lugar o llevar a cabo alguna misión esotérica para prevenir quién sabe qué apocalipsis demoníaco. El juego Inquisitor ya incluía infinidad de material de trasfondo acerca de las diferencias filosóficas que pueden llevar a los Cazadores de Demonios a enfrentarse en combate mortal entre sí en aquellos casos en los que dos inquisidores discrepan en el método a seguir ("¡Hay que quemar el libro!", "¡No! ¡Hay que leerlo!").

Estas posibilidades se han explorado de distintas maneras. Primero a través de las ideas de las misiones para todas las razas y ejércitos. También nos inventamos dos misiones nuevas (¡Detened el ritual! y Caza del canope demoníaco). Sin embargo, lo que más me gusta es el apartado de los adversarios, en el que se describen las maneras en que el enemigo puede incorporar personajes poseídos y demonios invocados en sus propios ejércitos de Warhammer 40,000.

Con todas estas ideas básicas en mente y la inestimable ayuda de Phil Kelly y Graham McNeill, empezamos a preparar el libro de los Cazadores de Demonios propiamente dicho.

**Graham:** Los Cazadores de Demonios...

Solo con el nombre ya le vienen a uno a la cabeza todo tipo de imágenes épicas, nobles héroes a caballo entre el Imperio y las tinieblas más oscuras, herejes desquiciados y balbuceantes que han presenciado los planos más allá de la realidad y la lucha desesperada de la Humanidad por seguir existiendo. Desde un buen principio ya sabíamos que el codex de los







Cazadores de Demonios iba a ser un libro mucho más basado en los relatos, ya que íbamos a poner mucho más énfasis en la parte de las historias de Warhammer 40,000 y eso fue para mí lo más emocionante de trabajar en este proyecto. Ese es uno de los aspectos del universo de Warhammer 40,000 que teníamos más ganas de explorar para recrearnos en ese carácter siniestro y gótico que a veces se pierde entre tantos cañones, explosiones y ciencia ficción de ambiente futurista. En los Cazadores de Demonios pudimos penetrar en las profundidades de un universo despiadado, gozar de las tinieblas y regocijarnos con el implacable horror de lo demoníaco. ¡Realmente divertido!

Pero en medio de este futuro sombrío, paranoico y medieval existe la esperanza, puesto que los puritanos guerreros de la luz hacen frente a esta oleada de podredumbre que amenaza el reino del Emperador de la Humanidad. En cada uno de los relatos que hice para el codex, no solo traté de resaltar el terror en estado puro y el enorme peligro que supone tratar con demonios, proceso en el que se pone en peligro el alma de una persona, sino también el trágico heroísmo de los pocos que se ocupan de librar la guerra secreta contra el Caos. La amenaza del Caos es omnipresente y el simple hecho de conocer esos peligros puede llegar a suponer la

sentencia de muerte. Los verdaderos héroes son los que se encargan de combatir estas fuerzas, ya que luchan y mueren sin que nadie llegue a conocer nunca su sacrificio. Queríamos recuperar el ambiente extraño y desquiciado del Rogue Trader, el primer libro original, y creo que lo hemos conseguido.

Con un libro como este, pensé que sería muy importante resaltar el aspecto narrativo de Warhammer 40,000. En las partidas ocurre muy a menudo que, con las prisas de vencer al contrario, la historia pasa a un segundo plano y eso no debería ser así. Por eso, en el libro de los Cazadores de Demonios gran parte de mi trabajo consistió en hacer que la historia que sirve de excusa para la batalla recuperara la importancia que se merece. Gran parte de los textos que escribí tenían como objetivo presentar la escena del conflicto y no necesariamente ilustrar la batalla en sí misma. Espero que así la gente se vea motivada a inventar sus propias razones sobre por qué sus respectivos ejércitos lucharán entre ellos (y no solo porque sí). Otro aspecto destacable que se llevó a cabo tanto en los textos como en la propia lista de ejército fue el que cada inquisidor fuera un individuo con una personalidad propia y no solo una miniatura. Los cofrades contribuyeron a este fin, al igual que los detalles de los trasfondos de cada uno

de los inquisidores más famosos, que enriquecieron su historia y su personalidad tanto como sus reglas especiales y sus habilidades en el campo de batalla.

Fue realmente divertido trabajar en los Cazadores de Demonios, ya que en la mayoría de codex no solemos disponer de la posibilidad de profundizar en aspectos tan fascinantes como estos del trasfondo de Warhammer 40,000 y disfruté muchísimo al poder adentrarse en las oscuras simas de la Inquisición.

¡Me muero de ganas de ponerme a trabajar en los demás Ordos!

### MONJES LOCOS Y BEBÉS MUTANTES

**Andy:** Los Cazadores de Demonios son destacamentos de sirvientes imperiales que crea y dirige la Inquisición con el solo objetivo de exterminar a cualquier agente de las fuerzas del Caos que suponga una amenaza para el Imperio. La mayoría de las veces están a las órdenes o van acompañados de inquisidores pertenecientes al Ordo Malleus y de su séquito personal de cofrades. Por todo lo dicho, empezamos pensando en estos antes que en nadie más.

Los inquisidores tienen poder para reclutar toda clase de personajes extraños para que los ayuden en el cumplimiento de su misión: agentes, asesinos, escribas



astropatas, guardaespaldas, tecnosacerdotes, servitors, servocráneos y querubines. De todo, ¡desde monjes locos hasta bebés mutantes! Pensé que trasladar algunos de estos personajes secundarios tan góticos y tenebrosos al campo de batalla dotaría a los inquisidores de un aura de gran presencia y serviría para demostrar que no forman parte de una organización militar uniforme.

El problema era que podía convertirse en una unidad de personajes peligrosamente cargados de reglas y rebosantes de poderes y equipo especiales. Algunos de ellos, como los asesinos, funcionaban perfectamente a solas y se podían tratar sin problemas como el resto de personajes, pero los cofrades en general tenían que mantener un perfil bajo para no eclipsar a los inquisidores y también para cubrir todo aquello que pueda parecer de poca importancia en términos de juego; porque, dejando de lado lo guay que sea, ¿para qué quieres un ascorba si puedes tener a otro tío con un pistón enorme?

Al final se nos ocurrió que se podrían usar los cofrades para demostrar la gran experiencia de un inquisidor y lo bien entrenado que está. Cada clase de cofrade confiere a la unidad del inquisidor una serie de habilidades diferentes y modifica las características del propio inquisidor, lo que representa los conocimientos y habilidades adicionales que gana en cada campo. Así podíamos mantener el perfil de los inquisidores a niveles humanos (¡porque, al fin y al cabo, no son Marines Espaciales!) y les dábamos una variedad muy interesante de habilidades adicionales que los convierte en buenas miniaturas capaces de contar con poderes psíquicos y un gran equipo. Todo esto salió bastante bien y hace unos meses ya presentamos un avance de las reglas de los cofrades en la sección del Ordo Malleus Dixit.

### EXPULSAR A LOS DEMONIOS

**Phil:** Los Cazadores de Demonios me ofrecieron una buena oportunidad de sumergirme en el proceso básico de creación de un codex y se me encargaron una serie de pesadas tareas que tuve que completar



*El Gran Inquisidor Díaz de Torquemada acompañado por sus cofrades.*

antes de que se cerrara el proyecto. Entre estas estaba la coordinación de las pruebas de juego de esta lista, a lo que me dediqué con muchas ganas (y apretando los dientes para aguantar el dolor, claro); en total acabamos teniendo unas sesenta partidas de prueba gracias a la inestimable ayuda de la Antigua y Honorable Orden de los Tecnosacerdotes. Obviamente, a lo largo de este período de cazafantasmas, una infinidad de demonios se vieron reducidos a meros charquitos de icor fibroso y todo salió muy bien, pero lo realmente complicado fue conseguir equilibrar los Caballeros Grises con las demás fuerzas que infestan la galaxia. Durante este período, el noble Caballero Gris evolucionó y pasó de ser una bestia armada con armas de energía a ser un tipo equilibrado y aun así muy potente. Nos quedamos muy satis-

fechos de cómo nos quedaron las armas Némesis, ya que, en lugar de crear una regla para estas espadas legendarias, se decidió que estas armas sería mejores o peores en función del rango del Caballero Gris que las empuñe y, por consiguiente, de lo buen psíquico que sea. Así, aunque no tenga ni un elemento de equipo adicional, un gran maestro de los Caballeros Grises es perfectamente capaz de derribar a un Gran Demonio; aunque, creedme, no es algo fácil ni mucho menos...

Sin embargo, antes de que nadie hubiera puesto una sola miniatura sobre el tablero de juego, me encargaron tres secciones del libro que definen perfectamente la función de los inquisidores en este codex: la armería, los poderes psíquicos y las reglas de los cofrades. Una de las ideas geniales que tuvo Andy a la hora de crear a los cofrades fue que se basaran en las cartas del tarot del Emperador, así que, con estas instrucciones, me pasé todo un día definiendo arquetipos que pudieran traducirse en los distintos miembros de la banda de guerra de un inquisidor. Por ejemplo, El Guerrero, que está representado por un dibujo en el que se observa un hombre enorme con una espada ancha descomunal, es el cofrade que incluye a los veteranos de la Guardia Imperial y a los servirmas. Del mismo modo, El Místico, al que se representa con una figura parecida a un monje con túnica y sin ojos, incluía a los astrópatas y videntes de la disformidad que un Inquisidor pudiera tener en su séquito. Me sumergí tanto en ello que me pasé dos mañanas enteras en Mail Order para reunir unas treinta miniaturas de ejemplo para los diferentes tipos de cofrades, algunos de los cuales se pueden observar en las páginas a color del codex. Tras una larga búsqueda en pos de las ilustraciones más apropiadas



*Un séquito inquisitorial formado por un hierofante, un místico y dos sabios.*

osos, que enri-  
personalidad  
ciales y sus  
batalla.

ajar en los  
que en la  
os disponer de  
en aspectos  
del trasfondo  
fruté muchísi-  
as oscuras

erme a trabajar

### TANTES

emonios son  
is imperiales  
ción con el solo  
alquier agente  
e suponga una  
a mayoría de  
es o van  
res pertene-  
le su séquito  
odo lo dicho,  
estos antes que

ter para reclu-  
s extraños  
cumplimiento  
sinos, escribas.



para las cartas del tarot, volvimos a nuestros orígenes y, entre las ilustraciones de John Blanche, encontramos las ideales para cada uno de los cofrades. Estoy muy satisfecho de la selección final y creo que es uno de los aspectos verdaderamente originales del codex, que, con el beneplácito del Emperador, seguirá en los codex de los demás Ordos.

La sección de los poderes psíquicos me ofreció la oportunidad de resucitar a un par de viejas glorias como el Holocausto y el Puño Divino. También añadí unos cuantos poderes específicos contra demonios, como el Santuario, un poder que permite al Inquisidor crear una burbuja de energía psíquica a su alrededor que ningún demonio puede atravesar. Me acuerdo de una gran partida de prueba en la que un inquisidor protegía heroicamente a sus servidmas de un terrible desangrador cuando de repente su rostro concentrado se transformó en una mueca de pánico porque los dados decidieron dejar de hacerle caso. Fue muy divertido inventarse la mecánica de unas reglas que definieran rasgos tan abstractos como la fe indomable en el Emperador y crear los antiguos y misteriosos objetos de la armería me permitió quitarme una espinilla que tenía clavada desde hacía mucho tiempo, porque siempre me ponía un poquito celoso cada vez que el equipo de Warhammer diseñaba un grupo nuevo de objetos mágicos para un libro de ejército. Lógicamente, los

Cazadores de Demonios tienen acceso a todo el armamento imperial de tipo estándar que deseen, pero el crear elementos de equipo tan esotéricos como el grimorio de los nombres auténticos o el tarot del Emperador fue para mí una auténtica delicia. Aún ahora, la frase: "Gran maestro de los Caballeros Grises con martillo demonio y holocausto" me suena a asunto serio.

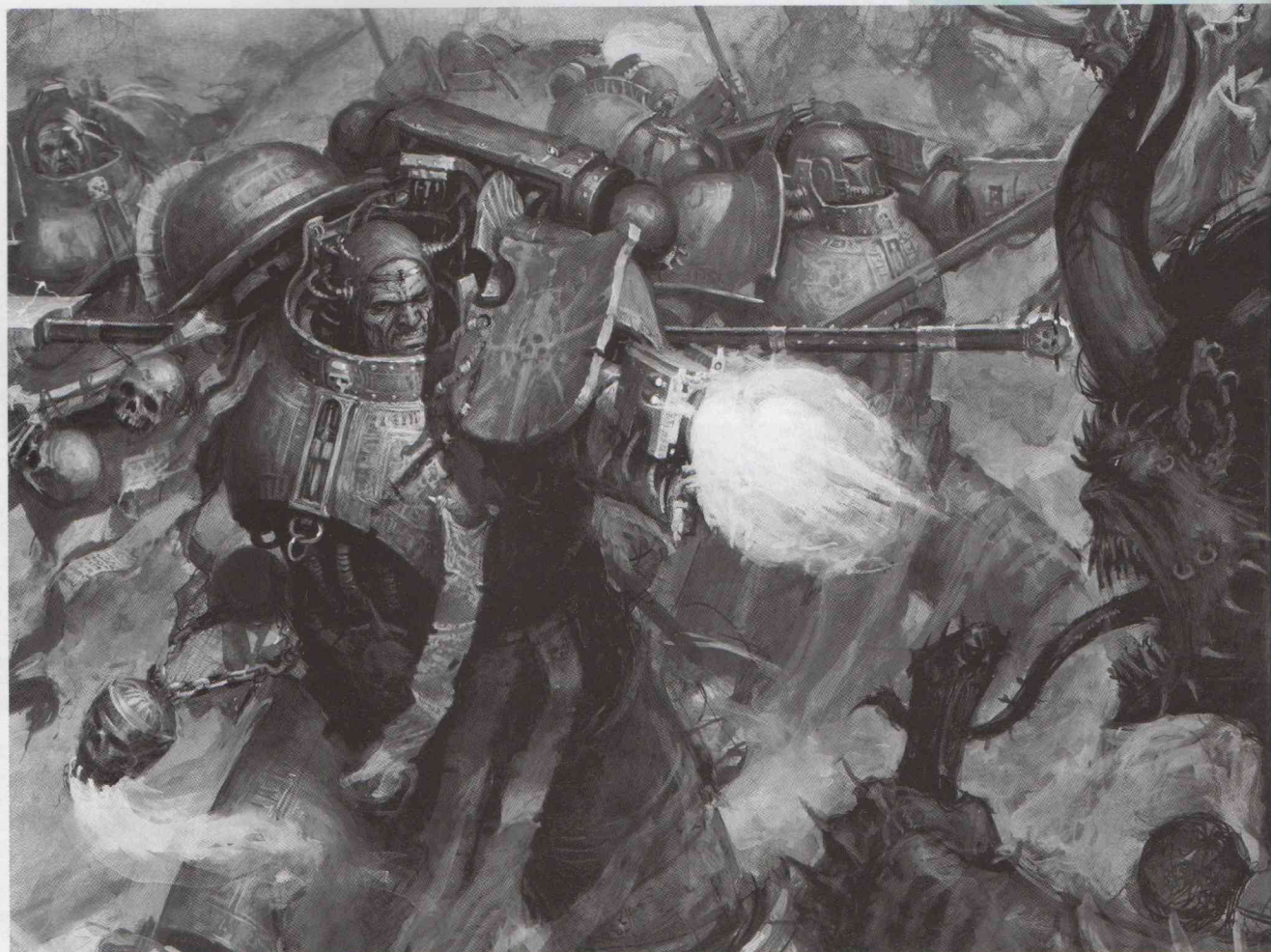
En algún lugar por ahí fuera, podéis estar seguros de que existe un desangrador que acaba de descubrir una sensación totalmente nueva: ¡el miedo más absoluto!

## EL RETORNO DE LOS CABALLEROS GRISES

**Andy:** Bueno, ¿qué más se puede decir? Cada Ordo inquisitorial puede reunir a sus propias fuerzas, a las que llaman su cámara militante, formadas por guerreros cuidadosamente seleccionados y especialmente entrenados para luchar por su causa. La cámara militante del Ordo Malleus dirige las fuerzas de los legendarios Caballeros Grises y una flota de naves para poderlos desplegar rápidamente donde haga falta. Los Caballeros Grises se consideran soldados de elite incluso entre los capítulos más nobles del Adeptus Astartes y, además, son incorruptibles y muy fuertes. Todos los Caballeros Grises son psíquicos expertos y combinan sus poderes con una fuerza formidable en el campo de batalla para contrarrestar los maléficos hechizos del Caos.

Ya hace mucho tiempo desde la última vez que hicimos algo sobre los Caballeros Grises, así que los Cazadores de Demonios nos dieron la oportunidad de hacer algo más. Volvimos a ponerles servoadarmaduras para que el ejército contara con las siempre necesarias "tropas de línea" y los armamos con el arma Némesis tradicional de los Caballeros Grises y con un bólter de asalto montado sobre el antebrazo, además de con armas más específicas tales como el cañón psíquico y el incinerador. Como ya os podréis imaginar, todo esto los hace ser bastante buenos sobre el campo de batalla, aunque no muy baratos en puntos, precisamente. Los favoritos de siempre, los Caballeros Grises con armadura de exterminador, forman las tropas de elite y los personajes de cuartel general con perfiles realmente impresionantes. Equilibrar a estos tíos para que no fueran absurdamente caros y pudieran aparecer en unidades de más de cuatro miembros fue casi una odisea, pero al final creo que lo conseguimos.

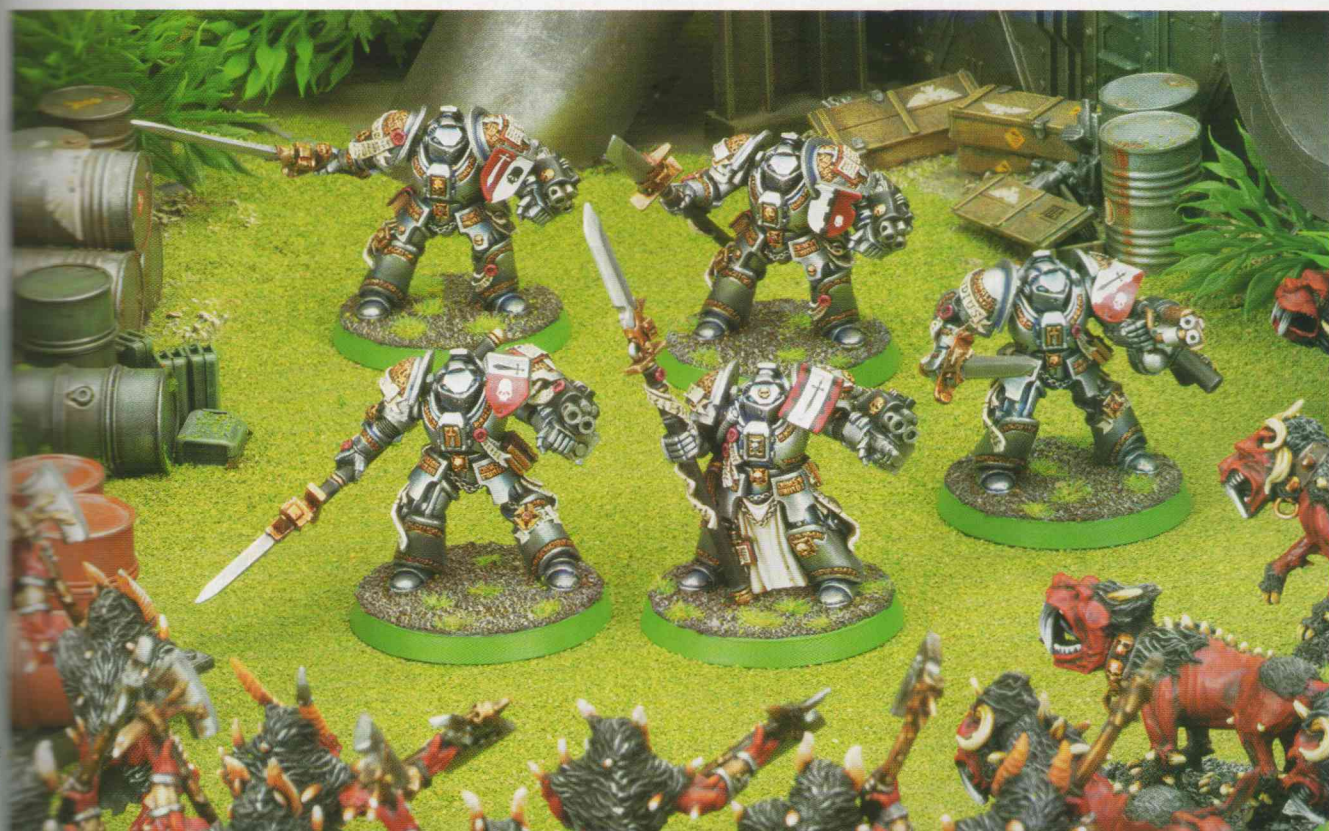
Aunque sabía que solo íbamos a esculpir un número reducido de Caballeros Grises también quería incluir unas cuantas opciones más para los típicos jugadores que quisieran hacerse un ejército exclusivamente de Caballeros Grises, sin otros tipos de unidades. Opté por no incluir vehículos de transporte para los Caballeros Grises, ya que por lo general se desplazan en naves y entran en combate vía teleporta-





de la última vez  
Caballeros  
res de  
ortunidad de  
a ponerles ser-  
jército contara  
s "tropas de  
el arma Némesis  
s Grises y con  
o sobre el ante-  
as más especifi-  
síquico y el inci-  
s imaginar,  
ante buenos  
aunque no muy  
mente. Los favo-  
leros Grises con-  
forman las tro-  
es de cuartel  
ante impresio-  
os para que no  
s y pudieran  
más de cuatro  
sea, pero al fina-

amos a esculpir  
balleeros Grises  
s cuantas opcio-  
gadores que  
ito exclusiva-  
es, sin otros tipo  
incluir vehículos  
balleeros Grises,  
esplazan en  
e vía teleporta-



*¡Buscad al demonio! ¡Purgad al demonio!*

tor, pero sí que me los imaginaba junto a unidades pesadas como Land Raiders y dreadnoughts como fuerzas de apoyo. Además, dichos vehículos también serían muy interesantes por sí solos. Los Caballeros Grises que se teleportan se convierten en una opción alternativa de tropas de ataque rápido y las escuadras de purgación formadas por Caballeros Grises con armas más especiales forman otra opción de apoyo pesado.

Cuando hubimos terminado con los Caballeros Grises, empezamos a pensar en otras tropas para los Cazadores de Demonios, quizá no tan fervorosas, pero de mayor disponibilidad.

#### **POR ORDEN DEL EMPERADOR DE LA HUMANIDAD**

Por el poder que les otorga su autoridad inquisitorial, los Cazadores de Demonios también pueden ponerse al mando de todas las fuerzas, flotas y ejércitos locales que sean necesarios para cumplir sus objetivos, a pesar de que, al exponerlos a la influencia del Caos, los Cazadores de Demonios corren el riesgo de que la corrupción se extienda. Los Cazadores de Demonios combaten en la guerra más tenebrosa de todas las del Imperio, la guerra para hacer retroceder al Reino del Caos allí donde este amenaza con cruzar las estrechas fronteras de la realidad. Luchar implica poner la propia alma en peligro y ser derrotado implica un destino lleno de tormentos inimaginables. Toda la infinidad de misiones que llevan a cabo los Cazadores de Demonios son siempre de la máxima importancia: grandes posesiones, incursiones contra fisuras en la

disformidad, invasiones demoníacas y repugnantes manifestaciones del Immaterium en todas sus formas posibles.

Los Cazadores de Demonios ponen a prueba hasta el límite su cordura y su santidad en cada una de sus confrontaciones contra los abominables sirvientes del Caos. Tienen que ser los seres más decididos, devotos e incorruptibles de toda la Humanidad para así evitar quedar irrevocablemente contaminados durante sus misiones. Emplean la mayor parte del tiempo rezando y purificando sus almas de cualquier impiedad, duda, miedo u orgullo desmesurado. Los inquisidores que llaman a las armas a estos guerreros solo lo hacen por una buena razón, ya que, una vez los Cazadores de Demonios pasan a actuar, todo el que haya entrado en contacto con una manifestación del Caos, por breve que haya sido, es susceptible de ser ejecutado sumarisimamente.

A pesar de todo, los leales miembros de la Guardia Imperial no dudarán en sacrificar sus vidas en la batalla y muchos inquisidores cuentan con juramentos de sangre, deudas de honor o antiguos pactos de los que echar mano para contar con la ayuda de los Marines Espaciales. Para representar este hecho, también hemos creado opciones para incluir unidades del Codex: Marines Espaciales y del Codex: Guardia Imperial (aunque ya os avisamos, en caso de que haya Caballeros Grises, la presencia de los Marines Espaciales se considera superflua y entonces no pueden escogerse). Por otro lado, hemos incluido reglas para añadir unidades de los Cazadores de Demonios a otros ejércitos, de forma que es posible contar con

inquisidores, asesinos, Caballeros Grises y demás rarezas en un ejército ya existente para representar un contingente pequeño de mando o de aliados.

Como aportación final, añadí algo a la lista para que la fuerza de los Cazadores de Demonios tuviera en sus manos la ira de dios. Los ataques orbitales hacen referencia a la pena máxima Exterminatus a la que la Inquisición puede sentenciar un planeta que se considere contaminado más allá de toda posibilidad de purga. Un apocalipsis planetario de esta escala no tiene cabida en una partida de Warhammer 40,000, ¡pero los ataques orbitales sirven para recordar al enemigo quién tiene unos cañones verdaderamente grandes flotando en órbita para usarlos cuando haga falta!

#### **CONCLUSIONES**

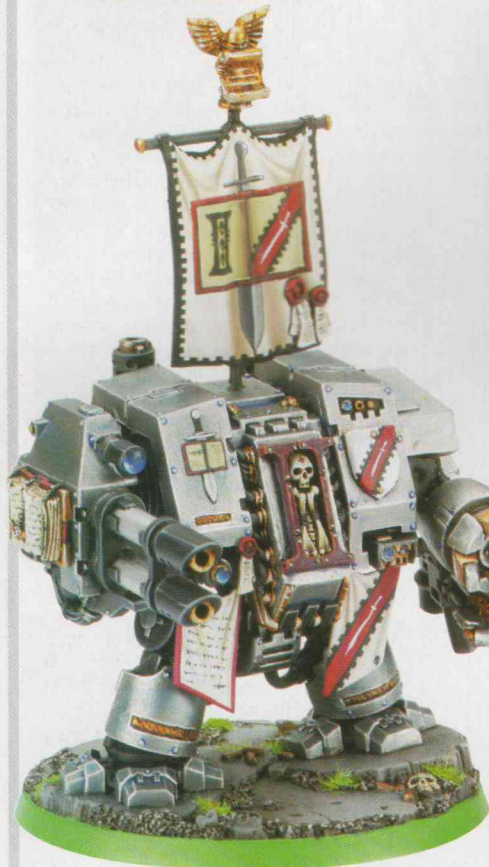
En general estoy muy contento con el Codex: Cazadores de Demonios, como libro independiente y como complemento a los demás codex disponibles para Warhammer 40,000. Pero, lógicamente, con los Cazadores de Demonios no hemos hecho más que explorar una pequeñísima parte del conjunto de departamentos en los que se divide la Inquisición.

En el futuro tengo pensado trabajar en más codex de la Inquisición que traten sobre los demás Ordos, es decir, los cazadores de brujas y los cazadores de alienígenas; pero eso, como suele decirse, ya es otra historia y debe ser contada en otra ocasión.



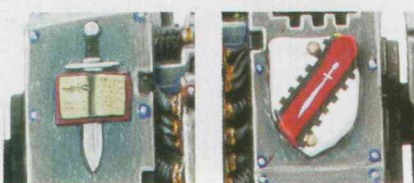
Tras la aparición del nuevo ejército de los Caballeros Grises de los Marines Espaciales, el equipo de 'Eavy Metal convirtió su dreadnought de plástico en algo bastante espectacular. A continuación os mostramos cómo lo hicieron.

## EL DREADNOUGHT DE LOS CABALLEROS GRISES



### EL MONTAJE Y LAS TRANSFORMACIONES

La miniatura del dreadnought se montó siguiendo el procedimiento habitual, aunque se dejó sin pegar la placa del sarcófago de la parte delantera para sustituirla por otra pieza. Se cortó el relicario que lleva una de las miniaturas de los misioneros imperiales y se le limaron los bordes hasta dejarlos planos. Luego se insertó esta pieza en el cuerpo del dreadnought y se rellenaron los huecos de alrededor con masilla verde. También se limó un escudo de exterminador de los Caballeros Grises y lo pegamos en el hombro



# 'EAVY METAL CLASE MAGISTRAL

izquierdo del dreadnought. Después se esculpió el símbolo del capítulo de los Caballeros Grises con masilla verde y se le fijó sobre el hombro derecho.



El asta del estandarte del dreadnought se construyó a base de varillas de aluminio unidas entre sí con anclajes y en la parte superior se le pegó el adorno de un estandarte del Imperio de Warhammer. El estandarte propiamente dicho se esculpió con

masilla verde. Para hacerlo, se cogió el papel de aluminio de alrededor del cuello de una botella de cava, se estiró sobre una capa de Blu-Tack aplanado y encima se extendió una capa de masilla verde sobre la que se fueron esculpiendo las arrugas. Cuando se secó la masilla verde, se retiró con cuidado y se pegó a las astas del estandarte. Lo mismo se hizo para crear los pendones que cuelgan de la parte delantera del dreadnought.



Los brazos del dreadnought también se transformaron. Se cortó el libro de otra miniatura de misionero y se limó hasta dejar la superficie plana para luego pegarlo en un costado del brazo del cañón láser. El brazo del puño de combate tenía un incinerador acoplado debajo, que se construyó usando el lanzallamas pesado que viene en la matriz del dreadnought y luego cortando las boquillas y sustituyéndolas por las del incinerador de un Caballero Gris.



Por último, para hacer que se pareciera a la armadura de los Caballeros Grises, se le limaron las



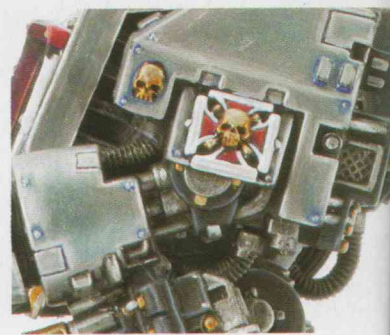
ranuras de la parte inferior de la armadura de las patas con el borde fino de una lima rectangular. Luego se rellenó parcialmente esta ranura con masilla verde y se inscribieron las letras con una cuchilla de modelismo. No se rellenó del todo la ranura con masilla verde para que, cuando se inscribieran las letras con la cuchilla, al presionar la masilla verde, esta no se saliera hacia afuera y se desparamara por la armadura del dreadnought quitándole brillo.

no del todo la ranura con masilla verde para que, cuando se inscribieran las letras con la cuchilla, al presionar la masilla verde, esta no se saliera hacia afuera y se desparamara por la armadura del dreadnought quitándole brillo.

### LA ARMADURA Y EL SARCÓFAGO

Cuando por fin el dreadnought estuvo listo para empezar a pintarlo, se le aplicó una capa de imprimación con el Spray Negro Caos. Siempre que se rocía una miniatura con spray, hay que asegurarse de cubrir la miniatura del todo, pero con cuidado de no tapar los detalles con demasiada pintura.

Las pinturas que se utilizaron para pintar los Caballeros Grises y el dreadnought se mezclaron en botes separados para no tener que volver a mezclar los colores todo el rato en cada fase de pintado. Para aplicar la capa base de la miniatura se usó Metalizado Bólter mezclado con un poco de Negro Caos y Azul Real y luego se le aplicaron unas luces añadiendo más Metalizado Bólter a la mezcla. Después se diluyó un poco de Tinta Azul con agua y se aplicó en los huecos y recovecos de la miniatura. Más tarde, a dichos huecos se les dieron unas luces con Cota de Malla y, acto seguido, se les aplicó un vitrificado muy diluido (95% de agua) de Tinta Azul. Luego, a los mismos bordes





# AL

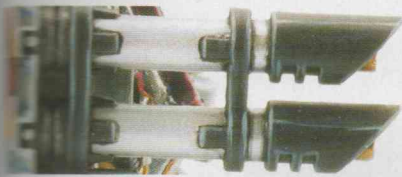
Por último, para hacer que se pareciera a la armadura de los Caballeros Grises, se le limaron las partes inferiores de la armadura con el borde de la lima rectangular. El resto se rellenó con esta ranura verde y se le aplicaron las letras de la cuchilla de la hoja. No se rellenó la masilla hacia afuera y se duró el dread-

la armadura del dreadnought se les aplicaron unas luces finales con una línea muy fina de plateado Mithril.



Al resto del metal del Dreadnought, como el de la parte trasera de las patas, se le aplicó un pincel seco de Metalizado Bólter para oscurecerlo y crear un contraste con la brillantez de la armadura. A las zonas que tenían que quedar negras se les aplicaron unas luces con una

mezcla a partes iguales de Negro Caos y Gris Codex y luego unas luces finales de Gris Codex a secas. Las zonas doradas de la miniatura se pintaron con Bronce Bruñado y se les aplicó un lavado diluido de Tinta Marrón para luego pasar a aplicarles unas luces de Oro Brillante. Sobre los bordes del casco se aplicaron unas luces finales con Oro Brillante mezcladas a partes iguales con Plateado Mithril.



El metal de los brazos del arma se pintó con Plateado Mithril y se le aplicó un lavado de Tinta Negra diluida con un 95% de agua para luego darle unas luces otra vez con Plateado Mithril.

## LA TELA, LOS PENDONES Y EL ESTANDARTE

Los sellos de pureza del dreadnought, los pendones, el estandarte y las hojas de los libros se pintaron de la misma forma: con una capa base de Marrón Quemado y luego Marrón Bestial mezclados a partes iguales. Después, a esta mezcla se le fue añadiendo cada vez una mayor cantidad de Hueso Deslucido para ir aplicando las luces a la



ropa y, por último, se le añadió Blanco Cráneo para aplicar las últimas luces. El libro del estandarte se pintó igual, pero no se le dieron las luces finales de Blanco Cráneo para que el libro destacara sobre el estandarte, que era más claro.

## EL RELICARIO Y LOS SELLOS DE PUREZA

A los huesos del relicario se les dio una capa base de Marrón Quemado y luego unas luces a base de Marrón Bestial para luego



aplicar Tinta Carne diluida por todos los recovecos. Después se le volvieron a hacer unas luces con una mezcla a partes iguales de Marrón Cuero y Gris Codex. A esta mezcla se le añadió entonces un poco de Hueso Deslucido y más tarde se le aplicaron unas luces finales con Blanco Cráneo.

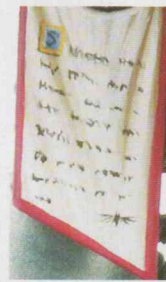
El recuadro de los huesos se pintó con una mezcla a partes iguales de Negro Caos y Rojo Entrañas y luego se efectuaron unas luces de Naranja Ardiente y un lavado a partes iguales de Tinta Marrón y agua.



El lacre de los sellos de pureza y el rojo del estandarte se pintaron con una capa base de Rojo Entrañas y se les aplicaron unas luces con una mezcla a partes iguales de Naranja Ardiente y Rojo Entrañas.

## ÚLTIMOS DETALLES

Para darle los últimos toques al dreadnought, se le añadieron los escrituras en



los pendones con Negro Caos mezclados a partes iguales con Tinta Negra. Usar tinta para diluir la pintura hace que esta resbale por el pincel mejor que si se usara agua y eso ayuda mucho a la hora de pintar líneas finas.



Las lentes azules parecidas a joyas con las que apunta el dreadnought se pintaron a juego con los ojos de los Caballeros Grises. La capa base se hizo con una mezcla a partes iguales de Negro Caos y Azul Real y se fue aclarando el color desde el centro hasta la parte inferior de la gema. Para empezar, con esta mezcla se pintó la parte superior de la gema y luego se fue aclarando el color progresivamente por la parte inferior añadiendo primero Azul Ultramarine y después un poco de Gris Sombra. Luego se aplicó una última línea a lo largo de la parte inferior de la gema con una

mezcla a partes iguales de Gris Sombra y Blanco Cráneo. Para terminar la gema, se le aplicó un puntito de Blanco Cráneo justo en el centro de la mitad superior.





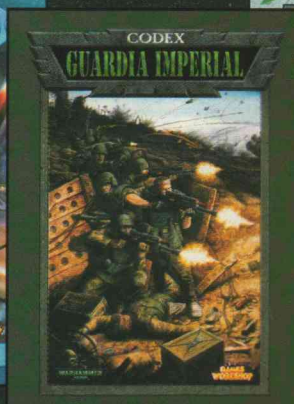
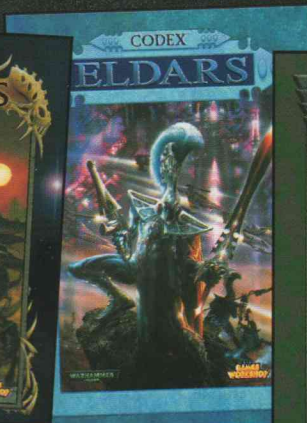
# WARHAMMER<sup>®</sup> 40,000



**W**arhammer 40,000 es un juego de batallas para dos o más jugadores en el que tomas el mando de las fuerzas del Imperio o de uno de sus numerosos enemigos en una desesperada batalla por la supervivencia en el universo asolado por las guerras del 41º Milenio. Los suplementos Codex son libros dedicados totalmente a cómo coleccionar, pintar y jugar con las distintas razas y ejércitos del universo de Warhammer 40,000. Cada Codex se centra en un ejército en particular, expandiendo las reglas incluidas en el reglamento básico del juego, e incluye la lista de ejército completa de esa raza, equipo especial, información de trasfondo, consejos de pintura y modelismo, etc. ¡En ellos, hasta los jugadores más ávidos encontrarán todo lo que buscan!







9,00 €

Los suplementos Códex incluyen todos los detalles necesarios para organizar, pintar, coleccionar y jugar con uno de los ejércitos del universo de Warhammer 40,000.

El Codex Mundos Astronave es un suplemento del Codex Eldars  
El Codex Catachán es un suplemento del Codex Guardia Imperial.  
El Codex Ángeles Oscuros, el Codex Ángeles Sangrientos y el Codex Lobos Espaciales son suplementos del Codex Marines Espaciales.  
El Codex Armageddon es un suplemento de los Codex Marines Espaciales, Guardia Imperial y Orkos.  
Es necesario tener el reglamento del Warhammer 40,000 y el Codex correspondiente para poder utilizar el contenido de estos suplementos.



6,00 €



12,00 €



16,50 €



16,50 €



## Suplementos

Asimismo, existen otros suplementos para Warhammer 40,000, como el Ordo Malleus Dixit y el Codex de la serie "campos de batalla" Combate Urbano.



16,50 €

La mayor amenaza para el Imperio de la Humanidad son, y han sido siempre, los seguidores del Caos y los malvados demonios de la disformidad. Los inquisidores del Ordo Malleus están en constante guerra con estas fuerzas y, junto con los Caballeros Grises, tienen el cometido de iluminar la oscuridad con la luz del Emperador. El poder de lo demoníaco es tan grande que solo estos heroicos guerreros tienen las habilidades y los conocimientos suficientes para enfrentarse a este enemigo.

Este libro contiene:

- **LISTA DE EJÉRCITO:** la lista completa de los Cazadores de Demonios, con la que podrás crear un ejército para ir a la batalla. También se incluye en reglas especiales para utilizar a los Caballeros Grises en tu ejército imperial, dos nuevas misiones, el séquito inquisitorial, el armamento del Ordo Malleus y los poderes psíquicos utilizados por los inquisidores y por los Caballeros Grises.
- **TRASFONDO:** detalles del oscurantista Ordo Malleus y de los Caballeros Grises e información sobre la guerra constante que mantienen contra el Caos.
- **SECCIÓN DEL HOBBY:** dieciséis páginas a todo color llenas de consejos y trucos para coleccionar y pintar un ejército de Cazadores de Demonios y para jugar con él.
- **PERSONAJES ESPECIALES:** las reglas completas y el trasfondo del Inquisidor Díaz de Torquemada y el hermano Capitán Stern de los Caballeros Grises.

Este es un suplemento para Warhammer 40,000. Es necesario disponer de una copia del juego Warhammer 40,000 para poder utilizar el contenido de este libro.

Es necesario tener el reglamento del juego Warhammer 40,000 para poder utilizar el contenido de estos suplementos. Los precios son correctos salvo error tipográfico.



Tom Hibberd lleva organizando su compañía de Puños Carmesíes desde hace tiempo. En este artículo nos relata cómo pintó su nuevo Razorback, al que le ha añadido algunos elementos adquiridos en Forge World para reforzar el blindaje.

# TALLER DE PINTURA

Razorback de los Puños Carmesíes de los Marines Espaciales de Tom Hibberd



## PALETA DE COLORES:

- Azul Real
- Rojo Sangre
- Naranja Llamarada
- Negro Caos
- Blanco Cráneo
- Verde Ángeles Oscuros
- Verde Bilioso
- Verde Snotling
- Metalizado Bólter
- Azul Relámpago
- Azul Hielo
- Marrón Bestial
- Tinta Negra
- Tinta Marrón Avellana

## EL INTERIOR

Pegué la placa del suelo, el panel de la puerta del conductor y el panel interno de la izquierda con pegamento para plástico. Una vez seco, imprimamos con *Spray Negro Caos* todas estas piezas, el otro panel interno y la puerta trasera.

Luego, imprimé con *Spray Verde Ángeles Oscuros* el interior del vehículo. Resulta mejor enfocar el *spray* en dirección descendente para dejar a propósito algunas zonas del tanque con el color base negro.

En las zonas verdes del interior del tanque apliqué un pincel seco con Verde Snotling solo a los bordes de los detalles para resaltarlos. El bólter lo imprimé con Negro Caos y el cañón del bólter, así como otras piezas metálicas, lo pinté con Metal

zado Bólter y le apliqué un lavado con Tinta Negra diluida. Cuando la tinta se secó, pinté de nuevo las piezas con Metalizado Bólter y de esta forma tan sencilla conseguí que la Tinta Negra remarcara las hendiduras.

Las pantallas de la terminal de control las pinté con Verde Snotling y los detalles de las pantallas con Verde Bilioso. Para darles un aspecto más realista y que pareciera una pantalla de vidrio, apliqué varias capas de barniz. Por último, pinté todos los pulsadores del interior con Rojo Sangre y Azul Hielo para que resaltaran.

## EL EXTERIOR

El resto del tanque ya estaba listo para el montaje. Seguí cuidadosamente las instrucciones y pegué sus piezas con pegamento para plástico. Las únicas piezas que dejé sin pegar fueron la escotilla superior y la lateral, las orugas, el visor del conductor, la cúpula de mando y la torreta del Razorback.

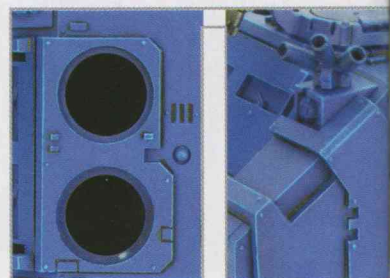
Pegué el bólter de asalto y los cañones los inserté con el taladro manual. Las orugas las dejé en la matriz para que la aplicación del pincel seco me resultase más fácil.

Repasé con unas tenazas y una lima el resto de refuerzo de blindaje de Forge World. Antes de pegarlas al casco con *superglue*, limpié las partes con un abrasivo suave. Previamente a la imprimación de las piezas, coloqué en su sitio las escotillas de la puerta trasera para sellar el habitáculo pintado y evitar las manchas de imprimación con Negro Caos.

Con un pincel para tanques pinté la capa base del tanque con Azul Real. Apliqué varias capas finas para que el color resultante fuese consistente.

Para sombrear el casco, apliqué Tinta Marrón Avellana que recubrió todas las hendiduras.

Las primeras luces de los bordes del casco las pinté con Azul Relámpago. Para ello, usé un pincel seco grande con cuidado de pintar solo los bordes y no dejar rayas. Para las luces siguientes usé Azul Hielo, aunque esta vez lo apliqué también por los laterales del tanque. De esta forma imité el efecto de una luz suave incidiendo sobre el tanque.





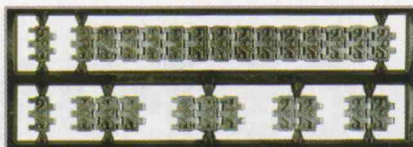
## LA TORRETA

Para facilitar el pintado de los componentes de la torreta, los pinté por separado. En primer lugar, imprimé las piezas con *Spray Negro Caos*. El soporte de la torreta y la cubierta del blindaje los pinté del mismo modo que el casco. Apliqué en los cañones un pincel seco suave con Metalizado Bólder. Pinté los cañones y los cables con Metalizado Bólder; después les apliqué un lavado en Tinta Negra y, cuando se secó la tinta, volví a pintarlos con Metalizado Bólder. Entonces, monté la torreta.



## LOS DETALLES

Las cadenas del tanque, la pala excavadora, las latas de combustible y el depósito de combustible los imprimé con Negro Caos; después, les apliqué *Spray Metalizado Bólder* y, por último, un pincel seco suave con Metalizado Bólder. Para acabar, apliqué Tinta Marrón Avellana a varias zonas para representar las secciones más gastadas y sucias del vehículo.



A las orugas del tanque les apliqué un pincel seco con Metalizado Bólder antes de retirarlas de la matriz de plástico.



Para pintar los faros delanteros del tanque, usé Azul Relámpago y después le apliqué las luces con Azul Hielo. Los faros laterales los pinté con Rojo Sangre y Verde Bilioso y las rejillas protectoras de los faros con Metalizado Bólder.



Las válvulas de escape y el bólter de asalto en afuste exterior los pinté igual que los dos cañones láser. Monté el resto de las piezas, pero no las pegué (excepto las orugas) por si quería cambiarlas más adelante.

## EL DESGASTE

Para darle al tanque un aspecto envejecido y dañado por el transcurso de muchas batallas, le apliqué Metalizado Bólder a los bordes.



Por último, apliqué un pincel seco muy suave a la parte inferior del tanque con Marrón Bestial para darle el aspecto de usado y manchado de barro tan común en los vehículos.



## EL ACABADO



El visor de la pantalla del conductor, la cúpula del bólter de asalto y la torreta los pinté con

Verde Snotling. Después, los sombreeé con Verde Ángeles Oscuros, les apliqué las luces con Verde Bilioso y les pinté un punto con Blanco Cráneo. Para darles el aspecto de vidrio, les apliqué una capa de Barniz Brillante.



El águila imperial del frontal del vehículo la pinté con Rojo Sangre.

A continuación, le

apliqué un lavado con Tinta Marrón Avellana y, por último, unas luces con Rojo Sangre seguido de Naranja Llamarada.

Para acabar, pegué los símbolos de los Puños Carmesíes y la placa de identificación del vehículo de una hoja de calcomanías de vehículos de Marines Espaciales.



Los Puños Carmesíes despliegan desde su transporte Razorback, dispuestos a realizar una incursión en territorio enemigo.



Los Amos de la Noche siempre han pertenecido al mundo de la oscuridad. La semilla negra de su primarca los infectó con la violencia y la desesperación. Ahora ya puedes desplegar un ejército de los Amos de la Noche con nuestras nuevas miniaturas. Puedes encontrar las reglas de los Amos de la Noche en el Codex: Marines Espaciales del Caos.

# LOS PORTADORES DE LAS TINIEBLAS

Las miniaturas de los Amos de la Noche de los Marines Espaciales del Caos



Señor de los Amos de la Noche



Escuadra de los Marines Espaciales del Caos Amos de la Noche con paladín del Caos y bólter pesado





# RES LAS

ales del Caos



pesado



El grito repentino de uno de los vigías sacudió a Uriel de sus pensamientos melancólicos y cambió de posición rápidamente para estar justo a Idaeus. Al mirar a través de la ventana quemada del Thunderhawk percibió cierto movimiento, unos destellos de azul y dorado, y escuchó un ronco rechinar metálico. Era el sonido de vehículos pesados aplastando huesos y ametralladoras bajo las orugas de hierro. Unas figuras, también de azul y dorado, se colaron por entre los escombros y restos destrozados moviéndose rápida y furtivamente.

Reforzado un rugido de feroz salvajismo que evocaba milenios de odio contenido, los Marines Espaciales del Caos Amos de la Noche salieron finalmente de su escondite. Derribado todos los escombros a su paso aparecieron cinco transportes de tropas blindados Rhinos adornados con intrincadas inscripciones y flanqueados cada uno por vibrantes llamas de color azul celeste. Uriel se quedó sin habla. Solo se parecían a Rhinos por el nombre. Todas las superficies estaban recubiertas de pinturas sangrientas y por todo el blindaje ondulado surgían gárgolas de mirada lasciva entonando extraños cánticos balbuceantes que hicieron que a Uriel se le pusiera la piel de gallina.

Pero el horror más absoluto provenía de lo que iba montado sobre las secciones delanteras de los tanques.

Los cuerpos aún en vida de los miembros de la escuadra de Ultramarines de asalto estaban crucificados sobre cruces de hierro clavadas en el casco de los tanques. Les habían arrancado la armadura, serrado las cajas torácicas y esparcido sus contenidos como si se trataran de las obsesiones de un ángel. De sus barrigas abiertas en canal colgaban brillantes las entrañas y de las ciencias vacías y ennegrecidas de los ojos y de sus bocas desprovistas de lengua manaba sangre sin cesar. El hecho de que pudieran seguir vivos era totalmente imposible y, sin embargo, Uriel pudo ver cómo sus coraciones seguían latiendo llenos de vida, pudo ver el horror supremo causado por el dolor reflejado en sus expresiones contorsionadas.

Los Rhinos continuaron avanzando, seguidos por unas figuras gigantescas embutidas en servoarmaduras de color negro azulado. Tenían la armadura manchada en bronce y los cascos esculpidos en forma de rostros demoníacos con alas manchadas de sangre. Sobre sus hombros llevaban unos escudos en forma de cráneos de alas rojas que palpitaban como si tuvieran vida propia. Idaeus fue el primero que logró sobreponerse a la impresión, tras lo cual levantó el búmer y empezó a disparar contra los Amos de la Noche que se aproximaban.

¡Matadlos! ¡vociferó— ¡Matadlos a todos!

Uriel sacudió la cabeza para deshacerse del horror que había conseguido inmovilizarlo al contemplar el espectáculo de los Ultramarines mutilados y levantó su pistola. Dos misiles y un rayo procedente de un cañón láser volaron en dirección a los Amos de la Noche y Uriel rezó para que las almas

torturadas de los crucificados en los Rhinos los perdonaran, pues dos de los tanques explotaron, volcaron y fueron a estrellarse contra el lateral del puente. Los prisioneros ardieron en las llamas de su destrucción y Uriel pudo sentir cómo aumentaba su furia hasta un extremo en el que lo único que podía sentir era la imperiosa necesidad de matar.

Todos y cada uno de sus disparos dieron en el blanco, pero, al contrario que aquellos soldados de defensa mal equipados, los Marines Espaciales del Caos llevaban la mejor de las armaduras y no salieron corriendo. Los Amos de la Noche fueron antaño los mejores guerreros de toda la galaxia, igual de buenos que los Ultramarines en todos los aspectos menos en resolución.

Mientras que los guerreros del Emperador luchaban por defender el Imperio, los Amos de la Noche querían destruirlo y luchaban por el mero placer de la matanza y de las recompensas materiales que esta pudiera aportar.

El Marine Espacial que se encontraba junto a Uriel se desplomó contra el suelo después de que un proyectil búmer detonara en el interior de su

cavidad pectoral. Se derrumbó sin emitir ningún sonido y Uriel trazó una amplia ráfaga con su pistola búmer contra los Legionarios Traidores hasta vaciar el cargador. Cayeron muertos un puñado de Amos de la Noche, pero pronto tendrían encima al resto. Dos Rhinos más desaparecieron envueltos en ardientes explosiones. Las ráfagas de proyectiles búmer y de rayos láser que disparaban los Ultramarines emplazados en el búnker siguieron diezmando las filas de los Amos de la Noche mientras estos trataban de alcanzar los nidos de ametralladoras, pero solo caían unos pocos y solo era cuestión de tiempo que los traidores acabaran por llegar hasta ellos.

Extracto del relato *Chains of Command* de Graham McNeill, publicado en inglés en la antología de la Black Library: *Words of Blood*.





En el artículo de este mes Andy Chambers nos habla de los proyectos en los que ha trabajado recientemente el equipo de Desarrollo de Juegos de Warhammer 40,000 y nos hace un pequeño adelanto de alguna que otra novedad.



## ORDO MALLEUS DIXIT

**POR ANDY CHAMBERS**

¡Saludos, ciudadanos, y sed bienvenidos a la columna más refulgente del Emperador, el Ordo Malleus Dixit! Bien, ha pasado mucho tiempo desde la última vez que indagamos en los pergaminos de mis dedicados hermanos de la mazmorra de Desarrollo de Juegos. Este mes he creído que sería un buen momento para desentrañar sus misterios...

### EL ESTADO DEL SISTEMA

#### LOS QUERIDOS HERMANOS QUE SE MARCHARON

Desde nuestra última visita las cosas han cambiado, ya que ahora contamos con varios escribas nuevos. Es verdad que el venerable escriba Johnson se convirtió en el nuevo responsable de Fanatic y en la actualidad está enfrascado en la búsqueda de caminos tan insanos como el deporte (cotejado "BloodBowl" 2938/emzV.4), las guerras de bandas (cotejado "Mordheim" 6548/-reD.7, "Necromunda" 0966/meL.2), el combate espacial (cotejado "Battlefleet

Gothic" 3185/oaG.8) y los conflictos a gran escala (cotejado "Warmaster" 9310/waM.2, "Epic" 3291/akV.7). ¡No sé cómo terminará todo esto, aunque dada la diversidad de teoremas que propone el escriba Johnson creo que está sujeto a algún tipo de posesión múltiple!

Elevemos también una plegaria por el escriba Thorpe, encerrado en una cruzada sobre un mundo salvaje donde la población aprecia enormemente a los jugadores de Warhammer. Apparently, el vínculo entre alienígenas y fuerzas oscuras es fuerte en ese reino primitivo y las misivas del

escriba Thorpe detallan sus rasgos bárbaros con un sospechoso grado de entusiasmo. Parece que va a seguir con sus investigaciones y mucho me temo que se haya convertido en un "nativo" y se haya dejado seducir por el peligroso placer de verse aclamado como un dios en una cultura atrasada.

#### ESCRIBAS DE REEMPLAZO

De acuerdo con las ordenanzas pertinentes, he reclutado a sustitutos adecuados entre los adeptos, que se han unido ya a la alegría y la carga que supone la codificación de las fuerzas y de los enemigos



La 122ª Compañía de Cadia avanza cautelosamente a través de una ciudad en ruinas.



El Emperador, el  
que indagamos  
rollo de Juegos.  
serios...

sus rasgos  
choso grado de  
e va a seguir con  
mucho me temo  
en un "nativo" y  
por el peligroso  
do como un dios

ZO

enanzas pertinen-  
tutos adecuados  
e han unido ya a  
supone la codici-  
de los enemigos



Los siniestros Necrones han vuelto para llevarse lo que una vez les perteneció...



de la humanidad. Tomando como ejemplo los destinos de los escribas Johnson y Thorpe, el trabajo ahora está mucho más compartimentado para que un escriba no tenga que arriesgarse a perder su alma por la condena que supone el conocimiento que contempla. Describiré sus tareas mientras procedemos a revisar los manuscritos completados tras vuestra anterior visita y los que se encuentran actualmente sujetos a estudio.

Además, los azotes que sufren regularmente los nuevos escribas bastan para concentrar sus mentes y purificar sus espíritus. Debido a la naturaleza de su tarea, están sujetos a todo tipo de corrupciones fétidas, palmas de manos heladas, ceños fruncidos y una locura insoportable. Por supuesto, digo esto basandome en la terrible experiencia personal que viví, tras la que ni el más riguroso régimen de autoinmolación puede apartarte del todo de la locura. Como no sea escabulléndote sin hacer mucho ruido...

#### ORDO MALLEUS DIXIT

El escriba Haines fue el primero en tratar los componentes esenciales que componían el Ordo Malleus Dixit de hace dos años. Este impresionante volumen recopiló los mejores artículos publicados en la revista White Dwarf. Recientemente se ha publicado el segundo volumen, al que hemos incorporado los artículos más importantes de este año pasado y que hemos actualizado con material nuevo.

El escriba Haines, valiéndose de mis notas preparatorias y de las del escriba Johnson, tuvo que marcharse a completar el codex de Combate Urbano. Este tratado aborda los combates urbanos del 41º Milenio, que ilumina con los textos procedentes de la fértil pluma de otro recluta, el escriba McNeill, educado en las salvajes tierras del Norte. Entre los dos proporcionan un enfoque del bajo y alto gótico. Haines y McNeill han conseguido innumerables transcripciones para esta publicación y, gracias a sus esfuerzos combinados, han logrado un tomo no menos envidiable.

#### UNA RAZA EMERGENTE

El Codex: Tau fue uno de los últimos libros que forman la denominada primera revelación del Xenos. Esta raza relativamente nueva se ha convertido en la espina del Imperio en los últimos siglos y requiere la atención de nuestros comandantes. El imparable desarrollo de la tecnología de estas criaturas y su imperio en expansión gracias a otras razas presenta un aspecto positivo desde la perspectiva de Terra, ya que se encuentran directamente en la senda de la flota colmena Kraken. Rezamos para que llegue el día en el que estos repugnantes alienígenas puedan destruirse mutuamente.

#### INDEX ASTARTES

Después del primer libro del Index Astartes se ha publicado una recopilación de artículos que tratan aspectos

muy diversos de los Marines Espaciales, los bendecidos por el Emperador. Así ha comenzado un heroico intento de iluminar cada una de las Primeras Legiones fundadas y de sus respectivos primarcas, incluso aquellas que se decantaron por el camino de la condenación. Estimamos que este libro servirá para cubrir las dieciocho legiones existentes, así como los apéndices de la organización de los Adeptus Astartes, rituales, capítulos sucesores, héroes, oficios, armas y máquinas de guerra. Un nuevo encargado de este proyecto, el escriba Kelly, fulminador de esta publicación anteriormente, también ha tomado parte en este gran proyecto junto al peso añadido de otros escribas y varios alumnos locales exóticos. Kelly ha aportado contribuciones considerables a esta sección del Ordo Malleus Dixit sobre una amplia variedad de materias tan diversas como el conocimiento Xenos y los regimientos de la Guardia Imperial.

Otro gran contribuidor del Ordo Malleus Dixit y del Index Astartes ha sido el recientemente incorporado escriba Hoare, gran devoto de las Adeptas Sororitas y paladín de los oprimidos.

De hecho, mientras escribo estas palabras, se encuentra en preparación el próximo volumen del Ordo Malleus Dixit y la segunda compilación del Index Astartes ya está siendo transportada en convoyes de esclavos para su próxima distribución.





CODIX  
MARINES ESPACIALES DEL CAOS



Una gran compañía de Guerreros de Hierro abriendo una brecha entre las líneas enemigas.

## LOS NECRONTYR

Con un incremento en su número no conocido anteriormente, completamos nuestro tratado actual de las razas alienígenas con el Codex: Necrones. Esta terrible raza, tan vieja como las estrellas, ha permanecido inactiva durante innumerables milenios bajo el polvo de mundos muertos hace eones. Este codex confirma los primeros informes, publicados en el número de la

revista de agosto, que extienden la terrible amenaza necrontyr a toda la galaxia. El aspecto letal de estos guerreros de pesadilla ha aparecido en los campos de batalla del 41º Milenio con una rapidez y una fuerza apabullante. Y, mientras se agitan en sus tumbas de estasis, solo podemos especular sobre cuáles serán sus designios en la galaxia, aunque requiere poca imaginación concluir que no serán nada buenos.

## LAS LEGIONES DEL CAOS

Pensando en el inminente Index Astartes, instruí a los escribas Haines y Hoare para que llevaran a cabo la revisión del Codex: Marines Espaciales del Caos. Ellos se integraron con el resto del equipo para ayudarnos y ahora nuestro deber consiste en mantener una constante búsqueda de signos de mutación o posesión en estos dos infortunados. Parecen increíblemente

Místico de los  
Cazadores de Demonios



Inquisidor  
del Ordo Malleus







Index Astar-  
Haines y  
cabo la  
es Espaciales  
ron con el  
darnos y ahor  
mantener un  
gnos de  
estos dos  
reíblemente

Inquisi  
del Ordo Malleu



Un adelanto de las próximas miniaturas de Cadia a escala 3:1

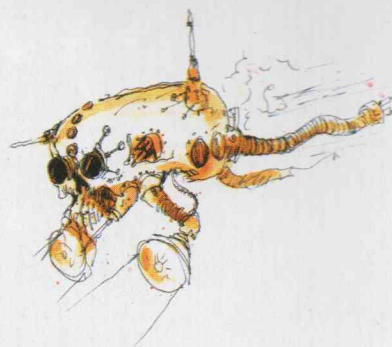
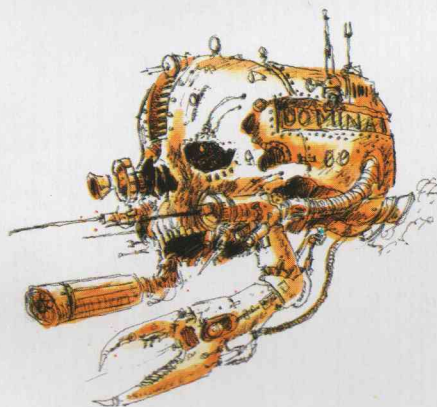


sanos, aunque el escriba Hoare ya  
empieza a mostrar algunos síntomas  
que me hacen dudar al respecto.

Había que proceder a la revisión  
completa de esta obra maestra al precio  
que fuera, pues tenían que enumerarse  
todas las regiones corruptas y otras  
muchas. Este libro es un digno sucesor  
de los añorados códigos perdidos de  
amano y sirve de recordatorio del mayor  
enemigo que ha tenido y tendrá el

Imperio: las diabólicas y corruptas fuer-  
zas del Caos. El trabajo de los escribas  
en el Codex: Marines Espaciales del  
Caos desvela que las legiones del Caos  
aguardan dispuestas a emprender la 13ª  
Cruzada de Abaddon contra el Imperio,  
campaña que promete superar cualquie-  
ra de las pasadas. Ni siquiera las are-  
nas cubiertas por la sangre derramada  
en Armageddon podrán compararse con  
la carnicería que se avecina.

Familiares de  
los Cazadores de Demonios



## EL ORDO MALLEUS

La resurgida amenaza del Caos ha alcanzado tales niveles que actualmente se encuentra en preparación el Codex: Cazadores de Demonios. En el interior de este tomo, os presentaremos con todo lujo de detalles a los inquisidores del Ordo Malleus y los Caballeros Gri- ses, Marines Espaciales entrenados específicamente para combatir lo demo- níaco en cualquiera de sus formas. En este libro nos hemos asegurado de incluir los detalles que explican el combate no solo contra las fuerzas del Caos, pues los Cazadores de Demonios pueden verse abocados a arrasar cual- quier fuerza enemiga con tal de ejecutar su justa misión. Para estas tropas, la negociación no es una opción posible.

## EL OJO DEL TERROR

Estos códigos son solo los preludios de nuestro proyecto actual, el Codex: Ojo del Terror. En este libro intentare- mos codificar algunos de los hechos acaecidos en la 13ª Cruzada, como el de la Puerta de Cadia y sus alrede- dores, lugar donde no sopla el viento. El codex detallará las fuerzas de Cadia y los regimientos más famosos de la Guardia Imperial, las escrofulosas hor- das de los Perdidos y los Condenados, las maquinaciones del mundo astronave de los Eldars de Ulthwé y el regreso de algunos de los siervos del Empera- dor largo tiempo perdidos en el Ojo. El destino que nos deparará esta campaña es una incógnita, pero estoy seguro de que los fieles al Emperador estarán atentos a la llamada a las armas y se unirán con todas las fuerzas de que dispongan para decidir el destino de la Puerta de Cadia y el futuro del gobierno del Emperador.

Por supuesto, hay esperanza para la humanidad y en estos momentos el escriba Haines y yo preparamos notas para una revisión del codex de la Guardia Imperial. Esperamos que la publicación de este espléndido tomo con apéndices para formaciones diferentes (como los veteranos de mundos letales y ejércitos de mundos colmena) sirva para potenciar este ejército. Y, aunque no se alce con el éxito en la campaña del Ojo del Terror, la Guardia Imperial seguirá dispuesta a proteger los dominios del Emperador en la guerra.

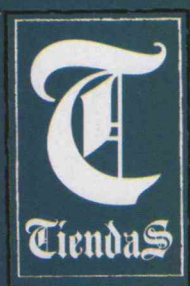
*¡Si tenemos fe en él,  
no podemos fracasar!*







**GAMES WORKSHOP**



ANGELES OSCUROS



VS



MARINES DEL CAOS

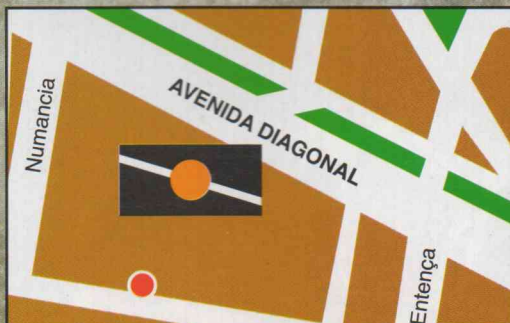


# Tardes de Batalla

El día 27 de febrero, en las  
tiendas de L'illa Diagonal y Heron City, tomaremos la  
galería comercial y trasladaremos nuestra partida al  
interior del centro para que sea más especial.



**¡ESE DÍA, SI PARTICIPAS EN LA  
BATALLA HASTA EL FINAL, PODRÁS  
ENTRAR EN EL SORTEO DE UNA CAJA  
DE UNIDAD DE MARINES  
ESPACIALES DEL CAOS!**



**GAMES  
WORKSHOP**







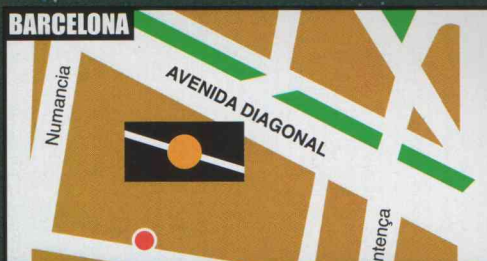
# GAMES WORKSHOP



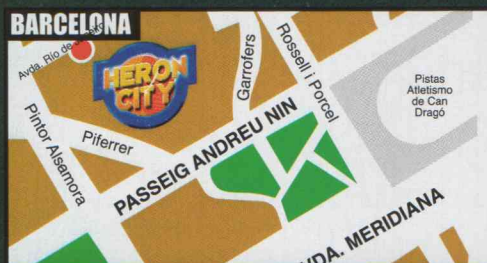
**LAS TIENDAS GAMES WORKSHOP** son el lugar idóneo para disfrutar de tu hobby favorito. Relucientes mesas de juego, ejércitos preparados para la batalla y vitrinas repletas de miniaturas espectacularmente pintadas. Pero, sobre todo, unos dependientes que, como tú, son apasionados jugadores, expertos pintores, hábiles maquettistas y que están deseosos de conocerte y charlar contigo sobre estrategias de juego, trucos de pintura y todo lo relacionado con el mundo de Games Workshop.



Consell de Cent 334-336 •  
08009 Barcelona • Tel: 93 215 89 89



Centre Comercial L'Illa Diagonal • Avda. Diagonal, 557  
08029 Barcelona • Tel: 93 419 49 99



Centro de Ocio Heron City • Avda. Río de Janeiro, 42 •  
Local 1/12 • 08016 Barcelona • Tel: 93 276 24 70



Pérez Galdós, 6 • 48010 Bilbao  
Tel: 94 444 31 08

## PARTIDAS INTRODUCTORIAS

Si no sabes jugar a alguno de nuestros juegos, las partidas introductorias son tu actividad. Solo tienes que visitar una de nuestras tiendas y comentarle a cualquiera de los dependientes que te gustaría aprender a jugar e, ipso facto, te encontrarás al mando de un deslumbrante ejército.

## Tardes de Batalla

Todos los jueves por la tarde nuestras tiendas se engalanan para acoger el mayor acontecimiento que tiene lugar solo una vez por semana: "la tarde de batalla". Nuestros dependientes pasan toda la semana preparando este evento: crean las listas de ejército y una historia para la batalla, pintan las miniaturas para que aparezcan en las mesas de juego y, si es necesario, construyen elementos de escenografía. Todo está pensado para que resulte perfecto.

## Batallas de GENERALES NOVELES

Esta actividad está pensada para los jugadores que os habéis iniciado hace poco en el Hobby. Son partidas preparadas para que el jugador pueda convertirse en experto jugador sea mucho más sencillo, por lo que nuestros dependientes compartirán contigo toda su sabiduría y te prepararán para que seas un veterano general en pocas sesiones. Infórmate en la tienda Games Workshop más cercana para conocer los días en que se celebra este evento.

## TALLER DE PINTURA

Pintar es muy sencillo y estamos dispuestos a demostrarlo con hechos. Si tienes cualquier duda acerca de cómo pintar tus miniaturas, puedes venir a nuestras tiendas y te la solucionaremos rápidamente. Después de unas cuantas visitas, tus miniaturas serán mucho más espectaculares y las pieles, los ojos, las cotas de malla, tus armaduras de combate o tus vehículos serán la envidia de todos.

Además, todos nuestros dependientes son aficionados al Hobby como tú y les encanta crear eventos nuevos continuamente. Para estar informado de estas actividades, lo mejor es visitarlos periódicamente; así serás el primero en enterarte de la celebración de cada evento.



Centre Comercial Diagonal Mar • Avda. Diagonal, 3-35  
Local 3570, 3ª planta • 08019 Barcelona • Tel: 93 356 07 36



Muntaner, 193 • 08036 Barcelona  
Tel: 93 322 09 53



ps, las partidas  
tienes que  
a cualquiera de  
a jugar e, ipso  
brante ejército.

s se engalanan  
ene lugar solo  
uestros depen-  
este evento:  
a la batalla, pin-  
las mesas de  
tos de esceno-  
perfecto.

jugadores que  
on partidas pre-  
experto jugador  
is dependientes  
prepararán para  
ones. Infórmate  
ara conocer los

s a demostrarlo  
de cómo pintar  
das y te la solu-  
cuantas visitas,  
ares y las pieles,  
e combate o tus

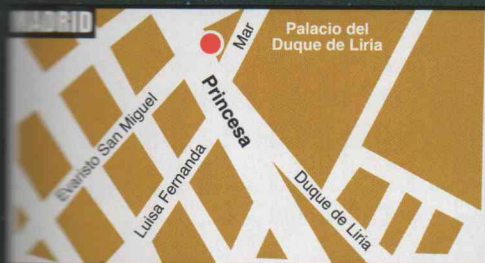
1 aficionados al  
is nuevos conti-  
actividades, lo  
ás el primero en



Diagonal, 3-35  
Tel: 93 356 07 36



ona



Princesa, 26 • 28008 Madrid  
Tel: 91 541 45 09



Avenida de América 7-9 Centro Comercial TRES AGUAS  
Local 256 B • 28922 Alcorcón • Tel: 91 610 16 50



Don Ramón de la Cruz, 31 • 28001 Madrid  
Tel: 91 577 21 87



Rafael Salgado, 3 • 28036 Madrid  
Tel: 91 457 83 81



Calle Cial Málaga-Plaza • Armengual de la Mota, 12  
Planta Alta Local A-14 • 29007 Málaga • Tel: 95 239 97 71



Delgado, 4 (Esquina Amor de Dios) • 41002 Sevilla  
Tel: 95 490 06 24



Roger de Lauria, 11 • 46002 Valencia  
Tel: 96 351 57 27



Plaza Portugalete, 4 • 47002 Valladolid  
Tel: 983 30 12 81



Francisco de Vitoria, 14 (Esq. León XIII)  
50008 Zaragoza • Tel: 976 21 57 42



Bonaire, 22 Bajos • 07012 Palma de Mallorca Balears  
Tel: 971 71 78 56



# GAMES WORKSHOP







**GAMES WORKSHOP**



# REAPERTURA

Hace ya algún tiempo que nuestras dos nuevas tiendas abrieron al público y, como es tradición, estas cosas nos gusta celebrarlas con vosotros, así que hemos preparado un día muy especial.



Consell de Cent 334-336 •  
08009 Barcelona • Tel: 93 215 89 89



Avda. de América 7-9 Centro Comercial TRES AGUAS  
Local 256 B • 28922 Alcorcón • Tel: 91 610 16 50

## OFERTAS 3x2 en blísteres.

Sí, como has leído.  
Te llevas tres blísteres de tu elección,  
nosotros te regalamos el de menor  
precio y tú solo deberás abonar los otros dos.  
Impresionante, ¿verdad?

En las cajas podrás utilizar los  
siguientes vales de descuento:



PRESENTA ESTE EJEMPLAR DE WHITE DWARF PARA CANJEAR LOS VALES.

### 25%

Con este vale obtendrás el descuento especificado en las tiendas Games Workshop ubicadas en el centro comercial de Tres Aguas y en la calle Consell de Cent en Barcelona. Válido hasta fin de existencias. No acumulable con otras ofertas.

### 25%

Con este vale obtendrás el descuento especificado en las tiendas Games Workshop ubicadas en el centro comercial de Tres Aguas y en la calle Consell de Cent en Barcelona. Válido hasta fin de existencias. No acumulable con otras ofertas.

### 10%

Con este vale obtendrás el descuento especificado en las tiendas Games Workshop ubicadas en el centro comercial de Tres Aguas y en la calle Consell de Cent en Barcelona. Válido hasta fin de existencias. No acumulable con otras ofertas.

### 10%

Con este vale obtendrás el descuento especificado en las tiendas Games Workshop ubicadas en el centro comercial de Tres Aguas y en la calle Consell de Cent en Barcelona. Válido hasta fin de existencias. No acumulable con otras ofertas.

### 10%

Con este vale obtendrás el descuento especificado en las tiendas Games Workshop ubicadas en el centro comercial de Tres Aguas y en la calle Consell de Cent en Barcelona. Válido hasta fin de existencias. No acumulable con otras ofertas.

### 10%

Con este vale obtendrás el descuento especificado en las tiendas Games Workshop ubicadas en el centro comercial de Tres Aguas y en la calle Consell de Cent en Barcelona. Válido hasta fin de existencias. No acumulable con otras ofertas.

Estas ofertas son válidas, hasta fin de existencias, solamente el día 22 de febrero en las tiendas de Consell de Cent y Tres Aguas. Los productos de El Señor de los Anillos no están incluidos en la oferta.



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## LAS DOS TORRES

### Febrero Señor de los Anillos

Todos los miércoles, las tiendas Games Workshop y los puntos de venta de Cuartel General se trasladan a la Tierra Media. Hombres de Gondor, Hobbits, Ents y demás criaturas fantásticas salidas de la película El Señor de los Anillos: Las Dos Torres toman nuestras mesas de juego.

Si quieres participar en nuestras batallas, puedes hacerlo de dos maneras: trae tus miniaturas pintadas o simplemente ven y juega con las nuestras. Lo que más ilusión te haga.



**Día 5 de febrero - La salida de Théoden -**

**Día 12 de febrero - Refuerzos para el Abismo de Helm -**

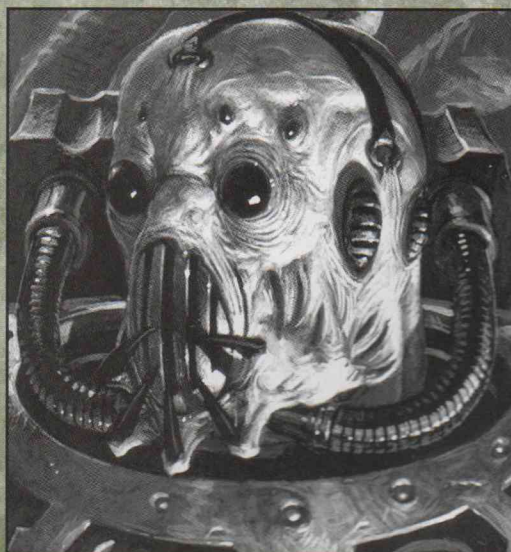
**Día 19 de febrero - Osgiliath -**

**Día 26 de febrero - Isengard -**

## Tardes de Batalla

**El día 27 de febrero  
no te pierdas  
nuestra batalla.  
Te esperamos.**

Quando las nubes de polvo procedentes de los intensos bombardeos se dispersaron, dejaron entrever las numerosas siluetas de las legiones traidoras. Habían llegado a las mismísimas puertas del palacio del Emperador, pero iban a pagarlo en nombre de la Humanidad...



# GAMES WORKSHOP

**Tiendas**





**GAMES WORKSHOP**

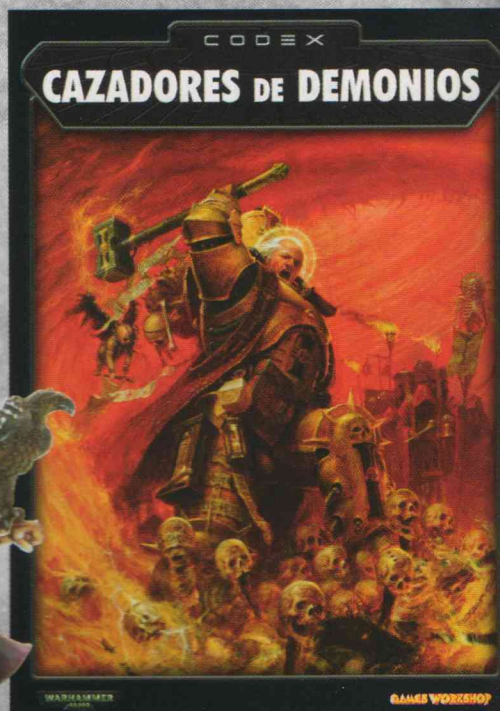
**Tiendas**

# TALLER DE PINTURA

## Febrero Clases Magistrales en Heron City.

El día 25 de febrero la Inquisición llegará a Heron City. Si quieres saber cómo has de pintar las miniaturas del nuevo ejército de Warhammer 40,000: Cazadores de Demonios, pásate por la tienda de Heron City y te enseñaremos todos los trucos para que tu ejército sea realmente espectacular.

También puedes aprovechar para consultar tus dudas a nuestro equipo sobre cualquier miniatura que te haya creado algún problema. Estarán allí para ayudarte.



## Febrero - Taller de escenografía inquisidores.

¡La llegada de la Inquisición exige nuevas dependencias! ¿Quieres saber cómo se construyen? ¿Sí?, pues ven el 25 de febrero al taller de escenografía que tendrá lugar en todas las tiendas Games Workshop y ¡aprende con nosotros!

¡Que el Emperador mantenga en pie nuestros edificios!





RA

ONIOS



AMES WORKSHOP

res.

cómo se

os!



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## LAS DOS TORRES



En este número:

• Tácticas  
de asedio

• Escenario de La  
Comunidad del Anillo

• El Abismo  
de Helm

• Bárbol,  
clase magistral

• Informe de  
batalla del  
Abismo de Helm





Alessio Cavatore, Portador del Anillo y jefe del equipo de Desarrollo de Juegos de El Señor de los Anillos, se deshace en elogios sobre lo que está ocurriendo en la comunidad de jugadores de la Tierra Media...

## DECLARACIONES EN EXCLUSIVA DEL PORTADOR DEL ANILLO

*Alessio Cavatore nos habla acerca de El Señor de los Anillos*

Antes de nada, tengo que arreglar la injusticia que cometimos en el número 89. Como algunos ya nos han comentado, en la introducción del artículo de las preguntas y respuestas de ese número no mencionamos que la lista de preguntas la reunieron las dos personas que se encargan de la lista de correo de El Señor de los Anillos en nuestra página web: Tim Huckelbery y el experto en Tolkien, Khâmûl el de los Nueve, también conocido como Steve Hammatt. Ambos están haciendo un trabajo excelente en la web, ya que ofrecen a los fans un lugar donde compartir sus opiniones y resolver sus dudas (y que a mí también me sirve para recoger las opiniones sobre el desarrollo de nuestros juegos). Podéis echarle un vistazo en:

[http://www.games-workshop.com/  
community/lotrforum.htm](http://www.games-workshop.com/community/lotrforum.htm)

Por lo tanto, mis disculpas para Steve y Tim. Algún error de comunicación en algún punto entre Paul, los chicos de la White Dwarf y yo fue el causante de esta omisión.

Y ahora pasemos a algo totalmente diferente...

¿Ya habéis jugado vuestras primeras partidas con nuestro nuevo elemento de escenografía del Abismo de Helm? En caso afirmativo, estoy seguro de que habréis comprobado que la miniatura se diseñó pensando en la jugabilidad.

Recuerdo estar sentado con Rick Priestley y Dave Andrews hablando de cómo tendría que ser un buen castillo para juegos de estrategia.

Nuestras ideas sirvieron de mucho a la hora de diseñar este elemento de escenografía del Abismo de Helm y el resultado es, creo, un elemento de juego excelente que, además, se parece mucho a la puerta que sale en la película. Las almenas tienen la altura perfecta: son lo bastante altas para cubrir a tus miniaturas, pero también les permiten ver bien a la horda que tienen debajo. El espacio existente tras las almenas es lo bastante ancho como para que las miniaturas puedan desplazarse por detrás de una fila de defensores que esté junto a las almenas, lo que permite que los refuerzos puedan llegar donde haga falta. También cuenta con un tramo de escaleras adosado a la parte posterior de una de las secciones de muralla para que las miniaturas puedan acceder a ella desde el patio de armas.

La puerta también cuenta con una característica muy interesante: puede abrirse y cerrarse y es lo bastante amplia como para que puedan pasar por ella dos miniaturas de caballería con peanas circulares de 40 mm una junto a la otra. Esto implica también que la zona de control de una miniatura a pie no puede cubrir toda la puerta y hace imposible que un solo guerrero a

pie pueda defender la entrada si las puertas están abiertas de par en par.

Otro aspecto muy importante que cabe mencionar es que la longitud de las escalas de asedio que se incluyen en la matriz de plástico de las Tropas de asedio uruk-hai se ha diseñado para ajustarse a la altura de las murallas, de manera que no os veréis en la embarazosa situación de decir: "¡Estoy al final de la escala pero aún me quedan dos metros para llegar a las almenas!".

Hablando de escalas, os daréis cuenta de que las hemos hecho de tal forma que el espacio entre los peldaños es perfecto para introducir la peana de tus Uruk-hai y permite así que varias miniaturas puedan estar en la escala de forma convincente sin caerse.

La escenografía del Abismo de Helm es una gran aportación a la gama de El Señor de los Anillos, ¡con la ventaja adicional de que tiene un aspecto impresionante!

Y, en caso de que todavía no lo hubierais adquirido, esta White Dwarf se centra en los asedios. Hay asedios de todo tipo, forma y color. ¡Que os divirtáis!

*Alessio*

## LAS NOVEDADES DE ESTE MES DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



*Gandalf el Blanco regresa.*

### Gandalf el Blanco

Este blíster contiene 1 miniatura de Gandalf el Blanco, diseñada por Michael Perry.

*Esta miniatura requiere montaje y pintado.*

**GANDALF EL BLANCO ..... 7,00**





## LAS NOVEDADES DE ESTE MES DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



Portaestandarte  
uruk-hai



Portaestandarte  
uruk-hai



Capitán uruk-hai



Capitán uruk-hai

### Grupo de mando uruk-hai

Este blíster contiene 1 capitán uruk-hai y un portaestandarte uruk-hai, diseñados por Michael Perry y Alan Perry.

Estas miniaturas requieren montaje y pintado.

**GRUPO DE MANDO URUK-HAI ..... 9,00 €**

### Gollum, Sam y Frodo

Este blíster contiene 1 miniatura de Gollum, 1 de Sam y 1 de Frodo, diseñadas por Brian Nelson.

Estas miniaturas requieren montaje y pintado.

**GRUPO SAM Y FRODO ..... 9,00 €**



Frodo



Sam



Gollum

### Bárbol

Esta caja contiene 1 miniatura de Bárbol, 1 de Merry y 1 de Pippin, diseñadas por Trish Morrison y Michael Perry.

Estas miniaturas requieren montaje y pintado.

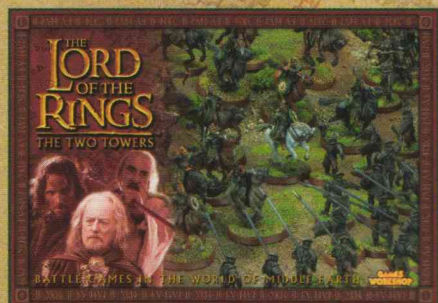
**BÁRBOL ..... 33,00 €**





# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## LAS DOS TORRES



### El Señor de los Anillos: Las Dos Torres

55,00

Incluye un reglamento de 160 páginas a todo color, 12 jinetes de Rohan, 20 guerreros uruk-hai, 1 edificio en ruinas y dados.

#### ¡SUMÉRGETE EN LA AVENTURA!

El juego de batallas El Señor de los Anillos: Las Dos Torres traslada toda la emoción de la película al tablero. Viaja a la Tierra Media y dirige las hordas de los Uruk-hai en su asalto a la imponente fortaleza del Abismo de Helm o asume el papel de Aragorn mientras defiende con arrojo las almenas del poderoso bastión. Puedes guiar a Frodo y a sus compañeros de viaje hasta la entrada secreta de las alcantarillas que se extienden por debajo de Osgiliath o ponerte al mando de los jinetes de Rohan en su lucha contra el malvado Sharkû y sus monstruosos huargos.

Con el juego de batallas estratégicas El Señor de los Anillos: Las Dos Torres, ¡tú decides!

### Guerros uruk-hai

16,50 €

Contiene 20 miniaturas de plástico de guerreros uruk-hai.



### Héroes del Abismo de Helm

33,00 €

Incluye las miniaturas de Gimli, Gamling, Legolas, Haldir, Éowyn, Aragorn, Théoden y un portaestandarte elfo.



### Jinetes de Rohan

16,50

Esta caja contiene 6 jinetes de Rohan de plástico.



Estos precios son correctos salvo error tipográfico. Los precios indicados son los recomendados.



Las siguientes cajas de El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo también están disponibles.



### La Compañía del Anillo 33,00 €

Incluye las miniaturas de Aragorn, Gandalf, Boromir, Legolas, Gimli, Frodo, Sam, Merry y Pippin.



### Guerreros de la Última Alianza 16,50 €

Esta caja contiene 8 Hombres de Gondor y 16 Elfos.



### Orcos de Moria 16,50 €

Esta caja contiene 24 Orcos de Moria.



### La Batalla de Khazad-dûm 39,00 €

Incluye 1 miniatura del Balrog y 1 de Gandalf.



### Sauron 19,00 €

Esta caja contiene 1 miniatura de Sauron, 1 de Elendil y 1 de Isildur.

Disponible en las tiendas Games Workshop, en los puntos de venta independientes, en la página web [www.games-workshop.es/storefront/](http://www.games-workshop.es/storefront/) o a través del teléfono de Venta Directa: 902 13 10 56 ó 902 13 10 57.

Descripción	Precio
Las Dos Torres (juego de batallas estratégicas)	55,00 €
Héroes del Abismo de Helm	33,00 €
Guerreros uruk-hai	16,50 €
Jinetes de Rohan	16,50 €
Cuando los huargos atacan (caja de 5 miniaturas)	33,00 €
La Compañía del Anillo	33,00 €
Batalla en Khazad-dûm	39,00 €
Sauron	19,00 €
Orcos de Moria	16,50 €
Guerreros de la Última Alianza	16,50 €
Caja de pinturas de Las Dos Torres	16,50 €
Troll de las cavernas (1 miniatura)	16,50 €
Troll de las cavernas con lanza (1 miniatura)	16,50 €
Elendil (1 miniatura)	7,00 €
Isildur (1 miniatura)	7,00 €
Elrond (1 miniatura)	7,00 €
Gil-galad (1 miniatura)	7,00 €
Éomer (1 miniatura a caballo)	9,00 €
Galadriel y Celeborn (2 miniaturas)	16,50 €
Gandalf en Sombragris (1 miniatura a caballo)	9,00 €
Arqueros de Gondor (3 miniaturas)	9,00 €
Lanceros de Gondor (3 miniaturas)	9,00 €
Arqueros elfos de Haldir (3 miniaturas)	9,00 €
Elfos de Haldir con espadas (3 miniaturas)	9,00 €
Lanceros elfos (3 miniaturas)	9,00 €
Arqueros elfos (3 miniaturas)	9,00 €
Lurtz (1 miniatura)	7,00 €
Merry, Pippin y Grishnákh (3 miniaturas)	9,00 €
Guerreros orcos de Moria (4 miniaturas)	9,00 €
Arqueros orcos de Moria (4 miniaturas)	9,00 €
Arwen a caballo (1 miniatura)	9,00 €
Boromir a caballo (1 miniatura)	9,00 €
Nazgûl a caballo (1 miniatura)	9,00 €
Guerreros orcos (3 miniaturas)	9,00 €
Arqueros orcos (3 miniaturas)	9,00 €
Nazgûl (1 miniatura)	7,00 €
Saruman (1 miniatura)	7,00 €
Guerreros uruk-hai (3 miniaturas)	9,00 €
Arqueros uruk-hai (3 miniaturas)	9,00 €
Jinetes de huargo (1 miniatura)	7,00 €
Dados de Rohan	7,00 €
Dados de Saruman	7,00 €

Disponible solo en la página web [www.games-workshop.es/storefront/](http://www.games-workshop.es/storefront/) o a través del teléfono de Venta Directa: 902 13 10 56 ó 902 13 10 57.

13 10 57.	Precio
Gríma Lengua de Serpiente (1 miniatura)	7,00 €
Aragorn en Amon Hen (1 miniatura)	7,00 €
Gimli en Amon Hen (1 miniatura)	7,00 €
Legolas en Amon Hen (1 miniatura)	7,00 €
Lurtz en Amon Hen (1 miniatura)	7,00 €
Merry y Pippin en Amon Hen (2 miniaturas)	7,00 €
Aragorn de la Compañía (1 miniatura)	7,00 €
Boromir de la Compañía (1 miniatura)	7,00 €
Frodo y Sam de la Compañía (2 miniaturas)	7,00 €
Gandalf de la Compañía (1 miniatura)	7,00 €
Gimli de la Compañía (1 miniatura)	7,00 €
Legolas de la Compañía (1 miniatura)	7,00 €
Merry y Pippin de la Compañía (2 miniaturas)	7,00 €
Gandalf de Khazad-dûm (1 miniatura)	7,00 €
Gandalf en Orthanc (1 miniatura)	7,00 €
Saruman en Orthanc (1 miniatura)	7,00 €
Aragorn en la Cima de los Vientos (1 miniatura)	7,00 €
Frodo y Sam en la Cima de los Vientos (2 miniaturas)	7,00 €
Merry y Pippin en la Cima de los Vientos (2 miniaturas)	7,00 €
Rey Brujo en la Cima de los Vientos (1 miniatura)	7,00 €

Estos precios son correctos salvo error tipográfico. Los precios indicados son los recomendados.



Os presentamos un nuevo escenario creado por David Smith, un aficionado al *hobby* de El Señor de los Anillos. David nos ha enviado varios escenarios y esperamos poderos mostrar más trabajos suyos en el futuro. Si tenéis alguna idea de juego, no dudéis en hacérsosla llegar...

### DESCRIPCIÓN

Esta batalla tiene lugar durante la Segunda Edad en cualquier punto de la guerra contra Sauron.

En la orilla este del Anduin se levanta un pequeño puesto fronterizo de Gondor, que vigila a todo el que cruza el vado. Isildur se encuentra realizando una visita de inspección al puesto fronterizo cuando, de repente, este recibe un ataque de los Orcos.

### CONTENDIENTES

En el Bando de la Luz y dentro del fuerte se encuentran Isildur, dieciocho Hombres de Gondor y un capitán. Como los soldados tienen acceso a la armería, la mitad de ellos pueden estar equipados con arcos.

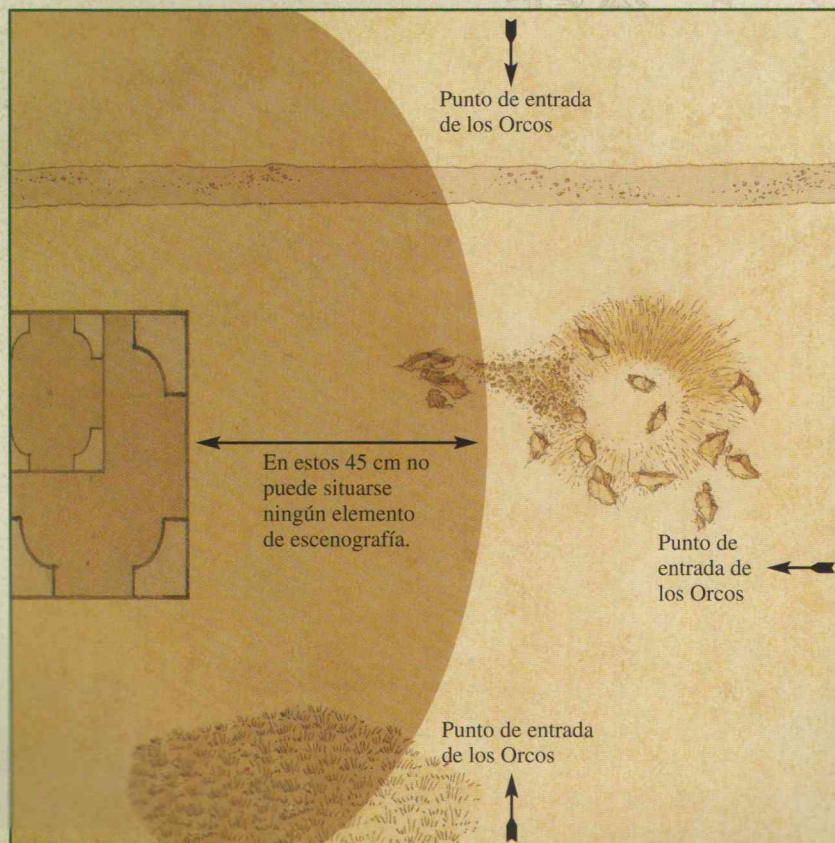
Al mando del Bando de la Oscuridad se encuentra un jefe orco llamado Gorthak el Terrible con nueve guardaespaldas (hay que utilizar el perfil de Lurtz y de los Uruk-hai). También tiene a sus órdenes a un Troll de las cavernas y a tres grupos de nueve Orcos, cada uno liderado por un capitán.

## UN FUERTE LEJANO

Un nuevo escenario para el juego de batallas de El Señor de los Anillos



Durante el ataque de los Orcos, los Hombres de Gondor tratan de detenerlos valerosamente.



Un máximo del 25% de los integrantes del Bando de la Oscuridad pueden estar armados con arcos; por lo demás, pueden contar con cualquier elemento de equipo disponible normalmente. Todas las miniaturas de ambos bandos van a pie.

### PARTIDA A PUNTOS

Esta batalla puede suceder en cualquier momento y lugar de la Tierra Media, por lo que va muy bien para jugarla a puntos. Se puede sustituir a Isildur por Aragorn o por Boromir o hasta convertir el fuerte en un bastión enano que se vea atacado por los Orcos de Moria.

El Bando de la Luz dispone de 300 puntos entre los que se debe incluir un héroe con un valor mínimo de 70 puntos. El Bando de la Oscuridad dispone de 500 puntos que debe distribuir en cuatro grupos como mínimo.

### DISPOSICIÓN DEL MAPA

Un elemento de escenografía que represente un emplazamiento defensivo debe ir en el centro del borde izquierdo del tablero. Este elemento puede ser una casa o una torre pequeña con muros de unos 3 cm de alto. Hay un camino que va de Este a Oeste y que atraviesa un vado una vez ha salido del tablero. Debe situarse una colina y un pantano tal y como se muestra en el mapa. Se pueden usar más elementos de escenografía si se desea, pero no debe haber ningún punto de cobertura en un radio de 45 cm alrededor del fuerte, puesto que la zona se ha des-





alerosamente.

egranes del  
estar armados  
en contar con  
disponible nor-  
s de ambos

cualquier  
Media, por lo  
a puntos. Se  
ragorn o por  
uerte en un  
ado por los

e 300 puntos  
n héroe con un  
Bando de la  
tos que debe  
no mínimo.

## APA

ue represente un  
ir en el centro  
Este elemento  
pequeña con  
ay un camino  
traviesa un vado  
Debe situarse una  
se muestra en el  
mentos de esce-  
be haber ningún  
de 45 cm alre-  
zona se ha des-



Los arqueros gondorianos se preparan para lanzar una mortífera salva de flechas.

modo para poder ver a los atacantes y para que estos no puedan disparar tras cobertura.

## POSICIÓN INICIAL

Los defensores deben desplegarse en el fuerte.

Los Orcos no se despliegan, sino que hacen su aparición en el tablero en tres oleadas sucesivas (véanse las reglas especiales).

## OBJETIVOS

El Bando de la Oscuridad obtendrá la victoria si al principio de cualquier turno llega a haber más Orcos que defensores dentro del fuerte o si Isildur muere. El Bando de la Luz obtendrá la victoria si impide que el Bando de la Oscuridad cumpla sus objetivos.

## REGLAS ESPECIALES

### Ataque 1

Gorthak tiene que tantear la fuerza y la resistencia de los defensores antes de lanzar el asalto. Para ello envía a un grupo de Orcos,

que puede aparecer por cualquier borde del tablero menos por el izquierdo y que tendrá que atacar hasta haber sufrido un 30% de bajas. A partir de ese instante, Gorthak puede decidir ordenar la retirada. Si así lo hace, todas las miniaturas del Bando de la Oscuridad deberán retirarse cuando les toque mover, exactamente igual que si hubieran fallado un *chequeo de valor*. Si el jefe del Bando de la Oscuridad decide no ordenar la retirada, su ejército puede seguir luchando hasta sufrir un 50% de bajas. En ese momento, Gorthak ordenará la retirada automáticamente y el Bando de la Oscuridad tendrá que retirarse tal y como ya se ha descrito. Para ahorrar flechas, los defensores no dispararán contra los Orcos que se estén retirando.

### Ataque 2

Gorthak ataca el fuerte con una primera oleada en la que utiliza a los dos otros grupos de Orcos. Puede atacar por cualquiera de los lados excepto por el izquierdo. Gorthak

puede ordenar la retirada de cualquiera de los grupos después de que estos hayan perdido a un 30% de las miniaturas, mientras que tendrán que retirarse obligatoriamente si llegan a perder a un 50%. De nuevo, los defensores no dispararán contra los Orcos que se batan en retirada.

### Ataque 3

Gorthak se lanza al asalto del emplazamiento defensivo con su escolta, el Troll y todos los Orcos supervivientes. Pueden atacar desde los extremos norte, este y sur. Las reglas de Valor pasan a aplicarse normalmente y el Bando de la Oscuridad deberá efectuar *chequeos de valor* cuando llegue a sufrir un 50% de bajas, calculadas a partir del número de miniaturas con que inició el Ataque 3.



Los Orcos, con la poco desdeñable ayuda de un poderoso Troll de las cavernas, alcanzan las defensas del puesto fronterizo de Gondor.



Una de las novedades más impresionantes de la gama de miniaturas de Las Dos Torres es Bárbol, diseñado por Trish Morrison y Michael Perry. Hemos pedido a Mark Jones del equipo 'Eavy Metal que nos explique el proceso de pintado de esta magnífica miniatura.

## CLASE MAGISTRAL

### Bárbol con Merry y Pippin

Pintada por Mark Jones y Tammy Haye.



#### MONTAJE DE LA MINIATURA

En primer lugar, pusimos la miniatura sobre una base. Taladramos las uniones y rellenamos los huecos con masilla verde antes de proceder a imprimir la miniatura con *Spray* Negro Caos. Repasamos las zonas de la miniatura donde la pintura no había penetrado bien con una capa de pintura Negro Caos diluida en agua.



#### BÁRBOL

Para dotar a la miniatura del aspecto rugoso de la corteza de un árbol aplicamos un pincel seco con una mezcla de Negro Caos y Marrón Quemado a partes iguales. Para las primeras luces, usamos una mezcla de Negro

Caos, Marrón Quemado y Hueso Deslucido a partes iguales. A esta mezcla fuimos añadiendo Hueso Deslucido en cantidades cada vez mayores para las luces posteriores.



Para pintar las zonas recubiertas de musgo, usamos una mezcla de Negro Caos y Verde Camuflaje a partes iguales. Para las luces, añadimos a la mezcla Hueso Deslucido. Pusimos más Hueso Deslucido en cada una de las luces posteriores.

Para pintar las hojas, aplicamos un pincel seco con Verde Ángeles Oscuros y, para las luces, con Verde Goblin. Las últimas luces consistieron en una mezcla a partes iguales de Verde Goblin y Hueso Deslucido.



#### MERRY Y PIPPIN

Para el color base de los pantalones de los dos Hobbits usamos una mezcla a partes iguales de Marrón Quemado y Negro Caos. Para las luces, añadimos Hueso Deslucido a la mezcla.

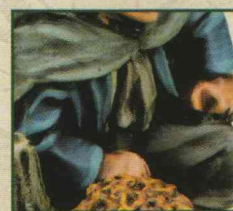


La piel de los Hobbits se pintó con una capa base mezcla a partes iguales de Marrón Bestial y Carne Enana. Para las luces, usamos primero Carne Enana y después Carne Élfica. Para acabar los rostros aplicamos Tinta Carne diluida en cuatro partes de agua.



La chaqueta de Merry se pintó con Verde Ángeles Oscuros como color base. Para las luces, aplicamos una mezcla de Verde Ángeles Oscuros y Hueso Deslucido a partes iguales.

El chaleco de Merry se pintó con una mezcla de Marrón Vómito y Marrón Bubónico a partes iguales. A esta mezcla inicial se añadió Marrón Bubónico y Hueso Deslucido para las luces. Para acabar el chaleco, aplicamos un lavado con Piel de Alimaña muy diluido.



La chaqueta de Pippin la pintamos con Azul Real. Para las luces, usamos una mezcla de Azul Real y Gris Piedra a partes iguales. Para las últimas luces añadimos un poco de Hueso Deslucido a la mezcla.



Las capas élficas las pintamos con una mezcla a partes iguales de Negro Caos y Marrón Quemado y una pequeña cantidad de Verde Goblin. Las luces las hicimos añadiendo Hueso Deslucido a la mezcla base.



Pintamos la bufanda de Pippin con el mismo método utilizado en las capas, a excepción de una pequeña cantidad de Hueso Deslucido que añadimos a la mezcla para las últimas luces.



## DETALLES

La barba de Bárbol la pintamos con el mismo método utilizado en el cuerpo, con la excepción de las últimas luces, consistentes en varias líneas en la barba iluminadas con una mezcla de Verde Goblin y Hueso Deslucido a partes iguales.

Pintamos la capa base del cabello de Merry con Marrón Quemado y las luces con una mezcla de Marrón Quemado y Hueso Deslucido en idéntica proporción. Para las últimas luces añadimos un poco más de Hueso Deslucido a la mezcla. Por último, aplicamos un lavado con Marrón Quemado diluido en cinco partes de agua.



El cabello de Pippin y los pies de ambos Hobbits los pintamos con Marrón Quemado. Este color base fue posteriormente iluminado con una mezcla a partes de un 50% de Carne Bronceada y un 50% de Hueso Deslucido. A continuación, les dimos un lavado con una mezcla de Marrón Quemado y Tinta Marrón a partes iguales.



Los botones de la chaqueta de Merry se pintaron con Negro Caos y después se perfilaron sus bordes con Oro Brillante.

## TOQUES FINALES



Las áreas de hongos se perfilaron con Marrón Cuero. Las luces se aplicaron con Marrón Bubónico.

Para dar por finalizada la miniatura de Bárbol, resaltamos las raíces pequeñas y las ramitas con Marrón Bestial.



Bárbol escolta a Merry y Pippin a través del bosque.



Este informe de batalla de Las Dos Torres es la última parte de las dos batallas que representan la fase inicial del asalto de los Uruk-hai contra el Abismo de Helm. El mes pasado, los Uruk-hai fueron derrotados por los valientes defensores. ¿Conseguirán vencer esta vez?

En la White Dwarf del mes pasado publicamos la primera parte de este informe de batalla. Este mes os presentamos la segunda y última parte del asedio al Abismo de Helm basado en el escenario seis: *La Puerta de Helm*.

Como ya sabréis después de haber visto la película, el asedio al Abismo de Helm es una de las escenas más impresionantes de *Las Dos Torres*, por lo que queríamos hacerle justicia y, de paso, mostrar el funcionamiento de las nuevas reglas de asedio. Para ello, Matthew Ward volverá a

liderar a los defensores y tratará de rechazar el asalto de la horda de Uruk-hai de Rowland Cox.

La partida empieza con Aragorn, Legolas y Gimli corriendo por las almenas del Peñón para llegar a tiempo al combate, al que se unirán en el turno 6. Desgraciadamente para Matthew, el mes pasado una lluvia de saetas de ballesta derribó a Haldir en las murallas y, por lo tanto, no estará con los héroes en esta ocasión. ¡Pero eso no es todo! Tanto a Gimli como a Aragorn les quedan pocos puntos de Poder y Aragorn ha sufrido una herida.

Como veis, enlazar dos escenarios da mucho juego; y lo mejor es que en el reglamento de Las Dos Torres hay muchos escenarios más que pueden conectarse de esta forma para crear partidas muy emocionantes.

Y, por fin, las tropas de ambos ejércitos ya han formado y están listas para la batalla...

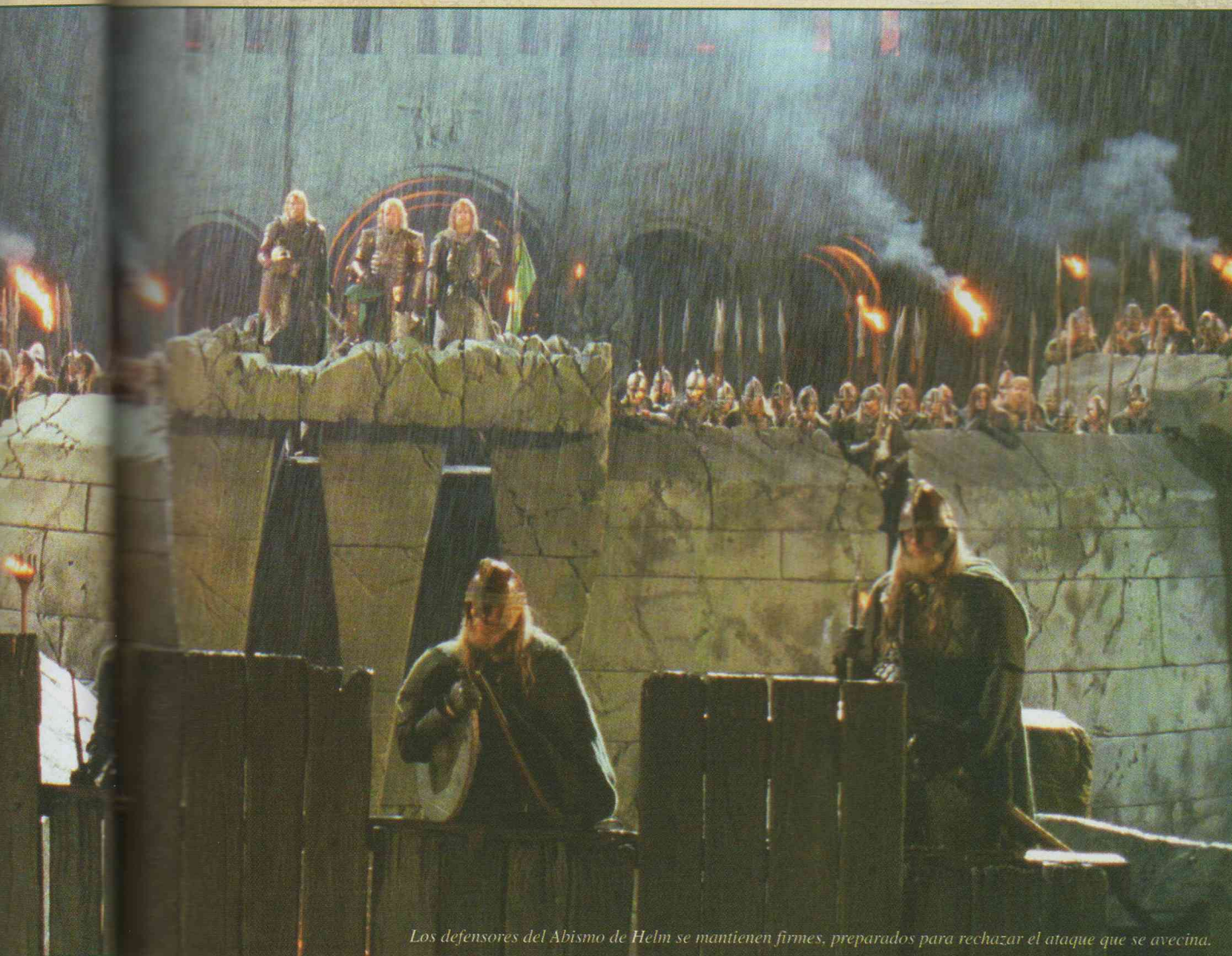




os da mucho  
glamento de  
enarios más  
orma para  
s.  
ejércitos ya  
la batalla...



La heroica lucha entre Aragorn y Gimli tras el Peñón, en el informe de batalla del mes pasado.



Los defensores del Abismo de Helm se mantienen firmes, preparados para rechazar el ataque que se avecina.



## ESCENARIO 6: LA PUERTA DE HELM



### VENIMOS A MATAR, A LA LUZ DEL SOL O DE LA LUNA

**Rowland Cox:**

Esta partida enlaza directamente con el último escenario, *El Peñón*.

Los Uruk-hai continúan su asalto contra la vieja fortaleza del Abismo de Helm, esta vez para tratar de tomar la puerta. Si los Uruk-hai consiguen echar la puerta abajo, las fuerzas de Saruman habrán triunfado y la caída de la Tierra Media será inevitable, aunque, lógicamente, Aragorn, Gimli y Legolas quizá tengan algo que decir al respecto...

Los defensores se enfrentan a una verdadera horda que los supera en número en una proporción de casi 4 a 1. Yo disponía de un montón de mis tropas favoritas, los fanáticos uruk-hai, para arrojarlas sobre las murallas. Estas iban a estar muy bien apoyadas por infinidad de Uruk-hai con armadura pesada y por un par de capitanes. Además, esta vez contaba con dos máquinas de guerra para lanzar las escalas de asedio y acelerar el asalto. Y, por supuesto, el ariete. ¡Esta pequeña preciosidad mantendría a Matthew preocupado durante toda la partida!

Tras estudiar las defensas, decidí evitar la muralla sur porque por ahí era por donde iban a aparecer los héroes. En vez de eso, decidí que me concentraría en la puerta y en la muralla norte. Así conseguiría tener el máximo tiempo posible para asaltar a los defensores sin que Aragorn, Gimli ni Legolas pudieran interferir. Sabía que desde el momento en el que llegaran sería muy difícil conseguir que más Uruk-hai alcanzaran las almenas, así que para que mis tropas pudieran tener alguna posibilidad tenía que alzar tantas escalas como me fuera posible y seguir presionando a los defensores. Mientras que el puente que lleva a la puerta era relativamente

fácil, aunque un poco estrecho, la ruta rocosa de la muralla norte requeriría trepar mucho más. Y ahí es donde las máquinas de guerra uruk-hai iban a lucirse, disparando escalas contra la muralla norte que ignoraran el terreno traicionero y arrojaran a los fanáticos contra los afligidos defensores. Al igual que en la partida anterior, iba a mandar a los capitanes uruk-hai en la primera oleada para aprovechar al máximo las primeras victorias. Pondría un contingente muy fuerte en la puerta al que apoyarían los Uruk-hai armados con ballestas y, lógicamente, el ariete.

Esperaba que el ariete fuera mi mejor baza. Si conseguía echar abajo las puertas, mis Uruk-hai podrían entrar en masa y abrumar a los defensores, con lo que ganaría la partida. Iba a asignar el máximo número de Uruks al ariete (seis) y me aseguraría de que hubiera muchos por ahí cerca en caso de que algunos cayeran víctimas de los proyectiles. Como esta vez no contaba con pólvora explosiva, abrir las puertas era lo que me ofrecía las mejores posibilidades de victoria y por eso tenía que mantener a los defensores muy ocupados. Aunque quería evitar toparme con Aragorn, Gimli y Legolas el máximo de tiempo posible, sabía que al final tendría que reducirlos en combate para que mis fuerzas pudieran pasar.

Estaba seguro de que podría tomar el Abismo de Helm, sobre todo después de haber cansado un poco a los héroes en la última partida, aunque era dolorosamente consciente del daño que podía causar Aragorn. Si los dioses de los dados me sonreían, podría llegar a vengarme de cierto Enano y aplacar a la bomba Gimli de una vez por todas. La victoria de las Fuerzas de la Oscuridad no podía andar más cerca...



### ¡A LAS ALMENAS!

**Matthew Ward:**

Todo parecía indicar que mi triunfo en la gran defensa del Peñón iba a ser breve, ya que ahora iba a volver a sumergirme en la refriega para rechazar el asalto de la

fortaleza del Abismo de Helm. Entre los fuertes Uruk-hai, mis defensores menos numerosos y mi reserva de Poder por desgracia agotada, no me hacía demasiadas ilusiones porque esa iba a ser una batalla difícil de ganar, sobre todo después de haber perdido a Haldir en el Peñón.

No obstante, la parte positiva era que probablemente aún podía contar con que mi grupo de héroes entrara en acción antes de que fuera demasiado tarde. El ariete se transformó rápidamente en mi principal preocupación. Si conseguía destrozar la puerta demasiado pronto, estaría prácticamente perdido, ya que la horda de Uruk-hai entraría en masa por las puertas y por encima de las murallas. Igual que en el primer escenario, tendría que ver qué maléficas tácticas empleaba Rowland, reaccionar ante ellas lo mejor que pudiera y esperar infligir el número de bajas suficiente para provocar la retirada de los Uruk-hai.

Teniendo eso en cuenta, volví a distribuir a los defensores en los huecos sobre la muralla norte y puse a Gamling sobre el cuerpo de guardia. Estaba seguro de que el ataque principal de Rowland no recaería sobre la muralla sur, dado que la mayor distancia hasta ella implicaba llegar allí al mismo tiempo que mis héroes. De todas formas, si decidía atacar la muralla sur, yo tendría todo el tiempo del mundo para redistribuir a mis fuerzas y responder al ataque.





LM

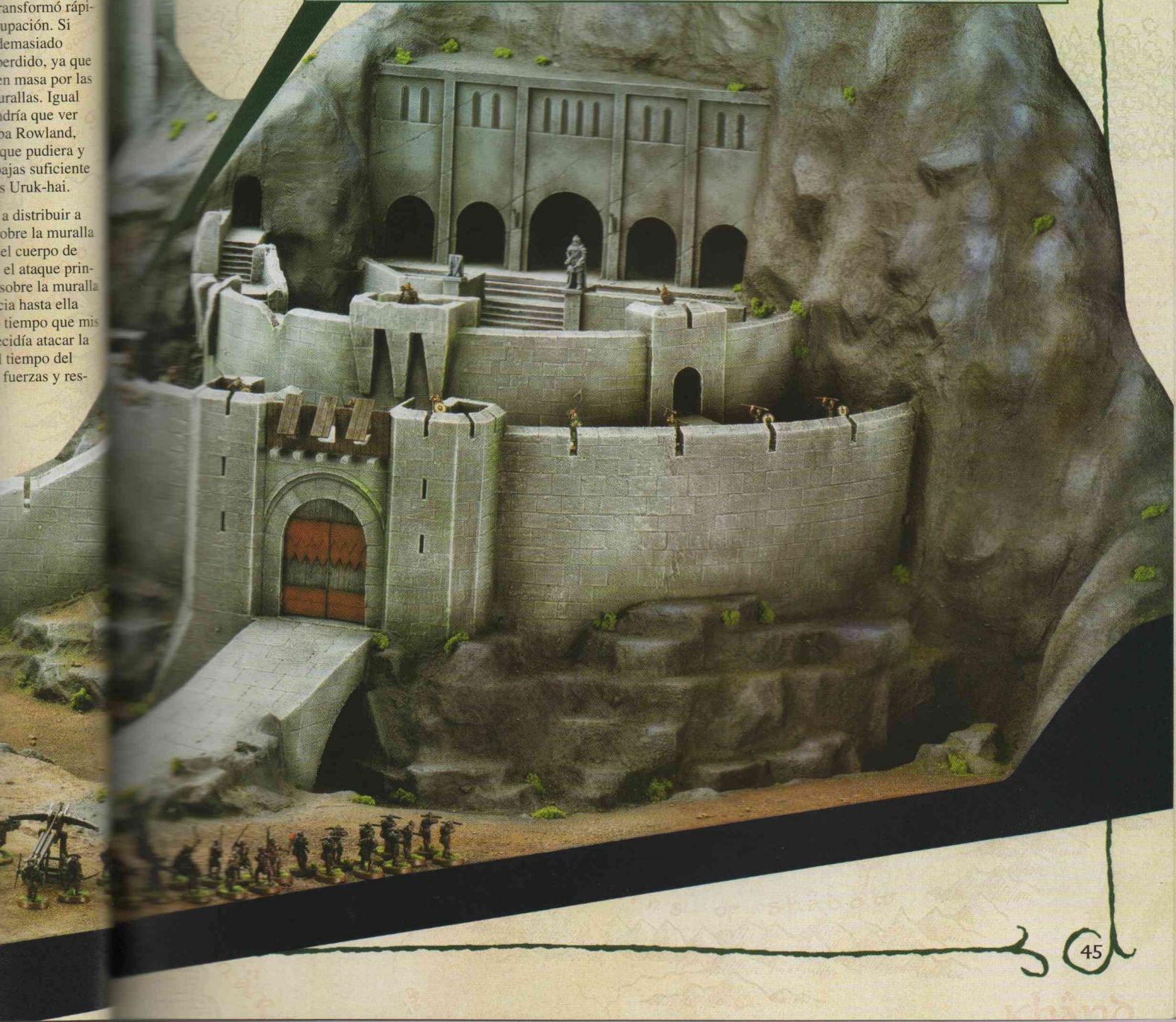
# ALMENAS!

Ward:

...ría indicar que  
...en la gran  
...el Peñón iba a  
...ya que ahora  
...er a sumergir-  
...efriega para  
...el asalto de la  
...Entre los fuer-  
...enos numero-  
...desgracia ago-  
...lusiones  
...a difícil de  
...aber perdido a

...ra que proba-  
...que mi grupo  
...tes de que fuera  
...transformó rápi-  
...upación. Si  
...demasiado  
...perdido, ya que  
...en masa por las  
...urallas. Igual  
...dría que ver  
...a Rowland,  
...que pudiera y  
...ajas suficiente  
...s Uruk-hai.

...a distribuir a  
...bre la muralla  
...el cuerpo de  
...el ataque prin-  
...sobre la muralla  
...cia hasta ella  
...tiempo que mis  
...cidió atacar la  
...tiempo del  
...fuerzas y res-





## LOS GUERREROS URUK-HAI



*Un ariete uruk-hai en plena acción*







## LOS HÉROES Y GUERREROS DE ROHAN







*Los Uruk-hai se arremolinan en torno a las murallas del Abismo de Helm.*

### TURNOS 1-3

Mientras Gamling y un puñado de Rohirrim permanecían tumbados fuera del alcance visual de los tiradores enemigos, los primeros turnos estuvieron dominados por el implacable avance hacia la fortaleza. Un contingente se dirigió hacia la muralla norte y otro del mismo tamaño y con el ariete se dirigió hacia la imponente puerta. El asalto propiamente dicho empezó en el turno 3, cuando Gamling y otro Rohirrim se pusieron en pie para estar preparados contra la inminente amenaza que suponían las escalas de asedio, al poder proyectarse hasta entrar en contacto con los muros de la fortaleza. Esta medida demostró ser acertada, ya que la máquina de asedio consiguió enganchar la escala que tenía más cerca a las almenas del cuerpo de guardia y de repente Gamling se vio envuelto en un frenético combate contra un capitán uruk-hai. Por suerte para el Rohirrim, Gamling superó a su adversario, que no paraba de gruñir, y el Uruk-hai tuvo que mover mucho los brazos para no caer de las almenas.

### TURNO 4

Rowland consiguió hacerse con la iniciativa y, mientras los ballesteros se preparaban para eliminar a los defensores más incautos de las almenas, la mayor parte de los Uruk-hai echaron hacia delante, ansiosos por apoyar sus largas escalas contra las murallas de la fortaleza. Mientras tanto, el ariete terminó su movimiento a un tiro de piedra de la puerta. Un valeroso guerrero rohirrim se echó hacia delante para unirse a la defensa de Gamling

contra el capitán uruk-hai en el cuerpo de guardia. Sabiendo que la primera oleada del asalto era inminente, el resto de guerreros rohirrim se levantaron y se prepararon para rechazar el ataque. Por desgracia, al hacerlo se convirtieron en blancos demasiado tentadores para los Uruk-hai que se encontraban abajo y los atacantes profririeron un rugido de triunfo cuando vieron caer a uno de los Rohirrim que había sido alcanzado por una saeta negra. Una de las máquinas de asedio consiguió de nuevo acertar un disparo contra las murallas y otra escala quedó pegada al muro, a la vez que propulsó a un fanático aullante hacia una sección desocupada de las almenas. Durante la fase de combate, el capitán uruk-hai venció a Gamling y derribó a su otro oponente, con lo que ocupó su lugar en las almenas de manera triunfal.

### TURNO 5

Una vez más, Rowland consiguió obtener la iniciativa y el fanático se abalanzó contra el muro del cuerpo de guardia. Al no poder ver a ningún adversario al que atacar, se preparó para defenderse mientras sus camaradas iban subiendo por la escala detrás de él. Con una serie de ruidos y golpes secos, se apoyaron un total de cuatro escalas más contra la muralla de la fortaleza mientras la masa del contingente uruk-hai llegaba a los pies de la muralla norte. Aún bajo la amenaza de Gamling, el capitán uruk-hai que estaba en el cuerpo de guardia cargó contra aquel experto combatiente mientras otro guerrero desquiciado llegaba a las almenas tras él. Abajo, el ariete entró por fin en contacto con la puerta. Como

la situación empezaba a ponerse más que tensa, los Rohirrim aunaron sus fuerzas y uno de ellos se abalanzó contra el fanático lanzándole su venablo por el camino. El arma dio en el blanco y le provocó una herida mortal, con lo que el Rohirrim redirigió su carga para entrar en combate con el Uruk-hai que había seguido a su capitán a las almenas del cuerpo de guardia.

En la muralla norte, los valientes defensores lograron empujar dos escalas de asedio y, como las dos máquinas de asalto erraron el tiro, Rowland no pudo volverlas a izar ese turno. Los Rohirrim arrojaron sus venablos contra la masa de Uruk-hai reunidas a los pies de la muralla norte, pero, a pesar de dar en el blanco, las armaduras de aquellas criaturas resistieron el impacto de los mortíferos proyectiles. En la fase de combate, Rowland se las arregló para seguir ocupando el terreno conquistado en el cuerpo de guardia desviando los ataques tanto de Gamling como del otro guerrero rohirrim. A pesar de gastar sus dos puntos de Poder en un intento de ganar el combate, Gamling no pudo derrotar al capitán uruk-hai, ya que este utilizó sus propias reservas de Poder para vencerlo y echar atrás al envejecido Rohirrim. Por último, la punta recubierta de hierro del ariete hizo estremecer las puertas terriblemente y se oyó el crujir de la madera rota, ya que consiguió causarle un punto de daño.

### TURNO 6

Después de que la iniciativa volviera a manos del Bando de la Luz, Matthew logró beneficiarse al máximo de esta buena suerte





erse más que  
sus fuerzas y una  
el fanático lanzán-  
o. El arma dio en  
erida mortal, con  
su carga para  
uk-hai que había  
menas del cuerpo

ntes defensores  
de asedio y, co-  
o erraron el tiro,  
izar ese turno.  
enablos contra la  
los pies de la  
de dar en el blanco  
aturas resistieron  
proyectiles. En la  
e las arregló para  
onquistado en el  
o los ataques tanto  
guerrero rohirrim. A  
os de Poder en un  
Gamling no pudo  
ya que este utilizó  
er para vencerlo y  
hirrim. Por último  
del ariete hizo  
lemente y se oyó  
que consiguió cau-

va volviera a  
z, Matthew logró  
esta buena suerte



*El fanático uruk-hai se ve a sí mismo luchando por salvar su vida.*



empujando dos de las escalas que quedaban apoyadas en la muralla de la fortaleza, mientras que otro Rohirrim salió corriendo hacia el cuerpo de guardia para ayudar a Gamling. Gamling y su amigo renovaron sus ánimos y cargaron de nuevo contra el capitán uruk-hai y el guerrero que los había vencido el turno anterior y los dos arqueros se apartaron del muro interior para incorporarse a la defensa. Aragorn, Legolas y Gimli llegaron a toda prisa procedentes del Peñón e infundieron nuevas esperanzas a los defensores. Las fuerzas sitiadoras aullaron de frustración al ver cómo se les negaba temporalmente el acceso a las almenas y volvieron a arrojar sus escalas contra la muralla norte, mientras que el único fanático presente en las almenas del cuerpo de guardia se abalanzaba contra un guerrero rohirrim.

En la fase de disparo, las saetas de los ballesteros uruk-hai volvieron a silbar por el aire. Cuatro de los disparos dieron en el blanco, pero su potencia dejó mucho que desear y no derribaron ni a un solo defensor. En el cuerpo de guardia volvió a brotar el combate y, a pesar de que un solo guerrero consiguió partir por la mitad al valeroso defensor rohirrim, Gamling logró vencer a su oponente y hacerlo retroceder hacia la escala, mientras que otro de los Rohirrim consiguió repeler las dementes embestidas del fanático. Bajo el cuerpo de guardia, el ariete volvió a golpear de nuevo, pero las sólidas puertas del Abismo de Helm resistieron.

## TURNO 7

Las Fuerzas de la Oscuridad volvieron a ganar la iniciativa y una verdadera marea de Uruk-hai empezó a trepar por la muralla norte subiendo por las escalas, aunque afortunadamente para Matthew aún tendría que pasar un turno antes de que pudieran atacar a los defensores. Sobre el cuerpo de guardia, el capitán enemigo se abalanzó de nuevo contra Gamling y el otro Uruk-hai se desplazó para luchar más tarde contra los defensores de la muralla norte. Los defensores rohirrim corrieron hacia las escalas y, haciendo un gran esfuerzo, lograron apartar de las almenas a una de ellas, con lo que dos Uruk-hai cayeron al suelo pero sin sufrir daño. Los héroes echaron hacia adelante y Legolas se quedó atrás para tratar de eliminar al enemigo sin oponente que estaba en las almenas. Las dos máquinas de asedio volvieron a fallar y, como los ballesteros uruk-hai no tenían objetivos a tiro, la fase de disparo resultó ser decepcionante para Rowland. Por el contrario, Legolas consiguió derribar de las almenas al atacante sin oponente al perforarle la piel con dos flechas élficas lanzadas con mortífera precisión. En el cuerpo de guardia prosiguió el combate ferozmente y Gamling logró herir al capitán, aunque un resultado de 6 en una tirada de Destino le arrebató la victoria. En la muralla norte, los Uruk-hai no pudieron ocupar las almenas porque el guerrero rohirrim decidió escudarse en lugar de intentar golpear a su enemigo

y su adversario perdió el equilibrio sobre la escala y se precipitó a su muerte emitiendo un potente rugido. Bajo el cuerpo de guardia, el ariete de los Uruk-hai volvió a fallar en su intento de destrozar las robustas puertas.

## TURNO 8

Al obtener la iniciativa, Matthew pudo empujar contra la pared al capitán uruk-hai que estaba sobre el cuerpo de guardia atacándolo con Aragorn y Gimli, mientras que Legolas avanzó y esperó a que se le presentara un objetivo. Gamling se desplazó para cubrir la muralla norte, mientras que los defensores que se encontraban allí lograron deshacerse de otra escala y dos Uruk-hai se precipitaron al vacío. Después de que los Uruk-hai apoyaran de nuevo las escalas contra la muralla norte, por ellas subieron más criaturas maléficas para asaltar a los defensores y todavía más fanáticos alcanzaron el cuerpo de guardia. Nuevamente, el melodioso vibrar de la cuerda del arco de Legolas fue lo único que llegó a causar bajas en la fase de disparo, ya que una mortífera flecha atravesó a un fanático a pesar de la cobertura que le ofrecía el muro del cuerpo de guardia.

Al quedar atrapado entre Aragorn y Gimli, el capitán uruk-hai no tuvo ninguna posibilidad de defenderse y el poderoso revés de Gimli acabó por silenciarlo para siempre. Mientras



¡Buuuuuuumba! El ariete empieza a demoler la puerta.



brío sobre la  
e emitiendo  
po de guardia.  
a fallar en su  
s puertas.

w pudo empu-  
uk-hai que  
ia atacándolo  
que Legolas  
sentara un  
para cubrir la  
defensores  
n deshacerse  
e precipitaron  
ruk-hai apoya-  
la muralla  
iaturas maléfi-  
s y todavía  
erpo de guar-  
vibrar de la  
lo único que  
le disparo, ya  
só a un fanáti-  
e ofrecía el

orn y Gimli, el  
na posibilidad  
vés de Gimli  
apre. Mientras



Los Uruk-hai comienzan a abordar las murallas.

En la muralla norte un solo Rohirrim repelió el ataque de un Uruk-hai salvaje con un escudo y echó a la criatura de la escala, con lo que cayó y se estrelló contra el suelo. En la siguiente escala, el combate continuó, y un atacante consiguió vencer a dos defensores rohirrim, aunque al no eliminar a uno de ellos no pudo ocupar las almenas. Debajo del cuerpo de guardia, y con la creciente frustración de Rowland, el ariete siguió sin poder causar ningún daño una vez más.

## TURNO 9

La iniciativa siguió en poder de los Rohirrim, pero antes de poderla aprovechar Rowland declaró una acción heroica con un capitán uruk-hai que acababa de llegar al final de una escala durante el turno anterior. Viendo el peligro, Aragorn también declaró una acción heroica y, tras ganar en la tirada de dados, Matthew cargó contra el capitán uruk-hai con Gimli y contra un Uruk-hai solitario con Legolas. A pesar de no poder moverse, la acción del capitán bastó para hacer que un atacante entrara en acción y saltara una sección de muralla para entrar en combate contra Aragorn. Al haber tantas escalas apoyadas contra la muralla norte, los Rohirrim que quedaban empezaron a tener problemas para defender las almenas y a la vez protegerse de los Uruk-hai que ya estaban asaltándolas. Gamling cargó contra un fanático y se le unió un Rohirrim al combate.

Independientemente, en la fase de disparo la gran puntería de Legolas no le sirvió para infligir ni una herida, ya que ni empleando su punto de Poder pudo traspasar la armadura blanca. En el cuerpo de guardia, Aragorn despachó sin problemas a sus adversarios atravesándolos con su espada por un punto de Poder de la armadura. A Gimli no le fue

tan bien, ya que perdió el combate contra el capitán, aunque por suerte su armadura le protegió de todo daño. No muy lejos de allí, Gamling retrocedió a causa del brutal ataque de un fanático, que se dio la vuelta para eliminar a su otro oponente rohirrim de un solo tajo. Un poco más allá, a los defensores de las murallas les fue todo mejor, pues lanzaron a un Uruk-hai a una muerte segura contra las rocas y rechazaron el ataque de otro. De nuevo, el ariete no consiguió causar daños sustanciales a las puertas.

## TURNO 10

Al volver a disponer de la iniciativa, Matthew hizo avanzar a sus héroes. Aragorn se enfrentó a un Uruk-hai, Gimli volvió a atacar al capitán y Legolas atacó a un fanático. A pesar de cubrir todas las escalas que podían, las bajas de los Rohirrim empezaron a notarse y varios asaltantes consiguieron ocupar las almenas con gran determinación. Dos Uruk-hai se lanzaron contra Legolas y un fanático cargó contra Gamling. Al ver que la cosa se estaba poniendo muy fea, Aragorn inició un combate heroico con su oponente, derribó al Uruk-hai y luego utilizó su movimiento adicional para ayudar a Gamling contra su demente adversario. Gimli consiguió echar a su oponente de la muralla, pero, por desgracia, el capitán uruk-hai sobrevivió a tan ignominiosa caída. Mientras tanto, la destreza superior de Legolas y un punto de Poder le permitieron derrotar a sus tres adversarios y mediante un punto de Poder más logró aniquilar al fanático. Los Rohirrim de la muralla norte volvieron a rechazar a sus enemigos, que los atacaban desde las escalas, y en la muralla un valiente Rohirrim fue capaz de hacer retroceder a su oponente uruk-hai. Al quedar atrapado entre dos cuerpos, el Uruk-hai no pudo evitar la lluvia de golpes y falleció. Desgraciadamente para las Fuerzas de la Luz,

ni siquiera la gran pericia de Aragorn pudo salvar a Gamling del enloquecido fanático, que con un par de brutales acometidas acabó con la vida del viejo guerrero. Varios metros por debajo de su cuerpo inerte, el ariete volvió a golpear la puerta de la fortaleza sin causar ningún efecto.

## TURNO 11

Finalmente, Rowland consiguió la iniciativa y obligó al resto de su contingente a volver a subir por las escalas. Al contar con muy pocos Uruk-hai y como en la muralla norte quedaban varios defensores, tendría que conseguir abrir la puerta para que el resto de su ejército pudiera entrar en la fortaleza si quería contar con alguna posibilidad de victoria. Teniendo eso en cuenta, todos los Uruk-hai que ya se encontraban sobre las murallas de la fortaleza se abalanzaron contra los defensores con furia renovada. Aragorn logró cortar por la mitad a un fanático y a un Uruk-hai y el último oponente se vio obligado a retroceder por las almenas para evitar el mismo destino. En otro lugar, Gimli se vio obligado a usar sus dos puntos de Destino y su último punto de Poder para conseguir sobrevivir a la acometida brutal de un fanático. A Legolas no le fue mucho mejor, pues tuvo que usar un punto de Destino para evitar una herida grave, mientras que a poca distancia de él un fanático blandió su gran espada trazando un arco imparable y aniquiló a otro Rohirrim. Cuando el ariete logró causar un punto de daño más a la puerta de la fortaleza, todo pareció estar perdido para los defensores.

## TURNO 12

La iniciativa se mostró de nuevo veleidosa y los defensores pudieron volver a asaltar a los Uruk-hai que estaban en las almenas. Al darse cuenta de que era vital mantener en vida a



todos los defensores posibles, Matthew hizo avanzar a sus héroes para enfrentarse al máximo número posible de Uruk-hai. Aragorn se enfrentó a tres guerreros uruk-hai, pero Legolas y Gimli solo pudieron trabar combate con un único enemigo cada uno. Tres Rohirrim se enfrentaron a los acosados Uruk-hai del norte mientras el arquero que quedaba se encargaba de la única escala en la que aún había un Uruk-hai. Al tener inmovilizadas a todas las miniaturas de las almenas, Rowland desplazó a algunos de sus ballesteros hasta las escalas desocupadas para que, en caso de que Gimli fuera eliminado por el fanático, todavía más Uruk-hai pudieran subir a las murallas. Pero no pudo ser, pues en la fase de combate el Enano tenaz derribó sin dificultad al demente fanático. Aragorn siguió con la racha y eliminó sin esfuerzo a otras dos criaturas enloquecidas, pero Legolas fue incapaz

de acabar con su único adversario. Los tres Rohirrim consiguieron mantenerse firmes ante el Uruk-hai aunque solo por los pelos, mientras que el arquero de la muralla norte logró hacer caer a un atacante rugiente de la escala y, aunque la criatura sobrevivió a la caída, los dos a los que aplastó no volverían a levantarse nunca más. El ariete siguió sin causar ningún daño a la puerta, aunque los pesados y violentos golpes parecieron resaltar la desesperación en la que se veían sumidos los defensores.

### TURNO 13

Como los defensores habían sido reducidos a tres héroes, dos arqueros y dos guerreros rohirrim, el puñado de Uruk-hai que quedaban en las almenas bastó para trabarlos a todos en combate, ya que la iniciativa volvió

a manos de Rowland. ¡Aragorn se vio acosado desde todos los ángulos por guerreros rugientes y todos y cada uno del resto de defensores se vieron espada contra espada con un fanático o un guerrero uruk-hai! Después de que el ariete tan solo golpeara débilmente la puerta de abajo, Aragorn usó un punto de Poder para acabar con un oponente y, por otro lado, Legolas no consiguió ni siquiera atravesar las defensas de su oponente. En lugar de enfrentarse a la furia de Aragorn, uno de sus adversarios que había sobrevivido saltó por la cara interior de la muralla ¡y aguantó milagrosamente la caída! La victoria de Gimli ante la escala del cuerpo de guardia no supuso ninguna herida, pero al caer de la muralla su adversario arrastró consigo a los cinco Uruk-hai que estaban en la escala detrás de él, dos de los cuales ya no se levantaron más del suelo. Los cuatro guerreros rohirrim que quedaban tuvieron suertes distintas: dos de ellos ganaron sus combates, pero la única herida que se produjo fue cuando un guerrero rohirrim se apartó demasiado deprisa de su oponente, tropezó y se cayó de las almenas precipitándose a su muerte.

### TURNO 14

La iniciativa siguió en poder de Rowland, que se movió rápidamente para entrar en combate con los defensores. Como estaban enzarzados en combate en las almenas, ninguno de los defensores pudo tratar de interceptar al Uruk-hai que estaba detrás de las murallas y que empezó a correr hacia las puertas. Aunque en los combates siguientes Aragorn consiguió aniquilar a otros dos Uruk-hai, el equilibrio de la batalla se inclinó a favor de Rowland cuando un Uruk-hai acabó con el arquero que quedaba. Gimli y Legolas, luchando codo con codo, lograron vencer en sus combates, pero el cansancio empezaba a hacer mella en ellos, ya que ninguno de los dos logró eliminar a su oponente. Abajo, la puerta resistió y prosiguió el ruidoso golpear del ariete uruk-hai.

### TURNO 15

Matthew recuperó la iniciativa y lo primero que tuvo que hacer fue pasar los *chequeos de valor* porque los defensores ya se encontraban por debajo de la mitad de sus fuerzas originales. Sin embargo, Aragorn lo pasó sin problemas y su ejemplo sirvió para que los defensores que quedaban siguieran luchando. Al verse en una inferioridad numérica apabullante, el guerrero rohirrim que quedaba se retiró hasta el camino empedrado. Gimli se quedó solo para defender las almenas, ya que Aragorn y Legolas saltaron abajo en un intento desesperado de evitar que el Uruk-hai abriera las puertas. Rowland ignoró al Rohirrim y se concentró en atacar a Gimli y abrir las puertas. El Uruk-hai consiguió llegar hasta la puerta y quedó fuera del alcance de la carga de Aragorn, por lo que nada le impediría abrir la puerta en el próximo turno. Como desgracia final, al ser atacado por todos lados por dos Uruk-hai, un capitán y un fanático, el intrépido Gimli fue vencido y murió al frente de las almenas que había intentado proteger. Como no quedaban soldados para defender las almenas y la puerta iba a abrirse al inicio del turno siguiente, ¡el Abismo de Helm había caído!



¡Aragorn y Legolas llegan demasiado tarde para impedir que se abran las puertas!





## NO ME FUE DEMASIADO BIEN

**Matthew:** En realidad, estoy exagerando un poco porque durante un buen rato pareció que iba a conseguirlo. Por desgracia,

los Uruk-hai eran demasiados. Al principio, mis valientes Rohirrim realizaron un esfuerzo admirable, sobre todo teniendo en cuenta que los Uruk-hai, que eran más fuertes e iban mejor acorazados, los superaban en casi todos los aspectos. Aparte de eso, Gamling resultó ser un poco decepcionante (creo que realmente no mató a nadie en toda la batalla) y no logró defender su sección de la muralla de un enérgico capitán uruk-hai.

De lo que sí me percaté fue de la maravillosa efectividad de los escudos en una batalla como esta. La posibilidad de lanzar un dado adicional en combate realmente ayudó mucho a mis humanos a la hora de defender las murallas. Por lo general, esta táctica se suele utilizar en momentos de desesperación, ya que el guerrero no puede golpear en caso de ganar el combate escuchándose; pero, cuando el adversario está en una escala, existe un 50% de posibilidades de que pierda el equilibrio y se caiga, con lo que queda fuera de combate y muy probablemente lo mata (a él y a algunos amigos suyos, con un poco de suerte).

Sin embargo, a fin de cuentas, lo que causó mi perdición fue la caída de la puerta, porque a esas alturas ya no podía defender las almenas y aún me faltaba mucho para conseguir que el ejército de Uruk-hai se retirara. Viéndolo en retrospectiva, tuve suerte de que Rowland no echara antes a sus Uruk-hai por detrás de la muralla y me obligara a abandonar la defensa para cazarlos. Aun así, Rowland tiene bien merecida su victoria y ya tengo ganas de conseguir la revancha más adelante con el escenario *La salida de Théoden*. ¡No os perdáis esta revancha en la página web inglesa!



## EL REY DEL CASTILLO

**Rowland:** El poder de la Mano Blanca ha conquistado el antiguo bastión del Abismo de Helm.

¡Saruman ha triunfado y ahora ya puede empezar la conquista del resto de la Tierra Media! Matthew

planteó una defensa muy sólida y estuvo a punto de repeler el ataque de la horda de Uruk-hai. No fue el ariete lo que supuso su perdición, tal y como yo había pensado en un principio, sino un solo Uruk-hai que se tiró muralla abajo y consiguió dejar pasar a todo el ejército de Uruk-hai por las puertas mientras todo el mundo estaba distraído. ¡A ese le daremos ración doble de carne humana para cenar!



*¡Lo siento Matthew, pero creo que el rey del castillo soy yo!*

Concentrar mis fuerzas solo en la puerta y en la muralla norte resultó ir muy bien. Logré evitar a los héroes hasta el turno 8, cuando Aragorn y Gimli cargaron finalmente contra el capitán uruk-hai que estaba en el cuerpo de guardia. Dejar la muralla sur tranquila implicaba renunciar a una vía de ataque, pero sabía que, a menos que concentrara mis esfuerzos, las Fuerzas de la Oscuridad acabarían siendo rechazadas. Si hubiera atacado por la muralla norte y por la sur, Matthew habría podido encargarse de mis fuerzas por partes y Aragorn, Gimli y Legolas habrían podido entrar mucho antes en combate. En lugar de eso, conseguí establecerme en el cuerpo de guardia y Matthew ya no pudo echarme de ahí.

No os creáis, vencer siendo el atacante es muy difícil y Matthew estuvo a punto de dejar a mis Uruks fuera de juego. Entre los turnos 6 y 10 solo tuve una vez la iniciativa y eso hizo que Matthew pudiera mantenerme a raya. Sin embargo, al seguir presionando constantemente a los defensores, al final acabé por subir a la muralla norte. Yo mismo me compliqué un poco la vida al poner a mis dos capitanes en la misma escala, ya que cuando el primero murió a manos de Gimli y Aragorn, ¡lo único que pudo hacer el segundo fue dejarse empujar de la escala! Habría sido mejor ponerlo contra la muralla norte. Por otro lado, la decepción más grande me la causó el ariete. Yo pensaba que destrozaría las puertas, ¡pero en vez de eso sirvió como música de fondo para que mis Uruk-hai pudiesen pegar rítmicamente a los Rohirrim!

Por suerte pude conseguir la iniciativa en los turnos 4 y 5, lo cual fue crucial porque fue entonces cuando el asalto empezó en

serio. Fue clave que ese capitán uruk-hai llegara al cuerpo de guardia, ya que la mayor parte del combate sucedió alrededor de esa posición tan importante. Sirvió para distraer a los guerreros de la muralla norte, por la que me esforcé en alcanzar las almenas durante muchos turnos. No obstante, al mantener la presión por varios frentes y al atacar a los defensores sin cesar, conseguí que una buena parte de mis guerreros ocuparan la muralla norte. Los fanáticos son los que se merecen los mayores elogios porque en esta partida estuvieron realmente espléndidos, ya que eliminaron a Gamling, abrumaron a los héroes y descuartizaron a todos los Rohirrim que quisieron. Matthew se encargó sabiamente de ellos siempre que pudo con armas arrojadizas o de proyectiles. Con todo, la mejor arma de la que dispone un general en un asedio es aprovechar las oportunidades que se le presentan. Cuando aquel Uruk-hai se cayó de la muralla y sobrevivió, se me ofreció la oportunidad de abrir la puerta sin encontrar oposición. ¡No habían dejado a nadie para protegerla! Aunque la verdad es que para entonces ya había acabado con la mayoría de los defensores...

No obstante, lo mejor de todo es que los Uruk-hai no solo vencieron, sino que además consiguieron vengarse de Gimli, que formó con Aragorn un equipo muy a tener cuenta. Bueno, lo único que queda por hacer ahora es remover bien el guiso de carne humana y amenizarlo quizás con unos cuantos tropezones de Enano.



Alessio Cavatore nos habla de uno de los nuevos aspectos más emocionantes del juego de batallas El Señor de los Anillos: Las Dos Torres: ¡los asedios!

La edición de Las Dos Torres de nuestro juego El Señor de los Anillos incluye una sección de reglas dedicada por completo a los asedios. En concreto, estas reglas tratan de la fase más sangrienta de un asedio, el asalto contra unas murallas defendidas. Históricamente, esta táctica siempre se ha considerado una medida extrema que solo debía intentarse cuando todas las demás tácticas, como el hacer pasar hambre, la destrucción de las murallas a base de bombardeos o de minado, la diplomacia, el soborno, etc., no habían resultado. Obligar a los soldados a asaltar unas murallas bien defendidas con la ayuda de escalas y arietes tenía que ser una decisión difícil de tomar para cualquier general. A menudo, el mero hecho de saber que se acercaban refuerzos del enemigo obligaba a un comandante a intentarlo y a afrontar el elevado número de bajas que suponía llevar a cabo dichos ataques (aunque, sin lugar a dudas, ¡Saruman no tuvo ningún remordimiento al sacrificar las vidas de sus esbirros!).

En este artículo voy a hablaros sobre, en mi opinión, las mejores tácticas de asedio para un defensor y para un atacante en nuestro juego. Empecemos, pues, con...

# TÁCTICAS DE ASEDIO

*Tácticas para el juego de estrategia El Señor de los Anillos*

## EL DEFENSOR

Desde el punto de vista del defensor, lo primero que hay que hacer es asegurarse de que tus fuerzas, que normalmente están en gran inferioridad respecto de las del enemigo, se encuentren repartidas uniformemente por las almenas de todo el perímetro que hay que defender. De esta forma se pueden mover rápidamente y así reaccionar a los movimientos del atacante, de modo que siempre haya alguien listo para bloquear cualquier intento de escalada. Porque, si el enemigo llega a las almenas, estarás en problemas.

No obstante, existe una excepción que hay que tener en cuenta. Puedes dar por seguro que algunos de los atacantes se dirigirán al punto más débil de cualquier fortificación: la puerta y cualquier otra vía de acceso. Por eso siempre va bien situar a unas cuantas miniaturas más en las almenas que controlan estas zonas y, más importante todavía, en el patio de armas para poder defender una posible brecha e impedir que el enemigo se infiltre en masa en la fortaleza. Si no dejas a nadie en el patio de armas, puede que los defensores tarden demasiado en bajar de las murallas cuando se produzca una brecha en la puerta.

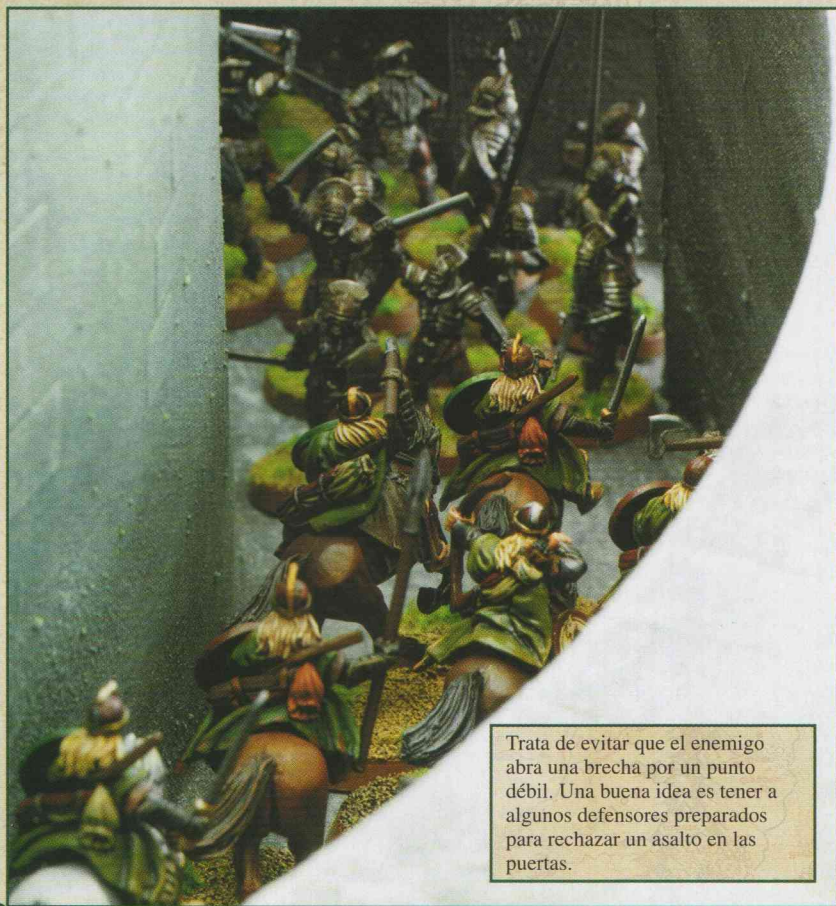
Cuando el enemigo se aproxima a las murallas, es una buena idea mantener a todos los defensores que no vayan armados con armas de proyectiles tumbados tras las almenas, fuera del alcance visual de los arqueros enemigos. Por otro lado, todos tus arqueros tienen que estar situados de manera que sean capaces de disparar contra los atacantes y que a la vez puedan beneficiarse de la cobertura que les ofrecen las almenas. Les van a disparar seguro, pero ellos también podrán disparar y su sólida cobertura les proporcionará una gran ventaja, ya que la mitad de las flechas enemigas se estrellarán contra las murallas sin causarles ningún daño.

Es fundamental concentrar primero los disparos contra el enemigo más peligroso y estoy prácticamente seguro de que, si los que te asedian son Uruk-hai, el primer objetivo tienen que ser los letales equipos de demolición. Si estas malignas creaciones llegan a las murallas o, aún peor, a la puerta, pueden abrir un boquete en tus defensas y privarte de todas las ventajas que te ofrece tu emplazamiento defensivo.

Lógicamente, aunque consigas eliminar a los guerreros que portan la carga explosiva, otros Uruk-hai podrán recogerla y tarde o temprano la tendrás junto a tu fortificación. Con todo, va bien retrasar lo inevitable, ya que el tener que detenerse para recoger una carga tan pesada retardará un buen rato al enemigo y cada turno que se gana es una gran ayuda en estas partidas tan tensas.

En caso de que el enemigo no cuente con equipos de demolición, deben concentrarse los disparos contra cualquier ariete, por las mismas razones de antes. A pesar de que son menos poderosos que las primitivas bombas de Saruman, siguen pudiendo romper tus puertas y por ello merecen una atención especial por parte de tus arqueros. Si no hay ningún ariete (vaya un enemigo, si no lleva arietes a un asedio...), entonces hay que ir a por las escalas.

Cuando llegue el momento del asalto, asegúrate de que tus hombres estén preparados para interceptar a cualquiera de los atacantes que consiga llegar al final de las escalas. Esto puede resultar un poco complicado en caso de que el enemigo cuente con balistas de asalto uruk-hai porque con ellas podrá alzar varias escalas a la vez ¡y lo peor es que en cada escala irá montado un aullante fanático! La única manera de impedir que alcancen las almenas es tener desplegados a los defensores de antemano delante de las escalas y asegurarse de que sus zonas de control son suficientes para cubrir cualquier hueco en el que el enemigo pueda apoyar sus escalas. Siempre hay que intentar que las miniaturas más fuertes (como los héroes) se enfrenten a los enemigos más fuertes para que así no haya que detener a esos monstruos de combate con los guerreros ordinarios.



Trata de evitar que el enemigo abra una brecha por un punto débil. Una buena idea es tener a algunos defensores preparados para rechazar un asalto en las puertas.



a las  
tener a todos  
ados con  
as las  
de los  
todos tus  
de manera  
tra los  
beneficiarse  
almenas.  
llos también  
tura les  
ya que la  
estrellarán  
ningún daño.

ro los  
deligroso y  
e, si los que  
r objetivo  
de  
aciones lle-  
a puerta,  
defensas y pri-  
ofrece tu

iminar a los  
losiva, otros  
o temprano  
Con todo,  
que el tener  
urga tan  
emigo y  
n ayuda en

ente con  
ncentrarse  
te, por las  
de que  
nitivas  
endo  
recen una  
arqueros.  
enemigo,  
entonces

to, asegúrate  
os para inter-  
que consiga  
uede resultar  
el enemigo  
ai porque  
a la vez ¡y  
ontado un  
de impedir  
desplegados  
te de las  
as de con-  
quier hueco  
sus escalas.  
iniaturas  
frenten a  
así no haya  
mbate con



Cuando llegue la hora del asalto, asegúrate de que tus hombres puedan interceptar a todos los atacantes que lleguen al final de las escalas.

Cuando las escalas ya están contra la muralla, lo mejor que se puede hacer es empujarlas hacia abajo contra las cabezas de los atacantes. Tus soldados tienen que hacerlo lo más rápido que puedan, antes de que el peso de varios guerreros haga que sea del todo imposible. Si puedes, trata de empujar cada escala con dos de tus hombres. Suele pasar que en el turno después de que lleguen las escalas, dependiendo de quién tenga la iniciativa, las escalas podrán empujarse vacías (si el defensor tiene la iniciativa) o los atacantes podrán atacar a los defensores en las almenas y les impedirán empujar las escalas (si el atacante tiene la iniciativa). En ese momento es tan crucial mover primero que yo recomendaría utilizar, si hace falta, las acciones heroicas de vuestros héroes. Creo que es una buena manera de emplear el Poder.

Cuando estás defendiendo las almenas de los enemigos que han subido por las escalas y han atacado a tus hombres, es bueno usar la regla de "escudarse" si se puede, ya que solo hace falta ganar el combate para tener un 50% de posibilidades de que el enemigo se precipite desde lo alto de la escala a una muerte segura, derribando quizás a unos cuantos camaradas suyos en el proceso...

### EL ATACANTE

Bueno, el consejo que daría al atacante es simplemente que se lea mis recomendaciones para el defensor detenidamente ¡y que intente hacer exactamente lo contrario para frustrar esas tácticas! Bueno, la verdad es que, afortunadamente, hay algo más aparte de eso...

En primer lugar, hay que desplegar siempre lo más cerca posible de las fortificaciones para poder llegar a ellas cuanto antes. La excepción está, lógicamente, en las máquinas de asedio,

en caso de contar con ellas. Estas deberían quedarse a más de 60 cm de distancia de las murallas para estar fuera del alcance de los disparos del enemigo y así poder concentrarse en cumplir con su importante función.

Lo más importante que debe tener en cuenta todo atacante que se precie es una cosa y solo una: ¡ir a por las puertas! Si consigues destruirlas, no hará falta pasar por la dolorosa experiencia de las escalas excepto como medio de ataque secundario. ¡Es muchísimo



Este Rohirrim está situado de forma que su zona de control le permite repeler a cualquier Uruk-hai que trepe por las escalas.





Superconsejo para el defensor sobre los equipos de demolición uruk-hai: ¡no dejes que se acerquen tanto!

más fácil abrirse paso luchando, por muy resolutos que sean los defensores, cuando no estás colgado de una escala, a mucha distancia del suelo, que no para de tambalearse!

Para conseguirlo, trata de proteger al máximo tus equipos de demolición y arietes; por ejemplo, haciendo marchar delante de ellos a un par de los guerreros con el atributo de Defensa más alto del ejército. Así se consigue que la valiosa dotación quede oculta o, como mínimo, parcialmente a cubierto de las miniaturas que tienen delante. No hay que olvidar tampoco el situar a un grupo de miniaturas detrás de ellos para que puedan sustituir a esos escudos humanos o a las miniaturas que portan la carga explosiva o el ariete en caso de que sean derribados por proyectiles enemigos.

Por supuesto, la mejor defensa es un buen ataque, de forma que siempre va bien contra-atacar con disparos. Para ello, haz que los guerreros armados con armas de proyectiles disparen primero contra los arqueros enemigos. De esta manera tus tropas más importantes tendrán más posibilidades de alcanzar las puertas en un abrir y cerrar de ojos.

En caso de que tengas que subir por las escalas, recuerda que tus balistas de asedio son geniales porque te permiten propulsar a las miniaturas para que entren directamente en combate con los defensores y así les impidan tratar de empujar la escala, lo cual representa una ventaja inmensa. Asegúrate siempre de que las primeras miniaturas en llegar al final de la escala sean tus héroes y demás tropas especialmente resistentes (¡los fanáticos son ideales para esta función!).

Es extremadamente complicado escalar las almenas si el enemigo se encuentra defendiéndolas, ya que entonces no solo tienes que ganar un combate contra

múltiples adversarios, sino que además tienes que eliminarlos y encima ellos tienen más posibilidades de vencer por estar detrás de una barrera, y de una realmente resistente. Además, esa costumbre que tienen los pesados de los defensores de usar sus escudos para tirarte desde lo alto de la escala (¡la maldita regla de "escudarse"! ) lo hace todo aún más difícil. Por eso, necesitas a los héroes para poder conseguir llegar

a las almenas mediante sus mejores perfiles de atributos y sobre todo mediante su Poder. Lógicamente, siempre existe la desgraciada posibilidad de toparse con Aragorn o Gimli al final de la escala... ¡si es que ya te digo yo, que la vida de un esbirro del Bando de la Oscuridad es muy dura!

## PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE LOS URUK-HAI

**¿Cuántos puntos vale un equipo de demolición uruk-hai? ¿Y cuánto vale un ariete, una escala o una máquina de asalto?**

Eso es como preguntar cuántos puntos vale una sección de muralla o una puerta. La respuesta es que hemos decidido no cuantificar su coste en puntos. La razón es que solo se pueden usar en asedios y no en partidas normales, por lo que optamos por dejar en manos de los jugadores el decidir con cuántos instrumentos de asalto cuentan los atacantes. El valor del equipo de asedio es muy relativo, ya que en realidad depende de cómo sean las defensas que hay que atacar. De los jugadores depende que la partida sea justa y equilibrada cuando jueguen un escenario diferente del que se incluye en el reglamento de Las Dos Torres. Incluso en el caso de que quieran jugar esos mismos escenarios con ejércitos diferentes, deben tomar la cantidad de equipo de asalto que se especifica en el apartado de contendientes como orientativa y ser capaces de modificarla según los ejércitos que hayan elegido.

Al fin y al cabo, toda partida de asedio resulta algo complicada y requiere un montón de escenografía que un principiante normal ni siquiera intentará crear, así que suponemos que la gente que diseñe sus propios asedios tendrá la suficiente experiencia como para decidir por ellos mismos la cantidad de equipo de asedio que quiere tener en su partida.

**¿Cuántos Uruk-hai forman la dotación de una máquina de asalto?**

Cada máquina de asalto uruk-hai cuenta con una dotación de tres guerreros uruk-hai armados con espadas. Mientras haya como mínimo dos de estos guerreros a menos de 2 cm de distancia de la máquina y no estén trabados en combate, podrán disparar la máquina sin problemas; si no se cumplen estas condiciones, la máquina no se podrá utilizar.

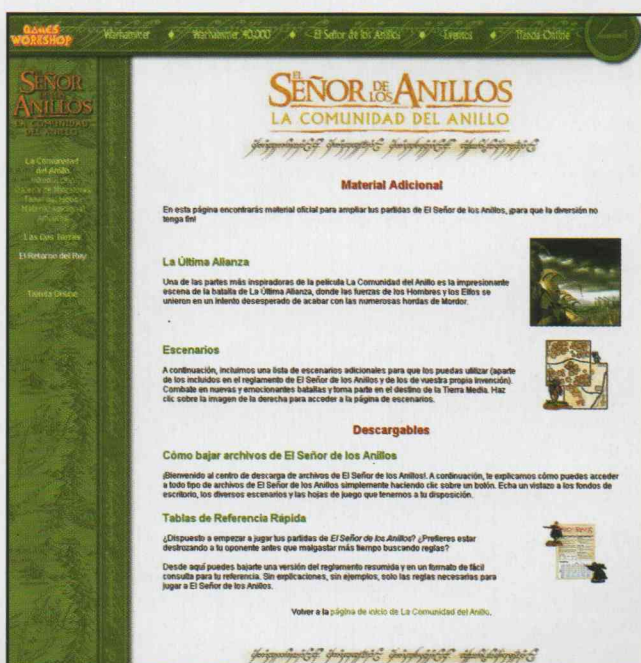
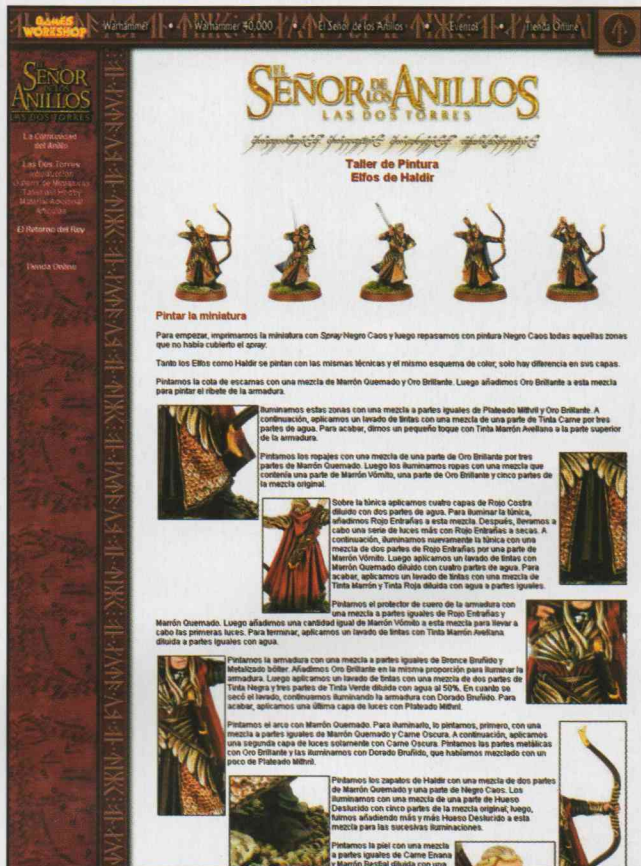
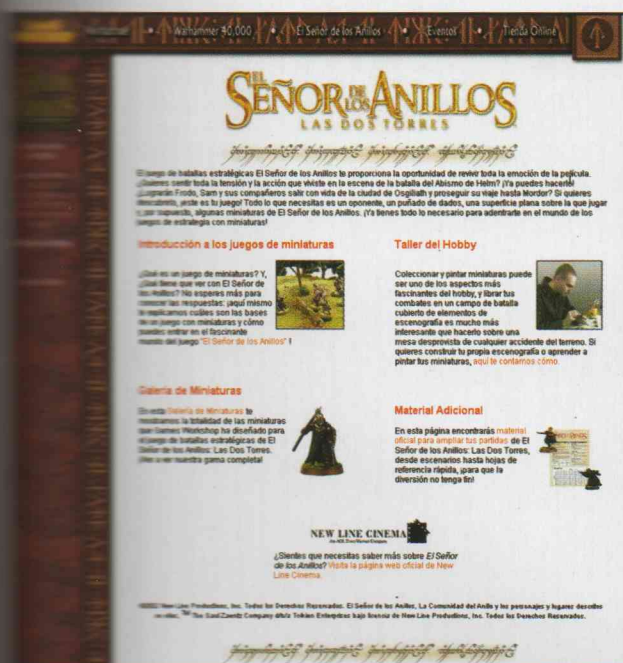
**¿Qué es un equipo de demolición uruk-hai?**

Eeem... bueno... sí, íbamos a explicarlo, pero al final no lo hicimos. ¡Ups! Un equipo de demolición está formado por una carga explosiva y dos Uruk-hai armados con espadas para llevar la carga (véase más arriba).



# http://www.games-workshop.es/lotr/

En nuestra página web de El Señor de los Anillos encontrarás una completa Galería de Miniaturas con imágenes de todas las miniaturas de la gama Games Workshop para la Comunidad del Anillo y Las Dos Torres; el Taller del Hobby con ideas y consejos para construir escenografía y para transformar y pintar tus miniaturas; nuevos escenarios, fondos de escritorio y tablas de referencia rápida; artículos relacionados con el juego en los que se habla de reglas, notas del diseñador, etc.; una Tienda Online; y mucho, mucho más...





# EL ABISMO DE HELM™

*Cómo añadir más detalles a la fantástica escenografía del Abismo de Helm*

En el último número salió a la venta el nuevo elemento de escenografía del Abismo de Helm, esculpido por Dave Andrews. En la revista de este mes, Paul Rudge nos cuenta cómo puedes añadir unos cuantos detalles a esta fantástica maqueta.



Paul en plena faena con la fortaleza

El elemento de escenografía del Abismo de Helm viene totalmente montado y pintado. Hecho de resina, resulta una pieza muy sólida y por ello difícil de transformar, pero, tratándose de una miniatura tan buena, ¿por qué querrías transformarla?

Las transformaciones más obvias que se le podían hacer eran añadir el efecto de los daños de la batalla, las erosiones y una peana a juego. Los daños de la batalla serían muy simples, tan solo unas cuantas flechas clavadas en la buhera y en la puerta (darle a la muralla con un martillo me parecía estropear un gran elemento de escenografía). La erosión también sería muy simple de simular. Un poco de pincel seco para los efectos de la lluvia y de la suciedad sería más que suficiente (al fin y al cabo, la muralla está pintada). En cambio, la peana ambientada sí requería algo especial.

Las tres secciones de la fortaleza se montaron sobre una pieza de poliestireno de 3 cm de grosor, que se cortó en tres partes respetando el ángulo de cada sección para que estas continuaran siendo intercambiables. Sobre el poliestireno se dibujó el aspecto aproximado que debía tener cada pieza. Después, se cortaron

las secciones con la ayuda de una sierra de poliestireno y luego se lijaron los contornos con papel de lija. Para que el poliestireno no se derritiera cuando se le diera la capa de imprimación de Negro Caos, se le aplicó una capa de cola blanca para aislar la base. También se le puso arena, rocas pequeñas y gravilla para crear texturas y detalles interesantes.

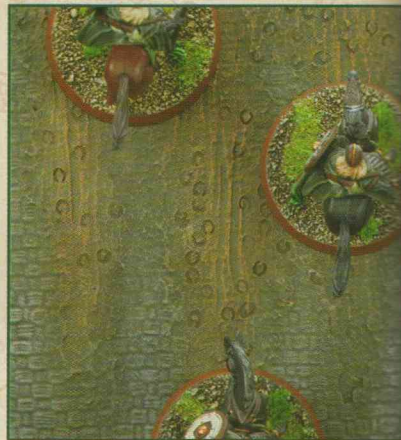


Las zonas de roca desnuda se perfilaron un poco con un cuchillo afilado. Estas zonas pequeñas no se aislaron con cola blanca, sino que se dejó que el spray de imprimación atravesara el poliestireno sin proteger para crear una estructura rocosa de aspecto muy natural.



## EL CAMINO DE ENTRADA

Se utilizó un pedazo de papel de empapelar para representar un camino empedrado que lleva a la puerta. Un tubo de plástico al que se le había quitado una pequeña sección sirvió para crear un sello de huellas de herraduras, que se fue presionando repetidamente sobre una fina capa de masilla de poliestireno para crear un rastro de huellas allí donde los adosquines se han desgastando con el tiempo.

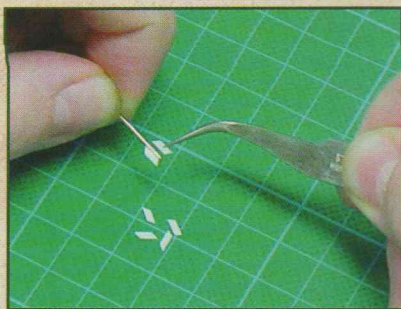


## LA EROSIÓN

Para recrear los efectos de la erosión y del paso del tiempo, se aplicó cuidadosamente un pincel seco de Marrón Bestial y de Verde Camuflaje en las zonas de piedra que han sufrido más los efectos de la lluvia y del moho: zonas como la parte inferior de las aspilleras, debajo de los aleros de madera, recovecos como los de la entrada y secciones como la parte inferior de los muros y los peldaños.







### FLECHAS

El alambre de un clip sirvió para hacer el asta de la flecha y el plumaje se hizo con tiras finas de cartón, que se pegaron con cuidado al alambre con *superglue*.



*Un Uruk-hai yace inerte tras haber perdido la batalla contra los defensores de la muralla y contra la fuerza de la gravedad.*



*La horda de los Uruk-hai choca contra las fuertes murallas de la fortaleza del Abismo de Helm.*



## LA NECRÓPOLIS SIN FIN

CÓMO CREAR LOS ELEMENTOS DE TERRENO DE LOS REYES FUNERARIOS

Desde la publicación el mes pasado del libro de ejército de los Reyes Funerarios, nuestros diseñadores de escenografía a tiempo completo, Mark Jones y Dave Andrews, han estado trabajando sin parar para crear una escenografía apropiada como telón de fondo de nuestro nuevo ejército de los Reyes Funerarios. Aquí os enseñamos cómo lo hicieron.

### LOS COLORES DE KHEMRI

El color predominante de la arena y de las rocas es un marrón claro arenoso. Casi no hay vegetación para romper la monotonía con una pizca de verde, ya que las plantas no pueden vivir aquí y el agua del río se ha contaminado con el repugnante polvo rojo que le confiere un color sangre.

Hay diferentes tipos de piedra: las pulidas piedras volcánicas negras como las utilizadas al construir la Pirámide Negra de Nagash; las de vetas rojas y lilas, apreciadas por multitud de Reyes Funerarios a la hora de construir sus pirámides; las piedras de vetas verdes, usadas para estatuas de cocodrilos y pilares esculpidos para semejar palmeras; y la cuarcita amarilla, empleada para levantar estatuas en honor de los reyes y de los dioses.

### CÓMO HACER ROCAS Y ESCOMBROS

Todas estas ruinas se pueden representar fácilmente utilizando arena, gravilla, piedrecitas, cantos, trozos de caucho, poliestireno y madera de balsa. La mayoría de estos materiales se pueden encontrar gratis en la playa, en un parque o haciendo pedazos el material de embalaje. El resto se puede encontrar en tiendas de jardinería, ferreterías y hasta tiendas de animales. Algunos ya serán del color adecuado, mientras que otros se tendrán que pintar o manchar con tinta para hacer que parezcan rocas más exóticas.

En las técnicas de creación de escenografía descritas en este artículo nos referimos en ocasiones a pintar elementos con "colores desierto" o "colores piedra" o simplemente "pincel seco de amarillo y blanco sobre marrón". Sabemos muy bien que a mucha gente le gustaría que fuésemos más específicos sobre qué colores de Citadel hay que usar. Pues bien, en realidad, con la confusión que reina en el Studio (en el que a menudo ocurre que los botes de pintura se agotan en medio de un proyecto en curso y los botes de repuesto llegan cuando ya lo hemos terminado), ¡Mark suele utilizar cualquier color que encuentre mientras vaya más o menos bien! Mark acostumbra a cambiar de color en medio del proceso de creación de un elemento de terreno y por eso no podemos ser demasiado precisos con el color (en realidad, no tiene demasiada importancia).



### LOS OBELISCOS

Aunque en principio era una miniatura de Forge World, Mark le quitó los adornos típicos de la arquitectura alto élfica y le puso una de las figuras creadas por Dave Andrews. El motivo de la base del obelisco es, en realidad, la parte superior de un estandarte de la nueva gama.





## LA ESFINGE

El cuerpo principal de la esfinge se cortó a partir de un bloque de poliestireno y la cola y la parte frontal se hicieron con un material diferente de espuma. La cabeza de la esfinge se hizo a partir de un cráneo de resina que Mark consiguió agenciarse.



## CÓMO DISEÑAR EL CAMPO DE BATALLA DE KHEMRI

En esta continuación, exponemos algunas ideas que pueden incorporarse a la colección de escenarios de escenografía de Khemri, junto con algunos consejos sobre cómo crear el mejor escenario para los Reyes Funerarios.

### Nadi (barranco)

Para hacer que hacer dos secciones de río y poner abundante arena, gravilla y rocas en las orillas. No pintes el interior de la hondonada como si fuera agua; cúbrela con arena. Píntalo todo de marrón y pásale un pincel seco de color arena para que quede mejor. Una de las secciones podría tener un final seco.

### Terreno difícil

Este es un elemento de terreno común y fácil de representar con solo disponer de una caja de piedras, gravilla o arena gruesa que espar-

cir en pequeños grupos. Puede hacerse algo más permanente pegando estos materiales a una base de forma irregular de cartón o de FDM (fibra vulcanizada de densidad media).

### Jebel (peñasco rocoso)

También es un elemento común y muy útil, que puede hacerse de forma sencilla con dos o tres capas de cartón o de poliestireno (ya sea una plancha de poliestireno, ya sea el obtenido de algún embalaje). Los bordes pueden ser irregulares para que parezca roca erosionada o se pueden alisar con yeso y recubrirse con cola blanca y arena. Píntalo todo de marrón y pásale un pincel seco de color arena. Las formas irregulares con partes salientes y escarpadas son las que quedan mejor.

### Muros

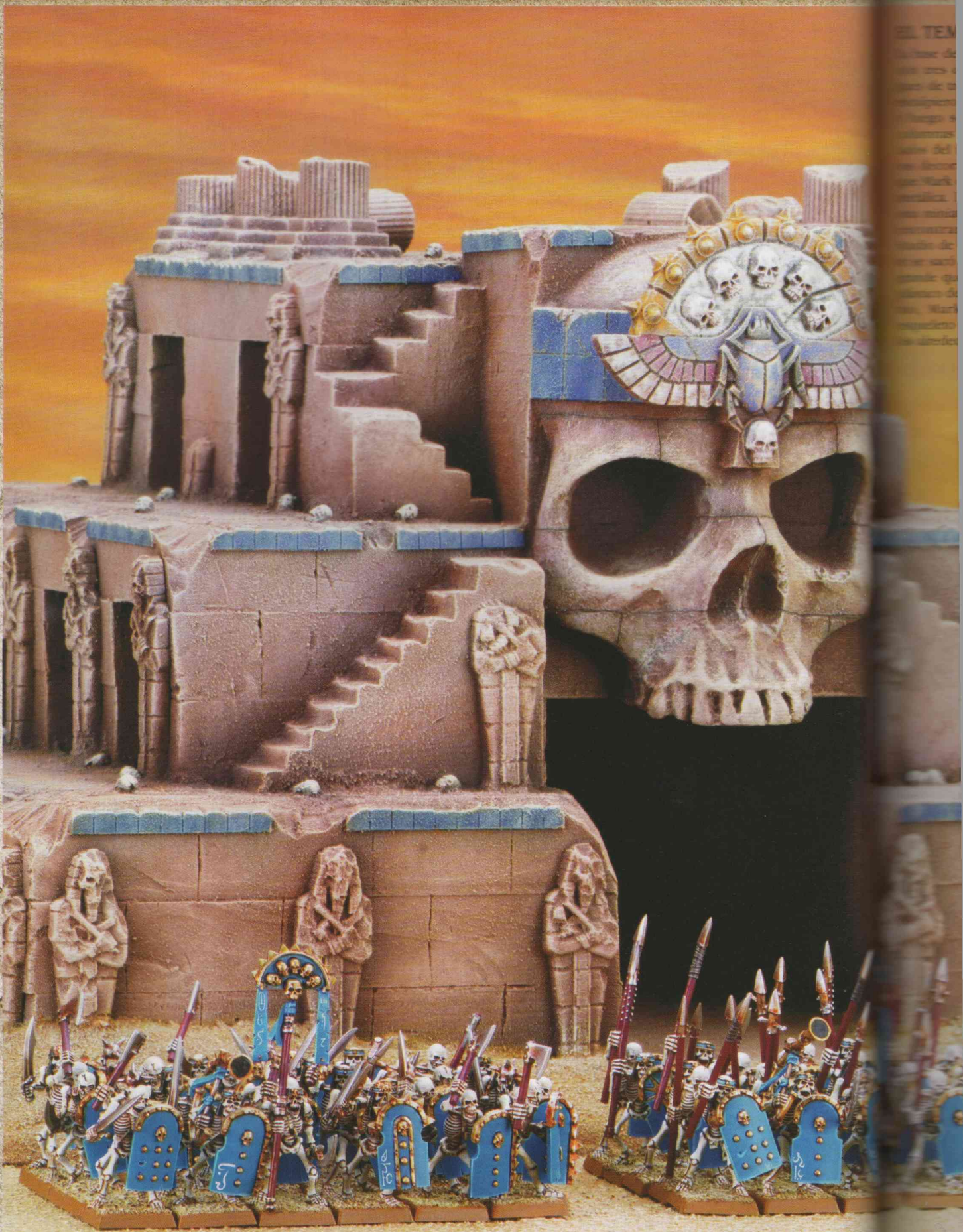
El tipo de muros que se encuentra en las necrópolis de Khemri suele consistir en restos de templos en ruinas o muros que delimitan los complejos funerarios. Algunos

muros son tan gruesos como murallas y, si quieres usarlos en tus batallas, deberías considerar la posibilidad de jugar un escenario de Warhammer Asedio. Los muros más corrientes están hechos de bloques de piedras regulares y varían de altura (hasta tres o cuatro líneas de piedra), con un montón de huecos por estar semiderruidos.

### Una gran pirámide

Este es un proyecto ambicioso, pero no te pases y construyas una pirámide demasiado grande para utilizarse como elemento de escenografía! Lo mejor es construir una pirámide que esté muy destrozada, porque entonces puede tener una base grande (de unos 30 cm de lado) y usarse como colina con pendientes ligeras.







## EL TEMPLO

La base de esta magnífica pieza se formó con tres capas de poliestireno en bloques de tres. La entrada y las arcadas se esculpieron a partir del bloque principal. Luego se pegaron todas juntas. Las columnas de la parte superior y de los lados del templo se sacaron de elementos decorativos para pasteles de boda que Mark cortó en trocitos con una regla. El cráneo vuelve a tratarse de una miniatura de resina que Mark logró encontrar en las profundidades del tienda de Games Workshop. El estandar fue sacado de nuevo de una versión más grande que la que viene en la matriz de los Reyes Funerarios. Por último, Mark cortó algunas cabezas de esqueletos de las matrices para adornar los alrededores del templo.



## LA BASE DE UNA COLUMNA

La razón principal de Mark para construir bases de columnas fue contar con colinas distintas al típico "montículo de arena". Estas bases son rápidas y fáciles de crear y constan de dos sencillos bloques de poliestireno puestos uno encima del otro y recortados para que parezcan piedras antiguas y erosionadas. Después, se pintaron aplicando simplemente un pincel seco de Hueso Deslucido.





El arca de las almas es una miniatura tan magnífica como mortífera y un excelente fichaje para los ejércitos de Reyes Funerarios. Neil Green del equipo 'Eavy Metal nos cuenta cómo pintó esta espléndida miniatura.

# 'EAVY METAL

## CLASE MAGISTRAL

### ARCA DE LAS ALMAS

Diseñada por Alex Hedström y Mark Harrison.  
Pintada por Neil Green.



### MONTAJE DE LA MINIATURA

Primero imprimamos la miniatura con *Spray Negro Caos* y, a continuación, repasamos las zonas en las que no había penetrado bien la capa de *spray* con pintura *Negro Caos* diluida.

### PINTADO DE LA MINIATURA

Aplicamos una capa base de Marrón Cuero al montón de cráneos y esqueletos de los guerreros de la guardia de los túmulos. A la capa base le dimos un lavado con Tinta Marrón diluida en dos partes de agua. Después se aplicó a la miniatura Marrón Bubónico, seguido de Hueso

Deslucido. A continuación, a estas secciones les aplicamos un lavado con Tinta Carne diluida en tres partes de agua. La última luz la hicimos únicamente con Blanco Cráneo.



Aplicamos una capa base de Oro Brillante a la armadura dorada de la guardia de los túmulos y del sacerdote funerario y a la decoración del arca. A continuación, aplicamos un lavado con Tinta Carne diluida en tres partes de agua. Para las luces aplicamos Oro Brillante seguido de Dorado Bruñado.



Después aplicamos una mezcla de Plateado Mithril y Dorado Bruñado a partes iguales. La última luz la aplicamos con Plateado Mithril.



Para las secciones turquesa de la armadura, usamos una capa base de Turquesa Halcón Cazador, a la que fuimos añadiendo pequeñas cantidades de Blanco Cráneo para las luces.



Para pintar el color base del arca usamos Marrón Quemado. Las luces las aplicamos añadiendo Hueso Deslucido. Después de aplicar dos iluminaciones a la arca, le dimos un lavado con Tinta Marrón diluida en tres partes de agua. Para la última luz aplicamos solamente Hueso Deslucido.



El color base que usamos para la capa base del borde del arca fue el Azul Real. Las luces consistieron en una mezcla de tres partes de Azul Real y una de Hueso Deslucido.





# AL

# RAL

Para las seccio-  
s turquesa de  
armadura,  
amos una capa  
se de Turquesa  
alcón Cazador,  
a que fuimos  
adiendo peque-  
s cantidades de  
anco Cráneo  
ra las luces.



del arca  
o. Las luces las  
so Deslucido.  
uminaciones al  
con Tinta  
tes de agua.  
os solamente



para la capa  
e el Azul Real  
una mezcla de  
una de Hueso



## DETALLES

Las vendas de la guardia de los túmulos y la capa del sacerdote funerario las pintamos con Marrón Quemado.

Para las primeras luces usamos una mezcla de Marrón Quemado y Hueso Deslucido a partes iguales y para las posteriores fuimos añadiendo una cantidad cada vez mayor de Hueso Deslucido.



Usamos Marrón Quemado para la capa base de la túnica del sacerdote funerario. Las primeras luces las dimos con Marrón Bubónico y las posteriores con Hueso Deslucido.

Para el color base del cetro del sacerdote funerario usamos Rojo Costra.



Para pintar el rostro del sacerdote funerario utilizamos una mezcla compuesta de Marrón Cuero y Negro Caos a partes iguales. Para las primeras luces, al color base le añadimos Hueso Deslucido en idéntica proporción. A continuación, le aplicamos un lavado con Tinta Carne diluida en cuatro partes de agua. Para las últimas luces, a la mezcla le añadimos idéntica proporción de Blanco Cráneo.

## ÚLTIMOS TOQUES



El color base que usamos para pintar los órganos internos al descubierto del sacerdote funerario fue el Rojo Costra. Para las luces, usamos una mezcla de Rojo Cos-

tra y Carne Enana a partes iguales y para las últimas luces añadimos Hueso Deslucido a esta mezcla.

Las gemas que luce el sacerdote las pintamos con Rojo Entrañas, seguido de Rojo Sangre para las luces. En el borde de la parte inferior pintamos una línea fina con una mezcla de Rojo Sangre y Naranja Llamada a partes iguales. La última línea de luces la pintamos solamente con Naranja Llamada y, sobre ella, pintamos un punto pequeño con Blanco Cráneo.



Para pintar la sangre que gotea de las calaveras usamos Rojo Entrañas. Cuando terminamos de pintar la miniatura, la barnizamos y, después, le aplicamos una capa

de Barniz Brillante para darle un aspecto vitrificado.



*Si incluyes un arca de las almas en tu ejército de Reyes Funerarios, este resultará un formidable oponente.*

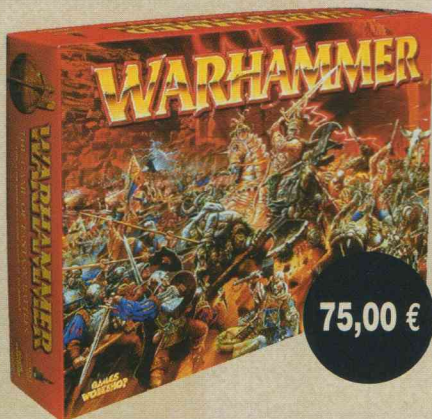


# WARHAMMER

EL JUEGO DE BATALLAS FANTÁSTICAS



Las Miniaturas Citadel se suministran sin montar y sin pintar



Warhammer es un juego de mesa para dos o más jugadores, en el que tu encarnas al valiente y aguerrido comandante de un poderoso ejército de miniaturas montadas y pintadas para la batalla.

La caja básica contiene:

- Reglamento de 288 páginas
- 38 Soldados del Imperio
- 1 Cañón Imperial
- 1 General del Imperio
- 1 Kaudillo Orco
- 35 Guerreros Orcos
- 1 Karro de Jabalíes Orco
- 1 Edificio en ruinas
- 3 Plantillas de área de efecto
- 8 Dados variados
- 2 Reglas de Plástico

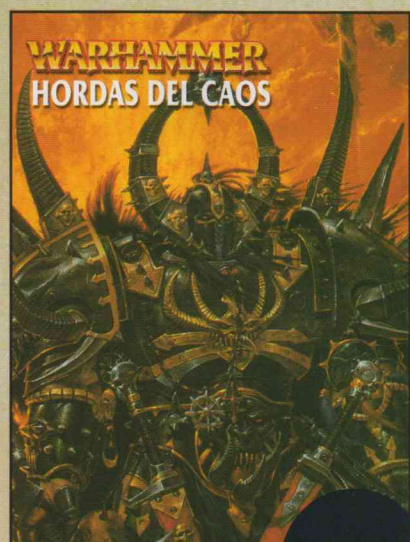
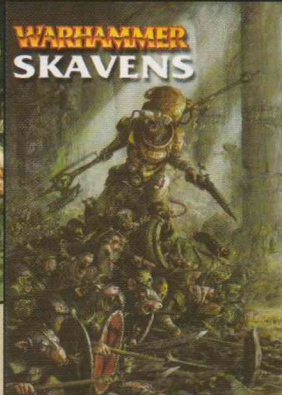
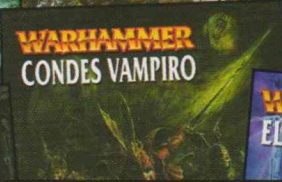
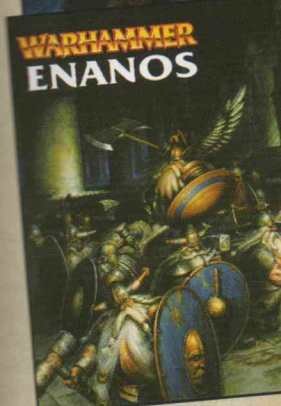
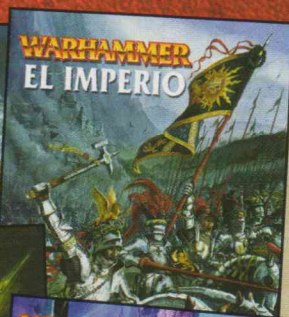
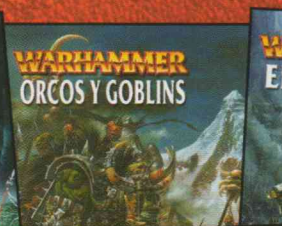
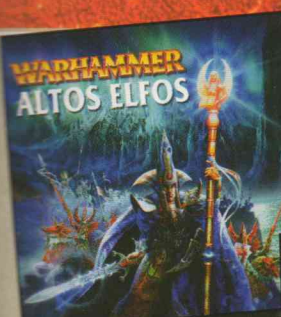




R  
S

R

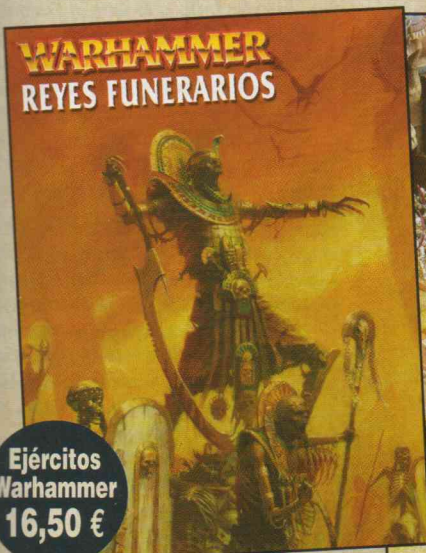
sin pintar  
adores, en  
nte de un  
la batalla  
os  
Orco  
s  
de efecto  
o



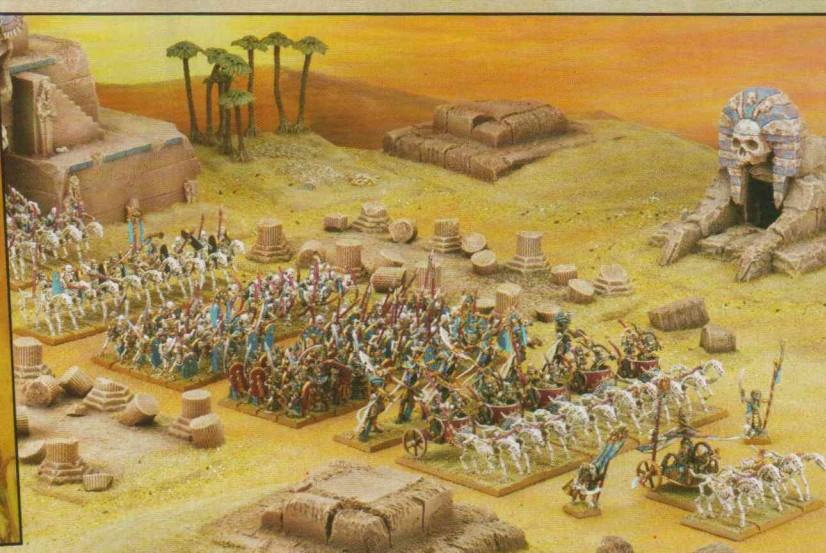
Ejércitos  
Warhammer  
16,50 €

19,00 €

¡NOVEDAD!



Ejércitos  
Warhammer  
16,50 €





# WARHAMMER

En este informe de batalla tendremos la oportunidad de presenciar el debut del nuevo ejército de los Reyes Funerarios defendiendo su tierra en contra de un ejército bretoniano en plena cruzada.

## MISIÓN A LO DESCONOCIDO

*Un informe de batalla de Warhammer*

**E**sta es una ocasión realmente trascendental, ya que no solo es la primera vez que aparecen los Reyes Funerarios en un informe de batalla, sino que también es la primera vez que cuentan con un libro de ejército de Warhammer. En el informe de batalla de este mes, un ejército bretoniano en plena cruzada se topa cara a cara con los No Muertos privados de descanso eterno. Queríamos que este escenario fuera lo

más sencillo posible para destacar el carácter excepcional del ejército de los Reyes Funerarios, por lo pensamos que sería buena idea usar el escenario y los puntos de ejército estándar de los torneos. El escenario será una Batalla Campal con 2.000 puntos por bando.

Como la batalla iba a librarse con unas condiciones muy parecidas a las de los torneos, quién mejor que dos jugadores torneos para asumir el mando de los

ejércitos. Pete Scholey es un general veterano y ha jugado durante mucho tiempo con un ejército de los Reyes Funerarios. También ha hecho un artículo para la White Dwarf recientemente, ¡así que era del todo adecuado! Luego necesitábamos encontrar a algún oponente digno de Pete y lo encontramos en su amigo Adi McWalter. Adi fue el ganador de la primera ronda del Gran Torneo de Warhammer 2002/2003 (nota del editor: "además de conseguir otros títulos") y accedió a jugar con los bretonianos.

Todo parece indicar que este encuentro va a ser realmente fascinante. Podéis imaginaros ya la escena: armaduras brillantes y robustos caballos de guerra enfrentándose entre las doradas dunas contra huesos carcomidos por la arena y bronce bruñido. Solo puede haber un vencedor; hagan sus apuestas...





destacar el  
ejército de los  
ensamamos que  
escenario y la  
r de los tor-  
Batalla  
por bando.  
arse con una  
a las de los  
os jugadores  
do de los  
es un general  
do durante  
n un ejército  
tos. También  
o para la  
temente, las  
Luego nece-  
n oponente  
mos en su  
e el ganador  
an Torneo de  
ta del editor  
"títulos") y  
onianos.  
e encuentran  
Podéis imagi-  
ras brillantes  
ra enfrentan-  
s dumas con-  
idos por la  
brunido. Se  
vence.

La arena polvorienta y hecha jirones iba  
lanzando el suelo de piedra a medida que  
surgía de las profundas sombras del  
mortuario arrastrando los pies y  
pesadamente sobre el báculo que  
sus manos esqueléticas. Al quedar  
por la ardiente luz del sol, alzó su  
cadavérico hacia el cielo y observó con  
lechosos el centro del astro solar.  
Con voz áspera y seca salmodió las palabras  
de devoción al más poderoso de todos  
los dioses que conduce su carro incandescente  
de los cielos. Rastaph invocó el santo  
nombre del dios del sol para que los asistiera  
en la batalla que se avecinaba contra los intru-  
sos que habían osado penetrar en las tierras  
sagradas.

Entonces se dio la vuelta lentamente y posó su  
mirada en la arena para contemplar el brillante  
destello de su divino rey, Kerathop Segundo.  
El rey y señor se encontraba montado en su  
carro de guerra real, dando órdenes a sus  
caballeros para que se dispusieran en formación.  
Se movía de una línea de batalla muy bien  
ordenada, dado que aquellos guerreros largo  
tiempo muertos habían librado ya cientos de  
batallas a lo largo de los milenios y se movían  
al unísono al avanzar, alzando sus lan-  
zas como un solo ser y uniendo sus escudos.

Rastaph dedicó un susurro a los espíritus  
del desierto y al instante se alzó el viento  
haciendo tan solo un segundo antes el aire  
estaba en calma. La arena empezó a  
moverse en torno a él, ligeramente al principio,  
pero fue aumentando de velocidad a cada  
segundo. Rastaph elevó las manos y el viento  
comenzó a dar vueltas a su alrededor feroz-  
mente, haciendo flotar su capa como si se  
trata de un par de alas, hasta que la arena  
completamente lo apartó de la vista por completo y  
se convirtió en uno con los elementos. La tormenta  
de arena concentrada empezó a moverse en  
dirección al ejército de su Rey Funerario  
transportando a Rastaph en ella y azotando  
la arena por el camino.

El duque Theuderic se secó el sudor de la  
frente con un paño, que luego arrojó a su  
escudero. Aceptó la calabaza cuando se la  
pasaron, aunque solo se permitió un sorbo  
de aquel agua tibia, que tan solo consiguió  
humedecer levemente sus labios resecos y  
endurecidos por el sol. Volvió a tender los  
brazos para que otro escudero le ciñera las  
hebillas de sus hombreras y tratara en vano  
de sacudirle la arena que se le había metido  
en las junturas de las placas de la armadura.  
Theuderic hizo un gesto con la mano para  
indicarle que se marchara y fue andando hacia  
donde estaba Lady Aliette. No entendía cómo  
la dama conseguía evitar el calor y mantener  
la calma incluso bajo aquellas condiciones  
tan duras. Se inclinó ante la dama y ella le  
respondió con una leve reverencia a la vez  
que en sus ojos fríos brillaba un destello de  
luz sobrenatural.

—¿Debo dirigir las oraciones de los caballeros,  
mi señor? —preguntó con una voz tan suave  
como el terciopelo.

—Os lo agradecería mucho, Dama Aliette  
—contestó Theuderic.

El duque observó cómo sus leales caballeros  
se arrodillaban en el suelo e inclinaban las  
cabezas con los yelmos bajo el brazo. El joven  
paladín Marc, portador del estandarte heráldico  
de Theuderic, le dedicó una rápida sonrisa y  
una señal de asentimiento antes de cerrar los  
ojos para ponerse a rezar. Tal era la fe que  
reflejaban los brillantes ojos de aquel caballero,  
que no pudo sino sentir la plena seguridad de  
que la misión terminaría con éxito.

Theuderic dio media vuelta y hundió su ro-  
dilla en la arena caliente, pero antes de cerrar  
los ojos contempló el desierto. El ejército del  
enemigo, maldito y sin vida, estaba manio-  
brando para situarse en posición, parcialmente  
oculto tras el halo de calor que distor-  
sionaba la línea del horizonte y tras una  
nube de polvo y arena que no cesaba

de girar vertiginosamente. Besó la trenza de  
pelo dorado que llevaba cogida a la capa y  
cerró los ojos. La voz de la Dama Aliette se  
extendió por el desierto cuando esta empezó a  
invocar la bendición de la Dama del Lago.

\*\*\*\*\*

El Rey Kerathop Segundo volvió su rostro  
esquelético hacia la silueta del sacerdote fune-  
rario Rastaph que comenzaba a materializarse en  
el interior del torbellino de arena. El remolino  
de viento cesó de repente, la arena cayó al  
suelo y Rastaph inclinó la cabeza en señal de  
respeto a su rey.

—Sacerdote, ¿están los dioses con nosotros  
en este día? —dijo el Rey Kerathop con  
una voz insondablemente profunda, seca y  
sepulcral y cuajada de un poder y una autori-  
dad incuestionables.

—Lo están, mi rey. En los muros de tu  
cámara hoy se inscribirá para el resto de  
la eternidad otra victoria.

El antiquísimo Rey Funerario no dijo nada  
más. Se volvió para contemplar la línea de  
batalla y ver a sus guerreros quietos como  
estatuas en espera de sus órdenes. Lucharon  
lealmente por él durante toda su vida y ni  
la muerte pudo terminar con su lealtad.  
Le servirían hasta el fin de los tiempos, pro-  
tegiéndolo y combatiendo contra todo  
el que considerara su enemigo.

Levantó el brazo fuertemente envuelto en telas  
destinadas a la conservación de los cadáveres y  
alzó su espada ceremonial. Como un solo ser,  
las formaciones de soldados se pusieron firmes  
y atentas a la orden de ataque.

—Únete a las filas, sacerdote.

Bajo el arma apuntando hacia el enemigo  
pagano que se encontraba al otro lado del  
campo de batalla y dirigió a su ejército de  
muertos hacia la batalla.





# QUE EMPIECEN LOS CÁNTICOS



Pete Scholey

**Pete:** Qué gran honor poder estrenar el nuevo libro de ejército de los Reyes Funerarios al haber sido invitado a jugar en su primer informe de batalla contra mi gran amigo Adrian McWalter. Hemos jugado muchas batallas a lo largo de los años y en nuestros enfrentamientos siempre existe un punto de competitividad. Y el hecho de que sea él el que siempre gana me va a incitar a sacar lo mejor del nuevo ejército y enviar sus lanzas de caballería de vuelta a Bretonia. Sin embargo, quiero demostrar desde el principio las posibilidades de este ejército nuevo que funciona de forma bastante distinta a cualquier otro ejército del mundo de Warhammer.

Íbamos a jugar el escenario de Batalla Campal, que es el tipo de partida que solemos jugar en las competiciones, solo que esta vez contábamos con la ventaja de saber exactamente contra qué oponente tendríamos que enfrentarnos antes de que empezara la partida.

Los bretonianos tienen montones de caballeros rápidos, montones de terribles lanzas de caballería y, lo más preocupante de todo, la posibilidad de usar la *Espada de los Héroes*, que podía causar verdaderos estragos contra el Rey Funerario y el gigante de hueso. Aunque, de hecho, no tienes que permitir nunca que una amenaza coreta te impida crear un plan de

batalla y deberías disponer de un contingente que pueda enfrentarse a cualquier cosa que tu adversario pueda usar contra ti.

Yo siempre llevo a un Rey Funerario en un carro, pero es que, además, quería plantar cara a los bretonianos porque sabía que recibiría cargas y pocas cosas hay en el ejército de los Reyes Funerarios que puedan sobrevivir al impacto hiriente de una lanza de caballería (¡y hasta el Rey Funerario saldría herido!). Por tanto, opté por crear un ejército muy orientado al combate y usar el mínimo de poder de disparo. Estoy seguro de que los bretonianos rezarán para reducir la efectividad del lanzacráneos y de los arqueros, por lo que solo escogí diez arqueros para apoyar el lanzacráneos. Estos se encargarían de todos los escuderos montados y jinetes de pegaso que pudieran poner en peligro al lanzacráneos.

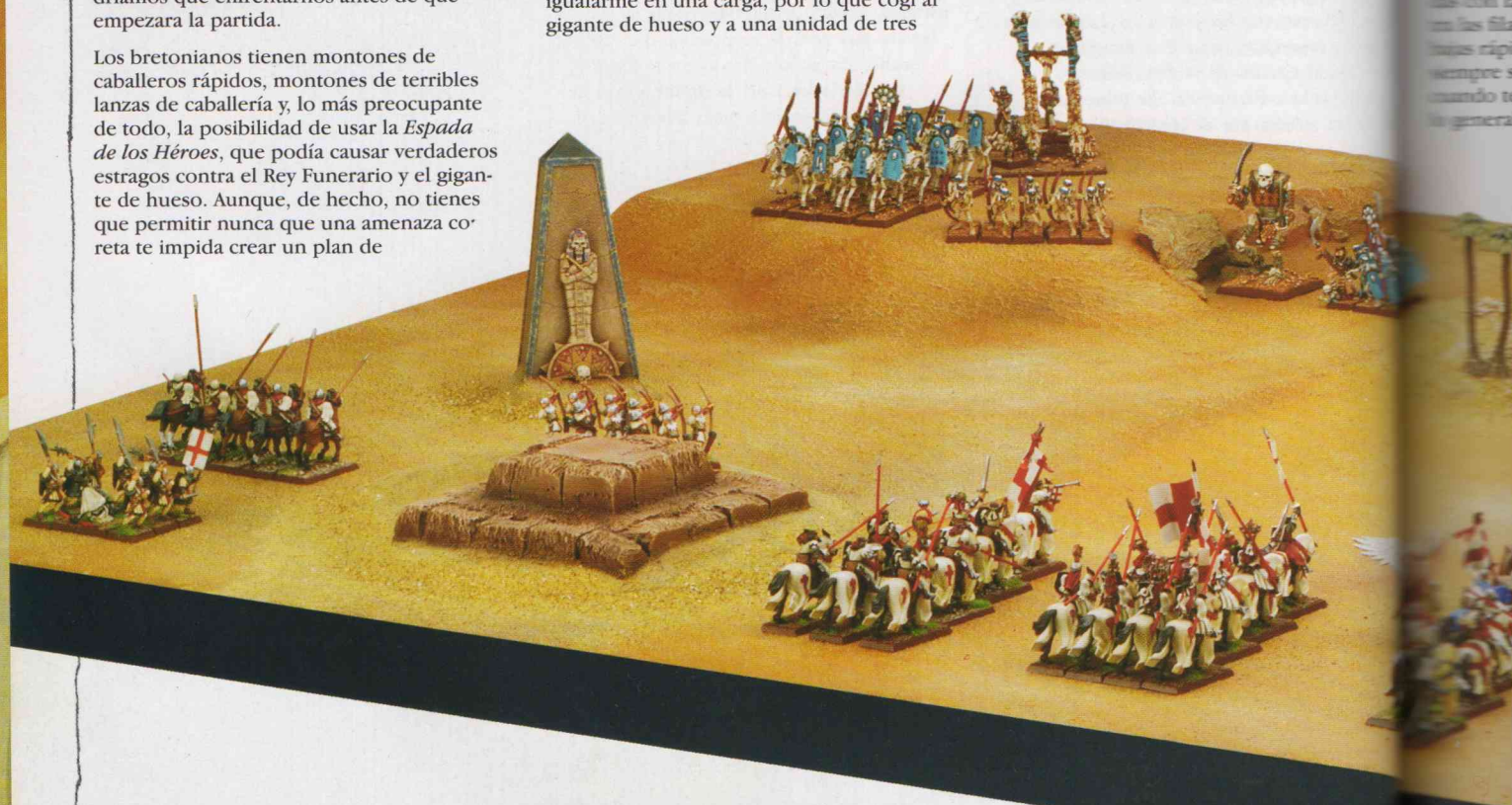
Mi plan básico consistía en utilizar dos unidades de guerreros esqueletos con armas de mano, escudos y armaduras ligeras. Estos defenderían el centro de mi línea y avanzarían para absorber la carga de los caballeros. Al usar grupos de diecinueve (dejando, en principio, un espacio libre para los sacerdotes funerarios), al inicio del combate tendría asegurado un +4 a la resolución del combate. Esperaba poder sobrevivir a la carga, reformar a mis unidades en las fases de magia y utilizar los elementos más rápidos y poderosos del ejército para contraatacar e infligir daños graves. Suena fácil.

Pero las cosas tienen la mala costumbre de salir mal, así que necesitaba un ejército que pudiera desplazarse rápido y pegar fuerte. Los caballeros poseen una buena *tirada de salvación por armadura* y son capaces de igualarme en una carga, por lo que cogí al gigante de hueso y a una unidad de tres

ushabti para que hicieran de arietes. Ambas unidades son creaciones artificiales, así que aguantarán más cuando se enfrenten a unidades que los superen en número. Sin embargo, lo más importante son sus múltiples impactos de Fuerza 6, que atravesarán sin problemas la armadura de los caballeros (a las tiradas de salvación). El gigante de hueso tiene la capacidad de aniquilar una unidad entera de caballeros mediante la regla especial de *asalto imparable*, mientras que los ushabti pueden enfrentarse con cualquier cosa en combate cara a cara.

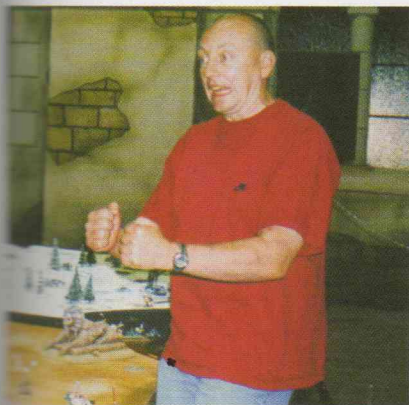
El Rey Funerario formaría parte de una unidad de tres carros equipados con el estandarte de batalla. Gracias a su capacidad de mover mágicamente esta unidad, podía permitirme ponerlo fuera del radio de influencia de los sacerdotes funerarios y esperaba conseguir que rodeara las cuñas de los caballeros. Por último, una unidad de caballería pesada esquelética equipada con el *Estandarte de la Legión No Muerta* (con el que la unidad recupera 1D3 Heridas en cada fase de magia de los Reyes Funerarios) ocuparía uno de mis flancos y la haría avanzar poco a poco por el flanco durante los dos primeros turnos antes de llegar a distancia de carga. El estandarte permitiría que esta unidad pudiera quedarse fuera del radio de influencia de los sacerdotes funerarios y recuperara Heridas al principio de su turno.

Así pues, esto es lo que hay: absorber la carga, colarse por los flancos, mantener el ejército en movimiento y en plenas facultades y usar los ataques de proyectiles para reducir la efectividad de la carga bretoniana. Como ya he dicho antes, suena fácil pero ya veremos qué tal sale.





## ¡ADELANTE, HIJOS DE BRETONIA, ADELANTE!



Adrian McWalter

Tengo muchísimas ganas de jugar esta partida porque, aparte de tener la oportunidad de ganar a Pete, lo cual no sería ninguna novedad, he conseguido la motivación necesaria para pintar a mis bretonianos para el primer informe de batalla de los nuevos Reyes Funerarios.

Esta batalla no va a ser fácil. Lo digo porque al colaborar en el desarrollo de la lista de los Reyes Funerarios tengo una buena perspectiva acerca de sus puntos fuertes y sus puntos débiles. No solo cuentan con las características típicas de los No Muertos (es decir, que *causan miedo* y nunca se retiran), sino que además disponen de máquinas de guerra impresionantes y unidades duras como rocas, aparte de ser muy manijables y mágicamente implacables.

El ejército bretoniano se centra sobre todo en las cargas de los caballeros, así que el mío se iba a basar en tres cuñas muy sólidas con las que tenía planeado chocar contra las filas de los Reyes Funerarios e infligirles rápidamente. Pero las cosas no salen siempre según lo planeado, en especial cuando te enfrentas a los No Muertos. Por lo general suelo utilizar más grupos de

caballeros pero más pequeños, pero en esta ocasión pensé que la seguridad de los números sería más prudente. Con una potencia de unidad de 20 no me retiraría automáticamente en caso de ser vencido en combate y, junto a la Virtud del Grial de mis personajes, de los caballeros del grial y del *Estandarte del Valor*, esperaba poder resistir los efectos de la psicología y luchar hasta conseguir la victoria.

El eje central de mi ejército va a ser una unidad de caballeros del grial de la que formará parte el general y el portaestandarte de batalla. El *Pabellón de la Dama del Lago* (que hace que las unidades enemigas que estén en contacto con el portaestandarte pierdan el modificador por filas al resultado del combate) y el *Estandarte de Guerra* (+1 a la resolución del combate) neutralizarán los efectos de las apretadas filas de esqueletos y, al ser *inmunes a psicología*, deberían ser capaces de arrasar con todo lo que les echen los Reyes Funerarios.

Puedo confiar en que los caballeros del reino, bajo la protección del *Estandarte del Valor* (con el que la unidad tira 3D6 en todos los *chequeos de liderazgo* y descarta el resultado más alto), podrán superar la mayoría de *chequeos de liderazgo*, lo cual será muy importante para encargarse de todas las creaciones y carros, mientras que el *Estandarte de los Noveles* (que confiere a los caballeros noveles una carga de Fuerza 6) tendría que bastar para vencer a cualquier unidad pequeña de caballería o infantería.

Las máquinas de guerra siempre suponen un peligro preocupante para las costosas unidades de caballeros. Tanto el lanzacráneos como el arca de las almas niegan las *tiradas de salvación por armadura*, por lo que tenía que trazar un plan de emergencia para encargarme de ellas. Lo mejor que se puede hacer con un ejército bretoniano es montar un héroe con la Virtud del Grial sobre un pegaso y darle la *Lanza de la Virtud*. La habilidad para repetir las tiradas falladas y la inmunidad a psicología le garantizaría vencer el combate y, al mismo

tiempo, destruir las máquinas. Y, en caso de no conseguir esto último, la caballería rápida (es decir, una unidad de escuderos montados) tendría que superar sus miedos y acabar con ellas.

Sin embargo, lo que acabo de decir es altamente discutible. Las tiradas de dados pueden ser veleidosas y echar por los suelos los planes mejor pensados. Sabía que contaba con las cargas y con la habilidad necesaria para entrar en combate, pero lograr resistir la fase de magia era lo que más me preocupaba. Dos doncellas de la dama de nivel 2 le darían a Pete suficientes quebraderos de cabeza, aunque su función principal iba a ser la de tratar de impedir los implacables cánticos mágicos de los Reyes Funerarios. Tres *Pergaminos de Dispersión* podrían ayudarme a resistir el primer par de turnos, tras los cuales esperaba haber entrado ya en combate para impedir a los Reyes Funerarios la posibilidad de rodear mis flancos y cargar en la fase de magia.

Iba a pedir la Bendición de la Dama al principio de la partida. La ventaja de empezar primero se la quedaría Pete, pero el peligro que suponían dos lanzacráneos por turno representaba un riesgo demasiado grande. Como ya he dicho antes, iba a utilizar al jinete del pegaso para encargarme de ellos, pero no estaba dispuesto a correr el riesgo de que acertaran un disparo con su habilidad para causar *chequeos de pánico* con un -1 al Liderazgo.

Las últimas dos unidades servirán para mantener cuadrantes del tablero y darle a Pete algo más con lo que distraerlo de los caballeros. Los arqueros y los alabarderos no van a significar un problema para los bloques de esqueletos, que *causan miedo*, pero, como estamos jugando un escenario de *Batalla Campal*, puede que 200 puntos de victoria acaben por inclinar la balanza a mi favor.

Pues ya está. No es el ejército más grande, pero cada unidad tiene su función y, si la cumplen, la victoria será mía. Ya veremos...





# Los defensores del desierto de Kerathop II

## PERSONAJES



**COMANDANTE: Rey Funerario**  
Arma a dos manos, carro y *Ankbra Dorada*. 266 puntos



**HÉROE: Hierofante (sacerdote funerario)**  
Arma de mano y el *Manto de las Dunas*. 135 puntos



**HÉROE: Sacerdote Funerario**  
Arma de mano y 2 *Pergaminos de Dispersión*. 165 puntos

## UNIDADES BÁSICAS



**3 Carros**  
Armas de mano, lanzas y arcos, Capitán, portaestandarte con el estandarte de batalla. 185 puntos



**12 Caballería Pesada Esquelética**  
Armas de mano, lanzas, armaduras ligeras, escudos, corceles esqueléticos, Capitán, músico y portaestandarte con el *Estandarte de la Legión No Muerta*. 252 puntos



**10 Guerreros Esqueleto**  
Armas de mano, arcos. 80 puntos



**19 Guerreros Esqueleto**  
Armas de mano, armaduras ligeras y escudos, Adalid, músico y portaestandarte. 196 puntos



**19 Guerreros Esqueleto**  
Armas de mano, armaduras ligeras y escudos, Adalid, músico y portaestandarte. 196 puntos

## UNIDADES ESPECIALES



**3 Ushabti**  
Grandes armas rituales. 195 puntos

## UNIDADES SINGULARES



**Lanzacráneos**  
*Cráneos del enemigo*. 110 puntos



**Gigante de Hueso** 220 puntos

**TOTAL** 2.000 puntos





as ligeras

196 puntos

195 puntos

110 puntos

220 puntos

2.000 puntos





# La 4ª Cruzada del Duque Theuderic de Foix

## PERSONAJES

### COMANDANTE: Duque

Arma a dos manos, armadura pesada, caballo de guerra con barda, Virtud del Grial, *Coraza de la Fortuna* y *Trenzas de Isolda*. 218 puntos

\* Al mando de los Caballeros del Grial.

### HÉROE: Paladín

#### portaestandarte de batalla

Arma de mano, armadura pesada, caballo de guerra con barda, Virtud del Grial y *Pa-bellón de la Dama del Lago*. 198 pto.

\* Forma parte de los Caballeros del Grial.

### HÉROE: Paladín

Arma de mano, armadura pesada, pegaso, Virtud del Grial, *Lanza de la Virtud*, *Escudo Hechizado*. 164 puntos

### HÉROE: Doncella de la Dama

Arma de mano, caballo de guerra, nivel adicional, *Pergamino de Dispersión* y el *Cáliz de Malfleur*. 155 puntos

\* Forma parte de los Caballeros del Reino.

### HÉROE: Doncella de la Dama

Arma de mano, caballo de guerra, nivel adicional y 2 *Pergaminos de Dispersión*. 155 puntos

\* Forma parte de los Caballeros Noveles.

## UNIDADES BÁSICAS

### 9 Caballeros del Reino

Armas de mano, lanzas de caballería, armaduras pesadas, escudos, caballos de guerra con barda, Campeón y portaestandarte con el *Estandarte del Valor*. 293 puntos

### 8 Caballeros Noveles

Armas de mano, lanzas de caballería, armaduras pesadas, escudos, caballos de guerra con bardas, Campeón, músico y portaestandarte con el *Estandarte de los Noveles*. 217 puntos

### 12 Hombres de Armas

Armaduras ligeras, alabardas, escudos y portaestandarte. 94 puntos

## UNIDADES ESPECIALES

### 10 Arqueros

Armas de mano y arcos largos. 80 puntos

### 6 Escuderos Montados

Armas de mano, lanzas, arcos, escudos, caballos de guerra y músico. 115 puntos

## UNIDADES SINGULARES

### 8 Caballeros del Grial

Armas de mano, lanzas de caballería, armaduras pesadas, escudos, caballos de guerra con barda, Campeón, músico y portaestandarte con el *Estandarte de Guerra*. 311 puntos

TOTAL

2.000 puntos

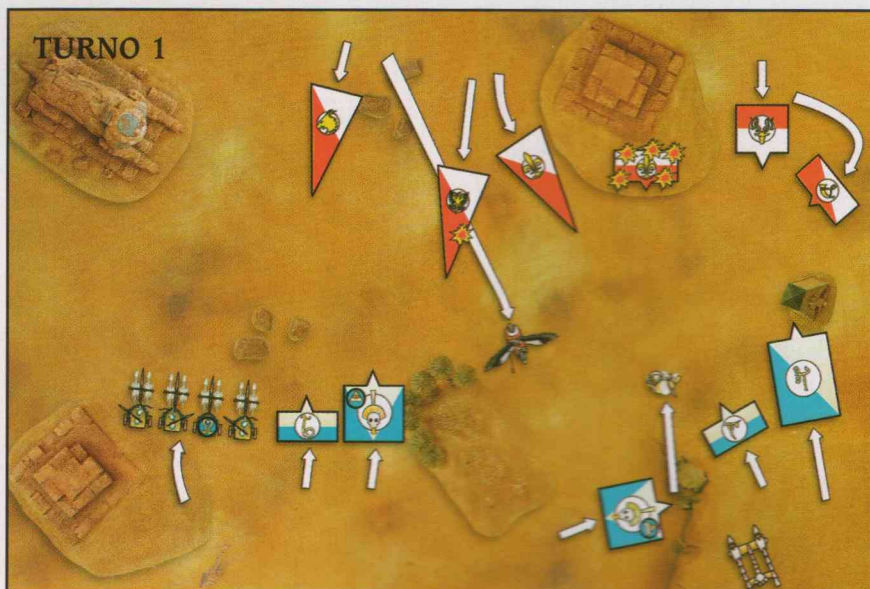




80 puntos  
 115 puntos  
 311 puntos  
 2.000 puntos







## TURNO 1 DE LOS REYES FUNERARIOS

**Pete:** Bueno, pues se terminó la espera y los ejércitos desplegaron en las extensiones desérticas de Nehekhar. Tal y como me esperaba, Adi pidió la Bendición de la Dama y me cedió el primer turno, aunque redujo considerablemente la efectividad de mis disparos. Los bretonianos se dispusieron más o menos tal y como me esperaba, con las tres cuñas de caballería en el centro de la línea de batalla. En cuanto a mí, dividí el ejército en dos partes y dispuse a cada una a ambos lados de la arboleda central para intentar que Adi separara a sus caballería y me atacara de unidad en unidad. Temía el impacto potencial de sus caballería y sabía que tarde o temprano tendría que recibir alguna carga. Por tanto, lo mejor era atraerlo y luego atraparlo con un buen contraataque.

El ejército se arrastró hacia delante en dirección a los bretonianos. El hierofante ordenó a su unidad que se acercara un poco hacia el lanzacráneos para asegurarse de que podría lanzar el *Cántico del Embate de Horekbab* sobre la máquina de guerra en la fase de magia. Iba a tener que sacar un 4 cada vez que quisiera disparar contra los caballería, por lo que me iría bien poder disparar dos veces por turno.

Los arqueros se aprovecharon de sus *Saetas del Áspid* y bajaron de la colina para asegurarse de poder alcanzar a los arqueros bretonianos que se encontraban allá a lo lejos.

Todo estaba listo para pasar a la primera fase de magia. Las salmodias resonaron por todo el campo de batalla en cuanto el Rey Funerario y los sacerdotes funerarios iniciaron sus cánticos rituales, que habían practicado durante toda una eternidad. Mientras trataban de autoinducirse un estado de trance espiritual, una de las doncellas bretonianas bebió del *Cáliz de Malfleur*. Los dados adicionales de dispersión que proporciona harían que fuera más difícil que los sacerdotes de los Reyes Funerarios se hicieran oír. El Rey trató de utilizar su habilidad especial "*¡Hágase mi voluntad!*" dos

veces para hacer avanzar aún más a su unidad y poner en peligro el flanco izquierdo del enemigo, pero el cántico no fue lo bastante potente y fue dispersado fácilmente. El sacerdote funerario decidió no pronunciar los cánticos porque aún no quería ponerse demasiado cerca del enemigo. Por último, el hierofante se concentró en el lanzacráneos y le ordenó disparar contra los caballería del grial. Sus cantos fueron oídos y la poderosa máquina de guerra se volvió para encararse a los caballería del grial. La dotación puso mucho empeño en su labor y sus esfuerzos se vieron recompensados, pues lograron

superar la Bendición de la Dama y arrojar cráneos bretonianos contra los caballería del grial. Los disparos fueron certeros y dieron de lleno en el portaestandarte de batalla. Sin embargo, en el último momento un valeroso caballero lo empujó a un lado para recibir él el impacto de los cráneos, que le provocaron una muerte instantánea. Los demás integrantes de la unidad tuvieron más suerte, ya que los otros dos caballería impactados por la munición explosiva salieron ilesos.

## CRÁNEOS DEL ENEMIGO

Por un coste en puntos adicional, los lanzacráneos pueden arrojar cráneos de guerreros del enemigo contra el que se está luchando. Estos resultan aún más aterrorizadores que la munición normal del lanzacráneos, con lo que toda unidad que deba efectuar un *chequeo de pánico* debido al lanzacráneos lo hará con un -1 a su Liderazgo. Sin embargo, como los caballería del grial son *inmunes a psicología*, no tienen que hacer ningún chequeo.

Luego vino la fase de disparo y el lanzacráneos, que había tenido mucha puntería en la fase de magia, superó una vez más la Bendición de la Dama y apuntó de nuevo a los caballería del grial. No obstante, alguna parte del mecanismo no funcionó bien y la máquina no pudo disparar.

Los arqueros tenían a sus homólogos bretonianos dentro de su alcance en la lejana colina. A pesar de haberse movido y de tener que disparar a largo alcance, las *Saetas del Áspid* solo necesitaban resultados





ama y arrojar  
os caballeros  
n certeros y  
standarte de  
ltimo momen  
mpujó a un  
o de los crá-  
muerte  
grantes de la  
ya que los  
dos por la  
ilesos.

## ENEMIGO

cional, los  
ar cráneos  
contra el que  
ultán aún  
munición  
on lo que  
tuar un cbe-  
anzacráneos  
razgo. Sin  
ros del grial  
no tienen

y el lanza-  
ucha puntería  
na vez más le  
ntó de nuevo  
ostante, algu  
ciónó bien y la

mólogos bre-  
en la lejani-  
ovido y de  
ance, las Sa-  
n resultados

se para impactar. La unidad de diez  
arqueros de los Reyes Funerarios acabó con  
los bretonianos en una demostración de  
potencia digna de los mismísimos Elfos  
Viejos. Los arqueros superaron el *che-  
que de pánico* y, después de que los auri-  
esqueletos no consiguieran impactar en  
los caballeros del reino con sus arcos, se  
terminó el turno de los Reyes Funerarios.

## LAS SAETAS DEL ÁSPID

Al contrario que las tropas de proyectiles  
de las demás razas, todos los disparos  
con arco de los Reyes Funerarios impac-  
tan en el blanco con un 5+ sin contar el  
alcance, el movimiento, la cobertura ni  
los hostigadores, gracias a la bendición  
de la Diosa Áspid.

## TURNO 1

### DE LOS BRETONIANOS

Tras comprobar que, efectivamente, en  
el ejército de Pete pone que los ar-  
queros de los Reyes Funerarios tienen *Sae-  
tas del Áspid* y no ametralladoras, me senté  
en un momento para evaluar la situación. Con  
un contingente tan pequeño no me podía  
permitir perder seis miniaturas por turno  
debido a los disparos, sobre todo tras ha-  
ber medido la ventaja de empezar primero  
que mis caballeros rezaran a la Dama.

En fin, por el lado positivo, mis arqueros  
aguantado a pesar de la carnicería  
provocada por los arqueros no muertos.  
También había conseguido soportar la fase  
de magia de los Reyes Funerarios bastante  
bien, a pesar de perder un caballero del  
ejército ante la apabullante potencia del lanza-  
cráneos mejorado mágicamente. Me alegré

mucho al ver que Pete había dividido a su  
ejército en dos partes, una a cada lado de la  
arboleda central, y en su primer turno no  
había hecho nada para cambiarlo.

Mi plan era sencillo: aprovecharme de la  
división del ejército de los Reyes Funera-  
rios. Iba a atacar a uno de los lados de la  
arboleda con mis mejores unidades y rec-  
hazaría el otro flanco con el resto de mi  
ejército. Con este fin, los caballeros del  
grial y los caballeros del reino espolearon  
sus monturas en dirección a lo que consi-  
deré el flanco más potente del ejército  
de Pete, los aurigas no muertos, los ushabti  
y un gran bloque de guerreros esqueleto  
que contaba con un sacerdote funerario.

Me habría gustado apoyar a esos galantes  
caballeros con el paladín montado en el  
pegaso, pero tenía una misión más impor-  
tante que cumplir. La razón principal para  
reclutar a este guerrero en mi ejército fue  
la de disponer de un método efectivo de  
liquidar las máquinas de guerra de los Re-  
yes Funerarios. Así que el pegaso alzó el  
vuelo y se dirigió directamente hacia el lan-  
zacráneos. Sabía que podía cargar contra él  
en el turno 2 si el paladín lograba sobre-  
vivir a las *Saetas del Áspid* que con toda  
seguridad iban a caerle encima en el próxi-  
mo turno de los Reyes Funerarios.  
El resto de mi ejército se desplazó de  
acuerdo con mis planes.

Los caballeros noveles avanzaron un  
poco para que ninguna unidad enemiga  
pudiera alcanzarlos con una carga y a la  
vez para poder cargar contra cualquier  
unidad de los Reyes Funerarios que se  
adelantara demasiado. Estos caballeros  
contaban con la ayuda de los escuderos  
montados, que empezaron una maniobra

de flanqueo con la que yo esperaba que  
Pete se lo pensara dos veces antes de  
seguir avanzando.

Tras quedar muy satisfecho con mis prime-  
ros movimientos, llegó la hora de ver si mis  
doncellas conseguían darle dolor de cabeza  
a Pete. Este es el típico momento de la par-  
tida en el que una doncella en concreto  
empieza a chillar: "¡No, Adi, por favor! No  
me hagas beber de ese cáliz, es veneno". O,  
en otras palabras, cuando saco montones  
de unos al usar el *Cáliz de Malfleur*. A  
pesar de todo, había superado el chequeo  
durante la fase de Pete y volvió a hacerlo al  
inicio de mi fase de magia. Había elegido el  
Saber de los Cielos y disponía del *Segundo  
Sello*, del *Portento de Far*, del *Rayo múlti-  
ple* y del *Rayo Atronador de Uranon*. Pete  
me dejó lanzar el *Segundo Sello*, que me  
proporcionó una repetición de tirada. Vi  
que los carros de los Reyes Funerarios re-  
presentaban la amenaza más grande, así  
que les lancé un *Rayo Múltiple*. Obtuve un  
tremendo 15 con tres dados, que Pete con-  
trarrestó con un *Pergamino de Dispersión*.  
Luego intenté lanzar el *Rayo Atronador de  
Uranon*, pero la diosa Suerte me abandonó  
y obtuve un gran 3 con dos dados. Como  
hace falta sacar un 8 para lanzar este  
hechizo, ni siquiera desperdicié mi repeti-  
ción de tirada y di por finalizada una fase  
de magia muy poco impresionante.

No albergaba muchas esperanzas para la  
fase de disparo, así que no me decepcioné  
cuando no conseguí infligir ni una herida a  
los guerreros con ametralladoras de los  
Reyes Funerarios; uy, perdón, quería decir  
los arqueros.

Y al no haber unidades en combate se  
acabó mi turno.



Ambos ejércitos avanzan por las ardientes arenas del desierto.





La fase de magia de Pete hace que Adi reflexione mucho sobre sus próximos movimientos.

## TURNO 2

### DE LOS REYES FUNERARIOS

**Pete:** Bueno, había sobrevivido al primer turno de Adi sin sufrir ninguna baja, pero las cosas no iban a ser tan fáciles a partir de ahora. Tal y como me esperaba, los bretonianos habían dividido sus fuerzas y se estaban alineando para cargar y no iba a poder hacer prácticamente nada para evitarlo. Esperaba poder situarme de manera que pudiese cargar durante la fase de magia para evitar el efecto devastador de todas esas lanzas de caballería, pero confiaría en el poder de los cánticos y de los sacerdotes funerarios.

No podía cargar porque aún estaba demasiado lejos, pero, como los bretonianos se habían dividido, tenía que ofrecerles los blancos contra los que yo quería que cargaran. Al percatarse de que no sobreviviría a la embestida de los caballeros del grial, el sacerdote funerario abandonó su unidad y se escondió en un grupo de árboles cercanos. Los ushabti y las

unidades de carros avanzaron para amenazar a los caballeros del reino y el gigante de hueso se situó justo enfrente de los caballeros noveles. El hierofante utilizó su *Manto de las Dunas* para volar por los aires hasta unirse a una unidad de arqueros y a la vez apartarse de la carga potencial del héroe del grial en pegaso (y fuera de su línea de visión).

### EL HIEROFANTE

La muerte del hierofante puede resultar fatal para los Reyes Funerarios, puesto que su fallecimiento provoca que el ejército entero se derrumbe poco a poco, de forma parecida a lo que les sucede a los Condes Vampiro tras la muerte del general.

Los guerreros situados a la izquierda de los árboles avanzaron hacia los caballeros del grial con la esperanza de poder cargar en la fase de magia y no recibir una carga.

Los cánticos empezaron de nuevo cuando el Rey Funerario se esforzó todavía más para mover su unidad, esta vez para conseguir cargar contra los caballeros del reino. La doncella volvió a beber del cáliz y se lo impidió, aunque gastando dos dados de dispersión y un *Pergamino de Dispersión*. Quizá ese turno la magia del Rey Funerario conseguiría superar toda resistencia.

El sacerdote funerario que estaba entre los árboles trató de que su anterior escolta de guerreros siguiera avanzando en orden táctico y cargara contra los caballeros del grial que se aproximaban, lo que volvió a hacer aparecer otro *Pergamino de Dispersión*. Como solo quedaba un sacerdote con el que realizar cánticos, el hierofante ordenó al gigante de hueso que entrara en combate ni siquiera con tres dados de dispersión perdieron las doncellas bretonianas detener la voluntad del hierofante. Al ser reanimado de nuevo, el gigante de hueso miró a los caballeros noveles y se lanzó a la carga contra ellos. Gracias a su orgullo y al ser incapaces de no aceptar la carga para no decepcionar a la Dama del Lago, los caballeros noveles vencieron su miedo y aguantaron la carga de ese monstruo descomunal.

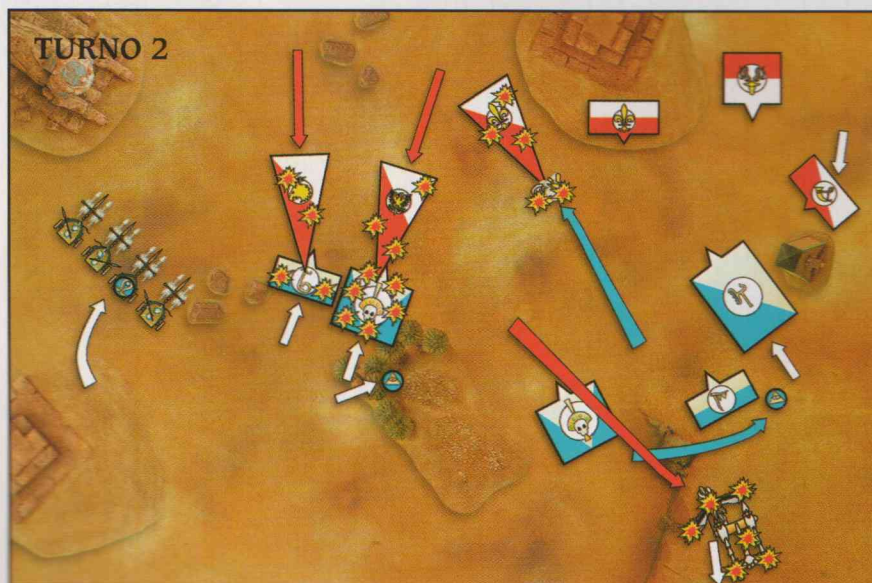
### EL ASALTO IMPARABLE

Un gigante de hueso a la carga resulta pavoroso: choca contra el enemigo y le envía por los aires con sus fuertes golpes. Por cada herida que cause un gigante de hueso (antes de efectuar las tiradas de salvación), el golem obtiene un ataque adicional. Estos ataques adicionales también se benefician de la regla *asalto imparable*.

La dotación del lanzacráneos volvió a devolverle la vida a su máquina y superaron la Bendición de la Dama. Dispararon de nuevo contra los caballeros del grial y los cráneos se estrellaron contra la cabeza del general bretoniano, mientras que las esquirlas de hueso destruyeron la armadura del portaestandarte de batalla y del campeón de la unidad. Sin embargo, tres nobles caballeros vieron venir los proyectiles y se sacrificaron con gran arrojo en nombre de Bretonia. Siguiendo el ejemplo del lanzacráneos, seis arqueros esqueletos superaron la Bendición de la Dama, dispararon contra el pegaso y contra su jinete e infligieron 2 heridas al animal y una al héroe. Los arcos de los aurigas siguieron sin dañar a los caballeros del reino.

El combate entre el gigante de hueso y los caballeros noveles fue sangriento aunque no del todo decisivo. Gracias a su *asalto imparable*, el gigante infligió un total de 5 heridas, pero la armadura de los caballeros noveles fue muy efectiva y solo dos cayeron ante la atronadora embestida del monstruo. Al contraatacar, los caballeros no lograron siquiera arañar la superficie del gigante, aunque tras la resolución del combate los noveles ganaron 3 a 2.

Después de eso se me acabó el turno, con lo que no tuve tiempo de hacer todas las cargas mágicas que quería y me temí lo peor, porque ya podía oír el retumbar de los cascos al galope.





o cuando  
más para  
conseguir  
vino. La  
se lo  
dos de dis-  
rsión.  
Funerario  
cia.

entre los  
colta de  
orden he-  
os del grial  
a hacer  
ersión.  
con el que  
enó al  
ombate y  
ersión po-  
etener la  
nimado de  
los caba-  
contra  
incapaces  
epcionara  
oveles  
la carga de

LE

resulta  
nigo y lo  
tes  
se un  
tuar las  
obtiene  
ues adi-  
de la

ió a  
superaron  
ron de  
ial y los  
beza del  
las  
armadura  
el cam-  
tres no-  
oyectiles  
n nombre  
o del lan-  
os supera-  
vararon  
e  
na al  
quieron  
o.

eso y los  
aunque  
asalto  
otal de 5  
aballeros  
s cayeron  
mons-  
s no  
cie del  
del com-

no, con  
todas las  
temi lo  
número de

## CRATURA ARTEFACTO

Por lo general, cuando las criaturas no muertas pierden un turno de combate por 1 punto, pierden una Herida adicional. No obstante, el gigante de hueso es una criatura artefacto y por lo tanto se considera siempre a menos de 50 cm del portaestandarte de batalla, incluso si no existe ningún estandarte de batalla, con lo que pierde una Herida menos de lo normal.

## TURNO 2

### DE LOS BRETONIANOS

Maldije la buena suerte de Pete y volví a evaluar cómo había cambiado la partida durante el turno de los Reyes Funerarios. Una cosa estaba clara y era que la Bendición de la Dama me estaba fallando completamente. El pegaso y el jinete habían resultado gravemente heridos y el potencial de combate de la unidad de caballeros del grial se había visto reducido tremendamente con la pérdida de otros tres caballeros a manos del maldito lanzacráneos. La fase de magia de los Reyes Funerarios había sido como una visita al dentista. En la fase de movimiento, Pete había dispuesto a su ejército de forma que pudiera cargar contra mí en la fase de magia. Traté de impedirlo a toda costa, pero a pesar de utilizar dos *Pergaminos de Esperación* no pude detener la carga imparable del gigante de hueso. El hecho de que la carga sorprendiera a mis caballeros noveles mientras estaban estáticos fue muy negativo, realmente negativo. No había planeado que esos guerreros entraran en combate en el segundo turno, así que mi estrategia de rechazar el flanco se fue al garete. Por lo menos, los noveles habían conseguido soportar los poderosos ataques del golem de los No Muertos.

¿Qué podía hacer? Solo lo mejor que saben hacer los bretonianos... ¡CARGAR!

El jinete del pegaso ignoró el dolor de sus heridas y cargó contra el lanzacráneos, mientras que los caballeros del grial cargaron contra los guerreros esqueleto. Los caballeros del reino superaron el miedo gracias al *Estandarte del Valor* y cargaron contra los ushabti. Quería destruir a toda costa y en un solo turno a los blancos que había escogido para así poder hacer un arrasamiento, resitué mis unidades y liquidar al resto del ejército de los Reyes Funerarios. El único otro movimiento que tuvo lugar fue el de mis escuderos montados al apartarse del ángulo de carga de la caballería pesada de los Reyes Funerarios.

Al llegar la fase de magia, mi doncella pasó de nuevo el chequeo del cáliz. Debo confesar que esta fue la fase más extraña que he visto nunca en una partida. Todo empezó la mar de bien, ya que Pete me dejó lanzar el *Segundo Sello* y conseguí una repetición de tirada. Luego lancé el *Rayo Atronador de Uranon* contra los aristas no muertos y pensé que mi suerte empezaba a cambiar, porque saqué un *¡Eureka!* ¡Fuerza irresistible; Pete me las va a pagar...



El gigante de hueso se abalanza contra el centro de la cuña de los caballeros noveles.

Cogí los dados para ver cuántos impactos de Fuerza 4 sin *tirada de salvación por armadura* iban a caerles a los carros de los Reyes Funerarios, rezando para obtener un 5 o un 6. Tiré los dados y a que no sabéis que saqué? Sí, efectivamente, un poderoso 1, y encima no conseguí herir a nadie. "No pasa nada", pensé, "lo que de verdad necesito es un poco de ayuda en la fase de combate, usaré el *Portento de Far*". Y, cuando lo lancé sobre los caballeros del reino, obtuve una *disfunción mágica*, con lo que se terminó mi fase de magia.

La fase de disparo siguió sin dar resultados, ya que disparé contra los arqueros de los Reyes Funerarios y mis arqueros volvieron a demostrar que tenían la puntería allí donde la espalda pierde su casto nombre. ¡Bueno, seguro que la fase de combate me iría mejor!

Decidí empezar esta fase con el combate entre el pegaso y el lanzacráneos y, tras unas cuantas buenas tiradas de dados, destruí la máquina de guerra de los No Muertos. Como había destruido al lanzacráneos en el primer turno de combate, tuve que decidir si arrasarlo o no; y, como no quería que el galante paladín quedara a merced de los arqueros de los Reyes Funerarios, arrasé hasta salir del tablero.

Los caballeros noveles siguieron con el combate que habían empezado durante el turno de Pete y, para mi sorpresa,

lograron destruir el gigante de hueso mediante una combinación de heridas y resolución del combate.

Entonces pasamos a los combates realmente importantes. Mis caballeros del grial consiguieron causar 7 heridas a los guerreros esqueleto, lo cual, unido al efecto del *Pabellón de la Dama del Lago*, hizo que Pete perdiera el combate por un total de 9 puntos. No conseguí causar el daño suficiente y, como quedaban tres esqueletos, mi unidad principal se quedó trabada en combate justo donde no quería que se quedara.

Esperaba que a mis caballeros del reino les fuera mejor, pero a esos chicos les dio un ataque repentino del síndrome de la lanza de goma y solo infligieron 2 heridas contra los ushabti. A su vez, los golems de los No Muertos consiguieron infligir 2 heridas a los caballeros del reino. Tenía que destruir esa unidad como fuera, pero, al hacer el recuento de la resolución del combate, vi que solo había ganado por 3 puntos, así que ni siquiera me acerqué al resultado necesario. Mi turno llegó a su fin y los caballeros del reino seguían trabados en combate contra un adversario temible y había una unidad de carros lista para cargar contra ellos. ¡Mis caballeros del reino iban a tener problemas!





Los caballeros del reino mantienen su posición mientras el Rey Funerario y sus carros se lanzan a la carga.

### **TURNO 3** **DE LOS REYES FUNERARIOS**

**Pete:** Casi no podía creerme que los bretonianos no hubieran atravesado mis líneas. El lanzacráneos había sido destruido y el gigante de hueso se había derrumbado ante el mero número de caballeros que tenía delante, pero los ushabti y los guerreros se habían mantenido firmes, con lo que podría darle la vuelta a la tortilla antes de que fuera demasiado tarde.

El Rey Funerario aprovechó la oportunidad y ordenó cargar a su unidad contra el flanco de los caballeros del reino, que, a pesar de estar luchando con los ushabti, pasaron el *chequeo de miedo*. Esperaba poder aniquilar a esos caballeros y arrasarlos hasta alcanzar a los caballeros del grial antes de que pudieran dar el golpe de gracia a la unidad de guerreros esqueleto y situarse detrás de mi frente de batalla.

La caballería pesada se encontraba a distancia de carga de los caballeros noveles, así que se lanzó al combate con la intención de vengar la destrucción del gigante de hueso. Los noveles volvieron a superar su miedo, pero tendrían que luchar valientemente para vencer, ya que se encontraban en inferioridad numérica. En partidas anteriores, esta gran unidad de caballería había conseguido ahuyentar automáticamente a casi cualquier unidad de infantería más



pequeña (gracia a su habilidad para *causar miedo*) y contaba con que sucedería lo mismo esa vez.

La batalla siguiente podría ser determinante para los Reyes Funerarios porque, obligaba a los caballeros a retirarse, podría entrever la victoria en la calina del horizonte.

El hierofante volvió a utilizar su *Manto de las Dunas* para volver volando a su unidad de guerreros, que al ver como se desvanecía el peligro de los caballeros noveles echaron hacia delante para apoyar a los ushabti y a los carros.

El *Cáliz de Malfleur* volvió a proporcionar a la doncella bretoniana un dado de dispersión, que resultó ser crucial para impedir que el Rey Funerario invocara el *Cántico del Embate* sobre su propia unidad. El Rey cantó dos veces, pero las dos veces le faltó poder. El sacerdote funerario volvió a emitir sus rezos desde la arboleda y esta vez se le pudo escuchar. Logró lanzar el *Cántico de la Invocación* sobre los ushabti que estaban por allí cerca, pero solo pudo restablecerles una Herida.

Al encontrarse justo dentro del alcance de la caballería pesada esquelética, el hierofante lanzó el *Embate* sobre la unidad para que los caballeros noveles lo tuvieran aún más difícil a la hora de sobreponerse a unos adversarios que *causan miedo*.

Al no disponer de más dados de dispersión con los que detenerlo, las doncellas bretonianas no pudieron más que observar el destino de sus camaradas. Al permitir un ataque a los jinetes y a las monturas, incluidos los modificadores por cargar con sus lanzas, el hechizo del *Embate* provocó la muerte de dos caballeros noveles, aunque estos no contaron para la resolución del combate.

Al disponer solo de la unidad de arqueros, los disparos se hicieron menos efectivos. Sin embargo, las *Saetas del Áspid* volvieron a buscar al blanco y acabaron con otro arquero bretoniano.

Los caballeros del grial aniquilaron finalmente a los guerreros y el capitán de la caballería esquelética lanzó un desafío contra la doncella que estaba escondida entre las filas de los caballeros noveles.

Ella lo rechazó y en el combate subsiguiente ambas unidades perdieron a uno de sus miembros. Con todo, la superioridad numérica de la caballería de los Reyes Funerarios sembró el miedo en los corazones de los noveles, que huyeron automáticamente. Al perseguirlos, la caballería de los Reyes Funerarios fue incapaz de alcanzar a sus homólogos vivos.

Por la parte izquierda del campo de batalla, la unidad de carros de los Reyes Funerarios infligió daños graves a los bretonianos. El impacto de los carros a la carga eliminó a cuatro de los caballeros del reino, mientras que el resto de la dotación, incluido el mismo Rey Funerario, acabó con dos caballeros más. Los caballeros del reino quedaron heridos de muerte después de que los ushabti aniquilaran a cuatro caballeros más y solo el campeón de la unidad consiguió escapar de la muerte. Sin

embargo, al no tener cerca a ninguna unidad que pudiera ayudarlo, huyó del combate automáticamente y salió corriendo hasta el borde del tablero.

Alentados por el éxito obtenido, los aurigas utilizaron su movimiento de persecución para alcanzar el flanco de los caballeros del grial con la esperanza de infligir la misma cantidad de daños.

Durante los subsiguientes *chequeos de pánico* provocados por la huida de los caballeros noveles, los arqueros se mantuvieron firmes, pero los alabarderos, al ver derrotados a sus nobles señores, decidieron huir del lugar donde acababa de suceder la carnicería.

### TURNO 3 DE LOS BRETONIANOS

**Adi:** Bueno, qué puedo decir, en el último turno las fuerzas de Pete me pegaron una tunda tremenda.

Como los caballeros del reino habían desaparecido, los caballeros del grial parecía que iban a seguir el mismo camino y los caballeros noveles estaban en plena escapada, estuve a punto de darme por vencido y estrecharle la mano a Pete. "Espera", pensé, "he salido de situaciones mucho peores que esta y al fin y al cabo solo estoy jugando contra Pete, que es el fundador del centro de retiro para los jugadores de Warhammer acabados" (¡es broma!). Un poco de suerte y podría conseguirlo...

También había conseguido aniquilar a toda una unidad de guerreros esqueleto, lo que quería decir que no había ido todo tan mal.

Con ánimos renovados, me propuse trazar un plan para conseguir alcanzar la victoria desde las mismas fauces de la derrota.

Al principio del turno logré que mis caballeros noveles y mis alabarderos se reagruparan, así que lo único que quedaba por mover eran los arqueros y los escuderos montados. Los arqueros permanecieron en la colina, mientras que los escuderos montados se situaron en una posición desde la

que podían poner en peligro tanto a la unidad de carros o como a la retaguardia de la caballería pesada de los Reyes Funerarios.

Asimismo, hice que el portaestandarte de batalla entrara en combate intercambiando la miniatura por un caballero del grial normal que estaba en contacto con los carros de los Reyes Funerarios.

Al no tener demasiadas cosas que mover, pasé a la fase de magia. Esta también iba a ser breve, ya que había perdido a la doncella bebedora del cáliz tras la aniquilación de los caballeros del reino. No me sorprendió que la otra no consiguiera lanzar ni un hechizo.

Las cosas parecieron ir mejor en la fase de disparo, pues conseguí eliminar a un arquero esqueleto con mis arqueros. En realidad, eso mejoró mi ánimo más de lo que el hecho se merecía.

Como no quería prolongar mi agonía, decidí empezar la fase de combate con la lucha entre mis caballeros del grial y los aurigas. Comenzamos con los impactos de los carros y Pete me causó 5 heridas, aunque por suerte logré evitarlas todas. Después declaré un desafío con mi paladín de los caballeros del grial con la esperanza de que Pete lo aceptara con su Rey Funerario, pero por desgracia lo aceptó con su capitán y el combate entre estos dos acabó sin resultados concluyentes. Pete continuó el combate con sus aurigas normales y logró eliminar a un caballero del grial, a lo que siguió el ataque del Rey Funerario. A este ser milenario le debían pesar los años, porque solo consiguió derribar a un caballero del grial más.

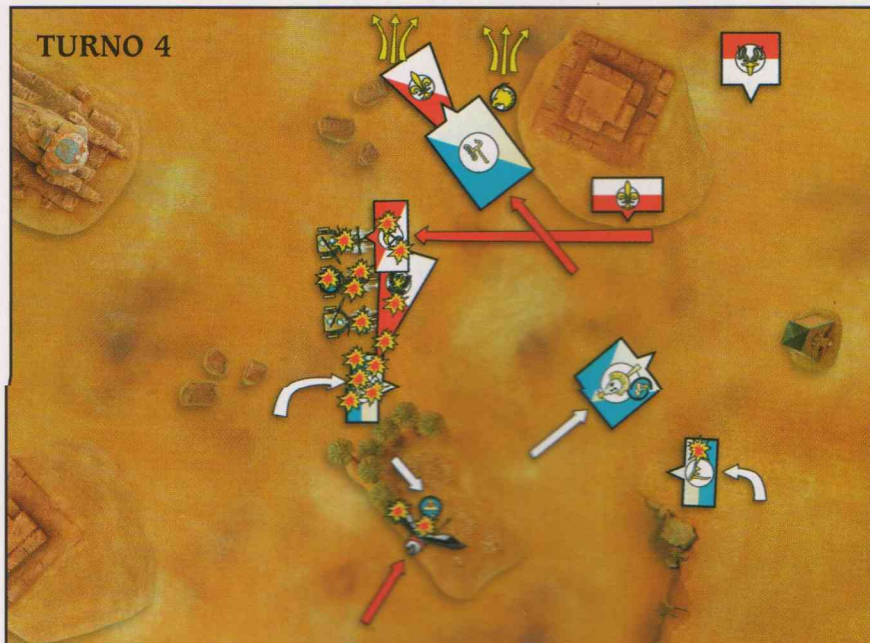
Como respuesta, mi general extrajo todo el poder que pudo de su *Trenza de Isolda* (que hace que el general golpee al enemigo que quiera con un 2+ sin modificadores) y causó 3 heridas a los aurigas. El portaestandarte de batalla no consiguió causar ninguna herida, pero dio igual porque había ganado el combate por 1 punto.

Aún no había nada perdido...





## TURNO 4



## TURNO 4 DE LOS REYES FUNERARIOS

**Pete:** Es lógico suponer que el Rey Funerario y sus carros quedaron agotados después de destrozar a los caballeros del reino y que por eso no pudieran eliminar ni a un caballero del grial. No obstante, había llegado la hora de obtener la supremacía mágica y usar mis cánticos para hacer que mis unidades entraran en combate.

Empecé mi misión cargando con mi caballería pesada contra los caballeros noveles que se acababan de reagrupar. La doncella y su escolta no lograron vencer el miedo a la caballería y huyeron del tablero. Los bretonianos se habían quedado sin expertos en magia, así que la subsiguiente fase de magia iba a ser imparables.

El hierofante y su unidad de guerreros avanzó para amenazar a los

escuderos montados que en su próximo turno podrían cargar contra la retaguardia de mi caballería pesada. El sacerdote funerario que estaba entre los árboles se dio cuenta de que tenía que proteger a su rey impidiendo que el jinete del pegaso y el héroe del grial pudieran cargar contra los carros. Se desplazó hasta el lindero de la arboleda para poder ver al jinete del pegaso y poder lanzarle el *Cántico de la Venganza* en la fase siguiente. Por último, los ushabti se giraron para enfrentarse al general bretoniano y a sus caballeros, con la esperanza de poder unirse a la refriega en la fase de magia.

Por primera vez en toda la batalla, la caballería activó su *Estandarte de la Legión No Muerta*. Este estandarte mágico, que es lo primero que hay que usar en la fase de magia de los Reyes Funerarios (debido a la jerarquía hierática), restablece las heridas de la unidad igual que el *Cántico de la Invocación*. El guerrero derribado volvió a subir a su



silla mientras los bretonianos se reservaban sus dos dados de dispersión para impedir cualquier movimiento de aproximación que pudiera darse. Sin encontrar prácticamente ninguna oposición, el Rey Funerario lanzó su *Embate* sobre los aurigas. La unidad al completo llevó a cabo un ataque contra los caballeros del grial, que se quedaron mirando a los aurigas mientras estos malditos desgraciados no conseguían impactarlos con sus espadas. El Rey utilizó de nuevo su habilidad "*Hágase mi voluntad!*" y lanzó el segundo cántico de la fase, tras lo cual hizo cargar a los ushabti contra el flanco del general. Creía que Adrian iba a parármelo, pero se reservó los dados.

## JERARQUÍA HIERÁTICA

La magia de los Reyes Funerarios tiene que llevarse a cabo en un orden muy estricto.

1. Todos los objetos portahechizos.
2. Portador del icono funerario: objetos portahechizos.
3. Príncipes funerarios: "*Hágase mi voluntad!*" y objetos portahechizos.
4. Reyes Funerarios: "*Hágase mi voluntad!*" y objetos portahechizos.
5. Jerarquía hierática: los sacerdotes tienen que utilizar sus objetos portahechizos cuando sea su turno de entonar los cánticos.
6. El arca de las almas.

Luego, el sacerdote funerario arrojó a través de su báculo un rayo de energía contra el pegaso y su jinete que aniquiló al monstruo y dejó al pobre héroe sin montura para el resto de la batalla.

Finalmente, el hierofante trató de cargar contra el flanco de los caballeros. Al igualar el esfuerzo realizado por el sacerdote, los bretonianos lograron impedir su movimiento y así permitieron escapar a los escuderos de una muerte segura.

Los arqueros, que se habían vuelto para encararse al jinete del pegaso en su fase de movimiento, consiguieron causarle un potente impacto al héroe, pero su armadura le salvó de la muerte y sus esfuerzos fueron en vano.

El combate principal, del que dependía el resultado de la batalla, era el que estaban librando la unidad de los Reyes Funerarios y los caballeros del grial, pero con la llegada de los ushabti solo sería cuestión de tiempo antes de que los caballeros del grial fueran descuartizados.

Los golems consiguieron causar una herida al general a pesar de su *tirada de salvación especial*, pero los bretonianos no iban a ser una presa fácil. Incluso cuando el Rey Funerario logró acabar con el portaestandarte de batalla, consiguieron infligir suficientes heridas a los aurigas como para que el combate acabara en empate.





*El sacerdote funerario libera sus poderes mágicos y elimina al pegaso.*

Si los escuderos se unían a los caballeros del grial contra el Rey Funerario, el resultado de la batalla podría estar muy igualado, así que ¿qué iba a hacer Adi ahora?

#### TURNO 4 DE LOS BRETONIANOS

Adi: La pérdida de mis caballeros noveles y de mi última doncella me dejó luchando por la supervivencia. A partir de ahora, en la fase de magia lo iba a pasar mal al tener solo dos dados de dispersión para defenderme. Y, para más inri, también había perdido a mi portestandarte de batalla (insultante) y el jinete del pegaso estaba llorando la muerte de su montura. aun así, los caballeros del grial seguían luchando y la pérdida de la Bendición de la Dama durante el turno de Pete ya no tendría demasiada repercusión.

Como el ex jinete del pegaso ahora iba a pie, disponía de un ángulo de carga de 360 grados, así que aprovechó al máximo la situación y cargó contra el sacerdote funerario culpable de la muerte de su montura. La venganza iba a ser terrible.

En un intento desesperado de salvar la partida, decidí dejar en paz a la caballería pesada de los Reyes Funerarios y cargar contra los carros esqueléticos con mis escuderos montados. Los fieles plebeyos pasaron el chequeo de miedo y espolearon a sus caballos hacia la refriega. Los alabarderos se mantuvieron firmes y los arqueros se prepararon para disparar.

Como no tenía ninguna doncella, me salté la fase de magia y volví a disparar contra los arqueros de los Reyes Funerarios con mis arqueros, que volvieron a dar en el blanco y transformaron en polvo a otro esqueleto.

Durante la fase de combate, la lucha entre el paladín y el sacerdote funerario acabó en empate sin que ninguno de los dos guerreros recibiera ninguna herida. En cuanto al combate principal, me fue

realmente bien, ya que destruí a los ushabti e infligí otra herida a los carros perdiendo solo dos escuderos montados. La batalla empezaba a decantarse a mi favor. Había ganado el combate por 4 puntos, lo que auguró la inminente destrucción de la unidad de carros.

Satisfecho de mis acciones, me senté un momento a pensar si Pete volvería a arrebatarme la iniciativa en su turno.



*Alessio Cavatore ve crecer su interés a medida que aumenta la tensión.*





## TURNO 5 DE LOS REYES FUNERARIOS

**Pete:** Como los escuderos montados estaban luchando junto a su general, la unidad del hierofante se quedó de repente sin ningún objetivo viable y por eso permaneció en su cuadrante del tablero para conseguir puntos de victoria. Sin embargo, el propio hierofante no había terminado su misión. Con la ayuda de su *Manto* voló 50 cm por el campo de batalla y fue a aterrizar sobre un pedazo de terreno rocoso que había cerca de la caballería pesada y desde el que podía observar el desarrollo del combate entre los carros y los caballeros del grial. No obstante, su verdadera intención era la de mover mágicamente a la caballería para que llegara a la lucha y ayudara a su Rey

Funerario. La caballería pesada esquelética, al percatarse de la función que tenía que llevar a cabo, se dio la vuelta y se colocó a distancia de carga de los caballeros del grial y de los escuderos.

Los cánticos de los expertos en magia de los Reyes Funerarios fueron aumentando de volumen a medida que sentían que la victoria estaba cercana. El Rey clamó "*¡Hágase mi voluntad!*" e hizo que su unidad de aurigas atacara a los escuderos. Dos de ellos cayeron de sus sillas víctimas de las centelleantes espadas y de los cascos de la unidad de carros.

Sabiendo que podía morir a manos del héroe sin montura de los caballeros del grial, el sacerdote funerario decidió ayudar a su Rey y le restauró su Herida mediante el uso del *Cántico de la Invocación*.

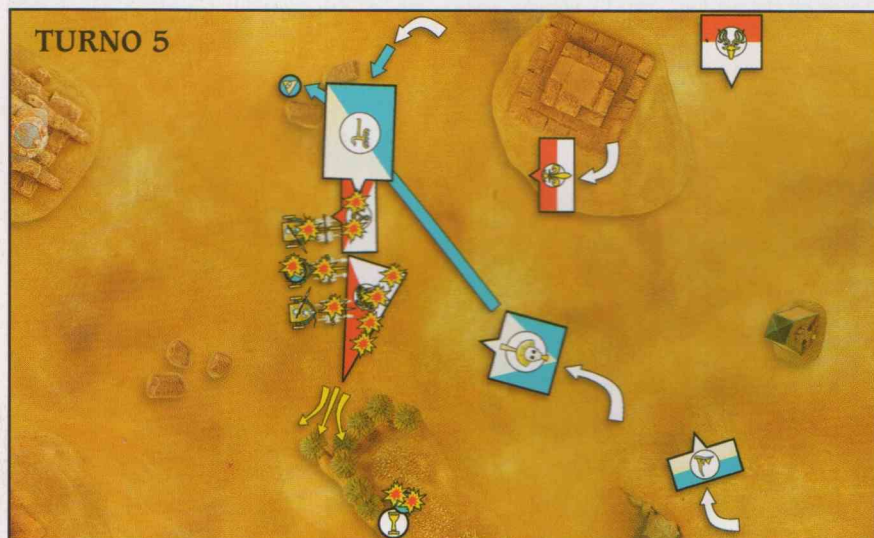
## RESTAURAR HERIDAS

En realidad, el sacerdote funerario invocó 3 Heridas, pero, como los carros y los personajes tienen que designarse por separado, en este caso era más importante mantener al Rey con vida, así que restauró su Herida y se perdieron las otras dos que sobraban.

Los bretonianos volvieron a reservarse sus dos dados de dispersión. Adi sabía exactamente lo que yo iba a hacer con el hierofante y quería frustrar mis planes. A pesar de ello, obtuve un 11 con mis 2D6 y Adi solo 7. El *Apremio de Mankara* hizo que la caballería cargara contra el flanco de los escuderos que estaban en inferioridad numérica y que pasaron valerosamente tanto el *chequeo de miedo* como el de *pánico*.

Los arqueros de nuevo no sirvieron de nada, ya que no lograron impactar en ninguna de sus homólogos bretonianos, si bien era el siguiente combate el que decidiría la partida.

El Rey Funerario lanzó un desafío, que el general bretoniano aceptó cortésmente. La caballería pesada esquelética acabó con dos escuderos y el resto de caballeros del grial acabaron por infligir la última herida a la unidad de carros, provocando así su desaparición. En el desafío, los dos poderosos guerreros recibieron una herida y, aunque los escuderos que quedaban destruyeron el carro del Rey Funerario, su destino estaba ya sellado. Tras perder el combate, los escuderos se desmoralizaron automáticamente y, como el general bretoniano no pasó el *chequeo de*







La caballería pesada esquelética se lanza a la carga animada por el Cántico del Apremio.

desmoralización, se fueron al galope con un caballero en dirección al borde del tablero. El Rey Funerario, enfurecido por la destrucción de su carro, logró adelantar a la caballería al perseguir a los bretonianos y los descuartizó a todos antes de que estos pudieran escapar del campo de batalla.

## LOS CARROS EN LOS DESAFÍOS

El desafío entre el Rey Funerario y el general bretoniano y la subsiguiente destrucción del carro del Rey sacó a relucir un aspecto muy interesante de la partida.

Cuando el Rey Funerario va montado en un carro, sustituye tanto al esqueleto tripulante del carro como al auriga. En los desafíos, los personajes montados en carro se bajan de él para luchar y dejan al carro, a su tripulación y a los animales de tiro para que inflijan sus impactos contra la unidad adversaria. Esta unidad luchará contra la Habilidad de Armas de los tripulantes, pero en este caso, como el Rey estaba fuera del carro, no había nadie contra quien luchar, por lo que se utilizó la Habilidad de Armas de los corceles esqueléticos. Esto influyó mucho porque los escuderos sacaron un 3, que contra la HA del Rey de 6 habría sido un fallo, pero que contra la HA de los corceles supuso un impacto. Y como el impacto provocó una herida que causó la destrucción del carro, se discutió este punto. Al final, todos acordamos que para ser fieles a las reglas y justos con la partida tenía que usarse la Habilidad de Armas de los corceles y, por tanto, el carro desapareció.

Tal y como me esperaba, el sacerdote funerario murió a manos del héroe del grial, pero, dado que la batalla estaba ya casi ganada, su muerte no había sido en vano.

## TURNO 5 DE LOS BRETONIANOS

Adi: Estaba perdido del todo, había recibido un golpe muy duro en la fase de magia al tener que reservar los dos dados de dispersión para impedir que Pete moviera mágicamente a su caballería pesada hasta el combate principal, ya que sabía que así conseguiría ganar la partida. No me lo podía creer cuando sacó un 11 con sus dos dados; a partir de ese momento, supe que ya no tenía demasiadas posibilidades.

A pesar de que solo me quedaban los alabarderos y los arqueros, me consolé con haber conseguido finalmente destruir los carros de los Reyes Funerarios.

Ya no podía hacer mucho aparte de intentar recuperar un poco de mi dignidad y como mínimo robarle a Pete unos cuantos puntos de victoria más.

Durante la fase de movimiento, los alabarderos se quedaron quietos para defender "cabalrosamente" mi flanco izquierdo, mientras que mis arqueros se desplazaron hasta una

posición desde la que disparar contra el hierofante. Era un disparo largo, sí, pero si me salía bien aún tendría derecho a presumir de algo.

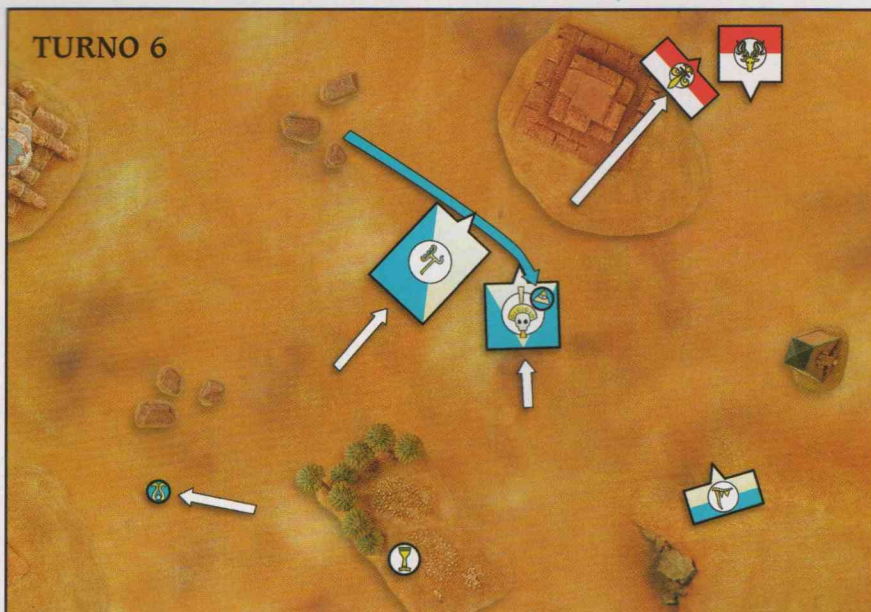
Todavía estaba lamentándome por la pérdida de mi fase de magia cuando, antes de darme cuenta, ya había tirado los dados de los disparos de los arqueros contra el hierofante y todos erraron el tiro.

Como no quedaban combates que librar, el turno 5 fue un visto y no visto y, mientras Pete pasaba al turno 6, me llegó la hora de empezar a pensar en excusas.





## TURNO 6



## TURNO 6

### DE LOS REYES FUNERARIOS

**Pete:** La partida no se había terminado ni mucho menos, ya que el Rey Funerario tenía que resolver algunos asuntos que habían quedado a medias. He sufrido muchas derrotas a manos de Adi durante muchos años y quería disfrutar del momento. Adi McWalter, el actual campeón de campeones de la Warhammer Players Society, ganador de la primera ronda del Gran Torneo de Games Workshop y poseedor de más trofeos que Lennox Lewis, me las iba a pagar.

Poniendo voz de Russell Crowe repasé el tablero con la mirada y dije: "¡Soy el general de ejércitos derrotados, el pintor de tropas maltratadas, y conseguiré la venganza en este turno o en el siguiente!". Bueno, en ese momento quedó muy bien. Así pues, con la sana intención de aplastar del todo a su ejército, hice avanzar la caballería pesada hacia los pocos arqueros bretonianos que quedaban para cargar contra ellos mediante la magia. Si conseguía impactarles, los arrasaría hasta llegar a los alabarderos y el viaje de vuelta a casa con Adi en el coche sería una delicia.

Sin embargo, el cántico del hierofante acabó siendo dispersado sin dificultad y frustrados mis planes. Tuve que consolarme con que uno de mis arqueros consiguiera derribar a un arquero bretoniano provocara que la unidad huyera presa del pánico, aunque Adi podría reagruparlos después de eso, se acabó mi turno.

## TURNO 6

### DE LOS BRETONIANOS

**Adi:** Madre mía, los arqueros están corriendo para salvar la vida y mi paladín y mis alabarderos no pueden hacer ninguna carga. En fin, tendré que reagrupar a mis arqueros y recitar mi lista de excusas a Pete y a todo al que le puedan interesar.

Logré que los arqueros se reagruparan, lo que dejó a mi glorioso ejército bretoniano con un total de dieciséis miniaturas. Me pregunté por qué las cosas habían ido tan mal. Será mejor que vaya sacando la lista de las excusas...



*Pete expresando cierto alivio al ganar*



*Como las opciones de Adi se habían visto seriamente limitadas, todo lo que podía hacer era esperar que sus arqueros se reagruparan.*



## EN LOS JEROGLÍFICOS LO PONE MUY CLARO

**Pete:** Cuando todo terminó, parecía que los Reyes Funerarios hubieran conseguido una victoria contundente, cuando en realidad podría haber salido todo al revés. Si Adrian hubiera conseguido aniquilar a mis guerreros esqueleto en el turno dos, habría hecho un arrasamiento hasta alcanzar la retaguardia de mi frente de batalla y ya se sabe que una unidad de caballeros del grial en tu zona de despliegue no es nunca nada bueno. Pero así es Warhammer. Si yo no hubiese debilitado a los caballeros del grial con el lanzacráneos, los ataques adicionales con los que habría contado esa unidad habrían decantado la batalla a su favor. Pero ese turno, junto con la destrucción de los caballeros del reino, me proporcionó la iniciativa y vi claro que solo sería cuestión de tiempo antes de que lograra machacarlo del todo.

En general, me quedé muy satisfecho con la actuación del ejército. Todo salió tal y como me esperaba y fue un placer descubrir que las unidades básicas principales fueron las que al final sobrevivieron: la caballería, los guerreros y los arqueros fue todo lo que me quedó al final. La magia de los Reyes Funerarios es implacable y es la combinación del movimiento, invocación y



*¡Ni hablar de darse la mano! Adi lo que quiere es que le devuelvan el dinero.*

embate lo que, si se usa correctamente, puede comportar resultados sutiles pero decisivos. Una vez hube liquidado a las doncellas de Adi, sabía que iba a poder lanzar con éxito tres de mis cuatro hechizos por turno, con lo que podría situarme en la posición más adecuada para infligir daños.

También tuve mucha buena suerte. Parecía que los arqueros estuvieran equipados con miras láser y ¡cuántas veces te salen cuatros a la hora de superar la Bendición de la Dama?

Pero se trata de un juego de dados y habilidad y a veces me pregunto cuál de las dos cosas cuenta más. Jugar con este ejército es muy divertido justo cuando piensas que te van a dar un varapalo, la línea resiste y la caballería aparece de repente, literalmente.

Con todo, hay que reconocer el mérito de Adi y, sobre todo, de sus caballeros del grial. No se rindieron nunca y, si no hubiera sido por ese poquito de suerte que tuve, el resultado podría haber sido muy distinto.

## EXCUSAS, ESTOOO... CONCLUSIONES

**Adi:** Me lo pasé realmente bien jugando esta partida, que estuvo muy reñida de principio a fin. Aunque me llevé una buena paliza, las cosas podían haber salido de otra manera muy diferente.

Podría haber hecho alguna cosa si el gigante de hueso no hubiera aporreado a los caballeros noveles moviéndose mágicamente en el turno 2. Aunque logré derribar al gran golem no muerto, eso hizo que la caballería pesada de Pete pudiera situarse en una situación ventajosa respecto a los caballeros noveles y que estos acabaran siendo eliminados.

El lanzacráneos tuvo un gran papel en la batalla, ya que acabó con cuatro de los mejores caballeros de bretonia antes de ser destruido. La muerte de esos cuatro caballeros del grial tuvo repercusiones graves sobre la capacidad de combate de la unidad, lo que a su vez hizo que se quedara atascada en el combate contra los guerreros esqueleto. Y por lo que hace a la carga de los caballeros del reino, es que no quiero ni hablar de ellos, ahora se les conoce por el cariñoso nombre de las Lanzas de Goma del Rey.

¿Qué puedo decir del nuevo ejército de los Reyes Funerarios? Es realmente un ejército muy original, que no se parece en nada a los Condes Vampiro y con montones de fabulosas tropas nuevas que me provocaron grandes dolores de cabeza.

La fase de magia de los Reyes Funerarios fue algo realmente distinto y muy difícil de combatir, sobre todo después del turno 4. La mejor manera que tengo de describirla es decir que es implacable. Sea como sea, acabó conmigo. Bueno Pete, ¡cuánto dijimos que me darías por dejarme ganar?

*Mi Señor Benabiz de Bordeleaux:*

Le adjunto mi traducción de los (altos de los jeroglíficos nehekharianos que me envió procedentes del gran obelisco situado al norte de la ciudad muerta de Zandri (el hecho de que el aventurero que contratara consiguiera escapar de Nehekhar es ciertamente asombroso).

Y he aquí que el Rey Kerathop Segundo de Zandri, bendito sea su nombre, despertó de nuevo de su profundo letargo y condujo a sus legiones eternas a la batalla contra un ejército procedente del Norte. Muchos eran sus (caballos y su carga atronadora [nota del traductor: debo suponer que el texto se refiere a una cruzada bretoniana]). Muchos fueron los fieles soldados milenarios que cayeron aquel día bajo los implacables (casos y las poderosas lanzas de aquellos extranjeros. Las estatuas se alzaron por voluntad de los sacerdotes para expulsar a los impíos de las tierras magnas y las máquinas de guerra del rey arrojaron sus proyectiles sobre aquellos salvajes paganos. Bendecido por el Glorioso Dios Sol, el Rey Kerathop castigó a sus enemigos descargando sobre ellos su cólera justiciera y sus adversarios cayeron ante el lamentándose de su desgracia según iban siendo despedazados. Ninguno de ellos pudo resistir ante la embestida de su carro de guerra real y los arrolló a todos como una guadaña siega la cosecha. La diosa del enemigo huyó ante la furia de los sagrados dioses del desierto y sus seguidores fueron sepultados bajo las dunas para el resto de la eternidad. Y así, en el año 2543 después del despertar del Rey Kerathop Segundo, bendito sea su nombre, este regresó a su letargo sin sueños, tras haber destruido totalmente a los extranjeros. Eterno y perpetuo será su reinado hasta el fin del los tiempos.

A raíz de los datos que revela esta traducción temo que sus peores miedos sean fundados y que esto pueda explicar la misteriosa desaparición del famoso caballero, nuestro bisabuelo, el Duque Theuderic, y de todo su séquito. La claridad de los jeroglíficos parece indicar que fueron grabados hace tan solo unos pocos años, a pesar de lo extraordinario que pueda parecer.

Lamento tener que informarle de noticias tan funestas y le ruego que acepte mi más sentido pésame.

Atentamente,

Allan Gartner.

traductor y conservador del Gran Museo de Altdorf.



# EL CAMINO HACIA LA GLORIA

## MÁS REGLAS PARA EL COMBATE CON HORDAS DEL CAOS

Los poderes del Caos recompensan a los guerreros que después de una batalla ofrecen su victoria a los Dioses Oscuros. Sus paladines reciben regalos con los que glorifican a la deidad elegida, todo con la esperanza de que llegará el día en que logren su propia inmortalidad en su búsqueda por alcanzar el estado demoníaco. Ya sean físicos o psicológicos, estos regalos de los dioses permiten a un paladín aniquilar a un enemigo de un solo golpe.

En el artículo anterior de "El camino hacia la gloria" (iniciado en la White Dwarf 91), cada jugador tomaba el control de un paladín del Caos y su horda para librar batallas contra sus rivales. Tras la batalla, el paladín campeón recibía el favor de su dios patrón y una recompensa a su servicio. De esta forma, los paladines ganan en fuerza y crece el número de seguidores de su banda, que se vuelve también más poderosa. El objetivo de estos poderosos guerreros es lograr la inmortalidad y convertirse en un príncipe demonio.

El Caos ofrece sus poderes a los ambiciosos, a los aventureros y a los sedientos de conquista y de gloria. Para algunos, el Caos ofrece esperanza en un mundo injusto donde la riqueza, la justicia y la felicidad están al alcance solo de unos pocos privilegiados y donde la única forma de escapar de la miseria y de la persecución radica en conseguir los favores del Caos. Ellos creen que el Caos solo juzga los méritos logrados y recompensa a sus seguidores en consecuencia.

En el artículo de este mes de "El camino hacia la gloria" he incluido algunas reglas avanzadas que os ayudarán a mejorar vuestras partidas. En primer lugar, os presento una serie de tablas de mutaciones específicas para cada poder del Caos. Quiero agradecer a Phil Kelly su ayuda, pues a él se le ocurrió la idea de crear estas tablas cuando organizaba su horda de Tzeentch. En segundo lugar, introduzco reglas avanzadas para heridas que proporcionan un aspecto más realista a la banda, ya que ahora puedes comprobar cómo los guerreros se debilitan tras sufrir heridas o cómo enloquecen tras recibir demasiados golpes en la cabeza. ¡Que os divirtáis!

### RECOMPENSAS DEL CAOS

**Mutaciones** – Tira 1D6 en la tabla del dios patrón del guerrero para determinar la mutación conseguida. El resultado de la tirada puede modificarse hacia arriba o hacia abajo gastando 1 punto de favor por cada punto gastado. Si es una mutación que el guerrero ya tenía, repite la tirada.

### NURGLE

#### 1D6 Resultado

- 1 Tira en la tabla de mutaciones del Caos Absoluto.
- 2 **Infestación de Nurgle:** el cuerpo del guerrero se ve infestado de pequeños demonios de Nurgle que afloran por todos los orificios de su cuerpo. Una vez por partida, el guerrero puede instarlos a que ataquen al enemigo. Al inicio de cualquier fase de disparo, escoge un único objetivo que esté a una distancia 5 cm del guerrero (puedes designar a una miniatura con la que se encuentre trabada en combate). El objetivo sufre un impacto automático de Fuerza 3.
- 3 **Torrente de corrupción:** el guerrero vomita una corriente de gusanos, pus y cieno sobre sus enemigos. Puedes usar la plantilla de arma de aliento una vez por partida durante la fase de disparo; todas las miniaturas que queden cubiertas por la plantilla sufren un impacto de Fuerza 2 con un modificador de -1 a las tiradas de salvación. Las miniaturas cubiertas parcialmente por la plantilla solo sufren un impacto con un resultado de 4+.
- 4 **Erupción pustulosa:** unas pústulas aparecen en la piel del guerrero y explotan violenta y continuamente con resultados espantosos para los enemigos próximos. En un combate cuyo resultado sea un empate, el guerrero con *erupción pustulosa* ganará el combate por uno (como si se tratara de un músico).
- 5 **Mandíbulas secundarias:** el guerrero tiene unas fauces chasqueantes por las que babea y con las que puede lanzar sobre su enemigo el beso de Nurgle. El guerrero obtiene un ataque especial de Fuerza 2 que siempre *golpea primero* en combate (incluso antes que las cargas). Si se enfrenta a una miniatura que también puede *golpear primero*, se impone el que tenga el atributo de Iniciativa más alto. Este ataque anula cualquier *tirada de salvación por armadura*.
- 6 **Corrupción excepcional:** el guerrero hace estallar su armadura por la presión de su imponente masa corporal. Gracias a ella, suma +1 a la *Resistencia*, aunque sufre una penalización al Movimiento de -1. Si la miniatura va montada, su montura sufre también un -1 al Movimiento.

### TZEENTCH

#### 1D6 Resultado

- 1 Tira en la tabla de mutaciones del Caos Absoluto.
- 2 **Mirada petrificante:** la mirada del guerrero convierte a su oponente en una estatua de piedra. La *mirada petrificante* funciona como un objeto portahechizos con nivel de energía 3 y un radio de alcance de 20 cm (naturalmente, requiere línea de visión). Las miniaturas que se vean afectadas han de superar un *chequeo de iniciativa* o, si no, permanecerán en ese lugar el resto de la partida. No sufrirán heridas, pero tampoco podrán hacer nada. Una vez finalizada la partida, se recuperan automáticamente y, por tanto, no tendrán que efectuar tiradas en la *Tabla de Heridas*.
- 3 **Fauces extensibles:** el guerrero puede dislocar su boca hasta límites increíbles. Si impacta y causa heridas con tres o más de sus ataques contra un objetivo, el guerrero engulle al oponente, que es retirado del juego sin posibilidad de *tirada de salvación por armadura*, *tirada de salvación especial* o *regeneración*. Una vez finalizada la partida, la miniatura engullida tira en la Tabla de Heridas normalmente.
- 4 **Tentáculos de Tzeentch:** el guerrero tiene unos tentáculos gruesos que balancea alrededor de su cuerpo y con los que manipula los vientos de la magia. Un hechicero que disponga de esta mutación puede repetir cualquier resultado de 1 que haya obtenido al lanzar un hechizo. El segundo resultado no puede cambiarse (aunque se trate otra vez de 1). Este segundo resultado puede hacer que el hechizo se lance con *fuerza irresistible* o producir una *disfunción mágica*.
- 5 **Forma proteica:** la esencia del guerrero flota, lo que causa que su forma física cambie y tome un aspecto cada vez más extraño y terrorífico y que las heridas que reciba el guerrero desaparezcan. Un guerrero con esta mutación tiene la habilidad *regeneración*.
- 6 Tira una vez en esta tabla (repite resultados de "1" y "6") y una vez en la tabla de mutaciones del Caos Absoluto.





Mourndark el Sediento de Sangre lidera una carga contra una horda rival.

## KHORNE

### 1D6 Resultado

- 1 Tira en la tabla de mutaciones del Caos Absoluto.
- 2 **Furia de la sangre:** una neblina rojiza rodea al guerrero, que se ve sujeto a *furia asesina*. Toda miniatura (amiga o enemiga) que se encuentre a 5 cm del guerrero al inicio de su fase de movimiento se verá también sujeta a *furia asesina* el resto de ese turno.
- 3 **Sangre abrasadora:** la miniatura enemiga que deje fuera de combate al paladín sufre un impacto automático de Fuerza 3 sin posibilidad de *tirada de salvación por armadura*.
- 4 **Grito ensordecedor:** el guerrero invoca el nombre de su dios a un volumen tan alto que incluso la tierra se estremece. Las miniaturas enemigas en contacto con el guerrero sufren un -1 al impactar en el guerrero en el turno en que este carga.
- 5 **Avidez de hechizos:** cada hechizo lanzado al portador hace desatar aún más su furia y las energías arcanas que lo dominan le hacen más fuerte. Suma +1 a la Fuerza por cada hechizo que le sea lanzado (con o sin éxito) durante el resto de la partida. Esto puede hacer que el guerrero sobrepase su atributo máximo de Fuerza.
- 6 **Golpe enérgico:** el guerrero puede escoger efectuar un solo ataque con +2 a la Fuerza (que se suma después que el resto de modificadores, como el de armas, etc.) en lugar de su número de ataques normal. Si escoge este ataque, no podrá usar el escudo en ese turno.



Un hechicero del Caos con los tentáculos de Tzeentch puede repetir los resultados de 1 cuando lanza un hechizo.



Un paladín de Slaanesh con cuerpo de serpiente recibe un +1 al Movimiento y a la Iniciativa.

## SLAANESH

### 1D6 Resultado

- 1 Tira en la tabla de mutaciones del Caos Absoluto.
- 2 **Colgante de Slaanesh:** un colgante aparece en el cuerpo del guerrero y le infunde renovado vigor. Cuando el guerrero reciba un impacto que le cause una herida (tanto si la salva como si la sufre), atacará a la miniatura que le acaba de herir (el guerrero ha de tirar para impactar y para herir con sus valores básicos de HA y F).
- 3 **Palabra de dolor:** Slaanesh ha recompensado al guerrero con la habilidad de pronunciar una de las verdaderas palabras de dolor. El guerrero susurra estas palabras a un enemigo con el que esté en contacto peana con peana durante la fase de disparo. La miniatura debe escoger entre superar un *cbequeo de liderazgo* o recibir una herida sin posible *tirada de salvación por armadura*.
- 4 **Grito infernal:** una vez por partida, al inicio de cualquier fase de magia, el guerrero emite un grito que enturbia la realidad y los Reinos del Caos durante medio segundo. En ese momento, los hechiceros en juego sufren una *disfunción mágica*.
- 5 **Familiar unido:** el guerrero ha hecho brotar de su cuerpo un familiar de Slaanesh. Se le considera un hechicero de nivel 1 que dispone de un hechizo determinado al azar. Si ya era un hechicero, obtiene un hechizo adicional.
- 6 **Cuerpo de serpiente:** la parte inferior del cuerpo del guerrero muta y toma la forma de una serpiente. El guerrero obtiene un +1 al Movimiento y +1 a la Iniciativa (puede exceder sus atributos de Movimiento e Iniciativa máximos).



## CAOS ABSOLUTO

### 1D6 Resultado

- 1 **Icor ácido:** el guerrero puede escupir una mezcla espesa de veneno y ácido sobre su enemigo. Si escoge hacerlo, podrá efectuar uno de sus ataques con F4 sin posibilidad de *tirada de salvación por armadura*.
- 2 **Tentáculo:** tira 1D6:
  - 1-2 Uno de los brazos del guerrero es reemplazado por un tentáculo, que no podrá equiparse con armas o escudos. Puede agarrar a un oponente obligándole a perder un ataque a elección del mutante hasta un mínimo de 1.
  - 3-5 Aparece un tentáculo en el cuerpo del guerrero con el que puede agarrar a un oponente forzándole a perder un ataque a elección del mutante hasta un mínimo de 1.
  - 6 Un brazo adicional surge del cuerpo del guerrero, que puede llevar un arma de mano adicional y así obtener un ataque extra o equiparse con un escudo (una miniatura solo puede equiparse con un escudo independientemente de los brazos que tenga!). El brazo adicional viene con un arma a una mano.
- 3 **Brazo adicional:** un brazo adicional surge del cuerpo del guerrero, que puede llevar un arma de mano adicional y así obtener un ataque extra o equiparse con un escudo (una miniatura solo puede llevar un escudo independientemente de los brazos que tenga!). El brazo adicional viene con un arma a una mano.
- 4 **Pezuñas afiladas:** las piernas del guerrero terminan en pezuñas afiladas. El guerrero suma +1 al Movimiento (no puede combinarse con *cuerpo de serpiente*).
- 4 **Cuernos:** unos enormes cuernos brotan de la frente del guerrero. Al efectuar una carga, la miniatura obtiene un ataque adicional que suma +1 al atributo de Fuerza sin modificar del guerrero.
- 5 **Rostro bestial:** el rostro del guerrero se transforma en un rostro bestial o demoníaco. La miniatura *causa miedo*.

De este modo termina el artículo de este mes. Permanece atento al próximo número de la revista White Dwarf, ya que varios miembros del Studio disputarán una épica batalla. También publicaremos reglas para que puedas recrear el escenario en tu propia campaña de El camino hacia la gloria. Hasta entonces, no demostréis piedad al enemigo y que los dioses os acompañen...

## TABLA DE HERIDAS

### 1D66 Resultado

- 11-13 **Muerto.**
- 14-15 **Capturado:** el guerrero es capturado por la horda enemiga y sacrificado a sus dios. La horda enemiga obtiene +1 punto de favor.
- 16-21 **Heridas múltiples:** vuelve a tirar 1D6 veces en la tabla de heridas repitiendo la tirada cada vez que obtengas los resultados *muerto*, *capturado* o *heridas múltiples*.
- 22 **Herida en la pierna:** sufre un -1 al Movimiento (si la miniatura iba a caballo, tira 1D6: 1-3: la montura sufre un -1 al Movimiento; 4-6: el jinete sufre un -1 al Movimiento).
- 23 **Herida en el brazo:** tira 1D6.
  - 1 - **Herida grave en el brazo:** el brazo debe ser amputado y, a partir de ahora, el guerrero solo podrá usar un arma a una mano.
  - 2-6 - **Herida leve:** el guerrero se pierde la siguiente partida.
- 24 **Locura:** tira 1D6:
  - 1-3 - El guerrero está sujeto a *estupidez*.
  - 4-6 - El guerrero está sujeto a *furia asesina*.
- 25 **Pierna rota:** tira 1D6:
  - 1 - El guerrero no puede efectuar movimiento de marcha (sí puede cargar). Si la miniatura iba a caballo, tira 1D6: 1-3: el corcel sufre la penalización; 4-6: el jinete sufre la penalización.
  - 2-6 - **Herida leve:** el guerrero se pierde la siguiente partida.
- 26 **Herida en el tórax:** sufre un -1 a la Resistencia.
- 31 **Tuerto:** el azar determina qué ojo se pierde. El guerrero sufre -1 HP. Si pierde ambos ojos, debe ser retirado de la horda.
- 32 **Antigua herida de guerra:** tira 1D6 al inicio de cada partida. Si obtienes un resultado de 1, el guerrero no podrá participar en esa batalla.
- 33 **Ataque de nervios:** el guerrero sufre un -1 en su Iniciativa.
- 34 **Herida en la mano:** el guerrero sufre un -1 en su Habilidad de Armas.
- 35 **Herida profunda:** el guerrero se perderá las siguientes 1D3 partidas.
- 36-61 **Recuperación total**
- 62-63 **Enemigo encarnizado:** a partir de ahora, el guerrero *odia* a (tira 1D6):
  - 1-2 El paladín de la horda enemiga.
  - 3-4 A toda la horda enemiga.
  - 5-6 A todas las hordas seguidoras del mismo poder del Caos que la horda enemiga (repite la tirada si el resultado indica el mismo poder).
- 64 **Robustecido:** la miniatura es *immune a miedo*.
- 65 **Cicatrices horribles:** la miniatura *causa miedo*.
- 66 **Sobrevive a las circunstancias:** la miniatura obtiene +1 punto de favor.

## MINIATURAS FUERA DE COMBATE

Esta Tabla de Heridas puedes utilizarla cuando tus miniaturas sean "destruidas" en una partida. En la campaña de Studio, la hemos utilizado para nuestros paladines (para simplificar las cosas), pero si quieres puedes aplicarla a todas tus miniaturas.

Para usar la Tabla de Heridas, tira 2D6. El primer dado representa las decenas y el segundo, las unidades. Una tirada de 1 y 5 indicará un resultado global de 15, una tirada de 3 y 6 indicará un resultado global de 36, etc. A este tipo de tiradas se las llama "tirada de 1D66".

Los puntos de favor pueden gastarse para modificar este resultado. Para alterar la primera cifra del resultado (decenas) has de gastar 2 puntos de favor y 1 punto de favor para alterar la segunda (unidades).



## LOS GUERREROS DEL PUS por Space Mcquirk

¿Me le preguntamos a Space Mcquirk cómo creó su horda de Nurgle...

Ahora siempre me resulta difícil elegir una miniatura sin echar mano de las zombis. No es que no me guste la miniatura, es mucho menos! La gama actual de miniaturas del Caos se encuentra entre mis favoritas, pero, por encima de todo, me gusta la idea de ser el poseedor de un ejército personalmente único.

Con esta idea, Nurgle parecía la elección perfecta si quería organizar una horda. Existen posibilidades infinitas para realzar el aspecto grotesco de las miniaturas, pero fue al decidir la inclusión de un minotauro cuan-

to mi retorcida mente empezó a trabajar.

Quería convertirlo en una miniatura de aspecto totalmente repulsivo, así que, con un poco de masilla verde, le esculpí una impresionante barriga a la que después añadí algunos repugnantes detalles.

Entre las conversiones que practiqué a mis guerreros del Caos, me gustaría destacar la de las cabezas que sustituí por cabezas de zombis para darles un aspecto más repugnante y pútrido. Además, como siempre había pensado que Nurgle debía poseer un enfoque más directo, equipé a mis guerreros del Caos con armas a dos manos. Eso significaba que tendría que practicar alguna que otra conversión y, personalmente, creo que una maza con pinchos encaja muy bien con Nurgle.


Por esta razón decidí incluir esta maza con pinchos como uno de los temas de mi horda. Creo que es importante disponer de un tema en el que basar tu ejército y practicarlo tantas veces como sea posible. Yo he usado barrigas, mazas y zombis, combinados con un esquema de color oscuro y sucio para imprimir un aspecto coherente a mi ejército. Mis chicos han demostrado lo peligrosos que son en el campo de batalla y hasta ahora no conocen el sabor de la derrota. Con la ayuda de mis tiradas en las tablas avanzadas, he obtenido la bendición de mi dios patrón. Espero saborear la victoria en mi próximo combate, pero, de momento, nadie parece dispuesto a desafiarme. ¡Si os creéis lo suficientemente valientes, venid a demostrármelo!








# PUNTOS DE VENTA


## GAMES WORKSHOP


 Es aquella tienda donde puedes comenzar tu ejército y entrar en el Universo Games Workshop. Encontrarás todo lo básico en Warhammer y alguna representación de Warhammer 40k.


 Aquí puedes ampliar tu ejército. Encontrarás lo básico más personajes, tropas especiales y otras gamas como Mordheim.

 Dónde además de encontrar prácticamente todo el universo de miniaturas Warhammer y 40K, además de una amplia gama de otras líneas como Mordheim, Warmaster, etc., encontrarás un lugar donde te asesorarán sobre cómo crear o ampliar tus tropas.

 Aquí tendrás un lugar donde poder jugar, pintar, etc., y donde puedes encontrar prácticamente todo el universo de miniaturas Games Workshop (Incluyendo material de importación o descatalogados). Te asesorarán como mejorar tu ejército, como mejorar tu estilo de pintura, transformación de miniaturas, escenografía y tu campo de batalla.

 Tiendas que tienen **Mesas de Juego permanente**

 Tiendas que tienen **Mesas de Pintura permanente**

 Donde encontrarás toda nuestra gama, podrás aprender a jugar a nuestros juegos, podrás practicar nuevas técnicas de pintura, en definitiva, encontraras cualquier actividad que pudieras realizar en una tienda Games Workshop.

### ANDORRA

-  **BAZAR VALIRA**  
- Av. De les Escoles, 7  
Escaldes  
- Pico, 13 - Escaldes
-  **TIC TOC JOGUETS**  
Av. Meritxell, 62  
Andorra la Vella

### ALAVA

-  **AEROMODELISMO ESCOBAR**  
Chile 3, bajo  
01009 - Vitoria
-  **CARACOLA**  
C/San Prudencio, 5 Bajo  
01005 - Vitoria
-  **LIBRERÍA ALCARAVAN**  
Monseñor Estenaga, 2  
01001 - Vitoria
-  **LIBRERÍA RONIN**  
Pintor Jesús  
Apellaniz, 3 Bajos  
01008 - Vitoria
-  **PONTECOMODO.COM**  
Los herran, 37 Bajos  
01008 - Vitoria

### ALBACETE

-  **AEROMODELISMO Y RADIOCONTROL ALBACETE**  
Dionisio Guardiola, 58  
02004 - Albacete
-  **WARTIME**  
Blasco de Garay, 18  
02003 - Albacete

### ALICANTE

-  **ALCOI MODEL**  
Avda. Alameda, 27  
03803 - Alcoi
-  **ALTER EGO COMIC**  
C/Pintor Sorolla, 42 Bajos  
03160 - Almoradi.
-  **CIMMERIA**  
Salvador, 5  
03203 - Elche
-  **CÓMIX CITY**  
Médico Pasqual  
Pérez 36, B  
03001 - Alicante



-  **DISCOS VINILO**  
Hernan Cortés, 5  
03660 - Novelda
-  **EXCALIBUR CÓMICS**  
Daellos, 5  
03600 - Elda
-  **INFERNO CÓMIC**  
Av. Jaime I, 42  
03500 - Benidorm
-  **INFORMATIZA ARLEQUIN**  
Av. Carlos III, 214  
04720 - Aguadulce
-  **ISENGARD**  
Av. libertad, 52  
03206 - Elche
-  **KIOSCO SANTA FAZ**  
Mayor, 24  
03002 - Alicante
-  **LA FORJA**  
Isabel la Catolica, 35  
03802 - Alcoy

-  **LIBRERÍA ATENEO**  
Portugal, 36  
03003 - Alicante
-  **LIBRERÍA ULISES**  
Av Los Almendros Etxexuri III  
Local 15  
03500 - Benidorm
-  **LORIEN**  
Elche, 13  
03130 - San Pola
-  **MANS MAGIQUES**  
Pasj. Cervantes, 23  
03780 - Pego
-  **MARIMER 2**  
Adolfo Clavara, 14  
03300 - Orihuela

-  **MECAMODEL**  
Jose Garcia Selles, 2  
03015 - Alicante
-  **MGK VILLAJYOYA**  
Aitana, 3  
03570 - Villajoyosa
-  **NEOZON**  
Perez Medina, 16  
03007 - Alicante
-  **OB**  
Ceramica, 2  
03610 - Petrel

-  **PAPELERIA VAZQUEZ**  
Av. Ifach, 9  
03710 - Calpe
-  **PUBLICIS**  
Patricio Ferrandiz, 16  
03700 - Denia
-  **REDOPOLIS**  
Av. Condomina 53, loc. 1  
03540 Cabo Huertas
-  **REGALOS J.D.**  
L'Atmella de mar, 24  
Edif.Artru, 1  
03500 - Benidorm
-  **RODAS CÓMICS**  
Caballero de Rodas 66  
03180 - Torreveja
-  **SCORPIO MODELS**  
Ibi, 40  
03802 - Alcoy
-  **WIZARD GAMES**  
Pedro Juan Perpiñan, 42  
03204 - Elche

### ALMERÍA

-  **CENTRO MAIL ALMERIA**  
Avd. Estación 14  
04005 - Almería
-  **HOBBY ARTE**  
Crt. de Malaga, 17  
04710 - Santa Maria del Aguila
-  **HOBBYNDALO**  
Carretera de Ronda, 121  
04007 - Almería
-  **HOBBYZONA**  
Valle Inclán, 18  
04740 - Roquetas de Mar
-  **INFORMATICA ARLEQUIN**  
Av. carlos III, 214  
04720 - Aguadulce
-  **MUNDO VIDEO GAME**  
Av. Federico  
García Lorca, 117  
04004 - Almería
-  **PAPELERIA BARAZA**  
Av. Mediterraneo S/N  
04620 - Vera
-  **STAR GAMES**  
Valle Inclán, 18  
04006 - Almería

### ASTURIAS

-  **BAZAR OVIEDO**  
La Lila, 12  
33002 - Oviedo

-  **CAPUA HOBBYS**  
Marqués de  
Casa Valdés, 55  
33202 - Gijón
-  **COPY-ART**  
Trav. Diego de Almagro, 5  
33407 - Villalegre-Aviles
-  **JUGUETERIA POLY**  
Ctro.Cial. Los Fresnos, Loc 22  
33207 - Gijón
-  **MAZINGER OVIEDO**  
Silla del Rey 5  
33013 - Oviedo
-  **PALANDOR GAMES**  
Perez de la Sala, 53 B  
33007 - Oviedo

### ÁVILA

-  **BAZAR JUGUETERIA CATTY**  
-Av. Jose Antonio, 23  
05001 - Ávila  
- Pso. San Roque, 14  
05003 - Ávila
-  **DIABOLO**  
Ctro. Cial.  
El Boulevard, Loc 53  
05003 - Ávila

### BADAJOS

-  **BAMBI**  
Menéndez Valdés 26  
06001 - Badajoz
-  **JUGUETERIA MICO**  
Pº Reina Sofia 1  
06008 - Mérida
-  **LIBRERÍA PUNTO APARTE**  
Bercozana, 10  
06800 - Mérida
-  **LIBRERÍA SAN MARTÍN**  
Alemania, 3  
06400 - Don Benito
-  **METRÓPOLIS**  
Salesianos, 1  
06011 - Badajoz
-  **AHIL-DWEN**  
Liebeig, 7  
07820 - Alcudia
-  **GAME OVER**  
San Rafael, 8  
07820 - San Antonio-Ibiza

### BALEARES

-  **HOBBIES MAHÓ**  
Comercio, 44  
07702 - Mahón
-  **JUGUETERIA AL.LOTS**  
- San Juan, 15  
07840 - Santa Eulàlia  
- Aragón 66  
07800 - Ibiza
-  **KENIA**  
Anselmo Clave, 12  
07002 - Palma de Mallorca
-  **MAQUEHOBBY EIVISSA**  
Murcia, 19  
07800 - Ibiza
-  **NUEVA ERA**  
Arquitecto Gaspar  
Bennazar, 64  
07004 - Palma de Mallorca
-  **SA COMARCA**  
Bateria, 1  
07500 - Manacor

### BARCELONA

-  **4º MILENIO**  
Vista Alegre, 22  
08940 - Cornellà
-  **ABSIS INFORMÁTICA**  
San Miquel, 4  
08570 - Torelló
-  **ARC VOLTAIC**  
Sant Joan, 1  
08850 - Gavà
-  **BADAHOBBI**  
Sant Isidre, 6  
08912 - Badalona
-  **CA LA MADRONA**  
Calle dels Ferrers, 5  
08720 - Vilafranca del Penedès
-  **CARRERES JOCS**  
Rambla de Egara, 140  
08221 - Terrassa
-  **CD - ROL**  
Ramón Albo, 38  
08027 - Barcelona
-  **CENTRAL DE JOCS**  
- Numancia, 112 - 115  
08029 - Barcelona  
- Castillejos, 272  
08205 - Barcelona
-  **COSMIC ALIEN**  
Provença, 85  
08025 - Barcelona
-  **DIBER TOYS**  
Mossen Cinto Verdagué  
08620 - Sant Vicent dels Horts



**DIBUIX-PINTURA-MANUALITATS-ARTS**  
Av. Doctor Fleming 9, Loc 2  
08840 - Viladecans.

**MP**

**DOS DE PIQUES**  
Sant Miguel, 9  
08240 - Manresa

**MP**

**EL FOLLET VERD**  
Caminet de les Vinyes, 32  
08302 - Mataró

**MJ MP**

**EL MÓN DEL CÓMIC**  
Sant Jaume 12-14  
08400 - Granollers

**MJ MP**

**EL RICON DEL TROLL**  
Sor Eulàlia d'Anzizu s/n  
Campun Nord UPC, CUP  
08032 - Barcelona

**EL SINDICAT DEL JOC**  
Mercè, 15  
08911 - Badalona

**MJ MP**

**ESTÀTIC**  
Fabra y Puig, 11  
08030 - Barcelona

**MJ MP**

**FIGURAT**  
Casanoves, 21  
08011 - Barcelona

**NITROMAX**  
Manlleu, 18  
08500 - Vic

**MJ MP**

**GOBLIN SANT CUGAT**  
Alfons Sala, 28 baixos  
08190 - San Cugat del Vallés

**MJ**

**HOBBY MODELS**  
Galileo, 93  
08028 - Barcelona

**HOBBY PLAY**  
Antonio Forrelad, 133  
08207 - Sabadell

**HOBBY T**  
Taulat, 60  
08005 - Barcelona

**MJ MP**

**INTERKITS TERRASSA**  
Avda del Vallés, 484  
Ctro Cial Continente, L1  
08227 - Terrassa

**MJ MP**

**INTERKITS ALCAMPO**  
Ctro Cial Alcampo Loc. 70  
08830 - San Boi

**INTERKITS BARICENTRO**  
Ctro Cial. Baricentro  
Local 104 - A  
08210 - Barberà del Vallés

**MJ**

**INTERKITS DIAGONAL MAR**  
Ctro. Cial. Diagona Mar  
Local 1430  
08019 - Barcelona

**INTERKITS GLÒRIES**  
Barcelona Glòries  
Local B-235  
08018 - Barcelona

**MJ**

**INTERKITS LA MAQUINISTA**  
La Maquinista  
Local 668  
08030 - Barcelona

**INTERKITS L'ILLA**  
Ctro Cial L'illa  
Local 1.09-1.10  
08029 - Barcelona

**INTERKITS MAX CENTER**  
Max Center La Farga  
Local P28 Bis  
08901 - L'Hospitalet de Llobregat

**INTERKITS MAREMAGNUM**  
Ctro Cial. Maremagnum  
Local 128 A  
08039 - Barcelona

**INTERKITS MONTIGALA**  
Ctro Cial Montigalà L.66  
08917 - Badalona

**JOGUIBA**  
Guimera 62,  
08240 - Manresa

**MJ**

**JOGUINES CUBERO**  
Frederic Soler, 28  
08820 - El Prat de Llobregat

**JOGUINES MAINADA**  
Cta de Cornellà, 24  
08950 - Esplugues de Llobregat

**JOGUINES PARDO**  
- Av Primavera, 11  
Galeria Unicentro  
08290 - Cerdània del Valles

**JOGUINES PARDO**  
- San Ramón, 99  
08290 - Cerdània del Valles

**MJ MP**

**JOKER STREET**  
Unio, 103  
08800 - Vilanova i la Geltrú

**MJ MP**

**JUGUETERIA POLY**  
Aribau, 7  
08011 - Barcelona

**KABURI ROL & GAMES**  
Pso. de San Joan, 1  
Barcelona  
08010 - Barcelona

**MJ**

**KAYAK 2**  
Montsey, 42  
08905 - L'Hospitalet de Llobregat

**KIOSKO CAN TONET**  
Riera de'n Nofre, 30  
08970 - Sant Joan d'Espí

**KITS I JOCS**  
Via Julia, 108  
08016 - Barcelona

**LA ÚLTIMA FRONTERA**  
Mayor, 35  
08901 - L'Hospitalet de Llobregat

**MJ MP**

**LA BOTIGUETA**  
Josep Tarradellas, 2 Loc. 4  
08970 - Sant Joan d'Espí

**LAIETA**  
Avda. Catalunya, 38  
08930 - Sant Adrià de Besòs

**LANDROMINA**  
Sant Pau, 7  
08221 - Terrassa

**MJ**

**LES CAVERNES D'UGLUC**  
San Sebatia, 17  
08203 - Sabadell

**LOS 5.000 DEDOS DEL DR. T**  
Torrent de l'Olla, 66  
08012 - Barcelona

**MINIATURAZ**  
Alvarez de Castro, 42  
08400 - Sant Antoni Vilamayor

**MJ MP**

**MISCEL-LANIA**  
Canpins, 1  
08470 - Sant Celoni

**NORMA CÒMIC**  
Paseo de San Juan, 7-9  
08010 - Barcelona

**N'A FENT MINIATURES**  
Aloy, 16 loc. 4  
08921 - Sta Coloma de Gramanet

**MP**

**PAPELERIA G.BARCO**  
Pasj. Martín Rosell S/N  
08330 - Premià de Mar

**PAPERERIA CHANTAL**  
Major, 95  
08750 - Molins de Rei

**QUIOSCO HERMINIA**  
Plz. Viladecans, 2  
08840 - Viladecans

**SANGLAS MULTIHOBBY**  
Rubio i Ors, 189  
08940 - Cornellà

**TOMA NOTA**  
Caldetas, 9  
08820 - El Prat

**T.O.T. HOBBY'S**  
Comercio, 4  
08800 - Vilanova i la Geltrú

**UNIVERSAL**  
Rda. Sant Antoni, 9  
08014 - Barcelona

**VIDEOCLUB HOLLYWOOD**  
Olmo, 12  
08001 - Barcelona

**MJ MP**

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Heron City  
(HERON)  
08114 - Barcelona

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Baricentro, l. 166  
(LUDO)  
08210 - Barberà del Valles

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Glòries, l. B-307  
(PEQUELAND)  
08210 - Barberà del Valles

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Llobregat Eroski  
(TOYS CENTRE)  
Local MB03  
Cta. San Joan Despí s/n  
08940 - Cornellà

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Montserrat  
Pol. Barcelonès  
Hostal del Pi 4-6  
08630 - Abrera

**VILGAR**  
- Cta. Rubí-San Cugat loc 26  
(PRYCA)  
08190 San Cugat del Vallés

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Granollers Nord  
08400 - Granollers

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Granollers Nord  
08400 - Granollers

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Granollers Nord  
08400 - Granollers

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Granollers Nord  
08400 - Granollers

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Granollers Nord  
08400 - Granollers

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Granollers Nord  
08400 - Granollers

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Granollers Nord  
08400 - Granollers

**VILGAR**  
- Ctro. Cial. Granollers Nord  
08400 - Granollers

**CENTRO MAIL BURGOS**  
Av. Castilla y León, 22  
09002 - Burgos

**JUGUETERIA TOÑO**  
Bejar, 10  
09400 - Aranda de Duero

**MULTIHOBBY'S**  
Francisco Cantera, 1  
09200 - Miranda de Ebro

**VIÑETAS**  
San Carlos, 4  
09003 - Burgos

**MJ**

## CÁCERES

**DEATHMATCH**  
Colon 12  
10003 - Cáceres

**MJ MP**

**E-CITATCORIA**  
Almanzor, 12  
10800 - Coria

**HOBBY KIT**  
**MAQUETA CONTROL**  
Av. España, 17  
10005 - Cáceres

**MJ MP**

**LIBRERIA EL ENCUENTRO**  
Jenaro Caja S/N  
10300 - NavalMoral de la Mata

**MUNDOGAMES-CIBERGAMES**  
Sor Valentina Miron, 20  
10600 - Plasencia

**MJ**

**VALHALLA**  
Oporto, 3  
10001 Cáceres

**MP**

## CÁDIZ

**AMULETO**  
Buen Aire, 2  
11203 - Algeciras

**MJ MP**

**H&H**  
Churruca, 3 Local 4  
11500 - Puerto de Santa Maria

**MJ**

**HOBBY MACIAS**  
Carretera de Medina, 4  
11130 - Chiclana

**MJ**

**MODEL CHAPPY**  
Calletano, 6  
La línea de la Concepción  
11300 - Cádiz

**MJ MP**

**HOBBY LUDOS-BELLI**  
Sánchez Cerquero, 2  
11100 - San Fernando

**MP**

**SOPA DE LETRAS**  
De la Plaza, 31  
11510 - Puerto Real

**THULE**  
Larga, 74  
11500 - Puerto Santamaria

**TOYSOLDIER**  
General García Herrán, 4  
11100 - San Fernando

**TOYSOLDIER**  
General García Herrán, 4  
11100 - San Fernando

**TOYSOLDIER**  
General García Herrán, 4  
11100 - San Fernando

**TOYSOLDIER**  
General García Herrán, 4  
11100 - San Fernando

**TOYSOLDIER**  
General García Herrán, 4  
11100 - San Fernando

**UNLIMITED**  
Merito, 16  
11401 - Jerez de la Frontera

**MJ MP**

**UNLIMITED**  
Marques de Valde Inigo 4, Local 13  
11500 - Cádiz

**MJ MP**

**YOMISMA**  
San Jose Artesano  
11205 - Cádiz

## CANARIAS

**ARCADIA**  
Ajaches, 13  
35500 - Arrecife de Lanzarote

**MJ MP**

**BOULEVARD GAMES**  
León y Castillo, 337  
35006 - Palmas de Gran Canaria

**MJ MP**

**BOULEVARD GAMES**  
Luis Antunez, 57  
35006 - Palmas de Gran Canaria

**MJ MP**

**CENTRO MAIL CHIL**  
Pg. Chil, 309  
35010 - Palmas de Gran Canaria

**MJ MP**

**CENTRO MAIL LA BALLENA**  
Catillejos, 272  
35010 - Palmas de Gran Canaria

**MJ MP**

**CENTRO MAIL VECINDARIO**  
C.C. Atlántico, Loc. 28  
35110 - Vercindario

**MJ MP**

**CENTRO MAIL 7 PALMAS**  
Ctro. Cial. 7 Palmas,  
Loc. 2-16  
35014 - Palmas de Gran Canaria

**MJ MP**

**DAGOBAB**  
Heraclio Sanchez 23, Loc. 13  
38320 - Algeciras

**MJ MP**

**EL PORTAL DIMENSIONAL**  
Av. de Mayo, 59 Local B  
35001 - Palmas de Gran Canaria

**MJ MP**

**HOBBY'S**  
León y Castillo, 14  
35500 - Arrecife de Lanzarote

**MJ MP**

**LA PIEZA**  
Juan XXII, S/N  
38611 - San Isidro

**MJ MP**

**PORTO**  
Senador Castillo Olivares, 6  
35003 - Palmas de Gran Canaria

**MJ MP**

**STAFFEL KIT'S MULTIHOBBY**  
Centro Comercial La Ballena  
Loc. T-43 (Planta Tierras)  
35013 - Palmas de Gran Canaria

**MJ MP**





**TRANSILVANIA**  
Obispo Rabadán, 57  
35004 - Palmas de  
Gran Canaria

**MJ MP**

**VALIRAN**  
Juan Rejon, 69  
35008 - Palmas de  
Gran Canaria

**CENTRO MAIL SANTA CRUZ**  
Ramón y Cajal, 62  
38006 Sta. Cruz de Tenerife

**DON HOBBY**  
Pérez Brito, 47  
38700 Sta. Cruz  
de la Palma

**MJ MP**

**EL ELFO GRIS**  
General Goded, 33  
38006 - Santa Cruz  
de Tenerife

**MJ MP**

**EL OMBLIGO DE GOLLUM**  
Heracio Sánchez, 23 Loc. 68  
38320 - La Laguna

**MJ MP**

**HOBBY CENTER**  
Cto Cial. Santa Cruz  
Local 51-52  
38108 - Santa Cruz  
de Tenerife

**MJ MP**

**EUROSPORT**  
Calle La Mar 8  
39700 - Castro-Urdiales

**MJ**

**HOBBY MODELS**  
Floranes, 5  
39010 - Santander

**HOBBY MODELS**  
Alday s/n  
Ed. Valle Real Local B 43  
39600 - Maliaño

**NEMESIS**  
Gravina, 9  
39007 - Santander

**MJ MP**

**NEXUS - 4**  
Nicolás Salmerón, 2  
39009 - Santander

**MJ MP**

**PARADISE GAMES**  
Jesus Cancio s/n  
39300 - Torrelavega

**MJ MP**

**TECNIHOBBY**  
Doñana, 8  
39610 - Astillero

**MJ MP**

## CASTELLÓN

**ARTES HOBBIES**  
San Felix, 12  
12350 - Castellón

**BRICODEC GIMENEZ**  
Av. Mediterraneo S/N  
12400 - Segorbe

**CIBER SALA LA FUERZA**  
Av. Papa Luna, 4  
12598 - Peñíscola

**MJ MP**

**DRAGON SHOP**  
Av. Libertad, 14  
12500 - Vinaroz

**JUGUETES PASCUAL ROCHERA**  
San Miguel, 31  
12540 - Villareal

**KIOSCO ALBERO**  
Av. Catalunya, 12  
12200 - Onda

**LA ORDEN DEL DRAGÓN**  
Compositor Vicente  
Asensi, 10  
12003 - Castellón

**MJ MP**

**MOL-ROD DISC C.B.**  
Plaza del Real 18  
12001 - Castellón

**MP**

**NORMA CÓMICS CASTELLÓN**  
Calle Navarra, 6  
12001 - Castellón  
de la Plana

**MJ**

**PAPELERIA BONES MANS**  
Plz. Escuela Pías, 14  
12002 - Castellón  
de la Plana

**PLÁSTICOS SALVADOR**  
Av. Corazón de Jesús, 55  
12600 - Vall de Uxó

**MJ MP**

## CEUTA

**CASA VICENTE MARTINEZ**  
Del Revelin, 20  
51001 - Ceuta

## CIUDAD REAL

**EL RINCÓN DEL OCIO**  
Av. 1º de Mayo, 102  
13500 - Puertollano

**LA COMITA**  
Cañería, 23  
13500 - Puertollano

**MJ MP**

**PAPELERIA CERVANTES**  
Seis de Junio, 34  
13300 - Valdepeñas

**PLANETA HOBBY**  
Plza. San Pedro, 6  
13250 - Daimiel

**VIDEO CLUB CINERAMA**  
Pedreza Baja, 23  
13002 - Ciudad Real

## CÓRDOBA

**ABALHON**  
Magistral Seco de herra, 10  
14011 - Córdoba

**MJ MP**

**ALA DELTA**  
Av. Almogavares, 3  
14007 - Córdoba

**MJ**

**CIBERIA**  
Santa Rosalía, 5  
14940 - Cabra

**MJ MP**

**JUGUETES MI HOBBY**  
Antonio Maura, 37  
14004 - Córdoba

**LIBRERÍA JUAN DE MAIRENA**  
Juan Palma, 2  
14900 - Lucena

## CUENCA

**GAMEGAME**  
Paseo San Antonio 68  
16004 - Cuenca

## GIRONA

**D'ARO GAMES**  
Luxemburg, 4  
17250 - Platja d'Aro

**EL CUCUT**  
Del Roser, 29-31  
17257 - Torroella de  
Montgrí

**HOBBYS XAVI**  
Sant Llatze, 39  
17600 - Figueras

**JOKER JOCS DE BLANES**  
Bellaire, 33-35 Local 3  
17300 - Blanes

**LA JOGUINA**  
Plaça Gran, 9  
17500 - Ripoll

**LEY'S**  
Pi Sunyer, 7  
17480 - Roses

**MGK GIRONA**  
Av. San Narciso, 113  
17005 - Girona

**NORMA CÓMICS GIRONA**  
Emili Grahit, 63-67  
17002 - Girona

**MJ MP**

## GRANADA

**CIMNET**  
Cruz, 4  
18600 - Motril

**COMERCIAL EL RASTRO**  
Av. de la Cala  
18690 - Almuñécar

**FLASH**  
San Anton, 48  
18005 - Granada

**INDIANA CÓMICS**  
Pasj. Recogidas S/N  
18005 - Granada

**MJ MP**

**JUGUETES Y DEPORTES CARHY**  
Rbla. de Capuchinos, 27  
18600 - Motril

**MUNDO HOBBY**  
Ruben Dario, 5  
18320 - Santa Fe

**MULTIHOBBY ROSUA**  
Solarillo de Gracia, 3  
18002 - Granada

**MUNDO HOBBY**  
C/Ruben Dario, 5, 1-B  
18320 - Santa Fe

**NORMA CÓMICS GRANADA**  
Ctro. Cial. Neptuno,  
local 78-A  
18004 - Granada

**PASA D'OTROS**  
Concha Espina, 16  
18007 - Granada

**MJ**

**VERTIGO**  
Serrano, 12  
18800 - Baza

**VIP BOLA DE ORO**  
Camino de los Neveros, 14  
18008 - Granada

## GUADALAJARA

**MGK GUADALAJARA**  
Rufino Blanco, 6  
19003 - Guadalajara

**WALKYRIA CÓMICS**  
Ferial, 6  
19002 - Guadalajara

**MJ**

## GUIPÚZCOA

**ARMAGEDDON CÓMICS**  
Plz. Marcelino Soroa, 2  
20011 - San Sebastián

**GARBI**  
- República Argentina, 6  
20301 - Irún  
- Aduana, 27  
20302 - Irún

**JUGUETES AFEDE**  
Nueva, 3  
20001 - San Sebastian

**JUGUETES AFEDE**  
Ctro. Cial. Barrio de Vera  
20300 - Irún

**JUGUETES AFEDE**  
Ctro. Cial. Arco  
20011 - San Sebastian

## HUELVA

**ARTE 9 HUELVA**  
La Paz, 6  
21003 - Huelva

**MJ**

**CRISMAT**  
Hermanos Machado, 11  
21122 - Bellavista

**HOBBY HUELVA**  
Muñoz de Vargas, 8  
21006 - Huelva

**MJ**

**PAPELERÍA CONCHI**  
Arcipreste Borrego, 6  
21800 - Moguer

## HUESCA

**EL RINCON DEL ARTE**  
Plz. San Quilez, 4  
22500 - Binefar

**EXCALIBUR**  
Coso, 5  
22300 - Barbastro

**MJ MP**

**LIBRERÍA GRAN SOL**  
Menendez Pidal, 35  
22004 - Huesca

**LIBRERÍA SALLAN**  
Joaquín Pano, 17  
22400 - Monzón

**RODOLFOTO**  
Av. de los Tilos  
22440 - Benasque

**YCARO OCIO LIBRERÍA**  
Ordesa, 2  
22600 - Sabiñánigo

## JAÉN

**AGROAGUA**  
Ctra. de Córdoba, 2  
23005 - Jaén

**AGROLINARES**  
Tetuan, 32  
23700 - Linares

**MJ**

**CENTRO DE OCIO INTERMEDIOS**  
Av. de la Libertad, 9  
23400 - Ubeda

**CENTRO RECREATIVO MILENIUM**  
Dr. Arroyo, 7  
23004 - Jaén

**MJ**

**MGK LINARES**  
Alfonso X El Sabio 12  
23700 - Linares

## LA CORUÑA

**BRETEMA NÁUTICA**  
República Argentina, 9 b  
15701 - Santiago  
de Compostela



**LIBRERÍA QUIJOTE**  
Real, 11 bajos  
15402 - El Ferrol

**JUGUETERIA**  
**BACARIZA NAVEIRA**  
Rua do Vilar, 56  
15705 - Santiago de  
Compóstela

**MAZINGER CORUÑA**  
Barcelona, 93  
15002 - La Coruña

**MJ MJ**

**NORMA COMICS**  
**LA CORUÑA**  
Asturias, 16  
15007 - La Coruña

**MJ MJ**

## LA RIOJA

**DIVERTIENDA LOGROÑO**  
Huesca 36  
26005 - Logroño

**GÓNLEZ**  
Marqués de Vallejo, 8  
26001 - Logroño

**JUGUETERIA POLY**  
Ctro. Cial. Parque Rioja  
21007 - Logroño

**MORIA**  
Tirso de Molina, 10  
26006 - Logroño

**MJ MJ**

## LEÓN

**CENTRO MAIL PONFERRA-**  
**DA**  
Doctor Fleming, 11  
24400 - Ponferrada

**KATBARA**  
Corredera, 20  
24001 - León

**MJ**

**LIBRERÍA QUIÑONES**  
Ancha, 6  
24400 - Ponferrada

**LIBRERIA SANTO ANGEL**  
Salzillo 3, Edif. Sedicola  
24124 - Santo Angel

## LLEIDA

**ESTABLIMENTS CORTINA**  
Sant Miquel del Pui, 31  
25500 - La Poble de Segur

**ESTABLIMENTS CORTINA**  
Av. Castiero, 10  
25530 - Vielha

**TALEIA**  
Vallcalent, 9  
25006 - Lleida

**MJ MJ**

## LUGO

**NOVA - RUA**  
Rua Nova 114  
27001 - Lugo

**TOBARIX**  
Doctor castro 17  
27001 - Lugo

## MADRID

**AKIRA CÓMICS**  
Finisterre 15  
28029 - Madrid

**MJ**

**ALCALÁ CÓMICS**  
Avda. Guadalajara, 9  
28805 - Alcalá de Henares

**ANCAR 3**  
Godella, 73  
28021 - Madrid

**ANCAR 7**  
Plaza de los Pinazos, 190  
28021 - Madrid

**AQUILON**  
Ctro. Cial. Burgocentro,  
Loc. 100  
28230 - Las Rozas

**ARANHOBBY**  
La Rosa, 36  
28300 - Aranjuez

**ARCO IRIS**  
Juan Jose Martinez Seco, 68  
28021 - Madrid

**ARTE - 9**  
Hilarión Eslava, 56  
28015 - Madrid

**MJ**

**ARTE - 9**  
Cruz, 37  
28012 - Madrid

**MJ**

**ARTE 9**  
Dr. Esquerdo, 6  
28028 - Madrid

**MJ**

**ARTE 9**  
Pso de la Chopera, 103  
28100 - Alcobendas

**MJ MJ**

**BAZAR HORTA**  
Calle Ayala, 108  
28006 - Madrid

**BAZAR LOJUME**  
Cartagena, 117  
28002 - Madrid

**BAZAR MARÍA LUISA**  
Buque de Medinaceli, 3  
2820 - San Lorenzo  
del Escorial

**BROMODEL**  
Puerto de las Pílas, 26  
28031 - Madrid

**CENTERNET**  
Arces con Lilos, 6  
28922 - Alarcon

**MJ**

**CENTRO HAKIM**  
Av Constitución 90  
Centro Comercial Círculo  
28850 - Torrejón de Ardoz

**MJ MJ**

**CENTRO MAIL**  
**ALCALA DE HENARES**  
Mayor, 58  
28801 - Alcala de Henares

**CIBER TYGER**  
Rosalia Trujillo, 4  
28027 - Madrid

**MJ MJ**

**COMERCIAL LEDA**  
- Japón 13  
28923 - Alcorcón  
- Polvoranca  
28923 - Alcorcón

**DEPORTES LA OLIMPIADA**  
Trafalgar, 1  
28820 - Coslada

**MJ**

**DIÁBOLO**  
Real, 36  
28400 - Collado Villalba

**DIÁBOLO**  
Av. Juan Carlos I, 56  
28400 - Collado Villalba

**DIGITAL TREN**  
Av. Canillejas a Vicalvaro 101  
28022 - Madrid

**MJ**

**EL BOSQUE**  
Porto Cristo II, 8  
28922 - Alcorcon

**EL ENANO ROJO**  
Capellanes, 19  
28902 - Getafe

**EXCALIBUR**  
Príncipe de Vergara, 82  
28006 - Madrid

**MJ**

**FANTASÍA 2000**  
Bilbao, 1  
28100 - Alcobendas

**MJ MJ**

**FÉNIX**  
Marcelo Usera, 91  
28026 - Madrid

**F.LEONESA**  
Av. Generalísimo, 16  
28224 - Pozuelo  
de Alarcón

**GALAXIA HOBBIES**  
Cta. de la Coruña Km 22,  
Carrefour el Pinar  
28230 - Las Rozas

**GAME SOFT**  
Tres Cruces, 6. Local 3  
28013 - Madrid

**GAME SOFT**  
Gutierrez de Cetina, 12  
28017 - Madrid

**GAME SOFT**  
Plaza Fonsagrada, 8  
28029 - Madrid

**GAME SOFT**  
Manuel María  
de Zulueta, 9 Posterior  
28820 - Coslada

**GAME SOFT**  
Eugenio Salazar, 47  
28002 - Madrid

**GAME SOFT**  
Alcalde Sainz  
de Baranda, 7  
28009 - Madrid

**GAME SOFT**  
Martínez Villergas, 12  
28027 - Madrid

**GAME SOFT**  
Sierra del Cadi, 3  
28018 - Madrid

**GAME SOFT**  
Ignacio Gonzalez, 6  
28400 - Villalba

**GENAX**  
Padilla, 74  
28006 - Madrid

**GENERACION X**  
Av. de las Retamas, 78  
28922 - Alcorcon

**GENERACION X**  
Plaza Albufera, 5  
28493 - Fuenlabrada

**MJ MJ**

**GENERACION X**  
Fermin Caballero, 57  
28034 - Madrid

**MJ MJ**

**GENERACIÓN X**  
Puebla, 15  
28014 - Madrid

**MJ MJ**

**GROVNET MUSIC**  
**& WEB CLUB**  
Pintor Ribera, 8 Posterior  
28933 - Mostoles

**HAMER WORLD SHOP**  
Calle Madrid, 105 local 7  
28902 - Getafe

**MJ MJ**

**HOBBY +**  
Av. de la Libertad, 6  
28770 - Colmenar Viejo

**MJ MJ**

**HOBBY 37**  
Jorge Juan, 87  
28009 - Madrid

**HYPER ENCAR**  
Ctro. Cial. las Ramblas,  
Local H-7  
28820 - Coslada

**HYPER ENCAR**  
Av. Oporto, 71  
28019 - Madrid

**HYPER ENCAR**  
Azuzena, 3  
28801 - Alcala de Henares

**IMAGINA**  
Corralones, 2  
28945 - Fuenlabrada

**MJ**

**JUGUETERÍA ANMER**  
- Villagarcía,  
28011 - Madrid  
- Pso. Extremadura, 45  
28036 - Madrid

**JUGUETERÍA DING-DONG**  
Av. Espinela, 4  
28021 - Villaverde Alto

**JUGUETERÍA GILGO**  
Alfonso X el Sabio, 16  
28980 - Parla

**JUGUETERÍA JESÚS**  
Avd Apostoles, 6  
28011 - Madrid

**JUGUETERÍA POLY**  
Ctro Cial. El Planti Loc. 34  
28023 - Majadahonda

**JUGUETERÍA POLY**  
Estación de Chamartín  
Acceso Andén 1  
28036 - Madrid

**JUGUETERÍA POLY**  
Ctro Cial. Parquesur, 16  
28916 - Leganes





# CUARTEL GENERAL

## LIBRERÍA ATENEO

Portugal, 36  
03003 - Alicante

## NORMA CÓMICS GIRONA

Emili Grahit, 63-67  
17002 - Girona

## MIKIKI

Centro Comercial Burgocentro 1  
Local 84  
28230 Las Rozas - Madrid

## HOBBY MODELISMO

Batalla de las Flores, 3  
30008 Murcia

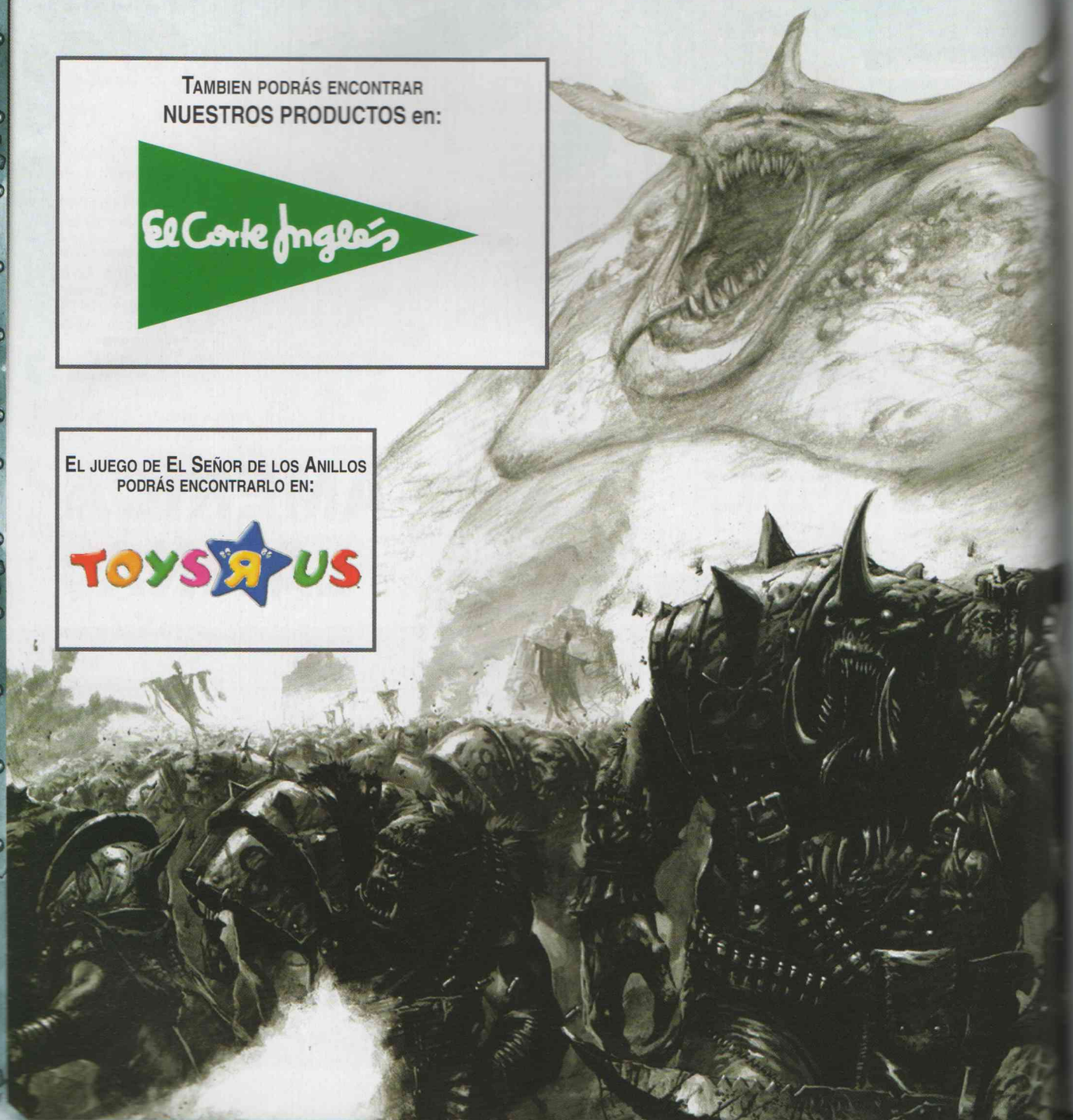
## HAMER WORLD SHOP

Calle Madrid, 105  
local 7  
28902 - Getafe

TAMBIEN PODRÁS ENCONTRAR  
NUESTROS PRODUCTOS en:



EL JUEGO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS  
PODRÁS ENCONTRARLO EN:



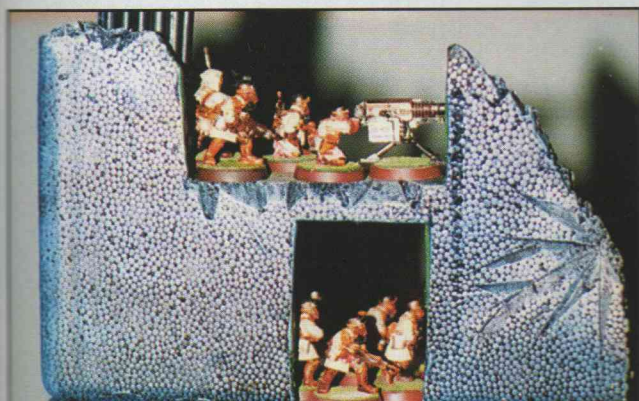
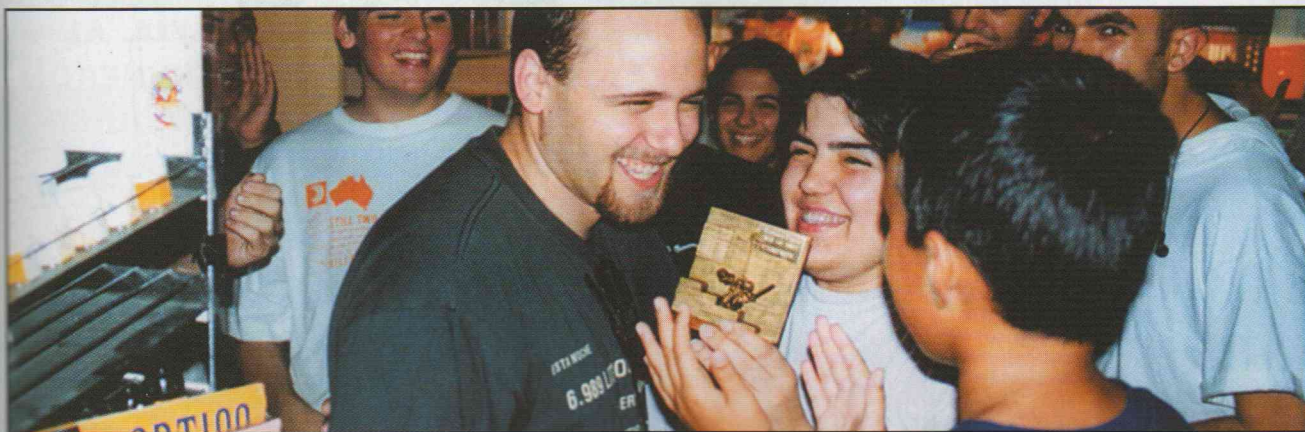


# ACTIVIDADES EN LA LIBRERÍA PORTO

Un año más, la Librería Porto en Las Palmas de Gran Canaria se ha mantenido en primera línea de combate. Los disputados territorios de las mesas de juego de Porto han sido objeto durante todo este año de toda clase de batallas y confrontaciones, desde los combates entre ruinas del Primer Torneo de Combate Urbano de las Palmas hasta las disputadas batallas de los Torneos de Verano de Warhammer y Warhammer 40,000. Viejos y nuevos generales han medido su ingenio y su habilidad y, aunque los años ya comienzan a pesar, nuestro colectivo de Generales del INSERSO (viejas glorias de los campos de batalla) logró resistir el arrollador embate de los jóvenes y atrevi-

dos generales. Nuevamente, este año los No Muertos se hicieron con la victoria en el Torneo de Verano de Warhammer, comandados por el imperecedero Sergio Robaina. Pero la sorpresa se produjo en el torneo de 40K, Alejandro Castor, tras años de constancia, al fin ganó al mando de sus Marines Espaciales (o marines normales como él insiste en llamarlos). Los más agoreros han creído ver en esto una extraña señal de los tiempos. ¿Estará próximo el advenimiento de un nuevo emperador? Que los oráculos hablen... Mientras esperamos el pronunciamiento de los sabios y de los videntes a este respecto, los combates continúan en Porto.

**PD:** El colectivo de Generales del INSERSO quiere agradecer desde su lumbalgia y artritis a Games Workshop su amplia gama de miniaturas de plástico mucho más ligeras, ya que a nuestros años se hace duro cargar con pesados ejércitos de plomo.





# PREFIJO 91

Érase una vez, hace 3 años...

Cliente: - Hola, ¿tienes miniaturas de Warhammer?

Prefijo 91: - ¿Ein? ¿qué es eso?

Cliente: - Unas miniaturas que se montan, se pintan y luego haces batallas con ellas.

Prefijo 91: - A ver, explicadme mejor eso...

Y así fue como PREFIJO 91 se sumergió en el mundo de la fantasía y la estrategia.

Desde entonces, hemos ido ampliando la gama de productos Games Workshop y también las prestaciones que el propio juego conlleva: asesoramiento, talleres de pintura, batallas, concursos de pintura y un largo etc.

En la actualidad disponemos de cuatro mesas para hacer batallas y de una para el taller de pintura.

Después de esta breve introducción, Carlos, propietario de la tienda, nos explica con todo detalle cómo realizó el diorama de la batalla de Khazad-dûm.

Pues adelante, Carlos, explícanos cuál fue el proceso:

"Como ya os he comentado, me pirra hacer dioramas y escenografía. Al ver en la White Dwarf cómo hicieron el puente, me dije: yo también quiero uno en la tienda. Así que me puse manos a la obra.

Tuve la suerte de encontrar dos enormes pedazos de porexpán. Ya tenía las paredes. Pero, ¿qué iba a hacer con la parte

inferior? Decidí darle un aspecto peligroso y ponerle lava. Así, el que cae no solo se da la gran torta, sino que, además, se tuesta. Por último, quedaba hacer el puente, que fue lo más complicado.

Al porexpán le di forma con el mechero para lograr el aspecto de piedra quemada por las altas temperaturas y unos cuantos trozos sobrantes me permitieron hacer los salientes. Luego, unos retoques de masilla para hacer la cascada de lava del lado y ¡a pintar! Para la lava del fondo utilicé otro trozo de porexpán al que di forma con el cúter y con masilla. Después, utilicé un par de trozos para las piedras que "flotan" en la lava y otra pieza preparada para la pintura.

**COMO YA OS HE COMENTADO, ME PIRRA HACER DIORAMAS Y ESCENOGRAFÍA. AL VER EN LA WHITE DWARF CÓMO HICIERON EL PUENTE, ME DIJE: YO TAMBIÉN QUIERO UNO EN LA TIENDA. ASÍ QUE ME PUSE MANOS A LA OBRA.**

En cuanto al puente, tuve que hacerlo en contrachapado y cubrirlo luego con masilla para tallar las piedras. Lo más complicado fue hacer que se pudiera caer el centro (como en el que salió en la revista). Tuve que coger la segueta y cortarlo con mucho cuidado. Luego, retoqué el agujero del centro con masilla para que pareciera piedra. Después de eso, lo pinté todo.

Para la lava, utilicé la técnica explicada en la revista para pintar el Balrog, pero a gran escala.



DÍA DE BATALLA

Como véis, el público es muy variopinto. ¡Eh! ¡El de las gafas soy yo, no os confundáis!

Las paredes de piedra se pintaron con infinidad de lavados. Para crear las texturas de las piedras grandes, realicé lavado tras lavado antes de que se secaran, pudiendo así dar tonos distintos y muy fundidos entre sí. Los colores utilizados en la pared fueron realmente pocos: Negro Caos, Piel de Alimaña, Naranja Llamarada y Verde Ángeles Oscuros. Es increíble la cantidad de tonos que se pueden obtener con las mezclas de colores y con la cantidad de agua que se utiliza en los lavados. Por último, le apliqué un pincel seco de Blanco Cráneo mezclado con Piel de Alimaña (o Naranja Llamarada según los casos) y ya está. Para acabar, solo quedaba pintar el puente. Fue lo más laborioso, pues lo pinté piedra a piedra para conseguir bien el efecto de ser una construcción de los Enanos. Luego, los consabidos lavados y el pincel seco y ¡listo! El puente del Balrog terminado y preparado para la batalla.



Gracias a Miguel Puche, a Miguel Ángel, a Carlos y David Fernández, a Nacho, a Magdalena y a Denis por los ánimos que me dieron y por las miniaturas".

Bueno, pues ya sabéis cómo hizo Carlos su fabuloso diorama de El Señor de los Anillos. Nos ha dicho que actualmente está preparando otro diorama de El Señor de los Anillos que representa justo el momento en el que la Compañía se dispone a entrar en las minas de Moria. Bueno, pues desde aquí lo animamos y esperamos su reportaje para que podamos disfrutar todos de su trabajo.

Después de esta extensa explicación, Carlos realizó un reportaje gráfico de una partida que hizo para probar su nueva escenografía. Aquí podéis ver las fotos.



Miguel, Miguel Ángel y Denis prueban la escenografía.



El puente terminado. Mola, ¿verdad? Pues vamos a probarlo.



La Compañía se prepara. Aquí va a haber leña...



El puente ha caído dejando a una parte de la Compañía a cada lado...



...para que se busquen la vida.



# CONCURSO DE PINTURA WISCONSIN

En esta tienda de Pamplona, se celebró recientemente un concurso de pintura que reunió nada menos que a 60 participantes de edades comprendidas entre 7 y 30 años. El concurso se organizó en tres categorías de edad: una para

menores de 12 años, otra para los participantes de entre 12 a 15 años y una última para los mayores de 15 años. A continuación, podéis encontrar la relación de ganadores del concurso de Wisconsin.

Ganador de la categoría menores de 12 años: Miguel Aldaz

Ganador de la categoría 12-15 años: Asier Mateo subcampeón: David Garisoain

Ganador de la categoría mayores de 15 años: Miguel Ángel Marcos



Las miniaturas ganadoras



Un grupo de participantes con el ganador en medio



Miguel Ángel Marcos



Asier Mateo



Miguel Aldaz



David Garisoain y Odei López, que presentó un diorama de El Señor de los Anillos realmente impresionante.



# CONCURSO DE PINTURA HAMMER WORLDSHOP

Getafe está de suerte, pues los encargados de la tienda Hammer Worldshop realizaron su primer concurso de pintura Games Workshop. Desde el inicio del evento se respiró buen feeling y se pudo comprobar que los participantes se dedicaron en cuerpo y alma a pintar aquellas miniaturas que presentaban al concurso. Por eso no es de extrañar que el jurado sudara tinta para fallar los premios en las diferentes categorías. Bajo estas líneas publicamos la lista con los premiados.

**Warhammer 40.000:** Javier Serrano Mínguez - *Capitán Marine Espacial*  
**Warhammer:** Andrés González Alonso - *Malus Darkblade*  
**Vehículo o Monstruo:** Carlos García García - *Dragón del Caos*  
**Unidad o Regimiento:** Jairo Cuevas López - *Nicodemus*  
**El Señor de los Anillos:** Adrián Peña García - *Bilbo Bolsón*  
**Campeón Absoluto:** Jairo Cuevas López - *Avatar Eldar*



Avatar, campeón absoluto del concurso de pintura en Hammer Worldshop.



El chico que está flanqueado por dos trabajadores de Hammer Worldshop es Jairo Cuevas López, campeón absoluto del concurso de pintura. Aquí está sosteniendo su espectacular avatar y el diploma que le acredita como campeón absoluto.



Javier Serrano Mínguez, ganador de la categoría de Warhammer 40,000



Andrés González Alonso, ganador de la categoría de Warhammer





# SERVICIO DE LA INQUISICIÓN

TRAS LA APARICIÓN DEL NUEVO E INCREÍBLE CODEX: CAZADORES DE DEMONIOS, HEMOS ABIERTO LOS ARCHIVOS DE LA INQUISICIÓN PARA QUE LOS FIELES SIRVIENTES IMPERIALES PUEDAN DISFRUTAR DE ESTAS IMPRESIONANTES MINIATURAS.



Redentor Kyrinov,  
Archiconfesor  
10,00 €



Uriah Jacobus,  
Protector de la Fe  
10,00 €



Misionero imperial 1



Misionero imperial 2



MISIONEROS IMPERIALES  
7,00 € c/u



Predicador imperial 1  
010802201



Predicador imperial 2  
010802202



Predicador imperial 3  
010802203



PREDICADORES IMPERIALES  
7,00 € c/u

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

**Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.**





# VENTA DIRECTA



Tecnosacerdote  
**9,00 €**  
072518/28



Astrópata con báculo  
**9,00 €**  
072518/25



Astrópata con bastón  
**9,00 €**  
072518/16



Servidor con pinza  
**9,00 €**  
072117/41



Adeptus Mechanicus 3  
072117/41



Adeptus Mechanicus 1  
072117/43



Adeptus Mechanicus 2  
072117/44



Servidor con llave inglesa  
**9,00 €**  
072117/40



**ADEPTUS MECHANICUS**  
**9,00 € c/u**



Navegador  
**9,00 €**  
072518/23



Asesino con combiarma  
**10,00 €**  
072117/28



Inquisidor (completo)  
**14,00 €**



Cazador de Demonios (completo)  
**14,00 €**



**CABALLEROS GRISES**  
**(COMPLETO)**  
**14,00 € c/u**

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.



# SKAVENS

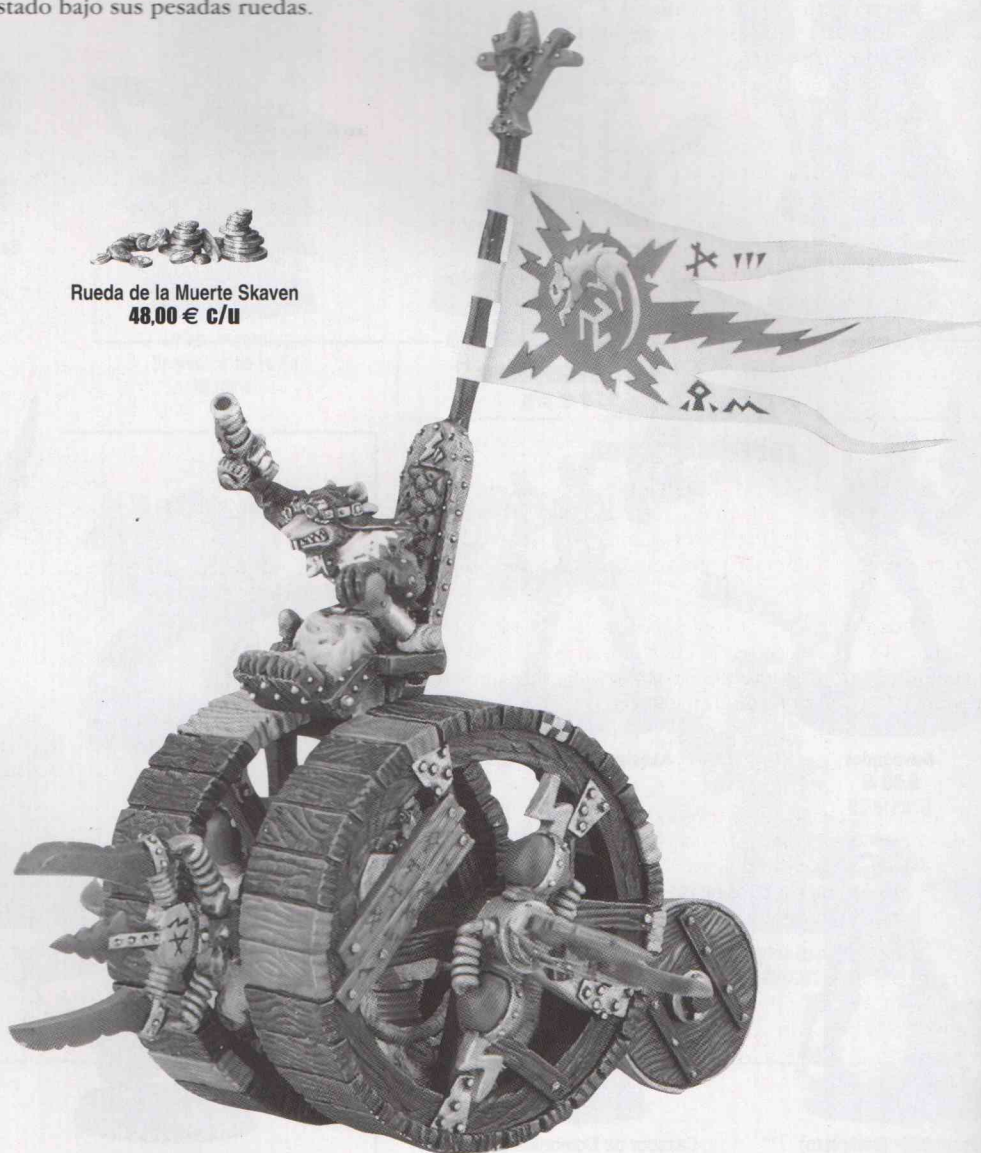
## RUEDA DE LA MUERTE

La rueda de la muerte fue diseñada por el demente genio Ikit Claw, Gran Brujo del clan Skryre, que más tarde crearía el impresionante cañón de disformidad. El gran brujo está obsesionado por crear la máquina de matar definitiva con la intención de llegar a superar algún día a sus predecesores, que obtuvieron un éxito fácil al crear los lanzallamas de disformidad y los jezzails. Controlando la energía de la piedra de disformidad en estado puro para liberar descargas de energía, Ikit Claw ha creado una terrorífica máquina de destrucción que avanza rodeada de un crepitante halo de rayos de disformidad de color púrpura. Cualquier regimiento enemigo lo bastante loco para no salir corriendo ante la carga de esta máquina infernal es aniquilado por los rayos de disformidad o aplastado bajo sus pesadas ruedas.

La rueda de la muerte la conduce un solo Skaven y la fuerza motriz de las ruedas la proporcionan un sinfín de ratas gigantes encerradas en las dos norias que forman las ruedas de la máquina de guerra. El girar de las norias, además, suministra energía al generador de piedra de disformidad que produce los rayos. Aunque no puede afirmarse que el reactor sea demasiado estable y la velocidad que generan las ratas es bastante irregular, en una serie de pruebas en las que se utilizaron unidades de Skavens se obtuvieron resultados impresionantes. Actualmente, los ingenieros brujos del clan Skryre están construyendo esta maravilla de arma lo más rápido posible.



Rueda de la Muerte Skaven  
48,00 € c/u



Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

**Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.**



## RUEDA DE LA MUERTE (unidad singular)

Ptos./miniatura: 150

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rueda de la Muerte	7D6	-	-	5	5	4	-	-	-
Ratas Gigantes	-	3	0	3	-	-	4	5	-
Piloto Skaven	0	3	3	3	-	0	4	1	8

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Dotación:** un Piloto Skaven.

**Armas y armadura:** el Piloto Skaven va armado con un arma de mano y una pistola de piedra bruja.

**Fuerza motriz:** Ratas Gigantes.

### REGLAS ESPECIALES

**Carro:** la Rueda de la Muerte se utiliza como un carro, con las excepciones que se especifican más abajo.  
**Movimiento:** las ratas que corretean por las norias de la Rueda de la Muerte caen presas de una locura frenética provocada por los destellos de los rayos y las chispas que saltan a su alrededor. Las ratas mueven la máquina correteando unas por encima de otras, pero es imposible predecir con exactitud la velocidad de la Rueda. A veces, puede avanzar más rápido que un caballo al galope, pero otras veces prácticamente se detiene debido al cansancio de las ratas.

Para representar esto, la Rueda de la Muerte no tiene una velocidad de movimiento determinada, sino que se mueve automáticamente 7D6 centímetros por turno con un *movimiento obligatorio*, antes de que muevan las demás tropas. El jugador puede controlar la dirección en la que se mueve la Rueda de la Muerte, ya que el ingeniero brujo puede usar las ruedas del eje trasero para frenar un lado u otro de la máquina, pero no puede decidir en absoluto la distancia que se desplazará. El jugador que la controla deberá decidir la dirección en la que avanza antes de tirar los dados para determinar la distancia.

Si el movimiento de la Rueda de la Muerte es suficiente para entrar en contacto con una unidad enemiga, se considerará que la rueda ha cargado. No es necesario declarar la carga formalmente. El objetivo puede mantener la posición, disparar o huir como si hubiera recibido una carga de la forma habitual. ¡Estas reglas se aplican incluso si la Rueda de la Muerte entra en contacto con una unidad amiga por accidente!

**Impactos:** cuando la Rueda carga contra una unidad enemiga, inflige 1D6+2 impactos de Fuerza 5, que se calculan como cualquier otro impacto de carro y solo se diferencian de estos en que el número de impactos causados es mayor.

**Rayos de disformidad:** en cada fase de disparo de los Skavens, la Rueda de la Muerte puede lanzar 1D3 rayos de disformidad (debe determinarse la cantidad de rayos lanzados cada turno). La carga de energía de los rayos de disformidad es impredecible. Tan pronto puede destrozr montañas como causar quemaduras ligeras. El jugador que controla a los Skavens puede decidir no utilizar los rayos de disformidad para evitar matar a algunos Skavens hasta que la Rueda de la Muerte esté más cerca del enemigo.

Para determinar la potencia de los rayos, cada turno deberá tirarse un dado de artillería. El resultado obtenido, dividido entre tres y redondeada cualquier fracción hacia arriba, será la fuerza de todos los rayos descargados ese turno. Cada uno de los rayos tiene un alcance de 7D6 cm

y golpeará a la miniatura más cercana en cualquier dirección, ya sea amiga o enemiga! Los rayos de disformidad salen disparados formando un arco, por lo que ignoran cualquier accidente del terreno que exista entre la Rueda y el objetivo más próximo. Si la Rueda de la Muerte se encuentra en contacto con alguna unidad o miniatura, no será necesario efectuar la tirada para determinar la distancia, ya que los rayos impactarán automáticamente en los blancos que estén en contacto con la Rueda. En caso de que existan varios objetivos a la misma distancia o en contacto con la Rueda de la Muerte, el rayo saldrá despedido contra el blanco con la mejor tirada de salvación (ya que tendrá más cantidad de armadura metálica). Cada rayo solo afectará a una miniatura, pero dicha miniatura sufrirá 1D6 heridas por cada herida sufrida no salvada. Contra máquinas de guerra, monstruos y demás, la localización del rayo deberá determinarse aleatoriamente entre la máquina/criatura y la dotación.

Si se obtiene un resultado de problemas (el signo de admiración), algo habrá ido mal en el generador de piedra de disformidad y la Rueda de la Muerte disparará tres rayos a máxima distancia y a máxima potencia (es decir, a 48 cm y con Fuerza 9). Después de eso, la Rueda de la Muerte explota y debe retirarse del juego.

**Ataque de la dotación:** en la fase de combate cuerpo a cuerpo, las Ratas y el Piloto Skaven lucharán contra las miniaturas enemigas que estén en contacto con la Rueda, ya sea por delante, por los lados o por detrás.

**Inmune a la psicología:** el Piloto Skaven está tan emocionado conduciendo la Rueda de la Muerte que se considera *inmune a la psicología*.

**Potencia de la unidad:** la Rueda de la Muerte tiene una potencia de unidad de 4.

**Huir y perseguir:** la Rueda de la Muerte huye y persigue exactamente igual que cualquier unidad básica, aunque su movimiento de huida y de persecución es de 7D6 cm.

**Resistencia a la magia:** las descargas aleatorias de energía y magia producidas por el generador de piedra de disformidad crean un poderoso campo de energía protector alrededor de la Rueda de la Muerte. Los hechizos que se lancen contra ella probablemente serán dispersados por las terribles turbulencias mágicas, así que se considera que la Rueda de la Muerte posee *resistencia a la magia* (2).

**Liderazgo:** el Piloto Skaven al mando de la Rueda de la Muerte se siente muy seguro por el hecho de ir montado en una máquina infernal y monstruosa, por lo que se considera que tiene Liderazgo 8.

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.



# SEÑOR DE LAS ALIMANAS

## GRAN DEMONIO DE LA RATA CORNUDA

Se dice que los señores de las alimañas son las encarnaciones demoníacas de los antiguos Señores de la Descomposición, metamorfoseados por la gran influencia que ejerce la Rata Cornuda sobre sus servidores inmortales. Se trata de grandes y poderosas criaturas rodeadas de una horripilante aura de putrefacción y de inescrutable sabiduría. Tienen la cabeza coronada por cuernos retorcidos y la piel enfermiza de la mismísima Rata Cornuda. De su cuerpo leproso cuelgan multitud de amuletos de piedra bruja y collares y llevan fragmentos de piedra bruja sin refinar incrustados en la carne. Los señores de las alimañas suelen ir armados con alabardas descomunales de terrible aspecto, dos veces más altas que un hombre, aunque también pueden despedazar a cualquier criatura sin problemas gracias a sus colmillos afilados como cinceles y a sus horribles garras.

Tan solo los videntes grises conocen los rituales necesarios para hacer aparecer en el mundo material a un señor de las alimañas y solo hacen esto en casos de extrema necesidad, ya que temen invocar a una criatura a la que más tarde no puedan obligar a regresar a su plano de existencia. Los señores de las alimañas son más sabios y perversos que cualquier Skaven y, aun así, sus ansias de poder y traición son iguales a las de cualquier mortal. Cualquier pacto que se lleve a cabo con un señor de las alimañas proporcionará gran poder a un precio muy alto, pues los incautos puede que se vean obligados a pagar con su alma, además de con su vida.

Un señor de las alimañas cuenta como una opción de comandante, una de héroe y una de unidad singular. Tiene que utilizarse exactamente como aquí se describe y no se le puede equipar con otros elementos de equipo u objetos mágicos. Los señores de las alimañas siempre serán el general del ejército. Solo puede incluirse un señor de las alimañas por ejército.



Señor de las Alimañas  
33,00 € c/u

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

**Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.**



## SEÑOR DE LAS ALIMAÑAS

Ptos: 650

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de las Alimañas	20	8	0	6	6	6	10	6	9

Coste: 650 puntos.

Armas: Albarda de muerte.

## REGLAS ESPECIALES

**Chequeo de inestabilidad demoníaca y desmoralización:** siempre que un Señor de las Alimañas pierda un turno de combate, deberá efectuar un *chequeo de inestabilidad demoníaca* especial en lugar del habitual *chequeo de desmoralización*. Para efectuar este chequeo, sigue el procedimiento siguiente:

1. Calcula el resultado del combate normalmente.
2. Tira 2D6 y compara el resultado con el atributo de Liderazgo del Señor de las Alimañas sin tener en cuenta los posibles modificadores aplicables a la resolución del combate. Si el resultado de la tirada es superior, el Señor de las Alimañas perderá su lazo de unión con el mundo real y desaparecerá del campo de batalla. A efectos de juego, se considerará destruido.
3. Si el Señor de las Alimañas no desaparece instantáneamente, compara el resultado obtenido en la tirada de 2D6 con su atributo de Liderazgo teniendo en cuenta todos los modificadores aplicables a la resolución del combate. Por cada punto por el que el Señor de las Alimañas no pase el *chequeo de inestabilidad*, sufrirá una herida adicional. Estas heridas no pueden evitarse con tiradas de salvación de ningún tipo (incluidas las de *salvación especial*, *regeneración*, etc.).
4. Si el Señor de las Alimañas es eliminado en el primer turno de combate debido a la *inestabilidad*, el enemigo podrá aplicar la regla de *arrasamiento* normalmente.

**Ejemplo:** el Señor de las Alimañas pierde un combate por 4. El jugador que lo controla obtiene un resultado de 7 tras su tirada de 2D6. Este resultado es menor que su atributo de Liderazgo de 9, por lo que no desaparece del todo. Sin embargo, debido a que los modificadores de la resolución del combate deben aplicarse a la *inestabilidad demoníaca*, su atributo de Liderazgo queda reducido a 5 para esta segunda parte del chequeo. Como el Señor de las Alimañas no ha superado el chequeo por 2, sufre, por consiguiente, 2 heridas.

**Inmune a la psicología:** el Señor de las Alimañas es inmune a la psicología.

**Miniatura individual:** el Señor de las Alimañas no puede unirse a ninguna unidad.

**Encarnación de la Rata Cornuda:** todas las unidades skavens que tengan por lo menos una miniatura a 15 cm o menos del Señor de las Alimañas se consideran *inmunes a la psicología*.

**Aura demoníaca:** los demonios no son seres mortales, por lo que gozan de cierta inmunidad a las armas mundanas. El Señor de las Alimañas dispone de una *tirada de salvación*

*especial de 5+.* Sin embargo, esta *tirada de salvación especial* no se puede usar contra ataques mágicos (hechizos u objetos mágicos).

**Terror:** el Señor de las Alimañas es uno de los monstruos más terroríficos que existen, por lo que causa *terror*, tal y como se describe en la página 81 del reglamento de Warhammer.

**Alabarda de muerte:** las alabardas que blanden los Señores de las Alimañas están impregnadas con poderosos hechizos de destrucción. Un impacto provocado con una alabarda de muerte ignora las *tiradas de salvación por armadura*.

**Hechizos:** los Señores de las Alimañas poseen amplios conocimientos mágicos y son hechiceros de nivel 4, equivalente al de un vidente gris. Los Señores de las Alimañas solo pueden escoger sus hechizos de la lista de magia de los Skavens. Los Señores de las Alimañas no pueden utilizar la piedra bruja.



Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.



( 902 13 10 56

( 902 13 10 57

troll@games-workshop.es

( 90

# PERSONAJES SKAVENS

PUEDES ENCONTRAR LAS REGLAS DE TODOS ESTOS PERSONAJES ESPECIALES PARA LA ÚLTIMA EDICIÓN DE WARHAMMER EN LA PÁGINA WEB DE GAMES WORKSHOP:

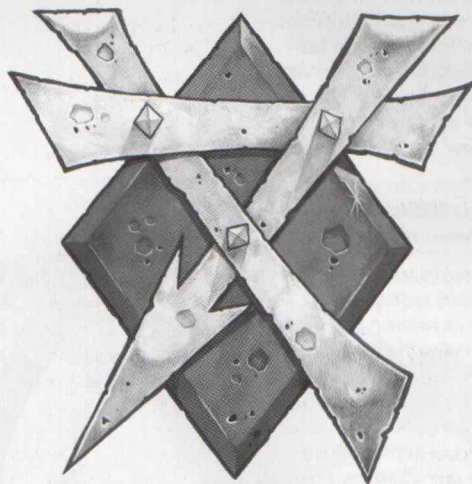
**WWW.GAMES-WORKSHOP.ES**



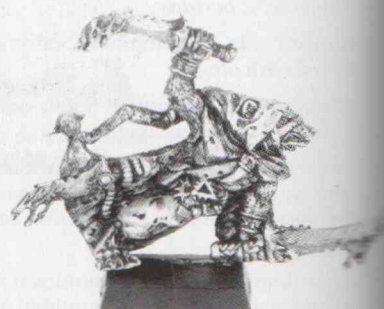
Señor de la guerra Queek,  
"el coleccionista de cabezas",  
del clan Mors  
**12,00 €**



Ikit Claw,  
Señor de los ingenieros brujos  
del clan Skryre  
**12,00 €**



Señor de la Guerra Skrolk,  
Señor de la Plaga del clan Pestilens  
**12,00 €**



Señor de la Muerte Snikch  
Jefe de los asesinos del clan Eshin  
**12,00 €**

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

**Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.**



# GIGANTES DE ALBIÓN

Tienda Online: [www.games-workshop.es/storefront/](http://www.games-workshop.es/storefront/)

## GIGANTES DE ALBIÓN

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hengus	10	3	3	3	3	2	3	1	7
Pelotos	15	3	3	6	5	5	3	Esp	6
Cachtorr	15	3	3	6	5	5	3	Esp	6

**Patrones:** Hengus el Druida y los Gigantes de Albión pueden alquilarse en un ejército de Mercenarios, donde contarán como dos unidades singulares. No pueden desplegar junto a ningún otro ejército de Warhammer, ¡lo sentimos!

**Puntos:** Hengus, Cachtorr y Pelotos tienen un coste total de 450 puntos.

**Tamaño de la unidad:** ¡enorme!.

**Equipo:** tanto los Gigantes como Hengus están equipados con un arma de mano.

**Magia:** Hengus el Druida es un hechicero de nivel 1 que siempre utiliza el Saber de las Bestias.

### REGLAS ESPECIALES

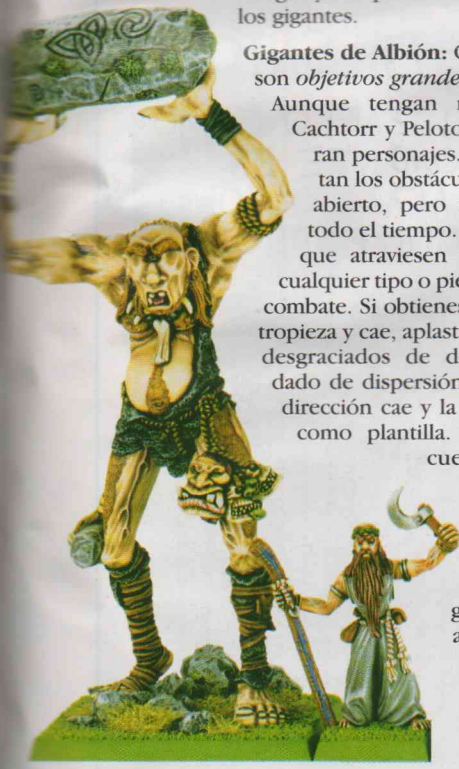
**Báculo Ogham:** Hengus posee un Báculo Ogham, un objeto mágico tallado por los druidas de Albión. Las marcas Ogham grabadas en el báculo no solo proporcionan a su portador un control total sobre los Gigantes, sino que, además, lo protegen del peligro. Para reflejar este hecho, mientras los Gigantes permanezcan a 15 cm o menos de Hengus, podrán utilizar su atributo de Liderazgo. Además, Hengus dispone de una tirada de salvación especial de 4+.

**Miniaturas independientes:** Hengus, Cachtorr y Pelotos son miniaturas independientes y, por tanto, se mueven de forma individual, aunque no pueden unirse a otros regimientos. El enemigo obtiene puntos de victoria por separado por destruir a cada miniatura: 100 puntos por destruir a Hengus y 175 por destruir a cada uno de los gigantes.

**Gigantes de Albión:** Cachtorr y Pelotos son objetivos grandes y causan terror. Aunque tengan nombre propio, Cachtorr y Pelotos NO se consideran personajes. Los Gigantes tratan los obstáculos como terreno abierto, pero tienden a caerse todo el tiempo. Tira 1D6 siempre que atraviesen un obstáculo de cualquier tipo o pierdan un turno de combate. Si obtienes un 1, el Gigante tropieza y cae, aplastando a los pobres desgraciados de debajo. Utiliza el dado de dispersión para ver en qué dirección cae y la propia miniatura como plantilla. Los que se encuentren debajo reciben un impacto de Fuerza 5 que causa 1D3 heridas. Los Gigantes no podrán atacar mientras estén en el suelo y serán impactados automáticamente en com-

bate cuerpo a cuerpo hasta que se levanten (un Gigante tarda un turno en ponerse de pie). Son aniquilados automáticamente si fallan un chequeo de desmoralización mientras están en el suelo. Los Gigantes también caen al suelo cuando mueren.

En combate cuerpo a cuerpo debes tirar un dado para determinar qué tipo de ataque efectúa el Gigante. Contra otros objetivos grandes, con un resultado de 1-3 el Gigante gritará y voceará (esto no es un ataque, pero el enemigo pierde automáticamente el combate por 2 puntos) y con un resultado de 4-6 dará un cabezazo (1D6 impactos de F6, asignados aleatoriamente como si se tratara de impactos de proyectiles en el caso de monstruos con jinete). Contra oponentes más pequeños, el Gigante gritará y voceará con un resultado de 1-2, saltará arriba y abajo con un resultado de 3-4 (la unidad sufre 2D6 impactos de F6 distribuidos aleatoriamente como si se tratara de impactos de proyectiles, pero antes el Gigante tendrá que efectuar el chequeo para ver si tropieza y cae) y efectuará un barrido con el garrote con un resultado de 5-6 (la unidad sufre 1D6 impactos de F6 distribuidos aleatoriamente como si se tratara de impactos de proyectiles).



Gigante  
39,00 € c/u

Druida  
7,00 €

**GIGANTES DE ALBIÓN**  
(2 gigantes y 1 druida)  
**85,00 €**

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

**Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.**



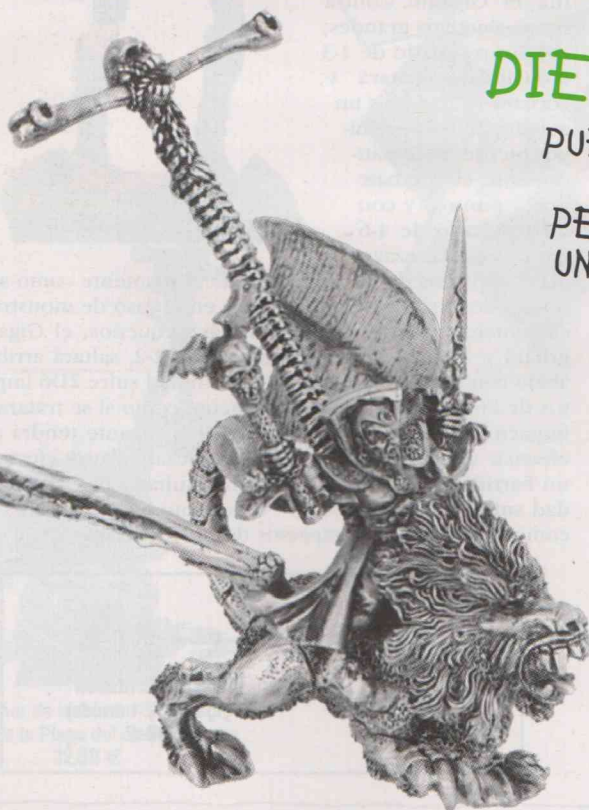
## NO MUERTOS



### NAGASH



Nagash  
33,00 €



### DIETER HELSNICHT

PUEDES UTILIZARLO COMO  
UN NIGROMANTE EN  
PESADILLA ALADA O COMO  
UN PERSONAJE ESPECIAL.



Dieter Helsenicht  
39,00 €

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, comprébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

**Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.**



## ARKHAN EL NEGRO

UTILÍZALO TAMBIÉN COMO REY  
FUNERARIO EN CARRO.Arkhan el Negro  
39,00 €

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

**Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.**



☎ 902 13 10 56

☎ 902 13 10 57



troll@games-workshop.es

Tienda Online: [www.games-workshop.es/storefront/](http://www.games-workshop.es/storefront/)

## ELFOS SILVANOS



ORIÓN



Orión, rey de loren  
33,00 €

ARIEL



Ariel, reina maga de loren  
33,00 €



Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

**Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.**



## ASARNIL, SEÑOR DE LOS DRAGONES

**Patrones:** Asarnil, Señor de los Dragones, puede alquilarse como unidad singular en un ejército de Mercenarios. Ten en cuenta que consumirá una de las opciones de Héroe (además de la de unidad singular). También puede alquilarse como unidad singular (iy, en tal caso, ocupará también dos casillas de Héroe!) de los siguientes ejércitos de Warhammer: Altos Elfos, Elfos Silvanos, Imperio y Hombres Lagarto.

**Puntos:** Asarnil y su poderoso dragón, Colmillo de Muerte, tienen un coste total de 460 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asarnil	12	7	4	4	3	2	7	4	9
Colmillo de Muerte	15	6	0	6	6	6	3	5	8

**Tamaño de la unidad:** ¡inmenso!

**Equipo:** arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada y escudo. Su montura es el dragón Colmillo de Muerte.

### REGLAS ESPECIALES

**Colmillo de Muerte:** el fiel dragón de Asarnil es un *objetivo grande*, puede *volar*, causa *terror* y tiene un *ataque de aliento* de F4. Ten en cuenta que Colmillo de Muerte NO se considera un personaje. Además, al efectuar la tirada en la Tabla de Reacción de Monstruos, Colmillo de Muerte suma +1 al resultado obtenido. Si se obtiene un resultado de 6, podrá elegirse el resultado que se desee de la Tabla de Reacción de Monstruos.

### OBJETOS MÁGICOS

#### Amuleto Corazón del Dragón (objeto hechizado)

Este amuleto es uno de los poderosos artefactos fabricados por Caledor Domadragones para los príncipes dragón élficos. Se dice que la brillante gema que cuelga del cuello de Asarnil es una piedra encontrada en el corazón de una montaña, bendecida por el propio Caledor Domadragones.

La parpadeante luz del *Amuleto Corazón del Dragón* hace que la silueta de Asarnil montado en su Dragón sea borrosa y confusa, como si se viera a través de una bruma. Todos los ataques de proyectiles dirigidos contra Asarnil y su Dragón sufrirán un modificador de -1 a la tirada para impactar.

LA MINIATURA  
COMPLETA DE  
ASARNIL SE  
COMPONE DE LAS  
SIGUIENTES  
PIEZAS:

Asarnil	9947021402801	7,00 €
Portaestandarte	9947021402802	1,50 €
Escudo	9947021402803	0,50 €
Espada	9947021402804	1,00 €
Dragón completo		24,00 €

Asarnil, señor de los dragones  
34,00 €



Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

**Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.**



( 902 13 10 56

( 902 13 10 57

troll@games-workshop.es

Tienda Online: [www.games-workshop.es/storefront/](http://www.games-workshop.es/storefront/)

# TANQUES DE



Conquistador  
70,00 €



Von Zeppelin  
70,00 €

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.



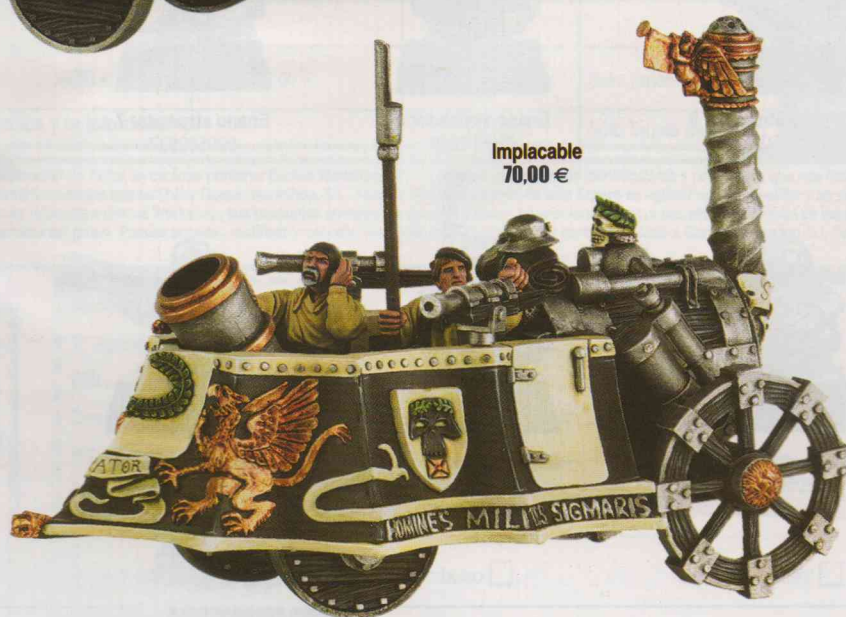
# VAPOR



Martillo de Sigmar  
70,00 €



Viejo Amigo  
70,00 €



Implacable  
70,00 €

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Los precios son correctos salvo error tipográfico.

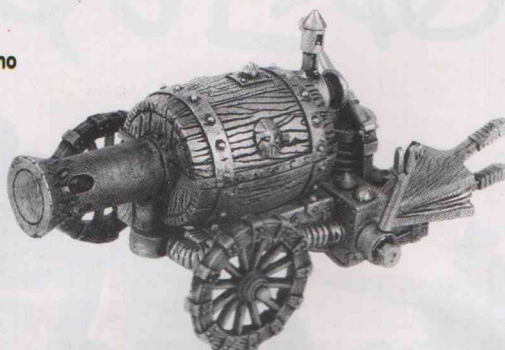
Tienda Online: [www.games-workshop.es/storefront/](http://www.games-workshop.es/storefront/)

Games Workshop Venta Directa: Consell de Cent, 334-336, 08009 Barcelona.



# ENANOS

Cañón lanzallamas enano  
33,00 €



## ENANOS ATRONADORES



Enano atronador 1  
020502827



Enano atronador 2  
020502828



Enano atronador 3  
020502829



Enano atronador 4  
020502830



Enano atronador 5  
020502835



Enano atronador 6  
020502836



Enano atronador 7  
020502837



Enano atronador 8  
020502838



Enano atronador 9  
020502839



Enano atronador 10  
020502840



Enano atronador 11  
020502841



Enano atronador 12  
020502842



ENANOS ATRONADORES  
4,50 € c/u

Estas miniaturas solo están disponibles en Venta Directa. El precio no incluye los gastos de envío; por favor, compruébalos (junto con las formas de pago disponibles para la zona en que vives) en la hoja de pedido de la revista White Dwarf. Las miniaturas requieren montaje y pintado.

Games Workshop Venta Directa, Consell de Cent 334-336, 08009 Barcelona.

ENTR

Si efectúa  
(sólo días  
en un pe  
y Baleare  
Melilla se  
de entreg  
después  
has efect  
pagar su  
la entrega

Tiempo de en  
pedidos desd  
Games Wo

ínsula o Ba

rtugal (96 h

ndorra, Islas

uta o Melilla

esto del Mu

umplimiento

son confide

porcionarte la

proporcionam

sell de Cent 3

JUNES

1:00 h

0:00 a

19:00

EL S

troll@



Usa esta Hoja de Pedido para formalizar tu pedido de juegos Games Workshop y Miniaturas Citadel. Una vez hayas calculado el importe total de tu pedido, no olvides añadir los gastos de envío, que puedes consultar en el recuadro de más abajo.

# GAMES WORKSHOP VENTA DIRECTA

# HOJA DE PEDIDO

DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	PRECIO TOTAL
El Señor de los Anillos: Las Dos Torres	55,00 €	1	55,00 €

## ENTREGA DE TU PEDIDO

Si efectúas tu pedido antes de las 12 h del mediodía (sólo días laborables), un mensajero te lo entregará en un período máximo de 7 a 10 días en Península y Baleares y de 96 h en Portugal, Canarias, Ceuta y Melilla se enviará por correo y el período máximo de entrega será de 20 días. Los pedidos solicitados después de la hora indicada tardarán un día más. Si has efectuado tu pedido contrarreembolso, deberás pagar su importe total en efectivo en el momento de la entrega. Las entregas se llevan a cabo de lunes a

viernes. Si tienes algún problema con el pedido, no dudes en ponerte en contacto con nosotros para encontrar una solución lo más rápidamente posible.

**MUY IMPORTANTE:** No olvides indicar tu número de teléfono en el pedido... Y, por favor, **NO ENVÍES DINERO EN TUS PEDIDOS**; no podemos hacernos responsables del dinero enviado a través del servicio de correos.

El consumidor está en su derecho de devolver la mercancía en un período de siete días a partir de la fecha de recepción.

SUBTOTAL

GASTOS DE ENVÍO

TOTAL

## GASTOS DE ENVÍO

Tiempo de entrega de los pedidos desde salida de Games Workshop:

	Por Transportista (MRW)			Por Correo	Forma de pago
	Hasta 25,00 €	de 25,01 € a 75,00 €	Superiores a 75,01 €		
Península o Baleares (72 h)	15,00 €	10,00 €	6,00 €	-	Contrarreembolso y Tarjeta de Crédito
Portugal (96 h)	20,00 €	15,00 €	10,00 €	-	Solo Tarjeta de Crédito
	Solo Correo				
Canarias, Islas Canarias, Ceuta o Melilla (20 días)	15,00 €	10,00 €	6,00 €		Solo Tarjeta de Crédito
Resto del Mundo	Llámanos y te informaremos				Solo Tarjeta de Crédito

"Games Workshop se reserva el derecho de rechazar hojas de pedido de venta directa procedentes de clientes con historial de impagos y/o de devoluciones. En estos casos Games Workshop lo comunicará en el plazo mas breve posible a fin de el cliente pueda sumistrarse directamente en tienda".

En cumplimiento con la ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de protección de datos de carácter personal Games Workshop, S.L. te informa que los datos identificativos y personales que nos has proporcionado son confidenciales y pasarán a formar parte de los ficheros informáticos de los que es titular Games Workshop, S.L. Nuestro objetivo a través de este fichero es agilizar nuestra gestión y servicio y poder proporcionarte la información que consideremos pueda ser de tu interés referente a Games Workshop, sus productos actuales, novedades futuras, promociones, concursos, etc. en el ámbito de los productos que proporcionamos a través de Games Workshop, S.L., y de sus empresas del grupo. Puedes acceder, rectificar y cancelar tus datos comunicándolo por carta certificada a Games Workshop, S.L. Ref. Datos C/ Consell de Cent 334-336, 08009 Barcelona.

DE LUNES a VIERNES de 9:00 a 18:00 horas, los SÁBADOS de 10:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 19:00

TEL 902 13 10 56

FAX 902 13 10 57

roll@games-workshop.es

Nombre: .....  
 1º Apellido: ..... 2º Apellido .....  
 DNI ..... o Número de cliente de VD: ..... Suscriptor ☐  
 Dirección: ..... nº ..... piso .....  
 Población: ..... Código Postal: ..... País: .....  
 Teléfono fijo: ..... Teléfono móvil: ..... Fecha nacimiento: .....  
 Correo electrónico: .....  
 Sistema de Pago: Contrarreembolso ☐ Tarjeta de crédito\* ☐  
 Nombre y apellidos del Titular: .....  
 Número Tarjeta: ..... Fecha de Caducidad: \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
 Firma del Titular: .....

\*Games Workshop declina la responsabilidad en caso de falta de crédito de las tarjetas en el momento de realizar el cobro. En estos casos el pedido se anulará sin modificación previa. Todos los campos de este formulario deben estar rellenos. Los pedidos recibidos por correo que soliciten pago contra reembolso se confirmarán por teléfono antes de efectuar el envío. En el caso de pedidos realizados por menores de edad, es imprescindible la autorización paterna

Si no quieres estampar tu  
 ejemplar de VD, puedes  
 fotocopiar esta página para  
 tu uso personal.





**WARHAMMER**  
40,000



EL INQUISIDOR APPOLOYON Y LOS CABALLEROS GRISES DEL HERMANO CAPITÁN PELEGA DETIENEN LA INCURSIÓN GODJERA