ESTE MES ¡INFORME DE BATALLA MULTIJUGADOR DE LA GUERRA DEL ANILLO!

GAMES WORKSHOP

WHITE DWARF

WD 176 Diciembre 2009

LA REVISTA MENSUAL DE GAMES WORKSHOP

WARHAMMER
Clase magistral del Señor de las Alimañas

El Señor de los Anillos
Campaña Sangre y Arena

WARHAMMER 40,000
Fortaleza de redención

GAMES WORKSHOP
WWW.GAMES-WORKSHOP.COM
WD 176 DICIEMBRE 2009 7€
9 771133 709009 00176

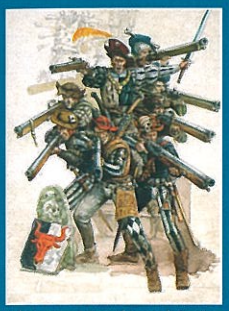


Ilustración de cubierta de David Gallagher

WHITE DWARF 176• DICIEMBRE 2009

STUDIO WHITE DWARF TEAM

Editor: Mark Latham
Subeditor: Andrew Kenrick
Redactores: Andy Hall y Adam Troke
Maquetadores: Pete Borlace, Christian Byrne, Matthew Hutson y Tim Vincent.

WHITE DWARF ESPAÑA

Coordinación editorial: David Esbrí
Traducción: Elvira Navarro
Maquetación: David Esbrí
Web: Miriam Martínez
Contenido local: Jonathan Hart, Jordi Marín y Débora Iñigo

COLABORADORES

Dave Andrews, Nick Bayton, Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Tom Hibberd, Andy Hoare, Jervis Johnson, Mark Jones, Phil Kelly, Chris Peach, Duncan Rhodes, Chad Mierzwa, Jim Sowter, Jeremy Vetock y Matthew Ward.

EQUIPO DE DISEÑADORES CITADEL

Mike Anderson, Giorgio Bassani, Juan Díaz, Martin Footitt, Trish Carden, Colin Grayson, Jes Goodwin, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas y Tom Walton.

'EAVY METAL

Neil Green, Kornel Kozak, Joe Tomaszewski, Darren Latham, Keith Robertson, Anja Wettergren, Kirsten Williams y Tom Winstone.

ILUSTRADORES

John Blanche, Alex Boyd, Robin Carey, Paul Dainton, David Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade y Adrian Smith.

EQUIPO DE REPROGRAFÍA

Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff HD, Kris Jaggers, John Mickelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, Jim Shardlow, Kris Shield, Ian Strickland y Madeleine Tighe.

VENTA DIRECTA

www.games-workshop.com
Tel: 902 13 10 56

Código de producto:
03249999176
Impresa en Polonia

5 011921 018079 >

Games Workshop España
C/Samontà nº 25
Sant Joan Despí
08970 - Barcelona

EDITORIAL

Parece mentira que haya pasado otro año desde que escribí la última editorial de Navidad. Pero así es y, desde entonces no nos hemos dormido en los laureles en nuestro búnker de la White Dwarf.

Cada año intentamos que la White Dwarf sea mejor, ya sea introduciendo nuevos artículos o rediseñando algunos de los clásicos y favoritos de nuestros lectores. Este año, por ejemplo, hemos iniciado una serie de artículos ocasionales: *ejércitos maestros*, *Salón de la Fama* y *Viejas historias de guerra*. En el primero mostramos ejércitos realmente bonitos que hemos encontrado y en el segundo hacemos una selección de las mejores miniaturas Citadel elegidas por nuestros expertos. La verdad es que resulta muy gratificante encontrar ejércitos magníficos entre los jugadores participantes de los torneos en los que hemos estado. Esta iniciativa me gusta especialmente por la posibilidad de mostrar el trabajo de los diseñadores de miniaturas y de charlar con ellos acerca de su trabajo. También están los artículos surrealistas de Jeremy y Dave; *Viejas historias de guerra* ha sido un gran éxito y hemos recibido un montón de comentarios sobre esta serie, por lo que me complace anunciar que contarán con más espacio en nuestras páginas de la revista del año que viene.

Otro punto que puede haber pasado más inadvertido el año pasado es algunos cambios en la orientación de nuestros informes de batalla (algo que también esperamos seguir haciendo). La batalla múltiple de la campaña Tambores de Guerra ha recibido particularmente una gran acogida, igual que nuestro informe de batalla librado por dos jugadores de torneos habituales.

Nos gusta contar con la opinión de nuestros lectores, así que si se te ocurre alguna idea para futuros números, o sabes de algún ejército tan bien pintado que podría rivalizar con uno del 'Eavy Metal, ¿Por qué no nos escribes?

Por último, tenemos algunas cosas ya planeadas para 2010, la primera de ellas la veréis el mes que viene. El artículo denominado "Organiza un ejército" sigue los pasos de un experto en el hobby mientras planea, monta y pinta un ejército desde el principio al final. Justo a tiempo para ayudarte con esos propósitos para el nuevo año.

Mark Latham, Editor

COPYRIGHTS Copyright © que se reavive elmes Workshop Limited 2009 excepto todo el material de las producciones cinematográficas de New Line: *La Comunidad del Anillo; Las Dos Torres* y *El Retorno del Rey*® Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, el logotipo de Warhammer, el logotipo de Warhammer 40,000, el logotipo del águila bicéfala imperial, 'Eavy Metal, Eldar, Tiránidos, Kroot, Tau, Guerrero del Fuego, Warmaster, Blood Bowl, Inquisitor, Epic, Citadel y el logotipo de Citadel, Codex, White Dwarf, Golden Demon, dado de dispersión, peana con ranura, Marine Espacial, los logotipos de los capítulos de Marines Espaciales y todas las marcas, nombres, lugares, personajes, razas e insignias de las razas asociadas, ilustraciones e imágenes asociados de los universos de Warhammer y Warhammer 40,000 son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2009, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, el logotipo de Warhammer, el logotipo de Warhammer 40,000, el logotipo del águila bicéfala imperial, 'Eavy Metal, Eldar, Tiránidos, Kroot, Tau, Guerrero del Fuego, Warmaster, Blood Bowl, Inquisitor, Epic, Citadel y el logotipo de Citadel, Codex, White Dwarf, Golden Demon, dado de dispersión, peana con ranura, Marine Espacial, los logotipos de los capítulos de Marines Espaciales y todas las marcas, nombres, lugares, personajes, razas e insignias de las razas asociadas, ilustraciones e imágenes asociados de los universos de Warhammer y Warhammer 40,000 son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2009, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

COLABORACIONES NO SOLICITADAS 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 y/o modificar todo el material como nos parezca apropiado. Por todo esto, si no estás de acuerdo con estas condiciones de asignación del copyright, por favor, no envíes tu material. ¡Lo sentimos, pero no nos es posible funcionar de otra manera! Puedes encontrar más información sobre nuestra política de copyright en la página web: www.games-workshop.es/informacion.asp.

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/ Samontà 25, 08970 Sant Joan Despí (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 garantizarte 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://games-workshop.com

Cabe destacar que los productos de Games Workshop suelen venderse sin pintar y sin montar y que los contenidos de los productos pueden variar de los mostrados (por ejemplo, todos los estandartes que se muestran pueden no estar incluidos). Las imágenes solo tienen valor meramente ilustrativo. En cumplimiento con la legislación española vigente, Games Workshop no venderá pinturas en spray a menores de 16 años y herramientas cortantes a menores de 18 años. Además, determinados productos Citadel pueden ser peligrosos si no se usan correctamente y Games Workshop no recomienda su uso a niños menores de 16 años sin supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, ve con cuidado al usar pegamentos, herramientas cortantes y sprays y asegúrate de leer y seguir las instrucciones del embalaje. Los precios son correctos en el momento de llevar a imprenta. Se recomienda a los clientes ponerse en contacto con Games Workshop para informarse sobre la disponibilidad actual y los precios actuales de Games Workshop. Los precios mencionados son de los productos que vende Games Workshop a través de sus tiendas y página web. Los comercios independientes son libres de poner sus propios precios.

Depósito Legal: B-39009-93

Copyright © Games Workshop Ltd. 2009. Todos los derechos reservados.

White Dwarf es una publicación de GAMES WORKSHOP S.L. C/ Samontà 25, 08970 Sant Joan Despí, Barcelona. Registro Mercantil de Barcelona Folio 17 Tomo 26104 Inscripción 3º Hoja B-100034 Sección General. Sociedad Unipersonal: Accionista Games Workshop International Limited.

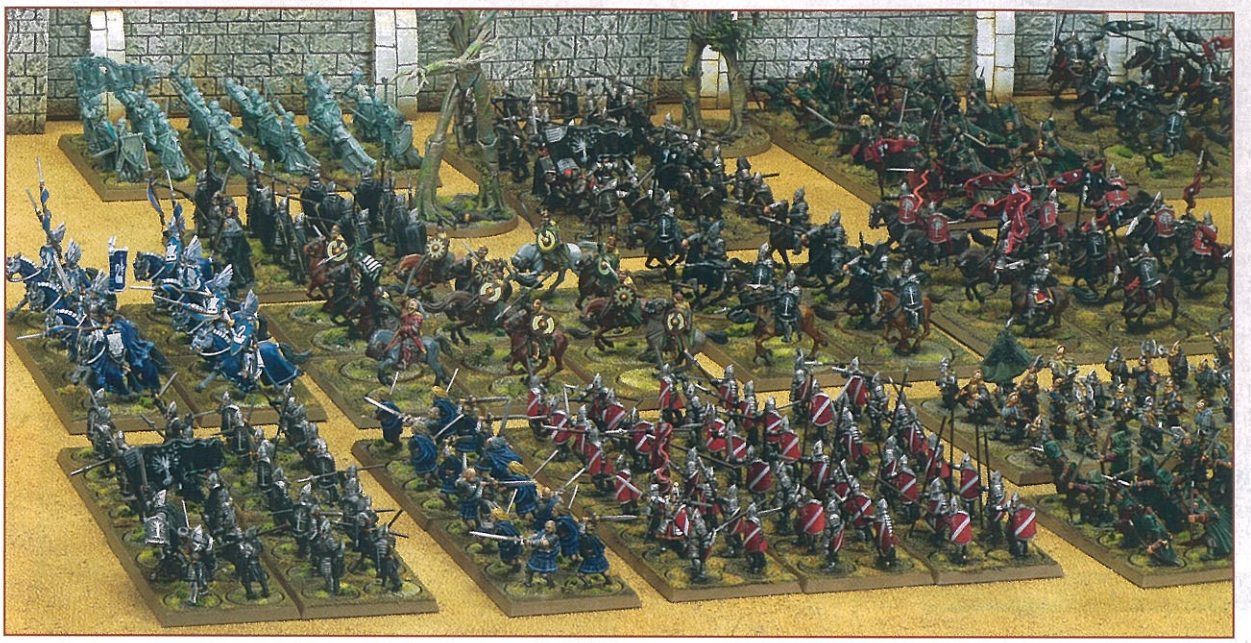
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso escrito del editor.

CONTENIDO

El Señor de los Anillos: El Juego de Batallas Estratégicas — La Guerra del Anillo

SANGRE y ARENA

En el desenlace de nuestra campaña Sangre y Arena, las fuerzas de Harad y Gondor, junto a sus respectivos aliados, se enfrentarán en la última gran batalla en las dunas claras de las Tierras del Sur. Estas mismas arenas se teñirán de rojo con las bajas de ambos ejércitos, pero ¿cuál de ellos habrá salido victorioso? Adam Troke nos lo revela todo en la página 48.



ARTÍCULOS

14 RESUMEN DEL AÑO
Una retrospectiva de lo más destacado del último año, desde los magníficos informes de batalla al lanzamiento de miniaturas realmente magníficas.

22 VIEJAS HISTORIAS DE GUERRA
Jeremy Vetock y Dave Andrews vuelven a la carga con más historias curiosas relacionadas con el hobby.

32 TÁCTICA DE WARHAMMER 40,000: PLANETSTRIKE
Observa el cielo porque Phil Kelly presenta una táctica específica para los jugadores que quieran asumir el papel de defensores en partidas de Planetstrike.

40 UNA PARTIDA A LA SEMANA
Andy Hall de la White Dwarf empezó el 2009 con la promesa de jugar una partida a la semana durante todo el año. ¿Qué ha aprendido de esta experiencia?

44 HISTORIA DE CUATRO JUGADORES
Ha transcurrido un año desde que los Cuatro Jugadores aparecieran por última vez en la White Dwarf, así que nos hemos propuesto descubrir lo que les ha ocurrido a sus ejércitos.

48 SANGRE Y ARENA (TERCERA PARTE)
La tercera y última parte de la campaña del Señor de los Anillos *Sangre y Arena*, en la que descubriremos si los atacantes han logrado invadir el sur.

SECCIONES

02 NOVEDADES
Las últimas miniaturas salidas de las forjas Citadel.

10 NOTICIAS
Las noticias y novedades de Games Workshop.

73 BLANCHITSU
John Blanche regresa a las páginas de White Dwarf para hablarnos de su estilo de pintado.

92 DESAFÍO EN EL CAMPO DE BATALLA
Jervis Johnson nos plantea otro desafío táctico, esta vez centrado en la defensa de un fortín.

104 NOTICIAS DEL FRENTE
Los últimos eventos y actividades cerca de tu casa.

HOBBY

76 PUÑOS CARMESÍES
Este mes se ponen a la venta cinco nuevos packs de componentes para los Puños Carmesíes.

78 TALLER DE MODELISMO
Aquí tienes dos de nuestros mayores proyectos de escenografía: la mansión fortificada y la fortaleza de redención.

94 CLASE MAGISTRAL 'EAVY METAL: SEÑOR DE LAS ALIMAÑAS
Joe Tomaszewski nos brinda una clase magistral sobre cómo pintar al Señor de las Alimañas y cómo aplicar luces direccionales.

WARHAMMER 40,000

FORTALEZA DE REDENCIÓN

La fortaleza de redención es un edificio impresionante, un baluarte inexpugnable frente a las muchas monstruosidades invasoras de la galaxia. Esta fortaleza es prácticamente impenetrable ya que está equipada con armas, un silo de misiles y dos búnkeres anexos.

La fortaleza de redención es ideal para usarla como fortaleza indómita en partidas de Planetstrike, un complejo que cuenta como tres bastiones y está armado con numerosos bólteres pesados, un silo de misiles y un cañón láser acoplado. Este kit de plástico detallado es una pieza realmente inspiradora de escenografía que puede servirte de elemento central en tus partidas de Warhammer 40,000. La torre principal tiene una altura de 35 cm y todo el kit mide 60 cm de ancho de un extremo al otro.

FORTALEZA DE LA REDENCIÓN 78 €
Código de producto: 99120101082
Diseñada por Dave Andrews y Oliver Norman

A LA VENTA EL 28 DE NOVIEMBRE

Los contrafuertes de los anexos ayudan a que la fortaleza tenga un aspecto sólido; además pueden adornarse con tres diseños diferentes.

Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

(Superior) En la imagen puedes apreciar el detalle del ángel de redención que recubre todos los laterales de la torre.
(Arriba Si se retira el símbolo del capítulo puede apreciarse el silo de misiles.

Los Marines Espaciales se muestran para comparativa de tamaño, pero no están incluidos.

Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

MEGAFUERZA MARINE ESPACIAL

MEGAFUERZA MARINE ESPACIAL 150 €
Código de producto: 99120101081

A LA VENTA EL 28 DE NOVIEMBRE

MULTI PART PLASTIC KIT

Aniquila a los enemigos del Imperio con esta formidable megafuerza Marine Espacial. En el interior de esta enorme caja encontrarás dos escuadras tácticas, una escuadra de cinco exploradores, una escuadra de asalto de cinco miniaturas, un Dreadnought, un Rhino y un Predator. ¿Qué mejor modo de pasar las vacaciones de Navidad que montando y pintando a los mejores guerreros del Emperador?

MEGAFUERZA ORKA

MEGAFUERZA ORKA 170 €
Código de producto: 99120103022

A LA VENTA EL 28 DE NOVIEMBRE

MULTI PART PLASTIC KIT

Si el pensamiento de organizar un ejército del Imperio no te atrae en absoluto, puede que una horda de Orkos se adapte más a tu estilo. La megafuerza Orka de plástico es una fuerza inicial perfecta si quieres empezar a organizar un ejército, o también puede servirte como una peña de refuerzos para tu creciente ¡Waaagh! La megafuerza orka incluye 40 guerreros orkos, una peña de nueve motoristas orkos, un kamión orko y 5 orkos que puedes montar como zakeadorez o achicharradorez.

Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

WARHAMMER

BRIGADA IMPERIAL

Si lo que verdaderamente deseas hacer estas Navidades es proteger la tierra de Sigmar, un gran modo de iniciar un ejército del Imperio o de ampliar tus fuerzas de una provincia es gracias a esta caja de brigada imperial. En la caja encontrarás 40 miniaturas de tropas estatales del Imperio (que pueden montarse como alabarderos, lanceros o espaderos), 10 grandes espaderos, ocho caballeros, 20 arcabuceros/ballesteros, 5 herreruelos/batidores y un gran cañón/mortero.

BRIGADA IMPERIAL 155 €
Código de producto: 99120202029

A LA VENTA EL 28 DE NOVIEMBRE

MULTI PART PLASTIC KIT

BRIGADA DE ORCOS Y GOBLINS

Si tu ejército favorito de Warhammer es el de los pieles verdes, entonces esta brigada de feroces orcos y astutos goblins es lo que necesitas para empezar a coleccionar una peña nueva de pieles verdes o de ampliar un poderoso ¡Waaagh! La brigada incluye 38 guerreroz orkos, 10 orcos negros, 40 goblins nocturnos, 10 goblins silvanos jinetes de araña, 10 jinetes de lobo goblin y un karro orco listos para entrar en combate.

BRIGADA DE ORCOS Y GOBLINS 170 €
Código de producto: 99120209020

A LA VENTA EL 28 DE NOVIEMBRE

MULTI PART PLASTIC KIT

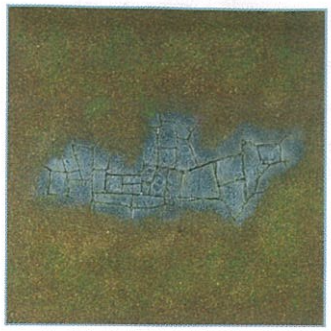
Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

CITADEL

EXTENSIÓN DEL TABLERO MODULAR

Nuestro sistema de tablero de juego, el tablero modular Citadel salió a la venta el pasado noviembre y ha resultado un éxito gracias a sus innumerables combinaciones de campo de batalla repartidos por las mesas de comedor de todo el mundo.

Pues ahora tienes la opción de hacer más variaciones con la extensión de tablero modular, un pack que incluye dos módulos planos de 60 x 60 cm. Si los añades al tablero modular Citadel, aumentarás la superficie de juego a un impresionante tablero de 240 x 120 cm. Los módulos adicionales te dan muchas más opciones cuando tu área de juego es de 180 x 120 cm o incluso en un area de 120 x 120 cm.



La extensión de tablero modular Citadel incluye dos módulos (arriba), con los que puedes ampliar el tablero creando una zona de juego de 240 x 120 cm.

Este símbolo sirve para indicar que un producto solo está disponible a través de Venta Directa. Para más detalles sobre cómo conseguirlo, consulta la página 118.

EXTENSIÓN DEL TABLERO MODULAR 71,50 €
Código de producto: 99229999107
Diseñadas por Dave Andrews y Tom Walton

A LA VENTA EL 28 DE NOVIEMBRE

MALETAS DE EJÉRCITO

Se dice que el Emperador protege, pero nunca lo hará tan bien como estas maletas de ejército específicas para cada sistema de juego. Cada maleta incluye tres niveles de capas de espuma con espacio para 216 miniaturas de infantería. Además de lucir el logo de tu juego favorito, la maleta incluye una correa desmontable que te ayudará a transportar a tu fuerza de una batalla a otra.

HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

MALETA DE EJÉRCITO DE WARHAMMER 95 €
Código de producto: 99239999048

A LA VENTA EL 5 DE DICIEMBRE

MALETA DE EJÉRCITO DE WARHAMMER 40,000 95 €
Código de producto: 99239999049

A LA VENTA EL 5 DE DICIEMBRE

Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

GAMA DEL COLECCIONISTA

Los mundos de Warhammer, Warhammer 40,000 y el Señor de los Anillos cobran vida en manos de los diseñadores de miniaturas. Con la gama de miniaturas del coleccionista, nuestros diseñadores expertos tienen una mayor libertad creativa para explorar estos universos, creando miniaturas hechas a la medida del coleccionista más exigente.

La última novedad en la gama de miniaturas del coleccionista es este set de crías de dragón, obra de Trish Carden.

El set de crías de dragón incluye cinco modelos: dos dragones jóvenes, dos huevos de dragón recién nacidos y un nido de huevos lleno de huesos. En el interior del nido hay tres huevos de estas criaturas legendarias que todavía no han eclosionado.

CRÍAS DE DRAGÓN 19,50 €
Código de producto: 99060299054
Diseñado por Trish Carden

A LA VENTA EL 19 DE DICIEMBRE

Consulta online la gama de miniaturas del coleccionista en:

www.games-workshop.com

La gama de miniaturas del coleccionista incluye miniaturas realmente magníficas, aunque no son necesariamente para jugar, caso de las viñetas inferiores tan características.

EL DESTINO DEL REY BRUJO 23,50 €
Código de producto: 99111499072
Diseñado por Alan Perry

YA A LA VENTA

LA PERSECUCIÓN 9,10 €
Código de producto: 99060209204
Diseñado por Thais Mariblanca López

YA A LA VENTA

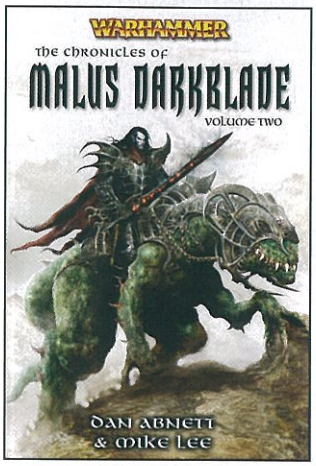
Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

BLACK LIBRARY

Black Library publica una gama de novelas y libros de consulta que profundizan en los mundos de Warhammer y Warhammer 40,000. Estos libros puedes encontrarlos en librerías y tiendas especializadas. Sin embargo, si tienes dificultades para encontrar alguna de estas publicaciones, puedes consultar la página web de la Black Library, donde puedes adquirir los libros directamente.

www.blacklibrary.com

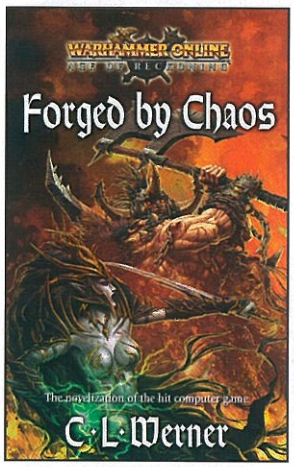
THE CHRONICLES OF MALUS DARKBLADE: VOL 2



Tras ser poseído por el demonio ancestral Tz'arkan, al antihéroe elfo oscuro, Darkblade, se le ha encomendado la misión de recuperar cinco artefactos perdidos. Con cuatro de esos objetos ya en su poder, ¿podrá el elfo oscuro reclamar la legendaria espada de Khaine y devolvérsela al Demonio? Esta antología también incluye la novela gráfica Darkblade.

MALUS DARKBLADE: VOL 2
Por Dan Abnett y Mike Lee (novela en inglés)
ISBN: 978-1-84416-736-4

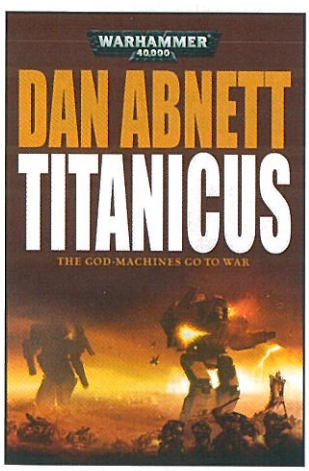
FORGED BY CHAOS



Las fuerzas de la destrucción han llevado la guerra a las tierras civilizadas y la hueste del Cuervo marcha hacia el Imperio en una marea imparable. Para asegurar la victoria contra la Orden del Grifo, el poder de los Vientos del Caos debe desatarse con toda su furia. Pero para lanzar esta magia, el bárbaro Kormak debe adentrarse en el Bastión Stair, y desafiar al Dios de la Sangre.

FORGED BY CHAOS
Por C. L. Werner (novela en inglés)
ISBN: 978-1-84416-736-4

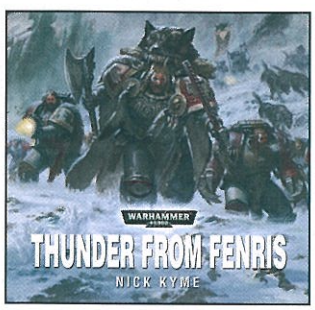
TITANICUS



Recién salida de una dura campaña, una de las Legiones de titanes más famosas del Imperio se prepara para partir hacia los Mundos de Sabbat. Tras detenerse en el mundo forja de Orestes para repostar, la Legión Princeps se encuentra en el ojo del huracán cuando les ataca una fuerza de titanes del Caos traidores. Este relato épico ya está disponible en edición en rústica.

TITANICUS (EN RÚSTICA)
Por Dan Abnett (novela en inglés)
ISBN: 978-1-84416-736-4

THUNDER FROM FENRIS



THUNDER FROM FENRIS
Por Nick Kyme; (cd en inglés)
Leído por Toby Longworth
ISBN: 978-1-84416-736-4

Una plaga de zombis azota el mundo helado de Skorbad, un planeta devastado por la guerra. Un grupo heroico de Lobos Espaciales es enviado para que acabe con la situación, pero estos no son solo los Hijos de Russ, sino también caballería Lobo de Trueno, una hermandad ancestral de guerreros forjados por el mito y la leyenda. Esta es la última serie de audiolibros de la Black Library en CD, para que puedas escuchar un relato lleno de acción trepidante mientras pintas.

Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

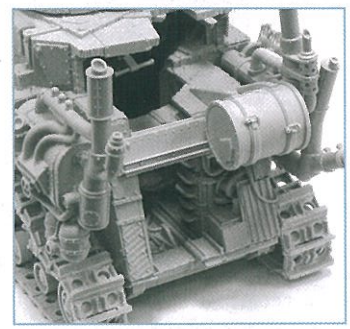
FORGE WORLD

Forge World produce una enorme gama de miniaturas y accesorios de resina, entre los que se incluyen los tanques superpesados Baneblade, titanes, mejoras para las miniaturas de plástico de Games Workshop, elementos de escenografía y bustos de algunos de los personajes más populares. Estos productos están pensados para aficionados al modelismo de probada experiencia y solo pueden conseguirse directamente a través de Forge World.

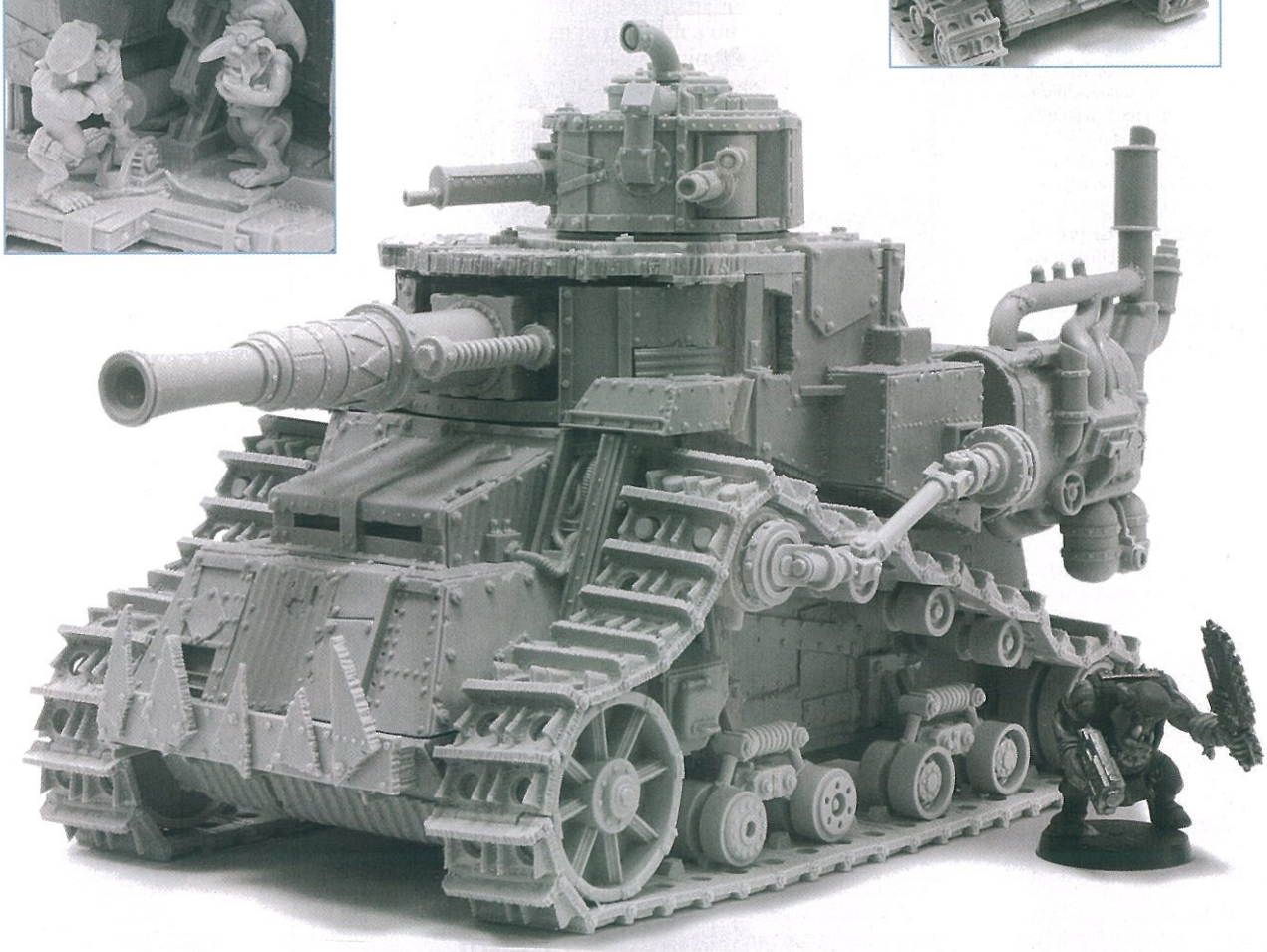
www.forgeworld.co.uk

APLAZTADORA

La aplaztadora es un magnífico kit de resina, un tanque superpesado orko cargado de grandez kañonez. El kit incluye un interior lleno de detalles y una tripulación Gretchin. Las reglas experimentales para este vehículo están disponibles para que puedas descargártelas en inglés de la página web de Forge World y estarán listas para publicarse en el Imperial Armour Volume 8.



Kit diseñado por Daren Parrwood.
Tripulación diseñada por Mark Bedford.



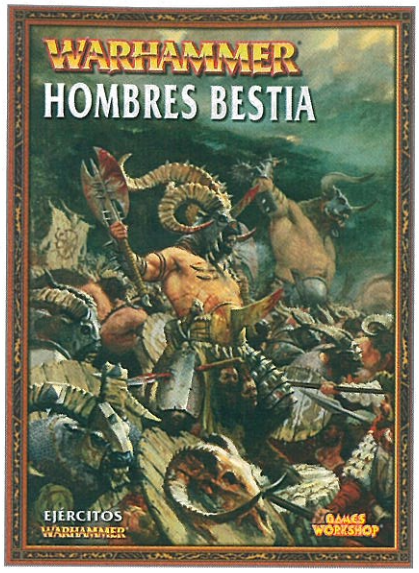
Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

BESTIAS EN LA OSCURIDAD

De la penumbra y los bosques tortuosos llegan ellos, los astados...

En febrero, nadie estará a salvo de los verdaderos hijos del Caos, porque los Hombres Bestia arremeterán con toda su fuerza sobre el Viejo Mundo. Emergen de los bosques más recónditos, oscuros y espesos desde los que acechan en la maleza. Ahora mismo, las manadas de Hombres Bestia rondan las tierras para desatar la guerra sobre las razas civilizadas que tanto odian. Su objetivo es conseguir que el mundo vuelva a una época primaria en la que las bestias se divertían cazando a los hombres.

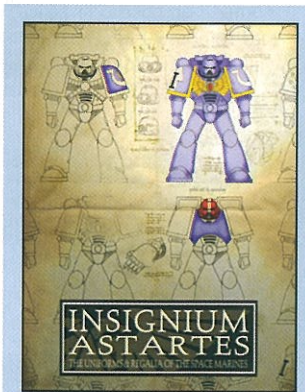
En la WD nº 178 profundizaremos un poco más en los Hombres Bestia, incluido el libro de ejército y todas las miniaturas y kits nuevos. Hasta entonces, duerme bien y no te aventures solo en el bosque...



EN BREVE

Tras el éxito de nuestro Warhammer Arena de Muerte del año pasado en el Studio, hemos decidido volverlo a hacer, pero esta vez para Warhammer 40,000. Te mantendremos al tanto de los resultados.

22 valientes de Games Workshop participaron en la carrera anual "El chico más fuerte", una gincana de unos 13 kilómetros que incluyó algunos obstáculos realmente aterradores como vadear un río, pruebas de disparo y todo tipo de salvajadas, todo ello para apoyar la Investigación sobre el Cáncer. El héroe del hobby, Nick Bayton, estaba tan despreocupado que incluso tuvo tiempo de pararse en medio de la carrera a leer la White Dwarf.



Insignium Astartes es la guía definitiva de uniformes y heráldica de los capítulos del Codex Astartes (muy pronto podrás descargártelo).

Black Library

¡Alerta! Los archivos de la Black Library han sido asaltados y, a partir de enero de 2010, una selección de novelas y libros de referencia volverán a estar disponibles exclusivamente a través de nuestra página web: www.blacklibrary.com.

Gracias a la magia de las impresiones bajo demanda, novelas que pensabas que nunca volverían a ver la luz del día estarán a la venta, junto a nueva serie de relatos cortos de ficción, antologías de bolsillo, novelas gráficas y libros de ilustraciones. Nuevos títulos se añadirán a la gama cada mes y podemos revelar en exclusiva cuáles serán los primeros títulos en reeditarse y que incluirán la legendaria *Space Marine, The Gothic War Omnibus* (que recoge las novelas de Gordon Rennie *Execution Hour* y *Shadow Point)* y la guía esencial *Insignium Astartes*. Para más detalles, consulta la página web.

www.blacklibrary.com

Puños Carmesíes

Si estás tan decidido como Pedro Kántor a restaurar su gloria pasada al capítulo de los Puños Carmesíes, tenemos buenas noticias para ti. Los packs de componentes de Puños Carmesíes ya están a la venta y, con ellos, podrás organizar tu propio ejército de los mejores de Kántor. Los componentes están a la venta en cinco packs diferentes: hombreras, pack de táctica, pack de asalto, pack de mando y pack de tanque. Más información en la página 72.

El Caos se subleva

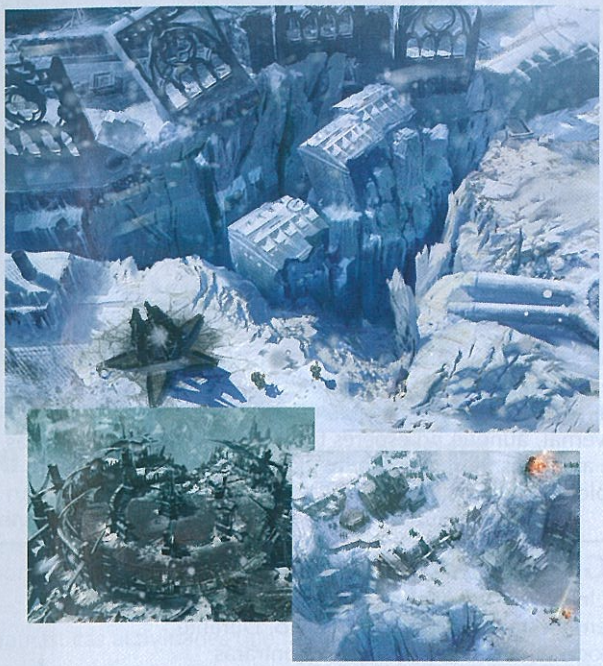
Tus Cuervos de Sangre pueden haber salvado el sector, pero ¿podrán salvarse a sí mismos?

En esta expansión del aclamado juego Dawn of War II, regresas al subsector Aurelia donde un planeta helado ha reaparecido procedente de la disformidad, llevando consigo nuevos secretos que descubrir y enemigos a los que enfrentarse. En *Dawn of War II: Chaos Rising* estarás al mando de los Cuervos de Sangre y defenderás el sector de los Marines del Caos de la Legión Negra. Purga la inmundicia del Caos y manten unido al capítulo mientras las fuerzas traidoras tratan de destruir a los Cuervos de Sangre.

En la expansión puedes mejorar tus escuadras con equipo legendario y desbloquear nuevas habilidades especiales. Deberás elegir entre permanecer fiel al Emperador o adentrarte en la herejía para ganar poderes oscuros y destructivos. También puedes jurar lealtad a los Dioses del Caos y sumergir a tu horda de Marines Espaciales del Caos en batallas multijugador contra las nuevas unidades que refuercen los ejércitos de Marines Espaciales, Orkos y Eldars.

Descubre más sobre esta expansión en:

www.dawnofwar2.com



Fantasy Flight Games

Este año, Fantasy Flight Games lanzará la 3ª edición de Warhammer Fantasy Roleplay. Con esta edición te adentrarás en la mecánica de la experiencia de un juego de rol mucho más que con las ediciones anteriores. Además, WFRP incluye una amplia variedad de opciones de narración en el mundo de Warhammer.

La caja de Warhammer Fantasy Roleplay incluye cuatro libros, 36 dados, centenares de cartas, contadores y hojas de personajes, todo lo necesario para que el Master y un grupo de aventureros necesita para adentrarse en el Viejo Mundo.

Warhammer Fantasy Roleplay está disponible en tiendas de hobby y online. Para más información, visita:

www.fantasyflightgames.com/wfrp

Déjalos comer pastel

En el mundo de Warhammer, no todos los pasteles que se preparan están relacionados necesariamente con el bien y últimamente contamos con un par de ejemplos de cómo criaturas que habitan en nuestro mundo han sido convertidas en algo tan terrible como un pastel.

En primer lugar tenemos un pastel de Nurglete, cocinado por una cliente habitual de la tienda GW de Dundee, Marjorie Robertson, que lo hizo como regalo de cumpleaños para Jim Hatton.

El segundo pudieron contemplarlo en vivo los asistentes al Games Day de Baltimore, Mythic Entertainment, los creadores de Warhammer Online encargaron un pastel de garrapato gigante en la famosa pastelería Charm City Cakes. Si el nombre te resulta familiar es porque puedes haberlos visto en el programa "Ace of Cakes" en el Canal de Cocina. Más adelante, te daremos más detalles del pastel de garrapato.

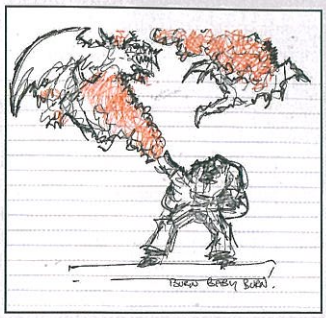
CONOCIMIENTO EN LA WEB

www.games-workshop.com

Andy Hall: sí es verdad, acabo de completar mi entrenamiento en Marte y me unido al equipo web formado por los tecnosacerdotes Troke y Sowter, dispuesto a volcar mi cántico binario en el reino digital así como en las páginas de la White Dwarf. Diciembre es una buena época para unirse al equipo ya que todo está lleno de una temática invernal, aunque no esperes tarjetas navideñas o fotografías de animales monos con bufandas, porque este invierno ¡solo hay guerra!

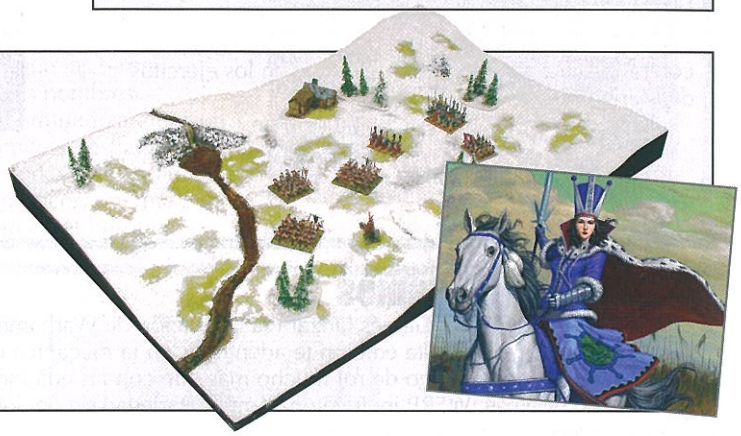
Mega Display de Studio

Los que estuvieron en el Gamesday del Reino Unido recordarán una exposición sobre los Lobos Espaciales que dominaba la zona del Studio. Echaremos un vistazo a los entresijos de su construcción.



Guerra invernal

Una serie de artículos dedicados al arte de la guerra en la estación más dura del año. Durante todo el mes de diciembre encontrarás artículos con consejos de pintura, temática invernal, cómo hacer mapas nevados para Mighty Empires y Planetary Empires, escenarios para cada sistema de juego con la nieve de fondo y reglas para representar el ambiente gélido en tus partidas. Para acabar, Alessio Cavatore presentará las reglas de la casa con magia de hielo para Warhammer que incluye cartas descargables.



Batalla por la Fortaleza de los Ángeles

Los pieles verdes irrumpen en un planeta condenado y solo una pequeña fuerza de Ángeles Oscuros destinada en su fortaleza tratará de detenerlos. ¿Podrán los Orkos conquistar la fortaleza de manos de los Marines Espaciales? Descúbrelo en este emocionante informe de batalla.

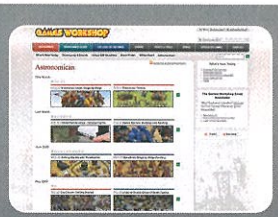
WARHAMMER 40,000

También en la web...

En internet nunca falta espacio, algo de lo que nos alegramos enormemente porque tenemos un montón de material. Además de los ya mencionados, este mes encontrarás muchos artículos más en nuestra página web:

- Fondos de escritorio de la White Dwarf para tu ordenador.
- Una vista de 360º de la nueva miniatura exclusiva del Enano Blanco a la que tendrás acceso si te suscribes a nuestra revista.
- Una vitrina de las antiguas miniaturas de Enano Blanco y sus reglas.
- Guía de montaje y pintado de los Vengadores Implacables.
- Táctica Eldar.
- Blog de Games Workshop: actualizado cada semana.

¿Sabías qué...?



El Astronomicón es el área de la página web en la que puedes mantenerte informado y donde encontrarás una serie de artículos online así como nuestro blog diario. Accede al Astronomicón desde la barra superior de cualquier página de la web de Games Workshop. El área está dividida en cuatro pestañas que cubren las cuatro últimas actualizaciones. Bajo los artículos aparecen cuatro categorías distintas, una para cada sistema de juego, y una para los nuevos artículos del archivo de la White Dwarf.

www.games-workshop.com

Noticias del frente

Durante este mes de diciembre en los centros de hobby Games Workshop celebraremos la Navidad de la mejor forma posible: haciendo feliz a todos los aficionados al Hobby con nuestra increíble gama de productos Games Workshop.

En nuestros establecimientos encontrarás nuestro catálogo habitual de productos junto a exclusivos productos para estas fechas, como la megacaja de pintura, expansiones para el tablero modular, mochilas para transportar tus ejércitos con mayor comodidad y cajas enormes de producto como las brigadas para Warhammer y las megafuerzas para Warhammer 40,000. ¿Ya tienes preparada tu lista de regalos?

¡Apúntate a las actividades Iron Halo de enero, febrero y marzo 2010!

Como sabemos lo tedioso que resulta cada enero volver a la rutina del día a día, en los centros de hobby Games Workshop y en diversos puntos de venta independientes, se organizarán diferentes actividades para que mientras incrementas tus conocimientos de Hobby, pases un rato entretenido y divertido. Con las actividades diarias del "Iron Halo" aprenderás nuevas técnicas que te ayudarán a montar, pintar y jugar con tus ejércitos de Warhammer, Warhammer 40,000 o La Guerra del Anillo.

Además de las actividades diarias, el Iron Halo engloba tres fantásticas actividades que no te puedes perder:

II Torneo Chicoz Duroz. Empezará el próximo 1 de febrero. Si el año pasado estábamos buscando el Chico Máz Duro, este año encontraremos al Equipo Máz Duro. En esta ocasión, durante febrero y marzo celebramos dos rondas (una cada mes) de Warhammer 40,000 a nivel nacional, con ejércitos de 2.000 puntos, en equipos de tres personas quienes deberán jugar con la misma raza.

Cada integrante jugará dos partidas en cada ronda, por lo que el resultado del equipo equivaldrá a la suma de las seis partidas (dos partidas por tres participantes). De aquí surgirán los diez equipos mejores clasificados que jugarán la gran final el 27 de marzo.

Este año los participantes combatirán ferozmente para poder decir: "Somoz loz chicoz máz duroz".

I Concurso de Pintura de Ejércitos GW. Comienza en enero y consiste en un concurso nacional de pintura para averiguar cuál es el ejército más espectacular de La Guerra del Anillo. A principios del mes de febrero publicaremos en nuestra web los 10 mejores ejércitos, para que tú puedas decidir cuál es el que más te gusta y merece ser el ejército campeón. El ejército ganador lo daremos a conocer a principios de marzo en nuestra propia web.

¿A qué estás esperando para acabar de pintar tus miniaturas? Tienes hasta finales de enero para demostrar que tu hueste es la mejor de toda la Tierra Media.

Morrslieb la luna del Caos. Morrslieb es el nombre que recibe la misteriosa segunda luna que juega un papel tan importante en los rituales y la mitología Skaven. Los hombres rata creen que la verdosa y contaminada luna está completamente hecha de Piedra Bruja. Cuando los meteoritos de dicha sustancia caen del cielo, los Skaven lo interpretan como una señal de que la Gran Cornuda está complacida con sus hijos y quiere premiarles.

Aunque la órbita de Morrslieb es notoriamente impredecible, su plenitud durante el mes de la siembra indica la llegada de la gran fiesta anual de las ratas. Al menos una vez cada pocas décadas, Morrslieb se mantiene en fase de luna llena durante el periodo de trece días seguidos.

Los Skavens tienen un astuto y malvado plan: Construir un gigantesco cañón de disformidad para disparar un potente rayo disforme hacia la luna Morrslieb y que grandes pedazos de ella asolen las tierras de todas las razas del mundo de Warhammer. ¿Llevarán a cabo este infame plan?

Estará en tus manos conseguir o impedir que se lleve a cabo tan demente propósito.

WHITE DWARF

RESUMEN DEL AÑO

Andy Hall: ¿me lo parece a mí o diciembre parece llegar con una increíble regularidad? Para acompañar nuestros turrones y cava, hemos decidido crear esta retrospectiva del año que termina y que ha estado repleto de novedades. Este año podría resumirse en una palabra: ¡grande! Hemos librado grandes batallas en la White Dwarf y partidas a gran escala de la Guerra del Anillo. Incluso algunos de los kits de plástico que han salido a la venta este año como el pizoteador y el Shadowsword, y kits de escenografía como el templo de calaveras eran muy grandes. Los kits realmente definieron un año de grandes novedades, empezando por el tablero de juego modular y acabando con la fortaleza de redención. ¡Y si piensas que el 2009 ha sido grande, espera a ver lo que habrá en 2010!

¡Ene-waaagh-ro!

ENERO

A principios de año el Studio se convirtió en el caldo de cultivo de infestaciones orkas y esto quedó reflejado en la White Dwarf de enero, que venía repleta de pieles verdes y su flota destartalada de vehículos. La estrella del ¡Waaagh! de enero fue el imponente karro de guerra orko, un kit que puede personalizarse sin esfuerzo y un anticipo de las novedades de los meses siguientes.

El karro de guerra orko de plástico fue muy bien acogido por los kaudillos de todo el mundo.

Salón de la fama

ENERO

En el número de la White Dwarf de enero se inició una sección muy popular en la que nuestros artistas, pintores y diseñadores de miniaturas eligen su miniatura Citadel favorita de todos los tiempos. Jes Goodwin recogió el guante y nominó como su favorita al coronel de la guardia imperial de Brian Nelson.

¡El pizoteador!

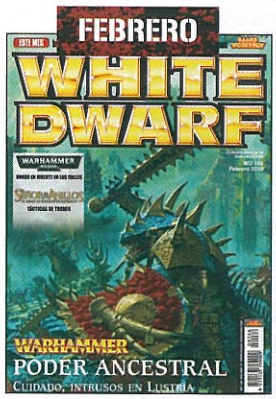
MARZO

El número de marzo de la White Dwarf coincidió con el lanzamiento de dos kits de plástico gigantes. El pizoteador orko amenazaba aplastar todo lo que se encontraba en su camino en muchas partidas de Apocalipsis, pero las fuerzas del Imperio contraatacaron con el combo matatitanes Shadowsword/ Stormlord. El informe de batalla de Apocalipsis de la White Dwarf los reunió a todos en una de las batallas más ambiciosas que hemos elaborado jamás.

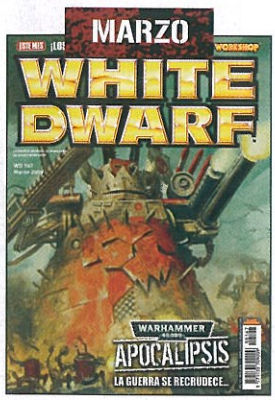
2009

ENERO

FEBRERO



MARZO



Otro año está a punto de acabar, y otras 12 revistas han librado una guerra interminable contra las fechas límite. Andy Hall nos presenta esta retrospectiva de las novedades Citadel y algunos momentos destacables de la revista de hobby favorita de todo el mundo.

ABRIL

LA GUERRA DEL ANILLO™

"El tablero está dispuesto, y ya las piezas en movimiento... Es la gran batalla de nuestro tiempo". Son palabras de Gandalf, ¡y por las barbas de Grombrindal que tenía razón! La Guerra del Anillo, como seguro que sabes, trata de grandes batallas. Lo bueno de este sistema de juego es que puedes incluir toda tu colección de miniaturas de El Señor de los Anillos y, simplemente agrupándolas en compañías de infantería o caballería, puedes convertirlas en un ejército de la Guerra del Anillo. Y ampliar tu fuerza nunca había sido tan sencillo gracias a la gran gama de miniaturas de plástico, incluidos los nuevos Ents y Galadhrim.

White Dwarf empezó su cobertura de La Guerra del Anillo con la serie Diario de guerra de Mat Ward previa al lanzamiento del juego.

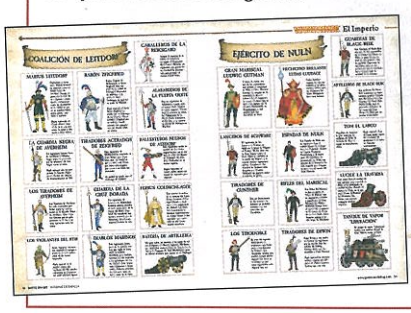
Cuando hicimos nuestro primer informe de batalla de La Guerra del Anillo, recreamos nada más y nada menos que la batalla de los Campos del Pelennor. Hasta la fecha, ninguna partida del Señor de los Anillos había concentrado tantas miniaturas.

Gandalf el Blanco en los Campos del Pelennor.

JUNIO

Espada y vapor

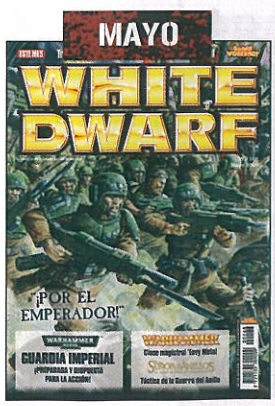
El Imperio regresó a las páginas de la White Dwarf en el mes de junio con grandes espaderos, arqueros y un nuevo tanque de vapor de plástico. Ya puedes montar todo un ejército imperial compuesto únicamente por miniaturas de plástico. También han contado con un nuevo libro, repleto de heráldica e información de las provincias imperiales. Jeremy Vetock lideró la cobertura de la campaña Tambores de guerra.



JULIO

La guerra en todos los frentes

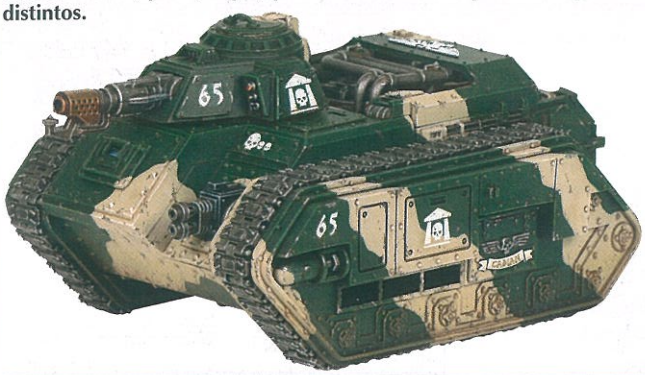
Planetstrike aterrizó en julio respaldado por una serie de escenografía "activa", ¡desde la que puedes devolver los disparos!



Choque de tanques

AGOSTO

El mes de mayo coincidió con la llegada de la Guardia Imperial, que recibió los refuerzos de sus tanques en agosto. Estos kits muestran la gran diversidad de nuestras matrices de plástico. Con el kit del Hellhound, por ejemplo, puedes montar tres tipos de tanque distintos.



Clases magistrales

OCTUBRE

Una de nuestras secciones más aclamadas del año pasado fue la de Clase magistral 'Eavy Metal. En esta serie habitual de la revista, nos adentramos en cada detalle y aspecto del proceso de pintado de una obra maestra.

Prepárate para el abordaje

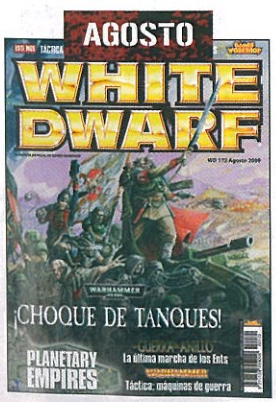
SEPTIEMBRE

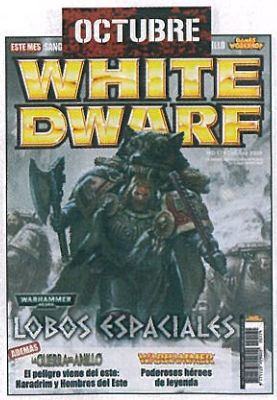
La gran sorpresa de 2009 fue el regreso de Space Hulk. Las lujosas secciones del tablero proporcionan un perfecto telón de fondo para las magníficas miniaturas de Exterminadores y Genestealers creadas por Alex Hedström. Celebramos el lanzamiento de Space Hulk con un informe de batalla golpe a golpe, que por suerte gané yo *(¡una hazaña que no esperamos que se repita en 2010 – Ed!)*.

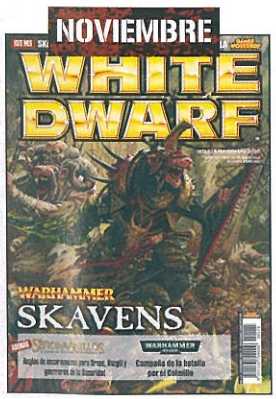
Space Hulk 360º

PÁGINA WEB

El equipo de la web y el de la White Dwarf forman una unidad de combate fuertemente unida, así que hemos aprovechado esta ventaja para elaborar artículos para la web que no han podido elaborarse para la White Dwarf. Un gran ejemplo de ellos es la galería de 360º grados de miniaturas de Space Hulk. ¡Todos los vídeos pueden encontrarse online, así que asegúrate de consultarlos!







La hora del Lobo

OCTUBRE

Además de producir kits mejores y más grandes, los diseñadores Citadel tratan de mejorar constantemente nuestras matrices de plástico para que sean lo más versátiles posible. Los Lobos Espaciales llegaron en octubre y son la mejor muestra de este principio. Cada matriz incluye tantos componentes extra que con un solo kit puedes montar una escuadra completa de Lobos Espaciales y te sobrarán un montón de componentes para que puedas realzar el aspecto del resto de tu fuerza.

Marea de alimañas

NOVIEMBRE

En noviembre los Skavens plagaron el mundo de Warhammer. La mayoría del equipo de diseño tiene algo que ver con el nuevo aspecto malévolo de la raza, pero hay que hacer una mención especial a Seb Perbet y Colin Grayson por el fenomenal trabajo realizado con las nuevas máquinas de guerra de plástico, como la campana gritona.

Packs de componentes

COMPONENTES

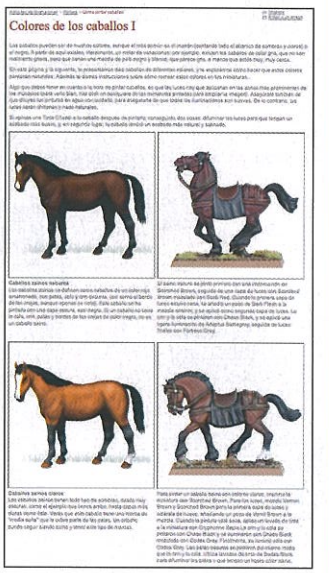
Nuestra gama de packs de componentes ha seguido ampliándose durante todo el año, desde una nueva matriz de plástico para el karro de guerra, hasta el relanzamiento de la tripulación de tanque de metal de la Guardia Imperial. Unos de nuestros favoritos del año ha salido a la venta este mes (el nuevo pack de componentes de Puños Carmesíes (consulta la página 119).

¡Montaje Online!

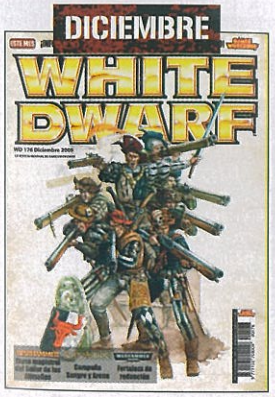
PÁGINA WEB

La nueva página web de Games Workshop se puso en funcionamiento en el 2009. En ella, puedes comprar online los últimos kits o puedes leer centenares de artículos de hobby y ahora es mucho más fácil de navegar y usar; además, si te registras (gratuitamente) puedes guardar tus artículos favoritos y podemos avisarte de eventos y productos que puedan interesarte.

Actualizamos nuestra web cada semana con una amplia variedad de artículos, así que asegúrate de consultarla a menudo para estar al tanto de todas las novedades. Una de las secciones que más se consulta online es la de las guías de montaje; en este sentido hay que destacar el trabajo de nuestro héroe del hobby, Nick Bayton y del fotógrafo de la web, Jim Sowter. Los artículos incluyen las indicaciones básicas, imágenes magníficas y consejos prácticos sobre cómo montar y pintar tus miniaturas. Si tienes algún problema al montar tu estegadón o pintando tu Sentinel, consulta nuestra página web.


Colores de los caballos I

DICIEMBRE



2010

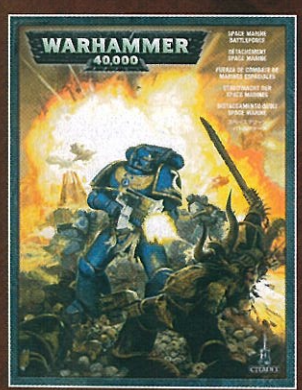
PRÓXIMAMENTE...

Bueno, este año ha sido grande, pero el año que viene promete ser aún más grande *(el filtro hiperbólico de Andy se ha roto de nuevo – Ed)*. Estas son solo dos de las miniaturas que ya hacen cola a la espera de su lanzamiento ¡más en el próximo número!

WARHAMMER 40,000™

FUERZAS DE COMBATE

Las fuerzas de combate de Warhammer 40,000 son la base ideal para iniciar un nuevo ejército o para ampliar uno ya existente con refuerzos. Cada caja incluye miniaturas Citadel de plástico tanto de tropas básicas como especiales para que puedas luchar en una galaxia devastada por la guerra.

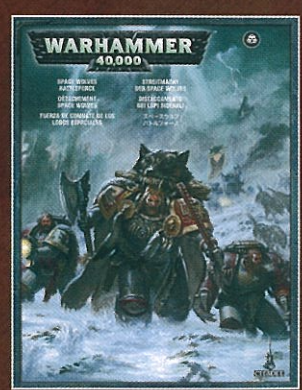


Marines Espaciales

Los guerreros más poderosos de la humanidad, los Marines Espaciales mantienen vigentes su juramento de hace diez mil años de proteger al Imperio de la humanidad.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 15 Marines Espaciales tácticos
- 5 Exploradores Marines Espaciales
- 5 Marines de Asalto
- 1 Rhino

FUERZA DE COMBATE DE MARINES ESPACIALES
Código de producto: 99120101059
80 €

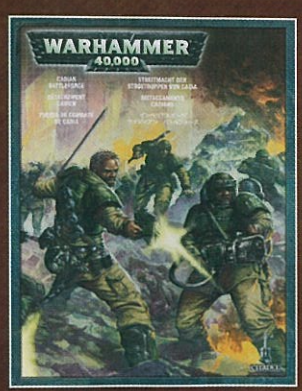


Lobos Espaciales

Los Hijos de Russ son guerreros nobles pero salvajes que combaten por toda la galaxia para llevar la justa venganza a todos los que se les oponen.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 20 Lobos Espaciales
- 5 Exploradores Marines Espaciales
- 1 Cápsula de desembarco

FUERZA DE COMBATE DE LOBOS ESPACIALES
Código de producto: 99120101080
80 €

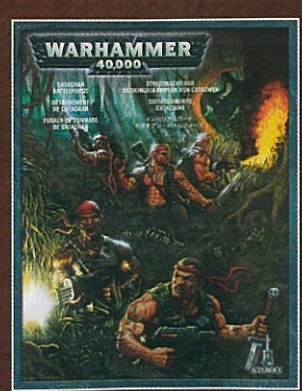


Cadia

Los cadianos son una fuerza altamente disciplinada y eficaz, que protege la Puerta de Cadia para evitar que el Caos irrumpa en la galaxia.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 1 Escuadrón de mando de Cadia
- 20 Tropas de Choque de Cadia
- 3 Dotaciones de armas pesadas
- 1 Sentinel

FUERZA DE COMBATE DE CADIA
Código de producto: 99120105041
85 €



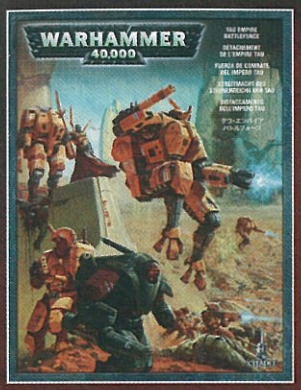
Catachán

Procedentes del mundo letal de Catachán, llegan estos fuertes guerreros de la Guardia Imperial, los guerreros de la jungla, dispuestos a matar.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 1 Escuadrón de mando de Catachán
- 20 Guerreros de Jungla de Catachán
- 3 Dotaciones de armas pesadas
- 1 Sentinel

FUERZA DE COMBATE DE CATACHÁN
Código de producto: 9912010542
85 €

Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

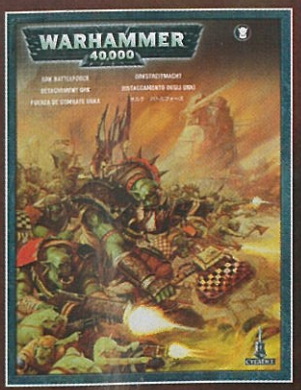


Imperio Tau

Los Tau son una raza joven y fuerte, tecnológicamente avanzada, cuyo único deseo es llevar la paz a todos, por el Bien Supremo.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 1 Armadura XV8 Crisis
- 1 Transporte Mantarraya
- 3 Armaduras XV25 Crisis
- 1 Drone telemétrico
- 12 Guerreros de la Casta del Fuego
- 6 Drones de combate
- 12 Kroots

FUERZA DE COMBATE DEL IMPERIO TAU
Código de producto: 99120113018
80 €

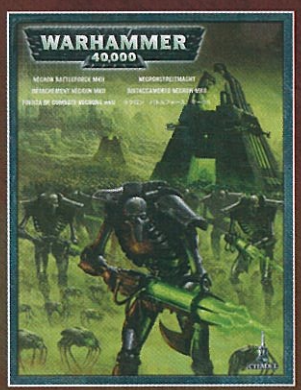


Orkos

Los pieles verdes son una plaga en la galaxia, una raza de guerreros brutales que utiliza una tecnología primitiva pero brutal; en una palabra: solo viven para luchar.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 20 Guerreroz Orkos
- 3 Motoriztas Orkos
- 1 Kamión Orko

FUERZA DE COMBATE ORKA
Código de producto: 99120103009
80 €

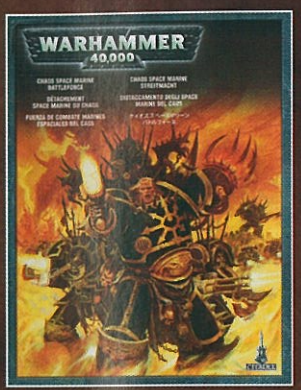


Necrones

Estos autómatas imparables han permanecido en letargo durante millones años. Pero, ahora, los Necrones han despertado para cosechar las almas de todos.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 28 Guerreros Necrones
- 3 Destructores Necrones
- 7 Enjambres de Escarabajos

FUERZA DE COMBATE NECRONA
Código de producto: 99120110008
80 €



Marines Espaciales del Caos

Estos traidores del amanecer de la historia, vendieron sus almas al Caos hace mucho y, desde entonces, sus corazones están consumidos por la venganza.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 15 Marines Espaciales del Caos
- 5 Marines Espaciales del Caos Poseídos
- 8 Bersérkeres de Khorne
- 1 Rhino del Caos

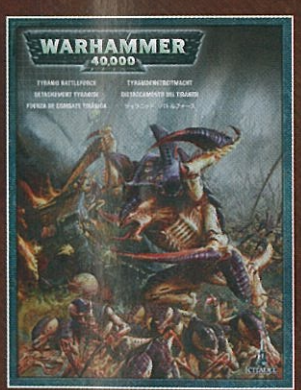
FUERZA DE COMBATE MARINES ESPACIALES CAOS
Código de producto: 991201102018
80 €

Eldars Oscuros

Los Eldars Oscuros son los Eldars más malvados, ya que esclavizan a criaturas de toda la galaxia, infligiéndoles torturas horribles.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 1 Incursor Eldar Oscuro
- 5 Motocicletas Guadaña
- 20 Guerreros Eldars Oscuros
- 1 set de árboles de jungla para Warhammer 40,000

FUERZA DE COMBATE DE LOS ELDARS OSCUROS
Código de producto: 99120112006
80 €

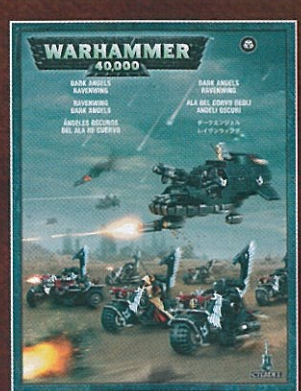


Tiránidos

Procedentes de otra galaxia, los Tiránidos lo devoran todo, un depredador cuya presa es cualquier tipo de vida que encuentren en su camino.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 3 Guerreros Tiránidos
- 8 Hormagantes
- 8 Termagantes
- 8 Genestealers
- 1 Cárnifex

FUERZA DE COMBATE TIRÁNIDA
Código de producto: 99120106011
80 €

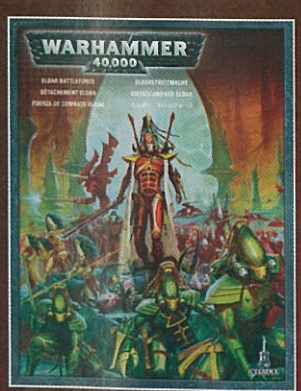


Ángeles Oscuros del Ala del Cuervo

La 2ª Compañía del Capítulo de los Ángeles Oscuros, el Ala del Cuervo, se cuenta entre las fuerzas de ataque más rápidas del Imperio.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 6 Motocicletas del Ala del Cuervo
- 1 Motocicleta de ataque del Ala del Cuervo
- 1 Land Speeder del Ala del Cuervo

ÁNGELES OSCUROS DEL ALA DEL CUERVO
Código de producto: 99120101052
80 €



Eldars

Los maltrechos restos de la que antaño fue una gran civilización, los Eldars son una raza agonizante que sueña con recuperar sus días de gloria.

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 5 Vengadores Implacables
- 8 Guardianes Eldars
- 1 Bípode de combate
- 1 Serpiente Eldar
- 1 Dotación de arma pesada con 2 Guardianes

FUERZA DE COMBATE ELDAR
Código de producto: 9912010422
80 €

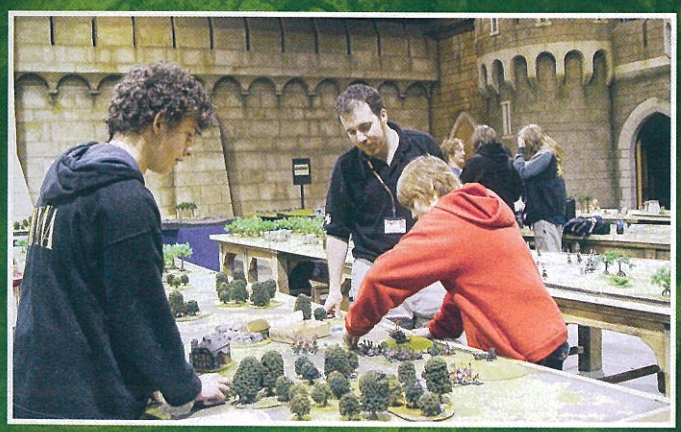
Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

EN TIENDAS ESTA NAVIDAD

Pintando miniaturas grandes

Miércoles 2 de diciembre, a las 17,30hs.

Ven y participa en el taller de pintura especial, donde te enseñaremos técnicas especiales para pintar las miniaturas más grandes de tu colección sin gastar pote tras pote de pintura.



Vehículos blindados

Miércoles 16 de diciembre, a las 17,30hs.

Las técnicas para pintar vehículos blindados como los tanques por ejemplo, son fáciles de aprender y muy divertidas de usar. Ven a participar en este taller para descubrir los secretos para tener unos tanques de lujo.

TARDES DE BATALLA

Lucha de Titanes **04/12/09**

En esta tremenda batalla, participarán criaturas monstruosas de todo tipo, desde gigantes y dragones hasta salvajes bestias como hidras y manticoras. ¡Elige tu monstruo favorito y combate para ganar un premio especial!

Brutalidad acorazada **18/12/09**

¡Tanques, tanques y más tanques! Líneas de batalla de tanques superpesados, Leman Russ, Predators, Land Raiders... Una batalla descomunal donde sólo participarán vehículos blindados. Si quieres participar en esta mega batalla de tanques, preséntate en tu tienda más cercana el viernes 18.

¡PARA MÁS DETALLES, LLAMA A TU TIENDA MÁS CERCANA!

www.games-workshop.com

DE DAVE Y JERM

VIEJAS HISTORIAS DE GUERRA

VETERANOS DE CAMPAÑA PREDICANDO EN EL DESIERTO

Nuestra intrépida pareja ha llegado al ecuador de su campaña de Warhammer, un buen momento para que nos cuenten sus últimas anécdotas, escenarios, elementos de modelismo y consejos relativos a la campaña...

Jeremy: las campañas son para los más ambiciosos. Aunque enlazar una serie de partidas entre sí o idear un objetivo factible, una estructura de liga sencilla o una campaña secuencial tipo escalera es divertido y práctico, en mi opinión, carecen de la profundidad y emoción que pueden brindarte una campaña bien escrita y jugada. Para mí, una campaña es el tipo de partida definitiva. Quiero relatos épicos protagonizados por una hueste de personajes interesantes y campos de batalla, cuyos nombres evoquen batallas encarnizadas. Me gusta decir cosas como "ese regimiento sobrevivió a la batalla del Templo de los Cráneos" y que todo el mundo entienda lo que quiero decir, reconociendo instantáneamente a los héroes que sobrevivieron a esa batalla y lo que implica su supervivencia.

Una buena campaña hará historia. Tus propios líderes legendarios, ya sean héroes o villanos, surgirán de esas partidas memorables.

Dave y yo somo jugadores veteranos ("carrozas") de manera que empezamos nuestra última campaña de Warhammer con los ojos puestos en los peligros que suponen una serie de batallas enlazadas. Los jugadores más cínicos se centran en los puntos negativos como que "las campañas se quedan estancadas en las reglas, o que disminuyen y mueren con el tiempo". A menudo tienen razón en tales afirmaciones y ha supuesto el fin de muchas campañas, incluidas algunas de las nuestras. Pero, a veces asumimos más responsabilidades de las que podemos abarcar, merece la pena y, en mi opinión, organizar una campaña es una de ellas.

Probablemente no te sorprenda saber que el rincón del Studio en el que trabaja Dave Andrews tiene más cantidad de matrices amontonadas y componentes de los que puede acumular un aficionado al hobby coleccionándolas durante toda la vida.

En nuestra campaña actual, a la que denominamos "La invasión de Toggenheim", Dave y yo admitimos desde el principio que íbamos a cocinarla "a fuego lento" aunque tendría algunos momentos álgidos.

Y la verdad es que Dave y yo nos distrajimos bastante. Al principio, mantuvimos nuestro plan de jugar cada quince días, pero el plazo se amplió a una cada mes y después incluso una cada varios meses. ¿Te sorprende? Pues no deberías. Durante bastante tiempo, Dave y yo hemos estado muy ocupados trabajando en *++censurado por orden de la Inquisición++* así que disponíamos de muy poco tiempo libre para dedicarlo al hobby. Otras veces eran motivos familiares los que lo impedían (las vacaciones, las mudanzas y la vida en general suelen interponerse en el camino de las partidas y el pintado. Y las campañas se van dejando de lado más a menudo de lo que nos gustaría, pero incluso eso tiene algunas ventajas. Tienes más tiempo para pensar en la trama, aunque eso no siempre entraña más tiempo para pintar, modelar o jugar. Cuando solo puedes librar una batalla de una campaña al mes, la partida suele acabar teniendo bastante peso, porque tanto Dave como yo queremos aprovechar al máximo las pocas oportunidades de juego que tenemos.

PROGRESOS

A pesar de todos los retrasos, la campaña ha progresado un poco. Como los lectores probablemente recordarán sobre todo por las imágenes, es que nuestra campaña se basaba en un ejército de Orcos y Goblins invadiendo el Imperio *(los que no tengan una buena memoria, pueden consultar el número 167 de la White Dwarf – Ed)*. El objetivo de mis pieles verdes era capturar Toggenheim, la capital de la región. El plan de Dave era mantener el control de sus aldeas y ciudades y expulsar a los invasores.

¿CAMBIO DE REGLAS?

Varios espectadores de nuestras batallas ocasionales, los movimientos en un mapa a gran escala o las listas de organización de ejército secretos pedían a gritos qué reglas estábamos usando para la campaña. La verdad es que estamos cambiándolas sobre la marcha y haciendo nuestras propias reglas de la casa. De hecho, las razones por las que queríamos organizar una campaña eran para discutir las reglas, crear escenarios y jugar con nuestros ejércitos fue una de las razones por las que queríamos jugar una campaña. Siempre resulta divertido organizar nuevas batallas y organizar algunos mapas al azar. Otra ventaja de seguir la campaña de una forma más pausada es que disponíamos de tiempo para escribir nuestras propias reglas, en lugar de usar borrones escritos a mano en cualquier sitio.

¿QUÉ ES UNA CAMPAÑA?

La palabra campaña se deriva del vocablo latino tardío *campanea, que significa "campo llano" y de *campus, que significa campo. Cuando los ejércitos marchan a la guerra, pernoctan en los campos al aire libre, por lo que resultaban el lugar más apropiado para las maniobras militares a gran escala. La mayoría de los ejércitos buscan cuarteles permanentes durante las estaciones más frías, aventurándose a salir al campo únicamente en los meses más cálidos del año, cuando el viaje era más fácil, los vados podían atravesarse, etc. En este contexto, frases como "de campaña" y "estación de campaña" cobran más sentido.

Para nosotros los jugadores, una campaña la definen una serie de batallas enlazadas con una narrativa plausible y continua. A menudo emplean matices adicionales en las batallas como por ejemplo la experiencia (tu ejército va ganando en estatus de elite), la fatiga (has marchado con tu ejército durante demasiado tiempo), suministros (¡has agotado tu línea de suministros!) y otras invenciones varias a cargo de los jugadores de la campaña y sus organizadores (asesinatos, malestar político, desastres inducidos mágicamente, ataques de monstruos, etc,).

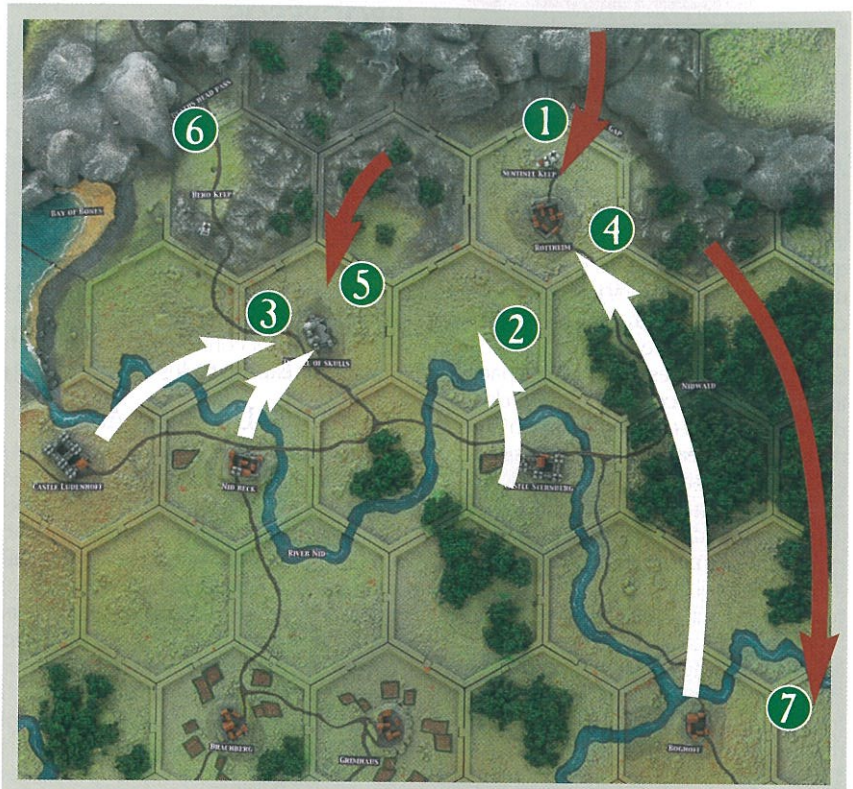
Inferior: *el ejército del Kaudillo Orco Negro Grod Zerzenacabezaz fue virtualmente aniquilado durante la infame batalla por el Templo de los Cráneos.*

EL MAPA

En nuestra campaña, los movimientos a gran escala de ejércitos enteros se resuelven gracias al mapa de Mighty Empires y, cuando dos ejércitos se enfrentan en el mapa, la partida de Warhammer se libra en el terreno adecuado. Esta partida de la campaña te proporciona una situación táctica y un marco divertido en el que establecer perímetros en los que tenga lugar la batalla. Inicialmente, ni Dave ni yo podíamos ver nuestros respectivos ejércitos en el mapa hasta que estuvieran el uno adyacente del otro, o uno de mis ejércitos alcance un hexágono de una de las muchas torres de vigilancia imperiales. Tanto Dave como yo habíamos utilizado este tipo de movimiento de mapa oculto en otras campañas en las que ambos ejercíamos de árbitros. Sin embargo, cuando jugábamos esta campaña, nos dimos cuenta que mantener en secreto los resultados en el mapa suponía demasiado trabajo, así que lo dejamos. Aunque ya no contábamos con el factor de efectuar movimientos ocultos, queríamos encontrar a alguien que fuera un tercer mediador para perder la pista de dónde se hallaban los ejércitos. Este es un gran ejemplo de cómo cambiamos las reglas sobre la marcha, eliminando las partes más onerosas (la contabilidad y la coordinación) que son las que más ralentizan una campaña.

Mi plan inicial era destruir el anillo de ciudades y torres de vigilancia, pero resultó ser demasiado costoso.

Había conseguido destruir una sola torre de vigilancia y una ciudad, pero hacerlo me había costado la mayor parte de mis dos ejércitos. Dave se había anticipado a mis ataques y había movido a un gran número de tropas imperiales a la zona. Si hubiese podido romper su anillo defensivo exterior, mis ejércitos podrían causar estragos en el interior relativamente desprotegido. Incluso ahora puedo adelantar a mis jinetes lobo y reunir a los jinetes araña para que hostiguen su asentamiento de vanguardia (y devoren a la milicia desventurada). Bueno, ese es mi plan actual...



RESUMEN DE UNA INVASIÓN (HASTA LA FECHA)

1. *La batalla inicial de Rottheim. Racknid el Rancio destruye la torre de vigilancia Fortaleza del Centinela, pero Rottheim se salva.*
2. *Se suceden una serie de ataques en los que los pieles verdes tratan de conquistar Rottheim y cruzar el río. Vuelven a ser desbaratados.*
3. *Los ejércitos del Kaudillo Orco Negro Grod Kortakabezaz y el capitán del Reik Scheiverhasenbergerstein se enfrentan en el Templo de los Cráneos.*
4. *El líder del ¡Waaagh!, el caudillo Grumskul dirige el ataque a Rottheim, junto a dos estandartes adicionales de Orcos y Goblins. Las bajas sufridas por los pieles verdes son tan altas que tienen que inventar una regla para recibir refuerzos.*
5. *En la segunda batalla del templo de los Cráneos, el hechicero Brillante Albrecht trata de encontrar el temido Cráneo del Destino enterrado bajo el templo (consulta más adelante) antes de que lo haga el Chamán Orco Salvaje. ¿Enloquecerá a causa de su poder o conseguirá dominar su poder?*
6. *Una incursión para destruir el campamento orco es rechazada. El barón Cornelius Boch consigue capturar al Chamán de la tribu Piñoazul.*
7. *Después de descansar y recibir refuerzos, Racknid el Rancio marcha con su ejército hacia el bosque Nidwald y atraviesa el río Nid. Se trata de la mayor incursión piel verde hasta la fecha.*

MOVIMIENTO EN EL MAPA

Nuestro sistema de movimiento en el mapa era muy sencillo. Cada ejército estaba representado por un contador especial (¡resulta muy útil para todo tipo de objetivos!). Cada ejército podía mover un solo hexágono o, si la fuerza era mayoritariamente de caballería o de tropas de exploradores, podían mover dos hexágonos. Los ejércitos que viajaban exclusivamente por una de las carreteras del mapa podían mover un hexágono adicional. Los ejércitos que viajan exclusivamente por una de las carreteras del mapa podían mover un hexágono adicional. Por último, un comandante podía intentar que su ejército marchara si obtenía un resultado de 4+ (en cuyo caso podría mover un hexágono más). Pero si obtenía un resultado de 1, no podría mover y tendría muchas posibilidades de sufrir bajas.

BAJAS

Cuando empezamos nuestra campaña, Dave y yo sabíamos que tendríamos que elaborar alguna regla para los refuerzos, pero no sabíamos exactamente cómo resolverlo. Cuando un ejército se movía por el mapa, se enfrenta a un enemigo, lucha y sufre bajas, anotamos el número de tropas que sobreviven a la batalla. Disponíamos de una tabla para ver lo que le ocurría a un personaje muerto (consulta a la derecha), pero las unidades parecían ir menguando. El problema se hizo patente ya que habíamos empezado a jugar con ejércitos de 2.000 a 4.000 puntos y ahora tenían, en algunos casos, menos de 500 puntos. Una unidad de 45 Orcos Negros quedó reducida a 6 miniaturas tras el desastre piel verde en la primera Batalla por el templo de los Cráneos. Jugar partidas con fuerzas desequilibradas y valores en puntos diferentes era parte del juego, pero nuestro objetivo era que uno de los bandos tuviera una cierta ventaja, no que cada combate acabara en una auténtica masacre.

Nuestra solución se basó en la contabilidad que queríamos hacer (¡muy poca!) y mantenerlo todo lo más sencillo posible. Tras acabar una batalla, ambos revisamos nuestras bajas. Las unidades que fueron arrasadas podrían regresar con la mitad de sus efectivos con un resultado de 5+ y si no lo conseguías, la unidad quedaba eliminada. Las unidades que sobrevivían pero quedaban reducidas a la mitad de sus efectivos iniciales se quedaban igual y las unidades que sobrevivan conservando más de la mitad de su número inicial, contarían con la mitad de sus bajas para la siguiente partida. Si alguna de estas recuperaciones de bajas da como resultado una unidad demasiado pequeña como para ser tenida en cuenta (7 Goblins Nocturnos por ejemplo), simplemente incorporamos los supervivientes a otra unidad parecida. Por ejemplo, la unidad de lanceros Goblins Nocturnos ahora podía unirse a otra unidad de arqueros Goblins, pero obviamente no a una unidad de jinetez de jabalí que son mucho más costosas en puntos.

LA OPINIÓN DE DAVE

Las campañas representan una forma de generar batallas interesantes e inusuales además de proporcionar un nuevo nivel estratégico a tus partidas. Sin embargo, a mí lo que más me gusta es que genera un trasfondo y una historia para los ejércitos, personajes y lugares de la campaña. Siempre les pongo un nombre y un trasfondo a mis personajes y unidades. Normalmente se me ocurre cuando estoy pintando o conversionando las miniaturas. Disfruto dando a mi ejército ese sabor de único. A lo largo de este artículo, podéis ver algunas de estas unidades.

TABLA DE BAJAS DE PERSONAJES

Cuando un personaje muere durante una batalla, se retira de la partida, pero después tiramos 2D6 para determinar "lo que le ocurrió exactamente". Esta tirada puede cambiarse por un modificador de +1 por ganar la batalla o -1 por perderla. Nosotros modificamos la tirada en caso de que la muerte del héroe fuese particularmente horrible, como por ejemplo cuando el chamán Goblin Nocturno Fugnutz recibió 6 heridas en una sola ronda, durante un desafío con el conde Ulric von Ludenhoff.

2D6	Resultado
2	Muerto, muerto y requetemuerto. ¡De ésta no sale!
3	Con un resultado de 3+ la miniatura está muerta; si el resultado es otro, la Resistencia del héroe queda reducida a la mitad de manera permanente (redondeando hacia abajo).
4	Herido: tira 1D6 por cada referencia del perfil de atributos. Con un resultado de 4+, ese atributo quedará reducido a 1 de forma permanente. Además, la miniatura es capturada.
5-6	El personaje pierde 1 herida permanentemente y además, ha sido capturado por el ejército enemigo.
7	Pierde un ojo: la miniatura sufre -2 a la HA. con un resultado de 4+, la miniatura es capturada y cualquier otro resultado indica que la miniatura ha logrado alcanzar las líneas amigas.
8-9	Capturado.
10	Escapa y logra alcanzar las líneas amigas sin sufrir daño.
11	Escapa, logra alcanzar las líneas amigas y ahora siente *odio* por el enemigo.
12	Heroicamente escapa de regreso a las líneas enemigas. El personaje obtiene +1 al Liderazgo (hasta un máximo de 10) y causa *miedo* en las tropas enemigas.

MONSTRUOS Y MAQUINAS

Lo que solemos hacer con las unidades especiales del ejército como las máquinas de guerra y los monstruos es tratarlos con más dureza. Esto anima mucho más a los ejércitos formados básicamente por tropas y si incluyes una unidad especial, sabes que es más arriesgado. Aún así, estoy seguro de que Dave me tiene reservado al menos un ejército con muchos efectivos de artillería pesada, una fuerza con la que, potencialmente, puede aniquilarme. Pero si consigo acercarme y ganar la partida, hay muchas probabilidades de que mis bajas regresen, mientras que sus máquinas serán borradas del mapa.

NUEVOS RECLUTAS

Otro aspecto que hemos tratado al al elaborar nuestras reglas era el de cómo reclutar nuevos ejércitos. Incluso con el sistema de recuperación de bajas recién implantado, estaba claro que teníamos que dar con el sistema mediante el que pudiéramos añadir refuerzos, ya que las batallas tan encarnizadas iban mermando el tamaño de nuestras legiones. Decidimos efectuar una tirada después de que ambos hubiésemos movido en el mapa y librado nuestras batallas. Con un resultado de 6, nuestro bando generaría un nuevo ejército de 1D3 x 1.000 puntos. En cada turno sucesivo, esta tirada se haría progresivamente más fácil (5+, 4+ etc,) hasta que lo consiguiéramos, en cuyo caso empezaríamos nuevas tiradas en la ronda siguiente, necesitando sacar un 6 de nuevo. Mis ejércitos llegaron al norte, mientras que los ejércitos de refuerzo de Dave podían generarse en cualquiera de sus aldeas o ciuda-

El heraldo imperial Ludwig Blackmantle es quién da el toque de rebato de Sigmar, uno de los representantes del ejército de Karl Franz. Liderará al regimiento de grandes espaderos de Dave.

TESOROS OCULTOS

Cuando diseñamos nuestro mapa, Dave y yo nos aseguramos de incluir algunos puntos de interés. Uno de ellos, el templo de Cráneos, era una inclusión fácil. Dave había acabado el elemento hacía poco, de modo que parecía natural incluir una de las colinas del cráneo en nuestro mapa. Meses después, cuando nuestros dos ejércitos se encontraron en el hexágono con un poco de aprensión, tuvimos que inventarnos lo que ocurriría. Un templo con un nombre tan interesante tenía que albergar un objeto mágico poderoso e imprevisible (porque de algún modo estaba maldito); se trataba del temido cráneo del destino. El ganador de una batalla en este hexágono podría reclamar el famoso cráneo cristalizado y desatar sus poderes, a pesar de que un artefacto tan poderoso seguramente acabaría con la cordura del héroe más sensato.

Dos batallas se libraron en la colina ominosa y sacudida por el viento. Desde entonces, hacemos fotos con la cámara digital de nuestros campos de batalla por si más adelante teníamos necesidad de jugar la revancha. En dos partidas se derramó mucha sangre en el templo de los Cráneos, aunque debo admitir que la mayoría fue de piel verde.

La primera batalla acaecida en el templo de los Cráneos fue una masacre de unas proporciones tan grandes que Dave ni siquiera intentó llevarse el cráneo del destino del lugar en el que estaba. En la segunda batalla, la fuerza sitiada de Dave seguramente habría perdido de no ser porque reclamó el cráneo del destino y rápidamente usó todos su poder maléfico contra mi ejército.

EL TEMIDO CRÁNEO DEL DESTINO

Se trata del objeto mágico que yace enterrado bajo las ruinas antiguas del templo de los cráneos. Hace mucho tiempo, un poderoso hechicero murió cuando llevaba a cabo un ritual de invocación que salió mal. El hechicero absorbió tanta energía mágica que se filtró hasta reestructurar el paisaje. Aunque todavía alberga parte de su pensamiento, el cráneo cristalizado también alberga muchos secretos, enterrado bajo el templo.

Una miniatura que esté en posesión del artefacto puede activar el temido cráneo del destino una vez por batalla, al inicio de una fase de magia amiga. Tira 1D6 y consulta la tabla que sigue:

1D6	Resultado
1	*Fusión: el portador recibe una herida que no permite tirada de salvación.*
2	*¡El cráneo predice el futuro!: el portador obtiene* 1D3 repeticiones de tiradas que puede guardar para usarlas en cualquier momento para repetir una tirada (un chequeo de Liderazgo, una tirada para impactar, etc,). Pero recuerda que nunca puedes repetir una segunda tirada.
3	El cráneo revela alguno de sus secretos: durante el resto de la batalla, el portador *puede lanzar hechizos como un hechicero de nivel 4. El portador reconoce instantáneamente cualquier hechizo de su elección. Si el portador ya era un mago, obtiene un Saber adicional.*
4	Invocar guerreros espectrales: el portador obtiene 5D6 guerreros espectrales al lanzar su hechizo (serán tropas básicas de cualquier ejército, aunque sujetas a la regla etérea).
5	*Avisos del más allá: el cráneo habla del futuro. Su portador obtiene una tirada de salvación especial de 2+ durante el resto de la partida , pero también está sujeto a estupidez* ya que no deja de oír la cháchara incesante del cráneo...
6	*El cráneo escupe muerte: en cada fase de Disparo, la miniatura puede situar la plantilla grande sobre cualquier unidad que esté dentro de la línea de visión. Las miniaturas que hayan quedado en contacto con la plantilla, sufrirán una herida con un resultado de 3+ que no permite tiradas de salvación por armadura.*

Esta unidad de elite de arcabuceros "Los Precisos" sobrevivieron a las dos batallas en el Templo de los Cráneos. Tanta valentía requería una unidad modelada especialmente en vez de las miniaturas prestadas que dave había estado usando. Dave ha efectuado conversiones a miniaturas de tropas estatales y arqueros.

Los nuevos reclutas de los Precisos se apostan en lo alto de la cofa para disparar al enemigo desde lo alto. El recluta debe efectuar esta acción con los ojos vendados, contando únicamente con la ayuda de Sigmar y de sus camaradas de abajo para que guíen sus disparos.

BATALLAS COHERENTES

En una campaña, las batallas suelen ir más allá de un simple contador de bajas o de una gran maniobra en el mapa. Son estas batallas, con sus reglas especiales de escenario y oportunidades de modelismo las que más nos gustan a Dave y a mí. Por ejemplo, después de la caída de Rottheim, Dave ha retirado sus ejércitos detrás del río. El único punto seguro para cruzarlo es por la ciudad de Steinburgo, o podía intentar atravesarlo por una sección sin vado. ¿Debía luchar una batalla prolongada contra una ciudad parcialmente amurallada y bien protegida, o tratar de atravesar el río con un defensor alertado en las inmediaciones? Ambas batallas prometían una partida interesante, de modo que discutimos cómo podíamos efectuar aquella maniobra en el mapa y traspasarla luego al tablero de juego.

Ambos acordamos que los pieles verdes podían tratar de atravesar el río si permanecían en un hexágono adyacente al río durante dos turnos ininterrumpidos. Además, solo parecía apropiado que si un jugador quería tratar de cruzarlo, debía anunciar su intención de hacerlo. Nos imaginamos una horda de Orcos y Goblins talando árboles para construirse balsas rudimentarias para transportar a sus tropas hasta la otra orilla del río; ciertamente, no es el tipo de cosa que pasa desapercibida o que los Orcos hacen en silencio para no alertar a los exploradores.

Otra opción, aunque un poco más arriesgada, consistía en pedir a todos los gigantes de mi ejército que transportasen a las tropas. Imagina a estos colosos atravesando el río y transportando a las tropas de una orilla a otra. Razonamos que la tentación de lanzarle cosas sería algo imposible de resistir, así que de momento decidí que no estaba tan desesperado para intentar una maniobra tan desesperada. Aún no.

De modo que nuestra campaña está ahora mismo en el aire. Tengo un ejército acechando en territorio de Dave, pero ¿debería doblar la presión de las fuerzas imperiales amenazando sus líneas principales? Disponía de poco tiempo antes de nuestro siguiente movimiento en el mapa. Estoy tentado a cruzar el río, ya que suena a una gran partida en la que tengo que apresurarme a que mis tropas lo crucen rápidamente para asegurar una cabeza de playa antes de que el contraataque de las fuerzas imperiales para poder retirarme con mi ejército al río. Para ser honestos, se trata de una excusa para montar una flota destartalada. Como he dicho antes: ¡las campañas son para los ambiciosos!

Dave planea añadir as los supervivientes de Rottheim como una unidad de flagelantes. El cuerpo de esta miniatura es el del conductor del carro de cadáveres, y la cabeza y accesorios de la matriz de flagelantes. Gunther el Omnisciente es el Profeta de la Condenación, el líder de los recién reclutados flagelantes. Gunther ha hecho un voto de penitencia que le obliga a permanecer encima de un mástil, transportado por sus seguidores.

Superior: *tanto Jeremy como Dave admiten tener una fijación por incluir vehículos de transporte en sus ejércitos. Incluso nos han prometido incluir algunas reglas para usarlos en un futuro escenario, así que no hay que preocuparse. Debido al estado de confusión de sus cerebros, es probable que se les olvide.*

Izquierda: *el Gran Otto el Gigante es un mercenario del ejército de Dave. La enorme criatura se ha adornado como si fuera un caballero e incluso se ha puesto placas de armadura. Dave ha hecho las placas con láminas de plástico y ha usado varias piezas de matrices imperiales para acentuar más su aspecto de caballero.*

¿QUÉ NECESITAS PARA ORGANIZAR UNA CAMPAÑA DE WARHAMMER 40,000?

Con un editor deseoso de entrar en combate, Mark Lathan desafió a Dave y Jeremy a que elaborasen una campaña de Warhammer 40,000. Sin preocuparse porque les habían puesto contra las cuerdas, ni tampoco por otros plazos de entrega, se lanzaron de lleno a la tarea y hete aquí los resultados.

Dave: ¡nunca habíamos tenido tantas herramientas útiles para que los jugadores pudiéramos organizar una emocionante campaña de Warhammer 40,000!

ENLAZADOS

El mapa del planeta en el que combates puede crearse con el kit de construcción de mapa del suplemento de Warhammer 40,000 Planetary Empires. Incluye generadores de escudo, manufactorums, estaciones de energía, bastiones de mando y, con un poco de ingenuidad, puedes crear una docena más. Con un set o dos puedes definir fácilmente el planeta en el que vas a luchar. Para aterrizajes en combate, usa la expansión de Planetstrike y, si luchas en zonas construidas, puedes usar las reglas de la expansión Muerte en las Calles. Y si incluyes unos cuantos vehículos superpesados, titanes o formaciones de combate en cada bando y también las representas en el mapa, podrás librar una batalla colosal de Apocalipsis.

Si te inventas unas cuantas reglas de reabastecimiento, desembarco de refuerzos o bombardeo de apoyo, puedes añadir algunas partidas de Battlefleet Gothic a la mezcla y cuyo resultado también afectaría a la campaña planetaria.

Jeremy: encontré la inspiración en la campaña de Phil Kelly "El Piedro Ancestral" (consulta la WD 172) y la posibilidad de que se utilicen varios planetas simultáneamente. Haciendo varios mapas de Planetary Empires más pequeños o uniendo unos cuantos sets entre sí, podrías crear varios planetas para tus ejércitos en los que puede transcurrir la campaña. Si añades unas cuantas reglas más sobre cómo interactúan las flotas con estos planetas, ya está. Podrías usar tiradas de dados aleatorias para viajar de un planeta a otro, pero será mucho más divertido si incluyes combates con flotas espaciales usando las reglas de Battlefleet Gothic.

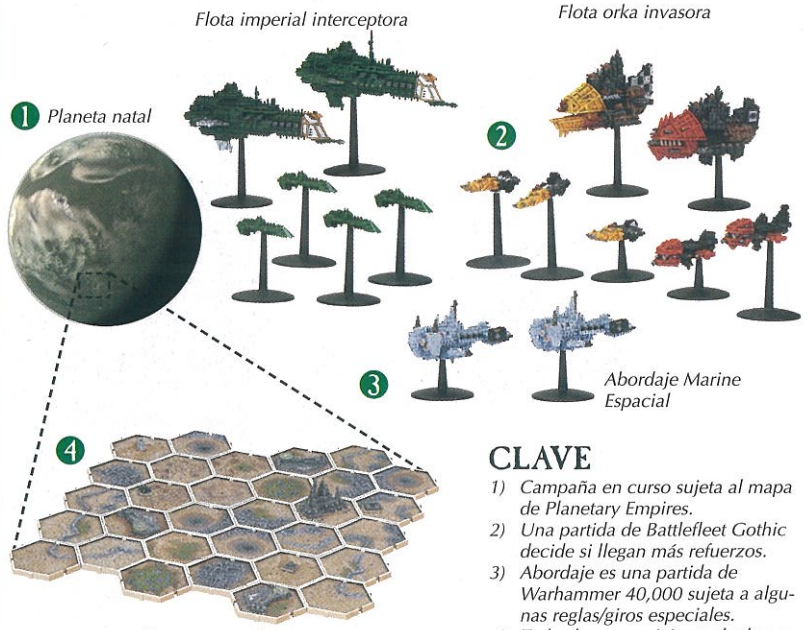
Imagina una campaña centrada en un planeta rodeado de varias bases lunares orbitales defensivas o una campaña para reclamar un cinturón asteroide rico en minerales, que está formado por docenas de rocas del tamaño de lunas. Haciendo un mapa maestro sobre el papel, los jugadores pueden organizar su plan para conquistar la galaxia, moviéndose de los mapas de Planetary Empires cuando efectúen un aterrizaje planetario y después libren partidas de Warhammer 40,000 cuando los ejércitos se enfrenten en la superficie del planeta. Incluso podrías hacer diferentes tipos de superficie para dar más carácter a la batalla. Por ejemplo, ciertas lunas podrían ser superficies heladas, otros podrían ser planetas volcánicos con erupciones de magma repentinas y cataclísmicas, o incluso planetas factoría y lunas cubiertas de templos.

UN POSIBLE RESUMEN DE LA CAMPAÑA

En un planeta distante y alejado del Imperio, un pequeño ejército de la Guardia Imperial trata de repeler desesperadamente una invasión orka. Hasta el momento, los Orkos no son lo suficientemente numerosos para romper las defensas imperiales, pero la llegada de una flota orka de refuerzo sellará el destino de los guardias imperiales. Parte una flota imperial en su ayuda, pero la superioridad numérica orka es tan apabullante que solo pueden tratar de retrasar la invasión.

Antes de la batalla se deciden qué naves orkas transportaran los refuerzos para la batalla planetaria. Cuanto mayor sea el número de naves destruidas, menor será el número de Orkos que alcance la superficie del planeta. Tras la batalla espacial, el resto de la flota orka se pone en marcha, situándose en órbita alrededor del planeta imperial.

Solo cuando los pieles verdes inicien su ataque planetario, una pequeña flota de Marines Espaciales efectuará un audaz ataque. Será un intento desesperado de los mejores guerreros del Emperador que tratarán de abordar la nave insignia orka y matar a su kaudillo. Se disparan muchos torpedos. Si el kaudillo orko o algún Marine Espacial sobreviven al abordaje, se unirán a la batalla que tiene lugar en la superficie del planeta.



La campaña se libra en este planeta, pero se ve influenciada por el control del espacio cercano.

CLAVE

1) *Campaña en curso sujeta al mapa de Planetary Empires.*
2) *Una partida de Battlefleet Gothic decide si llegan más refuerzos.*
3) *Abordaje es una partida de Warhammer 40,000 sujeta a algunas reglas/giros especiales.*
4) *Todos los supervivientes luchan en la superficie del planeta en la batalla final.*

Una flota orka trata de ponerse en órbita alrededor del planeta en pugna en un intento de descargar su carga de guerreros brutales. Una flota imperial se apresura a detener a los invasores.

QUE SEA SENCILLA

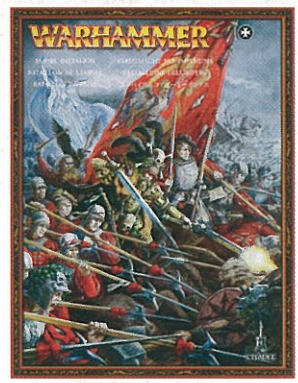
Por supuesto, a Dave y a mí simplemente nos pidieron que juntáramos algunas ideas sobre lo que haríamos si tuviéramos la oportunidad de organizar una campaña de Warhammer 40,000. Es mucho más fácil que se te ocurran ideas complicadas en conjunto que por separado y luego enlazarlas. Sin embargo, es relativamente fácil montar una campaña que se desarrolle en batallas enlazadas individualmente con algunos de los juegos mediante sistemas diferentes. Por ejemplo, puedes jugar una partida de Warhammer 40,000 seguida por una de Battlefleet Gothic, seguida de otra de Planetstrike y culminar con una última batalla de Apocalipsis. El ganador de cada batalla obtiene puntos adicionales (digamos un bonificador de 250 puntos) o una estratagema que podrá usar en la partida final. Por supuesto, me aproveché un poco del entusiasmo de Dave por mezclar sistemas de juego durante una campaña, y empecé a pensar en cómo podía incorporar las ideas a nuestra campaña de Warhammer. Empecé preguntándome cómo podría mi ejército de Orcos encontrar y contratar a un asesino Skaven para que capturase el cráneo del destino y cómo podría transformar eso en una entretenida escaramuza. O quizás podría quitarle el polvo a mi ejército de Warmaster y convencer a Dave para que jugase una partida. Pero, Dave se ha ido por la tangente, algo que creo que os gustará ver la próxima vez...

PRÓXIMAMENTE

Jeremy ha desafiado a Dave para ver si era capaz de crear y desarrollar una partida más emocionante. Cada uno ha prometido elaborar un escenario, preparar sus ejércitos y el terreno necesario y, por supuesto, organizar la batalla. Jeremy ha decidido hacer una partida de Warhammer, aunque no nos ha dicho de qué. Por otro lado, Dave, se ha inspirado por la idea de un abordaje futurista y ha decidido recrear el brutal enfrentamiento de una invasión de una nave en una partida de Warhammer 40,000 muy diferente. El resultado lo tendremos en unos meses.

WARHAMMER®
BATALLONES

En una época de batallas incesante, debes elegir un ejército y liderarlo hacia la victoria, aniquilando a tus enemigos con la ayuda de la espada y la lanza, de máquinas de guerra potentes y de una magia poderosa. Los batallones de Warhammer incluyen montones de miniaturas Citadel de plástico y te servirán de base para una fuerza inicial o como refuerzos de tu ejército.

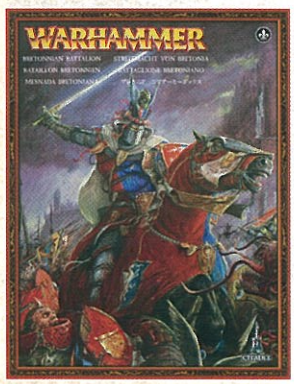


Imperio

El Imperio es el reino humano más grande de Warhammer y como tal, incluye una amplia variedad de tipos de tropa, máquinas de guerra innovadoras y tácticas inusuales.

Contenido de la caja:
- 20 Soldados de las Tropas estatales
- 10 Arcabuceros
- 10 Grandes Espaderos
- 8 Caballeros

BATALLÓN IMPERIAL
Código de plástico: 99120202028
85 €



Bretonianos

Los caballeros nobles de Bretonia componen la mejor caballería pesada del Viejo Mundo; caballerosos, gloriosos e impávidos en batalla.

Contenido de la caja:
- 1 Caballero del Pegaso
- 20 Hombres de armas
- 16 Arqueros
- 8 Caballeros del Reino

MESNADA BRETONIANA
Código de plástico: 99120203010
80 €

Enanos

Estoicos y obstinados, los Enanos forman regimientos de infantería equipados con armadura pesada y apoyados por grandes trenes de artillería y armas rúnicas.

Contenido de la caja:
- 1 Cañón Enano
- 24 Guerreros del Clan
- 16 Atronadores/Ballesteros

BATALLÓN ENANO
Código de plástico: 99120205010
80 €

Elfos Silvanos

De la espesura del Bosque de Loren surgen los avezados arqueros y hechiceros de los Elfos Silvanos para proteger las fronteras de su reino.

Contenido de la caja:
- 8 Jinetes del bosque
- 24 Guardianes del bosque
- 12 Dríades

BATALLÓN DE ELFOS SILVANOS
Código de plástico: 99120204006
80 €

Altos Elfos

Los Elfos de Ulthuan están bien versados en la magia y cuentan con magos poderosos respaldados por filas apretadas de guerreros y magníficos arqueros.

Contenido de la caja:
- 16 Lanceros
- 16 Arqueros
- 8 Yelmos Plateados
- 1 Lanzavirotes de repetición

BATALLÓN DE ALTOS ELFOS
Código de plástico: 99120210007
80 €

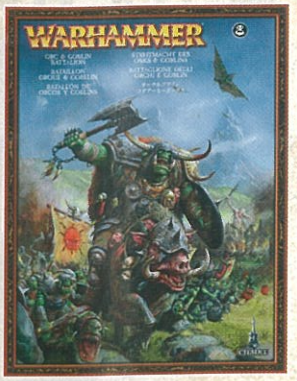
Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

Elfos Oscuros

Los Elfos de Naggaroth son asesinos sanguinarios que solo desean la destrucción de la raza odiada de los Altos Elfos.

Contenido de la caja:
- 12 Guerreros Elfos Oscuros con lanza y escudo
- 16 Guerreros Elfos Oscuros con ballestas de repetición
- 20 Corsarios
- 5 Caballeros Gélidos

BATALLÓN DE ELFOS OSCUROS
Código de plástico: 99120212004
80 €

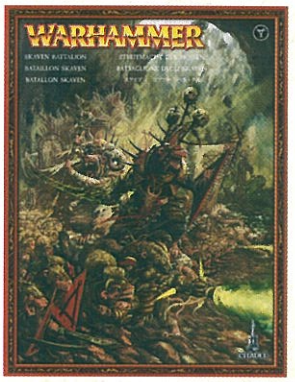


Orcos y Goblins

Los ejércitos de pieles verdes suelen ser hordas de fuertes Orcos, grandes peñaz de Goblins, máquinas de guerra extravagantes y Trolls brutales.

Contenido de la caja:
- 23 Guerreros Orcos
- 20 Goblins Nocturnos
- 10 Jinetez de araña Goblins Silvanos
- 1 Karro de jabalíes Orco

BATALLÓN DE ORCOS Y GOBLINS
Código de plástico: 99120209017
80 €



Skavens

Habitantes del subsuelo, los repugnantes hombres rata traman cómo imponerse a la humanidad con sus máquinas arcanas y sus hordas innumerables.

Contenido de la caja:
- 40 Guerreros de clan
- 20 Monjes de plaga
- 2 Ratas Ogro
- 6 Ratas Gigante
- 3 Señores de las Bestias

BATALLÓN DE SKAVENS
Código de plástico: 99120206011
85 €

Guerreros del Caos

La élite de las fuerzas del Caos la componen hombres que han entregado su alma a los Dioses Oscuros a cambio de un tremendo poder.

Contenido de la caja:
- 12 Guerreros del Caos
- 20 Bárbaros del Caos
- 10 Mastines del Caos
- 5 Caballeros del Caos

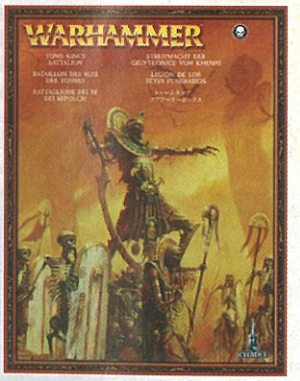
BATALLÓN DE GUERREROS DEL CAOS
Código de plástico: 99120201012
80 €

Hombres Lagarto

Los servidores de los Ancestrales son los mejores magos del Viejo Mundo y dirigen ejércitos de guerreros reptilianos desde sus ciudades templo ancestrales.

Contenido de la caja:
- 20 Guerreros Saurios
- 12 Eslizones
- 10 Guardianes del Templo
- 8 Guerreros Gélidos

BATALLÓN DE HOMBRES LAGARTO
Código de plástico: 99120208010
80 €



Reyes Funerarios

Antaño un gran reino, Khemri era la tierra de la nigromancia eterna; ahora, los reyes de épocas antiguas se levantan de sus tumbas para emprender la guerra.

Contenido de la caja:
- 3 Carros
- 32 Guerreros esqueleto
- 8 Jinetes esqueleto

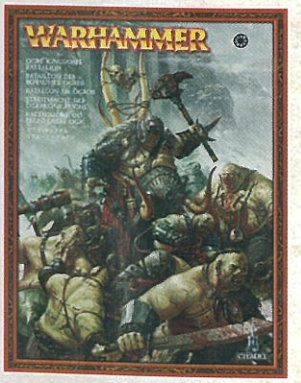
BATALLÓN DE REYES FUNERARIOS
Código de plástico: 9912007009
80 €

Condes Vampiro

Los vampiros son señores no muertos, seres inmortales que con su magia son capaces de levantar legiones de esqueletos, zombis y criaturas aún más terribles.

Contenido de la caja:
- 20 Guerreros esqueleto
- 10 Necrófagos
- 20 Zombis
- 1 Carro de cadáveres

BATALLÓN DE CONDES VAMPIRO
Código de plástico: 99120207015
80 €



Reinos Ogros

Enormes, hambrientos y moralmente adaptables, los Ogros son un ejército de monstruos enormes que lucharán o se comerán prácticamente a cualquiera.

Contenido de la caja:
- 6 Ogros toro
- 4 Sueltafuegos
- 4 Tripasduras
- 24 Gnoblars

BATALLÓN DE REINOS OGROS
Código de plástico: 99120213006
80 €

Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

WARHAMMER 40,000

¡MIRA AL CIELO!

Últimamente hemos jugado muchas partidas de Planetstrike en el Studio, una tendencia al alza gracias a los nuevos elementos de escenografía de Warhammer 40,000. Pedimos al Castellano Phil Kelly que nos diese algunos consejos tácticos para defensores aspirantes.

Phil Kelly es el autor de muchos Codex, así como de Planetstrike, aunque eso no significa que tenga que ganar todas las partidas. ¡Solo la mayoría de ellas!

Después de jugar un montón de partidas de Planetstrike y organizar una campaña de cinco meses centrada no en una sino en dos invasiones planetarias, he aprendido un truco o dos; unos son sencillos y otros tan astutos como una comadreja espacial. Esto no significa que tenga el secreto para ganar cada partida, aunque sí que puedo ofrecer algunos consejos básicos y tácticas a los que queráis aplastar a los invasores temerarios que intenten atacar tu fortaleza.

El equipo ideal

Para empezar, echemos un vistazo a una táctica global que funciona igual de bien tanto para el atacante como para el defensor. Creo que la mejor táctica para adaptar a este nuevo paisaje bélico es echar un buen vistazo a tu codex favorito. Con Planetstrike en mente, ¿qué unidades crees que funcionarían mejor?

Los defensores cuentan con hasta ocho unidades de tropas de línea y seis de apoyo pesado, de modo que no solo los jugadores de la Guardia Imperial, Tiránidos y Orkos podrán incluir las hordas más grandes, sino que las compañías de devastadores y las falanges de armaduras Apocalipsis también son viables. Además, resulta muy divertido organizar ejércitos, independientemente de las funciones de las tropas en el campo de batalla. La organización de la lista de ejército para ambos contendientes es una especie de elección de "equipo ideal" para un partido de fútbol que, además, está libre de las restricciones habituales para que puedas organizar un ejército formado por un montón de tus opciones favoritas. Estas fuerzas específicas de invasión son tan variadas que no puedo entrar en detalles (Adam Troke ha escrito un magnífico artículo para la página web sobre cómo Prepararse para la guerra que aborda precisamente este tema – Ed), pero la elección depende de ti. Así que voy a centrar mi artículo en el terreno, que es común a todas las partidas de una invasión planetaria.

Un bastión orko es asaltado por la 1ª compañía de los Ultramarines. Los Orkos contraatacan a toda velocidad.

Si usas con astucia la orden de la escuadra de mando de la compañía ¡Volved a la información!, una escuadra de la Guardia Imperial puede beneficiarse de una tirada de salvación por cobertura por hallarse tras una línea de defensa Aegis y disparar o atacar en el turno siguiente.

¡Ponte a cubierto!

Quizás el aspecto más infame de la masacre del atacante es la tormenta de fuego. Los defensores de andar por casa se estremecerán ante el pensamiento de media docena de plantillas de área grande explotando contra sus líneas con la fuerza de los proyectiles de artillería de un Basilisk, pero los defensores valerosos que hayan jugado unas cuantas partidas de Planetstrike sabrá que la fuerza de la tormenta de fuego es mucho peor que su mordisco. Incluso un impacto directo tiene una única probabilidad de entre cinco de destruir un bastión con blindaje 14. Prueba a mantener a salvo a las unidades pesadas con potencia de fuego en tus bastiones durante la tormenta de fuego y varias unidades de ataque en reserva. Esta es una táctica común del defensor que solo sirve para anular la eficacia del bombardeo inicial del atacante; más adelante, retomaré el tema del contraataque.

Otra táctica común es incluir un bastión atestado de armas y protegido con un escudo de vacío. Los escudos de vacío son 100% a prueba contra tormentas de fuego y tienen que ser destruidos antes de que el propio bastión resulte dañado. El escudo de vacío es un recurso vital para la estratagema fortificación con torretas, que es una opción muy popular por primera vez para los defensores porque dispone de un cañón magnífico. Tristemente, estos mismos defensores te hablarán de que la tormenta de fuego enemiga tiene la costumbre de dejar inoperativa el cañón de la torreta con un resultado de arma destruida (o aún peor). Invertir todos tus puntos de estratagema en un solo edificio puede suponer un combo muy costoso, pero una fortaleza con un montón de armas automatizadas puede ser la clave para ganar la batalla.

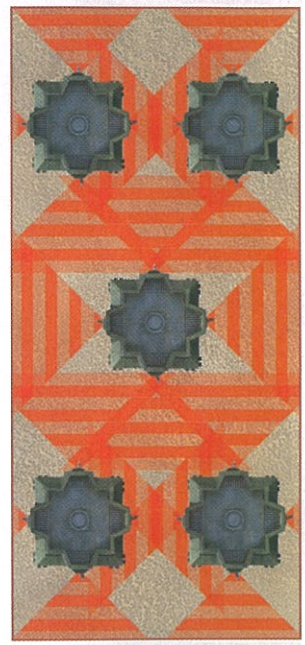
El rey de la colina

Situar tus fortalezas próximas al centro del tablero es siempre una apuesta segura. ¿Por qué? Porque las armas más potentes para destruir búnkeres (los puños sierra y los rifles de fusión) tienen un alcance muy corto. Si despliegas tus fortalezas cerca de un borde del tablero, tu oponente elegirá ese borde como su zona de desembarco, lo que significa que sus tropas solo podrán avanzar y estropear tus bastiones a partir del turno 1. El despliegue efectuado en medio del tablero significa que el atacante tendrá que arriesgarse a efectuar despliegues rápidos para poder acercarse.

El despliegue en una colina es también útil; solo tienes que fijarte en cualquier castillo de la vida real para comprobar que está situado en terreno elevado y es por buenas razones. Los campos de fuego son mucho mejor y tu oponente tendrá que luchar cuesta arriba cuando quiera acercarse a ti (Gruñido – Ed), porque tendrá que soportar el fuego todo el tiempo.

Zonas de muerte

Uno de los mejores aspectos de jugar como defensor en una partida de Planetstrike es que puedes tejer una telaraña mortal de terreno para que los insectos invasores queden atrapados en ella. El atacante efectuará un despliegue rápido en algún momento de la partida, de modo que tienes que asegurarte de que lo haga en la zona que te interesa. Una zona de muerte es un área que el defensor ha dejado deliberadamente vacía de terreno o unidades, normalmente de entre 30 y 45 cm en cada bando. El atacante debe pensar que se trata de un lugar segur para aterrizar, pero en realidad se trata de una trampa. Alinea tus bastiones para que muchas armas automatizadas puedan disparar a la zona de muerte. Las armas de área son especialmente buenas contra las miniaturas que efectúan un despliegue rápido y que se ven obligados a desplegar en formaciones apretadas, de modo que te aconsejo que incluyas todos los lanzamisiles y cañones de plasma que puedas. Es natural que las unidades que efectúan despliegue rápido quieran desplegarse si hay armas de plantilla cerca. No existe problema con la estratagema campo de minas, ya que puedes dar una desagradable sorpresa a cualquier unidad que intente evitar la plantilla corriendo para poder dispersarse. El radio del campo de minas de 15x30 cm puede cubrir a varias unidades si se despliega correctamente después de un movimiento de correr, y convierte un área del tablero permanentemente en una trampa mortal.



Este complejo de bastiones se ha dispuesto así para asegurar que sus armas automatizadas cubran la máxima cantidad de terreno posible, por lo que habrá zonas de muerte muy peligrosas. Deja espacio para que el enemigo pueda efectuar un despliegue rápido en esas áreas ya que estará firmando su propia sentencia de muerte.

Cada bastión incluye un transmisor de comunicaciones que permiten que el jugador repita una tirada de reserva siempre que tengas una miniatura destrabada a una distancia de hasta 5 cm. Solo un verdadero loco iría a la guerra sin llevar uno.

Plataformas de aterrizaje Skyshield

Las Skyshields son una gran posición de defensa. Tienen un blindaje de 13 e ignoran casi todos los resultados de daños, de forma que pueden absorber una gran cantidad de fuego pesado. Prueba a desplegar una cañonera o armas pesadas en la Skyshield porque disfrutarán de un punto de ventaja contando además con una tirada de salvación invulnerable de 4+. Estas armas te proporcionan un campo de disparo elevado combinado con los beneficios de un objetivo desenfilado. Grandes noticias para los gravíticos que entren desde la reserva. He visto tres Prismas en la misma plataforma de aterrizaje causando estragos a su alrededor, con el jugador defensor reflexionando sobre si debe incluir seis de en la siguiente partida...

Contrainvasión

¿Recuerdas el viejo dicho sobre la mejor forma de defensa? Quizás la táctica de defensa más dinámica y emocionante del defensor sea la contrainvasión, tal y como perfeccionara Alex Boyd con sus Orkos. Alex se dio cuenta rápido de que prefería adoptar el papel de defensor, y ser un mekániko en medio de una hilera de bastiones y líneas de defensa Aegis con suficiente longitud para abarcar 180 cm del tablero. Sus unidades principales de guerreroz orkos están desplegadas en los bastiones, y sus unidades móviles (sobre todo las de guerreroz orkos montados en kamionez y karros de guerra) las mantiene en reserva. Los atacantes que desembarquen a un lado de la Gran Línea Roja solo dispondrán de una ronda de disparo antes de que se abalancen sobre ellos decenas de pieles verdes enfurecidos que salen zumbando desde la reserva, desembarcando de sus vehículos descubiertos para entrar en combate. De este modo Alex desafía la tormenta de fuego desde la seguridad de sus bastiones, espera al primer turno de ataque hasta que los invasores hayan efectuado su movimiento y entonces contraataca con una fuerza atronadora. Hasta ahora, su sistema siempre le ha funcionado.

Procura que tus armas interceptoras las manejen tus mejores tiradores. El sargento Telion está equipado con un cañón láser modelo Icarus.

Intercepción

El armamento de intercepción ciertamente tiene un aspecto magnífico, pero hay mucha gente que no sabe utilizarlo. Procura que la miniatura que maneje tu arma interceptora sea la que tenga la HP más alta. No desperdicies la habilidad balística de un señor lobo en combate, ¿por qué no lo pones al frente de cañón-quad el primer par de turnos hasta que quieras que entre en combate cuerpo a cuerpo? Después de todo, su HP de 5 asegurará que tu arma de intercepción tenga una probabilidad de impactar de 5 a 6, en lugar de 1 a 3 que es la que ofrece como arma automatizada. Incluso sin la regla de interceptor, se trata de un cañón láser gratuito, así que úsalo bien y destroza esos tanques enemigos.

La elección de objetivo es una decisión muy importante. Si quieres aprovechar la ventaja que supone la regla interceptor, solo puedes disparar a unidades que efectúen un despliegue rápido, por lo que has de asegurarte de que el objetivo de tus cañones láser sean tropas costosas como exterminadores, arrasadores, etc,. Los cañones-quad deberían emplearse sobre tropas a las que puedan destruir (las que tengan una tirada de salvación de 4+ o peor), porque la cantidad de disparos puede potencialmente obligarles a efectuar un chequeo de Moral antes de que la escuadra enemiga haya incluso cruzado los dedos. Por último, trata de concentrar el fuego de tu armamento de intercepción y elige el mismo objetivo si puedes; unos cuantos disparos con HP 2 no asustarán a nadie, pero una barrera artillera de disparos con HP 5 puede hacer mucho daño al ejército invasor.

Indómita 1-0-1

La fortaleza Indómita es la niña de los ojos de muchos defensores del Studio. Este kit puede equiparse con una amplia variedad de armas y puede guarecer a ciento cincuenta miniaturas. Debido a su tamaño y a su importancia estratégica, cada una de las tres secciones de la

fortaleza se considera un objetivo separado, de modo que si quieres mantener el control de la fortaleza, probablemente ganes la partida. A continuación tienes unos consejos para cuando incluyas estos baluartes en tus partidas.

Nos rodean: solo hay una entrada a la fortaleza indómita, y un enemigo astuto evitará la puerta cuando efectúe el asalto. Estropéale el día incluyendo la estratagema escotilla de escape; de este modo, tu unidad de marines tácticos puede emerger de uno de los búnkeres anexos para desplegarse justo en el lugar donde mejor puede detener la marea con una salva de disparos de bólter y de prometio hirviente.

Silo de misiles: si utilizas adecuadamente el silo de misiles, puedes ganar la partida. La desventaja principal del silo es que tiene un alcance mínimo (45 cm), lo que significa que el búnker anexo con el silo no puede defenderse muy bien, pero la fortaleza es tan grande que puedes disparar a las tropas invasoras mientras avanzan con el cañón láser acoplado. El silo de misiles tiene F8 y FP 3, lo bastante para aniquilar a una escuadra de Necrones invasores o de Marines Espaciales del Caos sin exponer tus tropas a un peligro real si tienes una mala tirada de dispersión. Recuerda que esta arma de intercepción debe manejarla una miniatura con HP alto para que puedas desatar con toda su furia este ataque preventivo.

Cañón láser acoplado: aunque esta arma está sujeta a la regla de interceptor, yo consideraría disparar con ella normalmente durante la fase de Disparo. La razón es que un cañón láser acoplado es magnífico como arma para destruir tanques y, si esperas a tu fase de Disparo, alguno de los tanques atacantes puede avanzar pesadamente por el tablero. ¡Creo que es mucho mejor destruir o dejar inoperativo a un Predator que matar a un exterminador!

Torre principal: la torre principal es tan alta que la única opción viable es desplegar en ella tropas con armas de largo alcance. Asegúrate de que tus armas pesadas ocupen el punto más alto para disponer de un amplio radio de disparo y, lo mejor de todo, es que no pueden devolverles los disparos. Por supuesto, esta táctica hace que la sección de la torre principal sea más vulnerable; considera el combo mencionado anteriormente de escudo de vacío/fortificación con torretas en un edificio que pueda disparar el equivalente a dos cañones de batalla por turno.

Bueno, se me ha acabado el espacio para las tácticas, pero respira tranquilo porque solo hemos tratado las básicos. Estoy tratando de desplegar todo mi encanto para convencer al editor de la WD de que me deje escribir una táctica para el atacante. Hasta entonces, en las páginas siguientes encontrarás unas estratagemas adorables y específicas para cada raza...

Este bastión doble es el orgullo del despliegue defensivo ya que cuenta con armas con las que puede deshacerse de cualquier objetivo y, además, está protegido por un escudo de vacío. ¡Y además, cobija a la infantería del defensor!

NUEVAS ESTRATAGEMAS DE PLANETSTRIKE

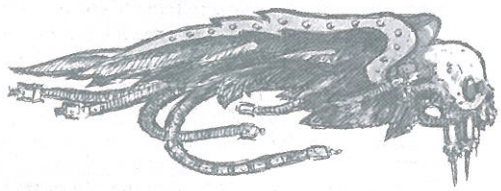
Además de la táctica de Planetstrike, Phil Kelly ha escrito algunas estratagemas nuevas para que puedas usarlas en tus partidas. Son específicas para cada raza y con ellas podrás añadir estrategias más astutas y trucos en tus partidas de invasión planetaria.

MARINES ESPACIALES

Estratagema defensiva: contraataque
Puntos de estratagema: 3
Se declara: previa al juego

Los escritos de Roboute Guilliman enseñan que la mejor forma de defensa es el ataque. Los Marines Espaciales son expertos en contraatacar a los invasores mucho antes incluso de que pongan un pie en el planeta.

Las reservas de los Marines Espaciales defensores no entran en juego desde un borde del tablero aleatorio, sino que será el jugador marine espacial el que elija el borde de tablero por el que se incorpora la unidad.



GUARDIA IMPERIAL

Estratagema defensiva: tierra prometida
Puntos de estratagema: 2
Se declara: previa al juego

Aunque la mayoría de los guardias imperiales morirá al servicio del Emperador, unos pocos afortunados acabarán sus días defendiendo un planeta que hayan capturado y que hayan prometido defender. A estos veteranos se les encomienda la defensa del mundo y puede que, con el tiempo, se conviertan en los progenitores de una nueva élite gobernante. Cuando tengan que defender su planeta de una invasión, estos veteranos lucharán con el celo de los que defienden su tierra prometida.

Todas las unidades defensoras son testarudas. Además, antes de la partida, puedes declarar que una serie de unidades están sujetas a asalto rabioso, aunque también estarán sujetas a *rabia*. Indica estas unidades con un contador o alguna otra señal que sirva para mostrar que estas unidades están sujetas a *rabia*.

MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Estratagema defensiva: tierra corrupta
Puntos de estratagema: 1
Se declara: previa al juego

Aventurarse en terreno ocupado por los servidores de los Poderes Ruinosos es arriesgarse a la condenación, porque los Marines Espaciales del Caos adornan sus fortificaciones con todo tipo de elementos herejes y en sus guaridas aún resuenan los gritos de los condenados.

Una unidad atacante que esté en el interior de una fortaleza capturada debe superar un *chequeo de Moral* al inicio de su propia fase de Movimiento o abandonar la fortaleza para dejar de estar en contacto con ella lo más rápido posible. Para ello, deben superar un chequeo de Moral siempre que deseen mover a una miniatura en contacto con la fortaleza desde ese punto o la dejen allí mismo.

DEMONIOS DEL CAOS

Estratagema defensiva: casa del demonio
Puntos de estratagema: 1
Se declara: previa al juego

La fortaleza del demonio es un anatema para los mortales, y nadie salvo los habitantes de la disformidad y los de voluntad fuerte se aventuran a entrar en ella. Y es que el portal temido no conduce al interior de un simple búnker, sino a reinos imposibles y a las moradas de los demonios.

Solo las miniaturas sujetas a la regla especial de *coraje* pueden entrar en la fortalezas del defensor, aunque sí que pueden moverse para entrar en contacto con ellas normalmente.

IMPERIO TAU

Estratagema de ataque: por el Bien Supremo
Puntos de estratagema: 1
Se declara: en la fase de Disparo del defensor

Los guerreros Tau tienen una devoción y un sentido de la unidad tan fuertes que sacrificarán sus vidas gustosamente por el bien de sus camaradas. Esta noble conducta no pasa desapercibida y el resto del cuerpo tau redoblará sus esfuerzos para asegurarse de que el sacrificio de sus compañeros no ha sido en vano.

Juega esta estratagema únicamente después de la muerte de un Shas'ui, Shas'vre, Shas'o, Shas'el, Etéreo o un Gran (¡naturalmente de tu propio ejército!). Tira 1D3. Todas las unidades del ejército tau estarán sujetas a *coraje* a partir del turno en el que haya muerto su héroe para que puedan honrar su sacrificio.

ELDAR

Estratagema de ataque: estalla la tormenta
Puntos de estratagema: 3
se declara: cuando el defensor haya desplegado

Observando un planeta desde órbita, los videntes llevan a cabo un potente ritual por el que invocan la ira de los suyos para descargarla sobre el enemigo.

Antes del inicio de la partida, pero después de que los defensores hayan desplegado, el atacante puede lanzar 1D6+1 *Tormentas ancestrales*, como si fuera el poder psíquico. Efectúa un chequeo psíquico (de L10) por cada lanzamiento. Por cada resultado que obtengas de peligros de la disformidad, el jugador eldar estará sujeto a un -1 en sus tiradas de reserva para representar que la violenta reacción psíquica interfiere con la cadena de mando eldar.

NECRONES

Estratagema de ataque: empieza la cosecha
Puntos de estratagema: 2
Se declara: en cualquier momento de la partida

Para los Necrones, otras formas de vida no son de seres independientes, sino de ganado que ha de sacrificarse, o trigo listo para ser cosechado. La percepción de esta verdad basta para quebrar la mente incluso del guerrero más fuerte.

Una vez por partida y en la fase que elija, el jugador necrón puede obligar a todas las unidades defensoras que haya en el tablero a efectuar un chequeo de *Moral*.

ELDARS OSCUROS

Estratagema de ataque: noche eterna
Puntos de estratagema: 2
Se declara: previa al juego

Los Eldars Oscuros se sienten profundamente atraídos por la oscuridad y las sombras y, siempre que les resulta posible, atacan dónde y cuándo menos lo espera el defensor. Cuando los Eldars Oscuros atacan al amanecer, el sol no sale; algunos susurran que pueden invocar a las sombras, o incluso un eclipse.

Al inicio de cada turno de juego, el atacante puede declarar que la regla especial de misión de combate nocturno estará vigente durante ese turno. Tras declararla, tira 1D6. Con un resultado de 1, ocurre lo contrario (es decir que si el el jugador eldar oscuro declara la regla de combate nocturno y, a continuación, obtiene un resultado de "1", la regla no entra en juego durante ese turno). Con un resultado de 2-6 el jugador eldar oscuro se sale con la suya...

TIRÁNIDOS

Estratagema defensiva: el efecto Ariadne
Puntos de estratagema: 3
Se declara: previa al juego

La primera vez que se vio fue tras el despliegue del modelo Annihilation, un sistema de saturación ciclónica en Ariadne V; el así llamado efecto Ariadne es una táctica mediante la cuál los organismos tiránidos pueden sobrevivir al Exterminatus. Se sospecha que los Tiránidos se entierran a una gran profundidad y entran en un estado latente en el que sus señales vitales son prácticamente inexistentes. En ese estado, el tejido se vuelve inerte y se hace indetectable ante el comevidas, Revelación, Gaiafagus-66, Omega-Epifanius y muchas otras cepas virales.

Todas las unidades defensoras tienen una tirada de salvación por cobertura de 2+ frente al bombardeo tormenta de fuego.

ORKOS

Estratagema de ataque: llueven orkos
Puntos de estratagema: 1
Se declara: en la fase de movimiento del atacante

Frustrados por los altos muros de las defensas enemigas, algunos Orkos se lanzan en picado desde un bombardero con la esperanza de caer en medio de las fuerzas enemigas situadas en las almenas.

Sitúa 1D6+2 guerreroz orkos (equipados con piztola y rebanadora) en cualquier punto del tablero e incorporarlos al juego sujetos a despliegue rápido (actuando como unidades separadas). Cualquiera de estos maníacos que entre en contacto con miniaturas enemigas no resultará destruido, sino que se situará en contacto con esas miniaturas. Se considerará que han cargado en combate en ese turno, y solamente durante ese turno tendrán Iniciativa 10.

CAZADORES DE BRUJAS

Estratagema de ataque: coro seráfico
Puntos de estratagema: 2
Se declara: cuando una unidad de Hermanas de Batalla entre en juego

El Adeptus Sororitas desciende de los cielos y voces angelicales entonan un cántico. Sus salmos sinceros refuerzan la determinación de todos los que las oyen y siembran la duda en las almas de los malhechores.

Durante el resto del turno de juego, todas las unidades amigas tienen un +1 al Liderazgo, hasta un máximo de 10, y también están sujetas a la regla especial de *asalto rabioso*. Todas las unidades enemigas están sujetas a un -1 al Liderazgo y también a la regla especial avance sistemático. Si la unidad que a entrado en juego es de serafines, los modificadores serán de +2 y -2 al Liderazgo respectivamente.

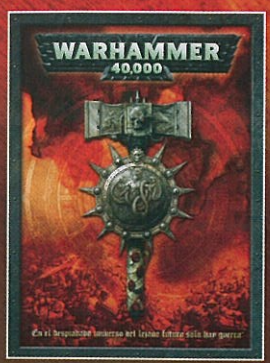
CAZADORES DE DEMONIOS

Estratagema defensiva: protecciones octagramáticas
Puntos de estratagema: 2
Se declara: previa al juego

El Ordo Malleus siempre ha tenido expertos que los protegen de los Demonios del Caos, y las que previenen una invasión pueden asegurar que sus fortalezas están rodeadas de círculos rituales que concentran a los fieles y quitan al Demonio su poder.

Cualquier unidad de Cazadores de Demonios que esté a una distancia de hasta 20 cm tiene una tirada de salvación invulnerable de 6+ para representar a las protecciones octagramáticas. Además, las unidades de demonios que lleguen a una distancia de hasta 20 cm de una fortaleza, no podrán asaltar en el turno en el que entran en juego.

WARHAMMER 40,000



En el despiadado universo del lejano futuro, no hay respiro, ni tregua, ni perdón, solo guerra. Elige tu bando; el destino de las estrellas está en tus manos.

Warhammer 40,000 es un juego de tablero para dos o más jugadores. Con tu ejército de miniaturas Citadel lucharás en campos de batalla devastados por alienígenas. Decide si quieres restablecer el orden en la galaxia uniéndote a las fuerzas armadas del Imperio, a los Dioses del Caos o a una de las muchas razas alienígenas existentes. Los codex te permiten organizar las tropas del ejército elegido y las expansiones aportarán una nueva dimensión a tu partida.

REGLAMENTO WARHAMMER 40,000
Código de producto: 60040199020 — **50 €**

www.games-workshop.com

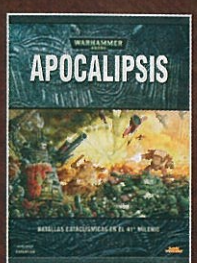
Asalto a Black Reach

En Warhammer 40,000, tú y tu adversario controláis dos ejércitos de miniaturas que se enfrentan sobre un tablero en una serie de misiones emocionantes y peligrosas.

La caja de Asalto a Black Reach tiene todo lo que necesitas para empezar a jugar a Warhammer 40,000 incluidas dos fuerzas completas: los heroicos Marines Espaciales y los bárbaros Orkos. ¿Podrán los valientes Marines Espaciales detener la marea verde o el mundo de Black Reach caerá en manos de un despótico caudillo orko?

CONTENIDO DE LA CAJA:
- 1 Capitán Marine Espacial
- 10 Marines Espaciales Tácticos
- 5 Exterminadores Marines Espaciales
- 1 Dreadnought Marine Espacial
- 1 Caudillo Orko
- 20 Guerreroz Orkos
- 5 Noblez Orkos
- 3 Kópteros Orkos
- Reglamento de bolsillo
- Folleto introductorio
- 2 Reglas de plástico
- Dados
- Hoja de calcomanías
- Plantillas

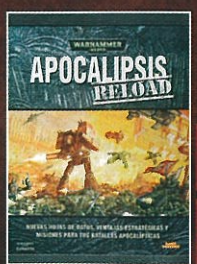
ASALTO A BLACK REACH
Código de producto: 60010199005 — **65 €**



Apocalipsis y Apocalipsis Reload

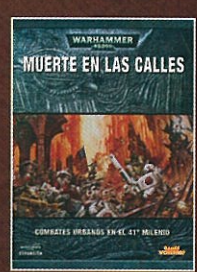
Con Apocalipsis llevarás tus batallas a un nuevo nivel. Libra combates a gran escala e incluye en tus partidas titanes, tanques superpesados, pelotones de guerreros o incluso compañías de batalla enteras de Marines Espaciales. Puedes mejorar tus fuerzas con ventajas estratégicas, ataques orbitales, campos de minas o rayos disruptores.

Apocalipsis Reload incluye nuevas hojas de datos, ventajas estratégicas para cada raza, reglas opcionales y un amplio informe de batalla que tienes que ver para creer.



APOCALIPSIS
Código de producto: 60040199018 — **50 €**

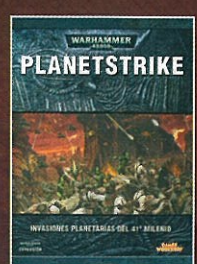
APOCALIPSIS RELOAD
Código de producto: 60040199022 — **22,50 €**



Muerte en las calles

Lleva la guerra a las ciudades del futuro con reglas para los combates urbanos. Los ejércitos se enfrentan entre las ruinas de ciudades enormes devastadas. Mientras los tanques atraviesan edificios en ruinas, los guerreros luchan combates desesperados.

MUERTE EN LAS CALLES
Código de producto: 60040199017 — **22,50 €**



Planetstrike

Planetstrike es un juego de invasiones gloriosas y defensas desesperadas emplazadas en el devastado universo del 41º milenio. ¡Es una guerra en todos los frentes y en la que el enemigo puede aparecer inesperadamente desde cualquier sitio!

PLANETSTRIKE
Código de producto: 60040199024 — **22,50 €**

Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

WARHAMMER 40,000

FORTALEZA DE REDENCIÓN

Las reglas de la Fortaleza de Redención están disponibles en Planetstrike, pero eso no significa que no puede utilizarse en partidas estándar de Warhammer 40,000. Estas son las reglas para usar este increíble elemento de escenografía en tus misiones de Warhammer 40,000.

Fortaleza de redención

Una fortaleza de redención es un edificio bastante más grande y potente de lo habitual. Está sujeta a las mismas reglas que un edificio (consulta el reglamento de Warhammer 40,000) enumeradas a continuación:

- La fortaleza tiene un blindaje de 14.
- La fortaleza está dividida en tres secciones separadas: los dos búnkeres anexos y la torre principal. Las secciones se consideran como edificios separados al efectuar la tirada en la tabla de daños de vehículos.
- Se puede acceder al interior de la fortaleza por un solo punto de acceso situado en la base de la torre.
- En cada sección de la fortaleza hay espacio para colocar a una unidad de infantería de cualquier tamaño, además de los personajes independientes que la acompañen. Si la fortaleza resulta dañada, todas las miniaturas del interior sufrirán los efectos resultantes (en casi de haberlas). Las miniaturas pueden moverse de una sección a otra en un turno de movimiento.
- Cada búnker anexo tiene seis puntos de disparo, sumando un total de doce.

Pero, ¿qué hay de las armas? Bueno, Phil Kelly ha elaborado unas cuantas reglas de la casa para el impresionante arsenal del que dispone la fortaleza de redención, ¡de este modo la diversión no estará reservada únicamente para los jugadores de Planetstrike!

Phil: la fortaleza de redención es la pieza central de muchas partidas, por lo que resulta una lástima limitarla únicamente a las partidas de Planetstrike. El modo más sencillo de jugar con ella es incluirla sujeta a las reglas descritas en Warhammer 40,000, usando las sugerencias descritas arriba. Yo ya lo he hecho en más de una ocasión y lo he colocado en el centro del tablero para librar una misión de asegurar el control o como el centro de un escenario hecho a medida (consulta la página 92). Sin embargo, creo que es una pena no utilizar esos cañones tan magníficos que tiene, y por eso he elaborado unas reglas de la casa muy sencillas. Probablemente sea mejor no utilizar la fortaleza en la zona de despliegue de alguien si quieres seguir estas sugerencias, a menos que deliberadamente hayas organizado una batalla en un terreno ladeado.

Disparar los cañones de la fortaleza

Una fortaleza de la redención cuenta con cañones en los anexos del búnker: silos muy resistentes y torretas con cañones lásers que pueden desbaratar un ataque enemigo. En mis últimas partidas, establecimos la regla de que una unidad situada en uno de los anexos puede disparar las armas adjuntas (los bólteres pesados y el silo de misiles o el cañón láser (reglas más abajo) en lugar de disparar sus propias armas. Por ello, la fortaleza de redención es un objetivo particularmente importante de controlar.

	Alcance	F	AP	Tipo
Bólter pesado (x4)	90 cm	5	4	Pesada 3
Silo de misiles	45-240 cm	8	3	Pesada 1, Barrera de artillería
Cañón láser	120 cm	9	2	Pesada 1, acoplada

Andy Hall

UNA PARTIDA A LA SEMANA

Durante el año 2009 Andy ha tratado de jugar al menos una partida a la semana, para convertirse en un mejor jugador entre sus compañeros de juego. A continuación, hace balance de cómo le ha ido.

Este tipo sonriente es Andy. Cuando no está aporreando su teclado, está ocupado jugando un montón de partidas.

A principios de año, aún confuso después de las celebraciones de año nuevo, los componentes del Studio nos reunimos por primera vez en el 2009 y surgió la conversación inevitable de los buenos propósitos de cada año. Lo común con este tópico es que todo el mundo haga grandes gestos y juramentos solemnes que generalmente ya han olvidado en febrero. Sin embargo, el 2009 iba a ser un año diferente para mí porque había elaborado una "agenda".

Durante el año pasado yo había llegado a la conclusión ligeramente deprimente de que cuando iba a jugar alguna partida con mi ejército, solía perder en lugar de ganar. No era siempre el caso ; antes yo solía ser la maldición de mi círculo de juego, pero el concepto horrible que llamamos "vida real"se había deslizado insidiosamente entre yo mismo y el hobby que tanto me gusta. Seguía montando ejércitos y pintándolos, pero el número de partidas que jugaba había quedado reducido drásticamente desde aquellos días en los que jugaba maratones de Warhammer en los fines de semana, clasificándome entre los primeros en las ligas de Blood Bowl y en las partidas en la Tierra Media.

En el torneo de dobles de Warhammer 40,000 pudo verse a Andy y a su compañero de equipo, Glenn, dando la mano a los ganadores.

El declive de las partidas produjo un declive muy similar en mi juego. Hubo atisbos de esperanza como el campeonato de dobles de Warhammer de 2008 (¡en el que acabé clasificado entre los primeros!), pero en términos generales, estoy bastante acostumbrado a perder. Y la verdad es que tampoco ayuda tener mala suerte. Como jugador Skaven e Imperial me molesta decirlo cuando el resultado de problemas aparece en el dado de artillería con una habilidad sobrenatural. De todas formas, no puedo culpar a la suerte de mi situación. Como en cualquier otra actividad que requiera un poco de habilidad, cuanto menos practicas la tarea, peor te sale. Así que la respuesta era simple: para mejorar mi juego tenía que practicar. En otras palabras: tendría que aumentar drásticamente el número de partidas a jugar.

De modo que cuando hice el propósito de año nuevo, declaré a mis compañeros de la White Dwarf que jugaría una partida a la semana como mínimo, durante el 2009 y anotaría mis progresos de jugador ocasional a maestro estratega e incluso el propio Marneus Calgar envidiaría mi astucia táctica.

Un mal comienzo

Mi odisea empezó verdaderamente mal. El torneo de dobles de Warhammer 40,000 se celebraba el primer fin de semana después de incorporarme al trabajo. Glenn More, el diseñador de la White Dwarf, había accedido a jugar conmigo en una alianza alienigena de Tau y Eldars. Decidimos jugar un par de partidas para practicar antes del torneo. Primero nos enfrentamos a los Orkos de Jim Sowter y Phil Kelly. Esta fue mi primera partida en mi largo maratón de juego y, la verdad es que no fue un buen comienzo, ya que perdimos *(Andy se equivocó al calificarlo de empate en la White Dwarf nº 169 – Ed);* a esta partida siguió otra derrota, esta vez a manos del ejército de Marines Espaciales de Matt Hutson y Christian Byrne, aunque nos las apañamos para adjudicarnos una victoria contra el subeditor de la White Dwarf, Andrew Kenrick y su hermano, que jugaban con un ejército de Marines Espaciales del Caos.

A *En el informe de misión de Space Hulk, los Ángeles Sangrientos de Andy salieron victoriosos.*

B *La fuerza Skaven de Andy desbarató las líneas Enanas en el informe de batalla de la WD 175 pero no consiguió ganar.*

Puedes leer cómo nos fue en el torneo de dobles de Warhammer 40,000 en la WD 169, pero no hace falta decir que conseguimos dos victorias, cuatro derrotas y un empate. Tras la primera semana de juego, había librado diez partidas de Warhammer 40,000 (con lo que había superado con creces mi objetivo de jugar al menos una vez por semana; el lado negativo es que había perdido seis de esas partidas, dejándome un margen de victorias inferior al 40%, teniendo en cuenta también el empate.

Impertérrito y dispuesto a aumentar mi proporción de victorias, continué jugando las semanas siguientes, hasta convertirme en un asiduo de las mesas de juego del Studio. Sin la amenaza de un torneo inminente, jugué partidas mucho más relajado, participando en una o dos partidas a la semana. Febrero pasó rápidamente y en marzo yo seguía impávido en los tableros de juego, una semana al frente de mi ejército imperial de Middenland, la siguiente probando alguna misión de Space Hulk e incluso probando la nueva lista de ejército Skaven.

Tengo que hacer una confesión a los jugadores Skavens; es culpa mía que el Señor de las Alimañas no pueda saltar por los aires (*Skitterleap*). En la partida 12 contra Mark Latham, transporté al Demonio Skaven por el tablero relativamente pronto y después atacó la retaguardia del ejército de Condes Vampiro de nuestro estimado editor mientras el resto de la horda Skaven avanzaba rápidamente en el frente. Fue divertido y sangriento, pero cuando Jeremy Vetock se dio cuenta de que esta situación se producía con una regularidad alarmante, eliminó esta regla para evitar que los Señores de las Alimañas se moviesen por el campo de batalla de este modo. Una pena para los jugadores Skavens, pero el general imperial que hay en mí suspira aliviado sabiendo que uno de los monstruos más peligrosos de Warhammer no puede aparecer de repente detrás de mi batería de artillería. Además de ayudar a afinar la lista de ejército Skaven, esta batalla sirvió para marcar un hito; hasta la fecha había perdido más que ganado, pero en las próximas semanas, mis resultados y mi margen de victorias iban a mejorar.

La razón es que, cuantas más partidas jugaba, más familiar me era el sistema de juego y las reglas específicas y perfiles de mis ejércitos. Tengo muy mala memoria en lo que se refiere a estadísticas (*¡Eso viene de antaño! – Ed*) y me pasaba todo el tiempo comprobando los perfiles de atributos, pero desde que empecé a jugar con asiduidad, me di cuenta que no tenía que detener la partida para buscar un atributo y esto me ayudó a centrarme en la batalla. Con el tiempo, mis "reacciones de juego" se hicieron más rápidas, recordaba bien los perfiles e incluso me acordaba de esas pequeñas reglas especiales que suelen olvidarse en medio de una batalla. Mi fuerza Tau es un buen ejemplo de ello; es un ejército lleno de equipo de tropas especialistas para optimizar su eficacia en el campo de batalla. Antes de "una partida a la semana" siempre olvidaba que mi Cabezamartillo tenía des-

> **"Seguía impávido en los tableros de juego, una semana al frente de mi ejército imperial de Middenland, y la siguiente probando la nueva lista de ejército Skaven."**

JUGAR HABITUALMENTE

Aunque no compartas tu espacio de trabajo con docenas de aficionados al hobby como yo, resulta bastante fácil jugar partidas con regularidad. El primer lugar al que puedes dirigirte es tu tienda Games Workshop más cercana; además de organizar sesiones de juego semanales como la noche de los veteranos, podrán informarte de si existe algún club en la zona en la que vives. Los clubes de juego pueden ser lugares estupendos donde puedes conocer a nuevos aficionados y encontrar a un grupo de oponentes variados. También te permitirá reunir recursos como la escenografía y los tableros de juego, y actuará como un hervidero de actividades relacionadas con el hobby: es el lugar ideal para organizar campañas o incluso sesiones de pintura. Si no hay un club cerca de donde vives, piensa que es fácil organizar uno. ¡Seguro que vives cerca de más aficionados al hobby! Y en la página web de Games Workshop encontrarás un listado de clubes de toda España, para que también puedes consultar esta información online.

Space Hulk fue una espinita en la espalda de Andy, especialmente contra su némesis, Tom Merrigan.

cargadores de agujas o que mi Shas'O tenía un sistema de soporte vital, y la verdad es que no es una confesión fácil de hacer a todos los lectores de la White Dwarf!

Sin embargo, después de jugar con regularidad cada semana me había hecho mucho más perspicaz. Me acordaba de las reglas especiales, pero además contaba con un puñado de tácticas que no eran estrategias para ganar partidas, sino acciones útiles que descubres cuando juegas con regularidad. Con los Tau, por ejemplo, yo solía colocar a mi Cabezamartillo en la dirección en la que quería disparar, dejando al descubierto el lado más débil o el blindaje posterior. Rápidamente he aprendido de mis errores, y siempre que puedo trato de enfilar el blindaje delantero del Cabezamartillo en dirección al enemigo y dejo que el ángulo de disparo de 360º del acelerador lineal haga el resto. Suena muy obvio en este contexto, pero durante la perdida errores tontos como este me han hecho perder un tanque vital.

> **"Contaba con un puñado de tácticas que no eran estrategias para ganar una partida, sino acciones útiles que descubres cuando juegas con regularidad."**

Campañas

Si trabajas en Studio, nunca te faltan los oponentes, especialmente si te ves inmerso en uno de esos ciclos casi perpetuos de campañas. Mi propósito de jugar una partida a la semana me hacía apuntarme a todas las que surgían. La campaña de Phil Kelly "El Piedro Ancestral" fue particularmente memorable ya que mi reputación iba al alza y la gente ya sabía que jugaba e incluso ganaba partidas. Esto provocaba una doble reacción en mis oponentes potenciales: los había que rehuían la batalla y otros, estaban más que dispuestos a jugar conmigo para machacarme.

Me divierto mucho participando en campañas porque aportan una estructura al juego y lo sitúan dentro de un contexto narrativo, construyendo alianzas y cimentando rivalidades que no solo se producirían en la batalla culminante de la batalla del Piedro Ancestral y en las siguientes campañas en las que he intervenido.

Mientras jugaba esta campaña, participé en otro torneo de dobles, lo que ayudó a refinar mi ejército imperial aún más y, como la última vez, decidí jugar unas partidas la semana antes para practicar. Si quieres saber cómo le fue al equipo de la White Dwarf, consulta la White Dwarf nº173.

Pero, es en la campaña actual donde toda la práctica que he adquirido, empieza a darme sus beneficios. Mi ejército imperial, liderado por Kurt Helborg, ha abierto una

El Cabezamartillo sobrevive a más partidas pero Andy todavía tiene que ganar a Matt en Warhammer 40,000, y es que este jugador veterano Marine Espacial es muy bueno.

Este es el ejército que usó Andy para el reciente informe de batalla de los Skavens. Para Andy, un jugador veterano Skaven, jugar esta partida con el ejército del Studio supuso uno de los acontecimientos del año.

En la campaña de Warhammer que se juega actualmente, el ejército imperial de Andy está imparable.

EL IMPERIO DE ANDY

brecha en el mapa de Mighty Empires. Llevamos seis partidas y todavía no he perdido una batalla. Mi ejército imperial de 2.000 puntos continúa imparable haciendo huir a cuantos se ponen ante él y únicamente Alessio Cavatore es un serio candidato a ganar la campaña. Sigo sin tener suerte con los dados (¡ese dado de artillería sigue fallando!), pero la experiencia que me ha aportado un año de partidas constantes y 53 batallas en mi haber, me permiten compensar esa mala suerte y maximizar las victorias. Cuando reflexiono en cómo me ha ido el año, me acuerdo que cuando iba por la partida 20 había ganado solo nueve, empatado 1 y perdido 10 (lo que significa que había perdido el 50% de las partidas que había librado). Este resultado me dejaba una proporción de victorias del 45%. Tenía más probabilidades de perder que de ganar, pero mi número de victorias empezaba a aumentar. Después de jugar una partida de Warhammer y otra de Space Hulk entre las partidas 21-40, me hizo aumentar mi media a un 47,5% aunque todavía tener que romper esa barrera infranqueable del 50%.

El resultado actual es de 27 victorias de 53 partidas jugadas, 21 derrotas y 5 empates, con lo que he alcanzado el 51%. ¡Ahora tengo más probabilidades de ganar que de perder! A partir de la partida 46 he ido al alza, superando mi media del 50%, y espero que a partir de ahora siga así el resto del año.

Sin embargo, la experiencia no ha consistido únicamente en mejorar para ganar partidas. En esta odisea del hobby me he enfrentado a 42 adversarios en seis sistemas de juego. Cada batalla ha sido única y una experiencia gratificante ya que he jugado partidas con una narrativa emocionante y también competiciones muy reñidas; participar en el aspecto social del hobby ha sido muy satisfactorio y me ha servido para mucho más que para mejorar mi técnica.

Cuando escribo este artículo, todavía queda algo de año, por lo que todavía tengo tiempo para mejorar mi proporción de victorias *(O fastidiarlo del todo – Ed)*. A la campaña de Warhammer todavía le queda mucho para acabar, y ahora se habla de organizar una liga de la Guerra del Anillo, de modo que tengo que preparar mi ejército (estoy pensando en uno de Gondor con un montón de guerreros de los Hombres Muertos). Por supuesto, podría ampliar mis ejércitos Tau, Skaven e Imperial con algunas unidades, especialmente el de Skavens con todas esas nuevas cajas de plástico. Esto me ha llevado a pensar en cómo pinto mis miniatura. Igual que con mi juego este año, quiero mejorar mi forma de pintar y como lo de fijarme un objetivo semanal me ha funcionado, me he propuesto pintar 5 miniaturas a la semana en el 2010; creo que es un objetivo que puedo conseguir. Al principio me costará más, pero como ha quedado patente con mi "partida semanal", la práctica puede no llevarte a la perfección pero, como mínimo, te ayudará a mejorar.

LA LEYENDA DE LOS CUATRO JUGADORES

REVISIÓN

Ha transcurrido un año desde nuestro último artículo de "Historia de cuatro jugadores", en el que nuestros jugadores disputaron una batalla a gran escala de Apocalipsis en la que Pete Foley se impuso como campeón. Un año más tarde, decidimos charlar con los participantes, para comprobar los avances de los últimos doce meses…

LAS CÁPSULAS DE DESEMBARCO ATACAN

Neil es diseñador gráfico del Studio y pasa sus días produciendo ilustraciones magníficas de estandartes, escudos y heráldica para los universos de Warhammer y Warhammer 40,000.

Desde la última vez que hablamos con Neil Hodgson, contaba con una formación rompelíneas, un Predator, una escuadra de asalto y un Baneblade aliado a su ejército de Puños Carmesíes. Le preguntamos qué novedades ha incluido desde entonces.

Neil: este mes es genial ser un jugador de Puños Carmesíes porque ya están disponibles los nuevos packs de componentes. La verdad es que me ha venido como anillo al dedo porque quería añadir más tropas a mi ejército. En los últimos meses mis Caballeros de Hierro (el otro ejército de Marines Espaciales de Neil - Ed) han recibido mucha atención y también he estado interesado en otros proyectos, así que había dejado un poco de lado a los Puños Carmesíes, pero Planetstrike ha conseguido que los Hijos de Dorn volvieran a la vida. Como os comentaba hace un año, mi siguiente proyecto era montar una o dos cápsulas de desembarco, y puedo decir que las he terminado hace relativamente poco. Ahora mismo en la estantería hay dos cápsulas de desembarco nuevas y relucientes junto al resto de mi ejército. Como siempre, he sucumbido por incidentes desastrosos debido al despliegue rápido, de modo que tenía muchas ganas de tener cápsulas de desembarco para que las escuadras no sufran percances por haberse dispersado por el tablero, a causa de terreno peligroso o unidades enemigas del mismo modo que las unidades que entran en juego. Las cápsulas de desembarco me permiten desplegar a mis guerreros a la batalla con seguridad y preparados para luchar. En Planetstrike esto puede suponer la diferencia real, desde aterrizar con seguridad en el interior de un perímetro defensivo que puede resultar engañoso. En partidas estándar de Warhammer 40,000 han probado su valía en más de una ocasión y me han permitido entrar en acción sin recibir un solo disparo.

LOS CAÑONES NUNCA DESCANSAN

Los Marines Espaciales del Caos no han sido los únicos en verse atraídos al servicio de Huron Blackheart; cuando Matt Hutson ampliaba su colección, se ha volcado en la conversión (y corrupción) de un trío fantástico de bastiones.

Matt Hutson ha continuado este año su tradición de seguir pintando Marines Espaciales, añadiendo más Puños Imperiales, Templarios Negros y Ángeles Sangrientos a sus ejércitos.

Matt: últimamente he jugado muchas partidas de Planetstrike con mis Corsarios Rojos y con mis otros ejércitos de Marines Espaciales (¡cómo me alegro de tener cuatro ejércitos pintados entre los que elegir cuando hay noche de partidas!). Algo de lo que doy cuenta rápidamente cuando estoy invadiendo planetas es de que el campo de batalla tiene un aspecto mucho mejor cuando utilizas escenografía específica para tu fuerza. Esto es algo que mi oponente habitual, Alex Boyd, probó con su magnífico bastión orko hace unos meses. Así que me dije, todo lo que los Orkos pueden hacer (y los jugadores imperiales) puedo hacerlo yo también, y resultó tan sencillo como comprar un bastión del Caos a través de la página online de Games Workshop. Este kit incluye una matriz muy útil llena de iconos del Caos, pinchos (completos con cráneos empalados) y todo tipo de piezas y componentes. Compré tres kits de bastiones del Caos y me lo pasé muy bien montándolos y conversionándolos, especialmente dedicándole tiempo a borrar la iconografía imperial que aparece en los edificios. En la imagen de la derecha, puedes ver uno de los modelos acabados; he aprovechado que los kits son modulares para construir un bastión más alto con otros dos y un bastión más pequeño. Seguro que coincides conmigo en que son ideales para los Corsarios Rojos.

De hecho, es lo que más me gustó de la saga de la Leyenda de los cuatro jugadores es que me dio la oportunidad de adentrarme en el trasfondo y la historia de uno de los personajes más carismáticos de Warhammer 40,000: Huron Blackheart. Como Tirano de Badab, Huron era un maestro de la guerra defensiva y los cañones de Badab eran infames. He rescatado una torreta del cañón de batalla de un Leman Russ que tenía en mi caja de restos y la he colocado en el bastión para que me sirva de estratagema fortaleza con torreta. Como el propio Huron dijo una vez: "los cañones nunca descansan".

También tengo que mencionar los refuerzos para mi ejército de Corsarios Rojos. Como Planetstrike permite que los atacantes incluyan hasta seis unidades de élite, he pintado algunos Exterminadores Corsarios Rojos más porque son formidables tanto en ataque como en defensa, de modo que pueden efectuar un despliegue rápido en el campo de batalla y actuar como reserva móvil.

Los exterminadores del Caos de Matt destacan tanto en ataque como en defensa en las partidas de Planetsrtrike.

BASTIÓN DEL CAOS

El bastión de los Corsarios Rojos de Matt está decorado con iconografía del Caos y tiene algunos símbolos imperiales borrados.

Un bastión está equipado con un cañón de batalla con el eslogan "Los cañones nunca descansan".

Los Corsarios Rojos añadieron frases e insultos en el lateral de bastión.

Aunque se aprecian los símbolos del Imperio, se han marcado y limado.

¿Y LOS ELDARS?

Pete Foley es un gran pintor y jugador del Studio, que ha perfeccionado el arte de organizar ejércitos estupendos a una velocidad endiablada. Tampoco tiene rival en el campo de batalla.

Pete Foley, un ávido jugador de torneos, no ha añadido nada a su ejército Eldar desde la última vez que hablamos con él. De hecho, ha tenido que prestar sus Eldars a los desarrolladores de juegos para que lo probasen en partidad y actualmente trabaja en un proyecto muy diferente...

Pete: bueno, no es un secreto que me gusta pintar ejércitos para eventos específicos del juego, normalmente torneos. En circunstancias normales, cuando termina el torneo, empiezo a pensar en mi próxima combinación de ejército. Así que después de ganar el informe de batalla de la serie "La leyenda de los cuatro jugadores" (junto a Neil), de inmediato empecé a pensar en mi siguiente desafío de juego. Pasé un tiempo soñando con nuevos ejércitos para futuros eventos de juego y decidí que quería dos ejércitos para dos torneos de Warhammer.

De modo que este año he pintado un ejército de Imperio y otro de Condes Vampiros para el torneo de dobles de Warhammer (que resultaron muy eficaces, unidos a las fuerzas de mi aliado Andy Smillie), y una fuerza de 2.000 puntos de Guerreros del Caos para el GT de Warhammer. Como organicé el ejército de Guerreros del Caos con la intención de jugar y ganar el torneo de Warhammer, busqué métodos para que resultase más eficaz en los escenarios en los que iba a jugar. Con ese fin, opté por incluir unidades pequeñas y baratas en puntos que pudiesen mantener objetivos y cuartos del tablero, y algunos regimientos de Caballeros del Caos para atacar al enemigo en combate cuerpo a cuerpo. La verdad es que no gané, pero me clasifiqué el 56 de 125 participantes, de modo que estoy razonablemente satisfecho con el resultado. El proyecto siguiente es un ejército de Reyes Funerarios y también algunos Rohirrim para la Guerra del Anillo.

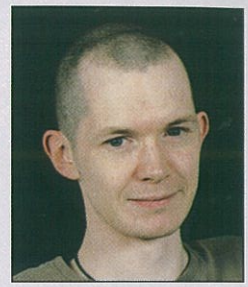
Todo lo que necesito es la presión de un próximo torneo para volver a ponerme en acción.

Aunque Pete ha prestado a sus Eldars, no los ha dejado completamente de lado. De hecho, su Vidente Eldar aún ocupa un puesto de honor en su mesa de trabajo.

Pete pintó este magnífico ejército de Guerreros en unas pocas semanas; una muestra de lo que puede hacerse cuando se tiene una fecha límite.

ATAQUE AÉREO

la última vez que vimos los Orkos de Fil Dunn, acababa de añadir un garrapato gigante de Forge World a su creciente ejército. Seguro que no hay nada mejor que pudiera añadir a su colosal ¡Waaagh! Orko.



Durante la reciente campaña de Planetstrike de Studio, Fil se ganó el álter ego de "Ángel de la Inmundicia", un demonio de Nurgle gigantesco y corpulento; algo así como un grito lejano de la realidad aerodinámica, como el de una sílfide.

Fil: la verdad es que no he parado en todo el año y he tenido que dividir el tiempo entre mi ejército de Orkos y el de Demonios del Caos. Probablemente, la mayor de las novedades de mi horda orka es el pizoteador que pinté hace unos meses. Le hice muchas conversiones, incluida una apisonadora con pinchos que le coloqué en la parte delantera y que dicta la última palabra a la hora de machacar al enemigo.

Esa quizás sea lo más grande, aunque no es lo más reciente. En las últimas semanas, le he añadido un fantástico cazabombarderoz orko, el Jefe Zagstruk y una escuadra de Zoldados de Azalto. Mi plan es usar a los Zoldados de Azalto en las partidas de Warhammer 40,000 y Planetstrike, y cuando juegue alguna de Apocalipsis incluiré el transporte orko personalizado y a los Zoldados de Azalto. El único problema que he tenido hasta ahora es que Zagstruk y sus chicos suelen hacerse daño al aterrizar, así que creo que aumentaré el tamaño de la peña.

También he pintado Noblez Orkos. Quería aumentar el tamaño de la peña de Noblez que viene en la caja de Asalto a Black Reach al menos a diez miniaturas, de modo que me compré una caja de noblez orkos. La caja incluye un montón de opciones de armas, cabezas y otro equipo. Naturalmente, he guardado todas las piezas que me han sobrado para alguna futura conversión.

¿Qué es lo siguiente que quiero para mis Orkos? Bueno, le he echado el ojo a la nueva matriz de mejoras del karro de guerra orko; está llena de componentes muy útiles y a ¿qué peña de noblez no le gustaría montar en un karro de guerra orko totalmente personalizado? Además tengo mis nuevos elementos aéreos con los que resulta muy divertido jugar, de modo que es probable que necesite más Kópteroz, o puede que una segunda peña de Zoldados de asalto. No estoy seguro de qué es lo próximo que voy a hacer, pero estoy seguro que me voy a divertir mucho haciéndolo.

El Jefe Zagstrukk (derecha) y sus Buitrez (extremo derecha) son las últimas miniaturas que ha pintado Fil. Incluso les ha garabateado el nombre de Loz Buitrez encima.

SANGRE y ARENA

INFORME DE BATALLA

Sangre y Arena es la campaña del juego de batallas estratégicas del Señor de los Anillos que hemos librado los últimos tres meses. Si quieres saber cómo hemos llegado hasta aquí y para buscar más escenarios e ideas, consulta los artículos de los dos últimos números de la White Dwarf.

Este mes, Adam Troke nos presenta la emocionante conclusión de la campaña Sangre y Arena, incluido su violento final: el asedio de Umbar.

Y todo llega. Estos dos últimos meses, la campaña Sangre y Arena ha irrumpido en la zona de juego del Studio y se han librado una docena de partidas para dominar las Tierras del Sur. Y este mes, la emoción alcanza su punto más álgido con las dos batallas finales en las que las fuerzas de Gondor y sus aliados asedian el puerto costero de Umbar, famoso por ser el refugio de los viles corsarios.

Esta partida promete ser una batalla en toda regla ya que los jugadores se enfrentarán sabiendo que de su resultado, dependerá la victoria final. Para ésta, usaremos la espectacular muralla Haradrim de Chad Mierzwa que es ideal para desempeñar el papel de unas impresionantes defensas haradrim que servirán de telón de fondo a la culminación de la campaña. Igual que las rondas previas de la campaña, esta batalla la librarán tanto las fuerzas de escaramuzas sujetas al reglamento del Señor de los Anillos y una batalla campal de unos 4.000 puntos por bando de la Guerra del Anillo.

En nuestra batalla de escaramuza, Dom Murray y Tom Webster-Deakin se embarcan en un enfrentamiento difícil en el que las fuerzas de Gondor tratan de evitar que el Bando de la Oscuridad reciba el refuerzo de sus aliados. En la gran batalla, Duncan Rhodes y

Chris Peach tratarán de dominar la ira de Mat Ward y Nick Bayton en una batalla campal bajo los muros de puerto costero más importante de Harad.

Los jugadores de ambas batallas contarán con refuerzos suficientes, ya que podrán gastar los puntos de campaña obtenidos hasta ahora en formaciones adicionales o puntos de destino o sino. De hecho, si los jugadores tienen suficientes puntos de campaña, podrían adquirir guerreros adicionales con los que cambiar completamente el curso de la batalla.

Únete a nosotros en la conclusión de la campaña Sangre y Arena, y comprueba quién tiene la maestría para hacerse con el control de las tierras bañadas por el sol del sur.

Adam, el cerebro de la campaña de Sangre y Arena, se une a los jugadores en su lucha por imponer su dominio en el sur. ¿Podrán las fuerzas de Gondor y sus aliados derrotar a los Haradrim y a los ejércitos de Sauron?

La historia hasta aquí...

El mes pasado te presentamos los resultados de la primera ronda de batallas. A continuación, os resumo cómo les ha ido a nuestros jugadores en la segunda y calcularé el total de puntos de campaña obtenido por cada bando hasta la fecha.

ESCENARIO:

Los cruces de Abrakhân

Mat contra Dom

Mat Ward demostró su calidad como general de la Oscuridad cuando su ejército (al que señala alegremente, pintado de azul como guerreros de Abrakhân) se reagrupó para defender la ciudad más opulenta de las tierras del sur. Aunque las fuerzas de Dom eran superadas ampliamente por las fuerzas de Mat en la escaramuza, Mat usó su Mûmak para aplastar a Boromir el hijo favorito de Gondor, y varios caballeros de Minas Tirith en una sola fase de Movimiento.

En la gran batalla, Dom se vio obstaculizado por las condiciones de despliegue consecuencia de que perdiera la batalla de escaramuza; y a causa de algunas tiradas malas, las formaciones de Gondor quedaron ralentizadas en ruta al campo de batalla, de forma que Mat pudo desplegar a toda su fuerza contra una porción de la fuerza de Dom. En un valiente contraataque, los caballeros de Minas Tirith de Dom aniquilaron a los Númenóreanos negros y atacaron salvajemente a su Mûmak, pero ya era demasiado tarde para los Pueblos Libres.

PUNTOS DE CAMPAÑA: Mat: 10, Dom: 0

ESCENARIO:

El valle de la muerte

Duncan contra Nick

Desde el principio al final, el encuentro de escaramuza en el valle de la muerte fue una paliza cuando el muro de infantería de Númenóreanos Negros de Nick Bayton de Nick Bayton rechazó a la fuerza de Duncan de guerreros y jinetes de Rohan. Aunque la valentía de los Montañeses de Lamedon ayudó a Duncan a guardar las apariencias, se negó a entregar su último objetivo, su carga combinada de Jinetes de Rohan y Caballeros de Dol Amroth se quedó estancada y fue destruida, y Nick ganó la partida.

Como había perdido el enfrentamiento previo, el ejército de la Guerra del Anillo de Duncan empezó la gran batalla completamente rodeado por la fuerza increíblemente rápida de incursores Haradrim y mercenarios khandianos de Duncan. La batalla resultante fue un baño de sangre ya que Duncan se vio atacado desde todos los ángulos. A pesar de ganar varios duelos heroicos emocionantes e incluso logró salir de la emboscada con el Príncipe Imrahil y sus caballeros de Dol Amroth, todo estaba perdido y Nick se adjudicaba su segunda victoria tras ganar su segunda batalla.

PUNTOS DE CAMPAÑA: Duncan: 0, Nick: 10

ESCENARIO:

Las ruinas de Kârna

Chris contra Tom

Según todos los presentes, este fue el escenario más entretenido de la campaña hasta el momento y en él, Tom y Chris se enfrentaron en las ruinas de Kârna, para hacerse con el control de tesoros desconocidos. Adam también participó en la batalla, controlando a los aterradores Dîmlokhi, que acabó haciendo un gran trabajo protegiendo los marcadores de saqueo en las primeras fases del juego, hasta que Tom y Chris acordaron una tregua temporal que duró lo bastante para aniquilar a los guerreros fantasmales de Adam. Cuando el polvo se disipó, la fuerza de Chris controlaba tres marcadores de saqueo frente a uno solo de Tom.

La gran batalla fue también muy emocionante ya que la posesión del marcador de saqueo cambió de manos tres veces durante la partida. Los Hombres del Este de Tom y los Guerreros de Minas Tirith de Chris acabaron aniquilándose entre ellos de un modo realmente impresionante.

Al final, los Veteranos de Osgiliath de Chris consiguieron asegurar el marcador de saqueo (que también contaba como los Puñales de Morgul, destruyendo a dos unidades de Hombres del Este, luchando para salir del combate y alejarse hacia la victoria.

PUNTOS DE CAMPAÑA: Chris: 10, Tom: 10

Mejoras de campaña

Hasta el momento los jugadores se han anotado puntos de campaña y, aunque han servido para ver qué bando va ganando, su objetivo final es mucho más divertido. Para la última batalla, ambos equipos pueden invertir sus puntos de campaña para adquirir mejoras para las últimas partidas. Son las siguientes:

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL JUEGO DE BATALLAS ESTRATÉGICAS

Mejoras del Bando de la Luz:

Trebuchet .....*10 puntos de campaña*
Esta mejora proporciona un trebuchet Grito de Batalla. Se despliega con la fuerza inicial, sujeto a las reglas estándar de despliegue.

Lanzavirotes Vengador .....*6 puntos de campaña*
Esta mejora proporciona un lanzavirotes Vengador. Se despliega con la fuerza inicial, sujeto a las reglas estándar de despliegue.

Refuerzos de Minas Tirith .....*8 puntos de campaña*
Esta mejora proporciona 12 guerreros de Minas Tirith (4 con escudos, 4 con escudo y lanza, 4 con arco). Se despliegan con la fuerza inicial, sujetos a las reglas estándar de despliegue.

Mejoras del Bando de la Oscuridad:

Refuerzos de Corsarios .....*8 puntos de campaña*
Esta mejora proporciona 12 incursores corsarios (4 con arco, 4 con escudo y 4 con lanza). Pueden incorporarse al tablero en la fase de movimiento de la Oscuridad en cualquier turno de juego a partir del tercero.

Corsarios Arbalesteros .....*6 puntos de campaña*
Esta mejora proporciona 6 Corsarios Arbalesteros. Deben desplegarse en los muros de la ciudad.

Incursores Haradrim .....*8 puntos de campaña*
Esta mejora proporciona 6 incursores Haradrim (4 con lanza de caballería, 2 con arco). Pueden entrar en el tablero desde cualquier borde en la fase de Movimiento de la Oscuridad en cualquier turno de juego a partir del quinto.

LA GUERRA DEL ANILLO

Mejoras del Bando de la Luz:

Artillería .....*5 puntos de campaña*
(+5 por cada Trebuchet adicional)
Esta mejora proporciona una formación de 1trebuchet Grito de Batalla de Gondor. Por 5 puntos de campaña más, puedes incluir un trebuchet adicional. Esta formación debe desplegarse con el resto de la fuerza de la Luz al inicio de la partida.

Corte del Rey de los Muertos .....*10 puntos de campaña*
(+3 por cada compañía adicional)
Esta mejora proporciona una formación de 1 compañía de la Corte del Rey de los Muertos. Por 3 puntos de campaña más, puedes incluir una compañía adicional en la formación. Esta formación debe desplegarse con el ejército de la Luz al inicio de la batalla.

Cohorte de Minas Tirith .....*6 puntos de campaña*
(+2 por cada compañía adicional)
Esta mejora proporciona una formación de 1 compañía de guerreros de Minas Tirith (completa con las mejoras de mando deseadas). Por 2 puntos de campaña más, puede incluirse una compañía adicional a la formación. Esta formación debe desplegarse con el ejército de la Luz al inicio de la batalla.

Aliados de Rohan.....*6 puntos de campaña*
(+2 por cada compañía adicional)
Esta mejora proporciona una formación de 1 compañía de Jinetes de Rohan (completa con las mejoras de mando deseadas). Por 2 puntos de campaña más, puede incluirse una compañía adicional a la formación. Esta formación se incorporará al tablero desde cualquiera de sus bordes, durante la fase de Movimiento de la Luz del Turno 3.

Destinos .....*1+ punto de campaña*
Cada punto de campaña que gastes en Destinos te permite gastar 25 puntos adicionales de Destino para el ejército que pueden asignarse de la forma habitual.

Mejoras del Bando de la Oscuridad:

Guardia de Abrakhân .....*10 puntos de campaña*
Esta mejora proporciona una formación de 3 compañías de Guardia de Abrakhân, incluido el grupo de mando. Deben situarse con la fuerza de la Oscuridad al inicio de la partida.

Hueste de guerra Haradrim .....*6 puntos de campaña*
(+2 por cada compañía adicional)
Esta mejora proporciona una formación de una compañía de guerreros Haradrim (completa con las mejoras de mando deseadas). Por 2 puntos de campaña más, puede incluirse una compañía adicional a la formación. Deben situarse con la fuerza de la Oscuridad al inicio de la partida.

El Caballero de Umbar .....*8 puntos de campaña*
(+3 por bestia alada)
Esta mejora proporciona al caballero de Umbar. Por tres puntos de campaña adicionales, puede montarse en una bestia alada (en cuyo caso usa el perfil de atributos del Nazgûl alado).

Incursores Mahûd *12 puntos de campaña*
Esta mejora proporciona una formación de 3 compañías de incursores Mahûd. Se incorporarán al tablero por cualquiera de sus bordes largos durante la fase de Movimiento de la Oscuridad en el turno 3.

Sinos .....*1+ punto de campaña*
Cada punto de campaña que gastes en sinos te permite gastar 25 puntos adicionales en destinos adicionales para el ejército. Estos sinos pueden asignarse de la forma habitual.

Asalto a la Puerta Este

El Señor de los Anillos
El juego de batallas estratégicas

ESCENARIO

Objetivos

El muro tiene cuatro torres espaciadas a lo largo. El ganador del escenario es el jugador que controle más torres al término de 15 turnos. Si ambos jugadores controlan el mismo número de torres, el resultado es un empate.

Duración de la partida

La partida dura 15 turnos o hasta que un bando se rinda.

Fuerza de la Luz

- **Boromir de Gondor a caballo**
- **Manhir, Capitán de Minas Tirith**
- **Bergil, Capitán de Minas Tirith a caballo**
- **36 Guerreros de Minas Tirith (con estandarte)**
- **10 Montaraces de Gondor**
- **7 Caballeros de Minas Tirith**
- ***Mejora:* lanzavirotes Vengador**

Fuerza de la Oscuridad

- **Amdûr, Señor de las Espadas**
- **24 Guerreros del Este**
- **Mejora: 6 Corsarios Arbalesteros**
- ***Mejora:* 12 Corsarios de Umbar**

Señor de las Espadas

Tom eligió a Amdûr para que liderase su fuerza, sabiendo que era el mejor héroe posible para enfrentarse a Boromir. Cuando Boromir subió la escalera, Tom se aseguró de que el Señor de las Espadas estuviese esperándolo.

La primera batalla en librarse fue el enfrentamiento de escaramuza. Los jugadores de la Luz designaron a Dom para que se encargase de las labores de asedio porque había organizado una gran fuerza de 750 puntos como su ejército de escaramuzas. Los jugadores de la Oscuridad eligieron a Tom Webster-Deakin para que defendiese los muros, razonando que como sus Hombres del Este tenían atributos de Defensa más altos, tendrían más posibilidades al ataque.

Sin embargo, tan pronto como comenzó la batalla, el dúo tuvo que marcharse corriendo a una reunión. Por suerte, como no andamos escasos de jugadores por los alrededores, rápidamente encontramos a sus sustitutos.

Los atacantes comenzaron la batalla lanzándose adelante a toda prisa. Mientras los guerreros de Minas Tirith transportaban sus escaleras hacia los muros, los montaraces de Gondor, apoyados por el lanzavirotes Vengador, desataron una ráfaga de flechas a los defensores. Por su parte, los Hombres del Este y los Corsarios que controlaban los muros abrieron fuego. La fase de disparo causó muchos daños, en los Hombres del Este y en los guerreros de Minas Tirith, pero el mayor número de bajas lo sufrieron los que escalaban, de modo que el combate empezó muy seriamente. A la izquierda, Boromir desmontó su caballo y lideró la carga subiendo por las escaleras, pero lo estaba esperando Amdûr. Cuando estos dos héroes poderosos se enfrascaron en combate en las almenas, sus guerreros siguieron cayendo. Al final, Boromir tuvo mala suerte y Amdûr lo superó, lanzando al héroe de Gondor desde las muros. En el tercer turno, doce corsarios de Umbar irrumpieron en el tablero, entran-

do en juego por el flanco derecho.

Aunque se vieron superados en número, los jugadores de la Oscuridad esperaban usarlos como señuelo para atraer el mayor número posible de atacantes.

Sin inmutarse, los guerreros de Minas Tirith continuaron llegando en tropel a los muros y, poco después Manhir, uno de los capitanes de Boromir, no solo había alcanzado las almenas sino que también había capturado una torre. Mientras Manhir y sus guerreros se extendían rápidamente y capturaban la segunda torre central, Amdûr sin la ayuda de nadie, protegió la de la izquierda.

Asimismo, en el flanco derecho, un grupo de arqueros del Este y un solitario corsario arbalestero se encargaron de destruir a todos los guerreros de Minas Tirith que se atrevían a invadir la torre. Al final, la batalla acabó en un empate sangriento. Esto significa que ningún bando recibiría refuerzos en la batalla siguiente, algo que desanimó a los jugadores de la Luz y de la Oscuridad por igual.

El equipo de Chris y Duncan se enfrentó al de Adam y Nick por el control de la puerta este. Hubo una defensa encarnizada de los muros con los jugadores luchando por su control.

Asalto heroico

Manhir y sus guerreros se aseguraron rápidamente de poner un pie en los muros y atacaron las torres centrales, eliminando toda resistencia.

El asedio de Umbar

Debido a la posición de la escenografía, ambos bandos acordaron que situarían a las unidades ligeramente fuera de la zona de despliegue.

LA GUERRA DEL ANILLO™ ESCENARIO

Objetivos

Esta batalla se libró sujeta a los objetivos del escenario "El campo de las espadas" (todos ellos). Además, al término de la partida, el bando que controle la puerta (el control se determina comprobando qué bando tiene a una unidad a una distancia de hasta 15 cm de la puerta al término de la partida) consigue 10 puntos de victoria adicionales.

Reglas especiales

Defender los muros: las formaciones armadas con armas de proyectil pueden situarse a lo largo de los muros de la ciudad. Estas formaciones no se ven repelidas por el disparo y no pueden controlar la puerta.

Refuerzos: los refuerzos estarán disponibles para ambos bandos durante toda la partida. Se incorporarán a la partida tal y como se describe en la página 81 del reglamento de la Guerra del Anillo.

Partida de escaramuza: en el turno 4, también existe la posibilidad de que lleguen refuerzos de los dos ejércitos que aún no estén en el tablero. El número de estos refuerzos se determina de la siguiente manera:

Cada uno de los jugadores que participa en la partida de escaramuza divide su ejército de la Guerra del Anillo en cuatro porciones de aproximadamente el mismo valor. El jugador que gane recibirá una de esas porciones por cada torre que controle al término de la partida de escaramuza. Los refuerzos del Bando de la Luz pueden entrar desde sus bordes iniciales. Los refuerzos del Bando de la Oscuridad pueden entrar desde cualquier punto a lo largo del borde del tablero norte.

Duración de la partida

Ambos ejércitos buscan aplastar al enemigo lo más rápido posible. La partida dura 6 turnos.

CLAVE DEL MAPA

- ① Gandalf
- ② Faramir
- ③ Imrahil
- ④ Éomer
- Ents
- Caballeros de Dol Amroth
- Jinetes de Rohan
- Trebuchet
- Caballeros de Minas Tirith
- Guerreros de Minas Tirith
- Arqueros de Minas Tirith
- Guardia de Denethor
- Veteranos de Osgiliath
- Montaraces
- Montaraces de Ithilien
- Montañeses
- Corte del Rey de los Muertos
- Guardia de Khazâd
- ⑤ El Traidor
- ⑥ Dalamyr
- ⑦ Khamûl
- Caballero de Umbar
- Troll de Mordor
- Carros de Khand
- Incursores de Khand
- Jinetes Serpiente
- Incursores Haradrim
- Arqueros Haradrim
- Haradrim
- Medio-Trolls
- Corsarios
- Corsarios Arbalesteros
- Arqueros Hombres del Este
- Cohorte de H. del Este
- Khandianos
- Guardia de Abrakhân
- Legión Espectral
- Númenóreanos Negros
- Mûmak
- Sombra

EL EJÉRCITO DE GONDOR

Duncan y Chris controlan el poderoso ejército de Gondor. Los dos son viejos amigos que se conocen de antes de entrar en el Studio, cuando ambos trabajaban en la tienda Games Workshop de Derby. Duncan y Chris forman un equipo equilibrado y decidido a desbaratar los planes de Mat y Nick de una vez por todas.

Duncan: Chris y yo tenemos muchas tropas de caballería en nuestro ejército, así que es bastante sensato designar al Príncipe Imrahil como nuestro general de ejército. Es muy resistente y poderoso, y si cuenta con el apoyo de los caballeros de Dol Amroth (-junto a Éomer y los Jinetes de Rohan), es capaz de machacar al enemigo sin riesgo de sufrir demasiado. Con esa idea en mente, planeamos sacar provecho de nuestra caballería pesada si vigilamos dónde despliegan su ejército Mat y Nick, para cargar en uno de los flancos. ¡No van a poder resistir nuestra carga gloriosa!

Tenemos tres trebuchets de Gondor, que podemos usar para debilitar a las unidades enemigas a las que carguemos (me refiero a los piqueros de los Hombres del Este). Si surge la oportunidad, desviaremos el fuego sobre ellos, pero nuestro objetivo con tres máquinas de guerra tan mortíferas es concentrar toda nuestra potencia de fuego en una de ellas en cada turno.

El grueso de nuestro ejército lo forman grandes bloques de infantería. Chris y yo tenemos una gran formación compuesta por seis compañías de guerreros de Minas Tirith cada una y mientras nuestra caballería ataca por un flanco, nuestra infantería contendrá el otro.

Chris tiene a Gandalf en su ejército, así que deberíamos estar preparados para soportar los daños que pueda causarnos con su magia.

Hemos decidido gastar algunos de los puntos de campaña que hemos ganado en la Corte del Rey Muerto. Además de ser una opción apropiada para un ejército de Gondor

HÉROES

1. **Gandalf el Gris**
2. **Faramir**
3. **Éomer, mariscal de la Marca**
4. **Príncipe Imrahil de Dol Amroth**

FORMACIONES COMUNES

Guerreros de Minas Tirith (6 Compañías)
Con capitán, portaestandarte y músico.

Guerreros de Minas Tirith (6 Compañías)
Con capitán y portaestandarte.

Guerreros de Minas Tirith (2 Compañías)

Arqueros de Minas Tirith (4 Compañías)

Guerreros de Minas Tirith (6 Compañías)
Con capitán.

Caballeros de Minas Tirith (4 Compañías)
Con portaestandarte.

Caballeros de Minas Tirith (4 Compañías)

Caballeros de Minas Tirith (3 Compañías)
Con capitán.

Caballeros de Minas Tirith (3 Compañías)

Montaraces de Gondor (3 Compañías)
Con capitán.

Éored de jinetes de Rohan (6 Compañías)

2 Ents

FORMACIONES SINGULARES

Caballeros de Dol Amroth (4 Compañías)
Con campeón y portaestandarte.

Montaraces de Lamedon (2 Compañías)

3 Trebuchets Grito de Batalla

Guardia de Khâzad (3 Compañías)
Con capitán y portaestandarte.

FORMACIÓN LEGENDARIA

Veteranos de Osgiliath (2 Compañías)
Con Cirion y portaestandarte.

Montaraces de Ithilien (4 Compañías)
Madril y Damrod.

Guardia de Denethor (2 Compañías)
Denethor y Beregond.

Corte del Rey de los Muertos (3 Compañías)
Con Rey de los Muertos y portaestandarte.

DESTINOS
Heroísmo desesperado
Arcos Galadhrim
Cota de Mithril (Príncipe Imrahil)

(tienen un aspecto genial apareciendo en el tablero durante la batalla, justo como ocurrió en los Campos del Pelennor), pero también son magníficos para enfrentarse a las unidades con armadura pesada de Mat y Nick. Si podemos, desplegaremos a la Corte del Rey de los Muertos para que se enfrente al mûmak de Mat, que puede ocasionar muchos daños. También existe la posibilidad de que hagamos Sombras en movimiento, y nos apresuremos a alcanzar las puertas de la ciudad. El resto de nuestros puntos de campaña los hemos gastado en una cota de Mithril para Imrahil y en arcos Galadhrim para los montaraces de Ithilien. También consideramos la posibilidad de incluir un cuarto trebuchet, pero al final decidimos que tres nos bastarían para llevar a cabo nuestro plan.

> **"Cuando tengamos a los guerreros de las Tierras del Sur contra las cuerdas, avanzaremos hacia las puertas de la ciudad y ganaremos la partida."**

Creo que la táctica que vamos a emplear es un poco de martillo y de yunque con Imrahil y sus caballeros, además de los Rohirrim apaleando al enemigo en el flanco y embistiéndole contra nuestra infantería en el centro. Cuando tengamos a los guerreros de las Tierras del Sur contra las cuerdas, avanzaremos hacia las puertas y ganaremos la partida. ¡Al menos, ese es nuestro plan!

LOS REINOS CAÍDOS

Nick y Mat formaron un dúo poderoso en el campo de batalla de La Guerra del Anillo. Nick, además de ser un jugado ávido de la Guerra del Anillo que ha cosechado un buen número de victorias bajo, es el autor del reglamento por lo que conoce de primera mano las tácticas más sucias y las estratagemas más arteras.

Nick: tras la partida de escaramuza librada a las puertas de la ciudad, Mat y yo tenemos que proteger las puertas. La defensa fue la orden de la partida, de modo que nuestras tácticas tendrán que centrarse en contener a los atacantes del ejército de la Luz hasta que el sol se ponga en el turno sexto. Los bloques grandes de infantería son prácticamente inamovibles en la Guerra del Anillo y son magníficos para ralentizar el avance enemigo. Con esto en mente, situaremos un gran bloque de Númenóreanos Negros y de piqueros de Hombres del Este en el centro del campo de batalla; estas tropas con un atributo de Defensa alto deberían deshacerse de la mayoría de cosas que el enemigo nos lance. También contamos con un buen contingente de caballería que incluye dos formaciones de incursores Harad y uno de los jinetes serpiente. Estas tropas de choque con una Defensa baja, tendrán que poner toda la carne en el asador y efectuar una carga y, con un poco de suerte, podrán atravesar el flanco izquierdo enemigo para irse derechitos hacia los temidos trebuchets Grito de Batalla.

En los muros de la ciudad, colocaremos una unidad de arqueros de Harad y una formación de arbalesteros, que esperarán para disparar a larga distancia sobre las tropas del Bando de la Luz que consigan acercarse a los muros. Pero quizás lo que más teman los atacantes es que hemos reunido en nuestro flanco izquierdo a tres carros de Khand, una Legión fantasmagórica, Medio-trolls y, lo más imponente de todo, un mûmak. Este grupo de

HÉROES ÉPICOS

- (5) Dalamyr, Almirante de Umbar
- (6) Nazgûl, Khamûl el Oriental
- (7) Nazgûl, el Traidor

FORMACIONES COMUNES

- Grupo incursor de corsarios (3 Compañías)
- Partida de guerra Haradrim (3 Compañías) Con arco.
- Partida de guerra Haradrim (3 Compañías) Con caudillo y portaestandarte.
- Partida de guerra Haradrim (6 Compañías) Con caudillo, portaestandarte, capataz, músico, capataz y Hâsharin.
- Partida de guerra Haradrim (6 Compañías) Con caudillo.
- Partida de guerra Haradrim (6 Compañías)
- Partida de jinetes serpiente (4 Compañías)
- Grupo de Mercenarios Khandianos (4 Compañías) Con caudillo y portaestandarte.
- Jinetes Mercenarios de Khand (2 Compañías)
- Cohorte de Arqueros de Hombres del Este (4 Compañías) Con capitán y música.
- Cohorte de Hombres del Este (6 Compañías) Con pica, capitán y portaestandarte
- Legión fantasmagórica (3 Compañías)

FORMACIONES SINGULARES

- Troll de Mordor
- Medio-trolls (1 Compañía)
- Regimiento de Númenóreanos Negros (4 Compañías)Capitán
- Regimiento de Númenóreanos Negros (4 Compañías)
- Corsarios Arbalesteros (2 Compañías)
- 3 Carros Khandianos Con Rey de Khand
- Sombra
- Mûmak de Harad

FORMACIONES LEGENDARIAS

- Nazgûl Alado, el Caballero de Umbar
- Guardia de Abrakhân (3 Compañías) Rey Dorado y portaestandarte

miniaturas se lanzará al ataque, diezmará el flanco derecho del enemigo y regresará junto al resto de sus tropas para envolver los bloques de infantería enemiga mientras tratan de abrirse paso. Si podemos hacer la maniobra clásica de coger el toro por los cuernos, podemos aniquilar a los invasores y acabar con sus esperanzas de ocupar Harad con una maniobra contundente.

Para liderar nuestro ejército, contábamos con tres de los Nazgûls más poderosos de la Guerra del Anillo: Khamûl el Oriental (con la regla Absorber la esencia vital puede proteger su formación del peligro), el Caballero de Umbar (que es un gran rival en duelo contra cualquier héroe) y nuestro general, el Traidor, (que permite que su formación repita las tiradas para impactar no superadas). Con un nivel 3 de Maestría, el Nazgûl puede provocar una gran cantidad de magia ofensiva en el tablero. Ningún héroe enemigo estará a salvo y, sabiendo que la resolución de los soldados estándar de Gondor se vendrá abajo con la muerte de sus líderes, nuestro plan de defensa se centra en su desaparición. He jugado muchas veces contra Peachy y Duncan y he sido testigo demasiadas veces de los poderes destructivos de Gandalf, Faramir, Éomer y el Príncipe Imrahil. Mat y yo hemos preparado algunos trucos que nos sacaremos de nuestras negras mangas para acelerar sus muertes...

> **"Para liderar nuestro ejército, contábamos con tres de los Nazgûls más poderosos de la Guerra del Anillo."**

Turno 1

La batalla comenzó con el Bando de la Oscuridad obteniendo la iniciativa y decidiendo mover en primer lugar. Centenares de guerreros se pusieron en movimiento y los ejércitos de Harad, Khand y el Este avanzaron, aproximándose rápidamente a los invasores de Gondor. Nick movió a hordas de incursores Haradrim y de Jinetes Serpiente a lo largo del borde norte del tablero y a tres grandes formaciones de caballería ligera que cautelosamente observaron al Príncipe Imrahil y a los Caballeros de Dol Amroth. En el centro del tablero, Mat movió su formación de Númenóreanos Negros hacia el gran bosque, a una posición dominante desde la que tenía el potencial necesario para bloquear el avance del ejército de la Luz y proporcionar más protección a sus guerreros ya de por sí bien armados.

Por su parte, los jugadores de la Luz tampoco desperdiciaron el tiempo ya que se situaron a distancia de carga con varias formaciones a cada flanco. En el borde sur del tablero, Faramir al mando de un grupo de caballeros de Minas Tirith, avanzaron hacia la Legión Fantasmagórica de Mat, mientras Imrahil y las formaciones de caballeros a su alrededor cerraban sus filas sobre los Jinetes Serpiente. ¡Pasara lo que pasara en la fase de Combate iba a ser explosivo!

Gandalf, que se hallaba en el centro del campo de batalla con una formación de guerreros de Minas Tirith, trató de asediar a los Númenóreanos Negros lanzándoles *Visiones de aflicción*, pero las tiradas de dados de Chris resultaron malísimas, y el hechizo no produjo efecto.

La fase de Disparo del Bando de la Oscuridad fue regular ya que solo unas pocas formaciones pudieron disparar y ninguna logró causar un daño real. Sin embargo, la fase de Disparo de la Luz fue devastadora. Los trebuchets de batalla abrieron fuego sobre la falange de Hombres del Este de Nick, matando a once guerreros y obligándoles a retirarse 5 cm. Los montaraces de Ithilien de Chris dispararon a larga distancia sobre los Incursores Haradrim de Nick, matando a tres de ellos con su artillería letal.

En la fase de Carga varias unidades a lo largo del tablero, se lanzaron contra el enemigo. En el norte y en el sur respectivamente, Imrahil y Faramir declararon Cargas Heroicas y, tras efectuar sus respectivas tiradas, machacaron a sus enemigos. Imrahil y sus caballeros escogieron a los Jinetes Serpiente, mientras que Boromir cargó a la Legión Fantasmagórica.

En otra zona, los Caballeros de Minas Tirith de Duncan efectuaron una carga heroica contra una unidad de incursores Haradrim. Como respuesta ante este gran número de cargas heroi-

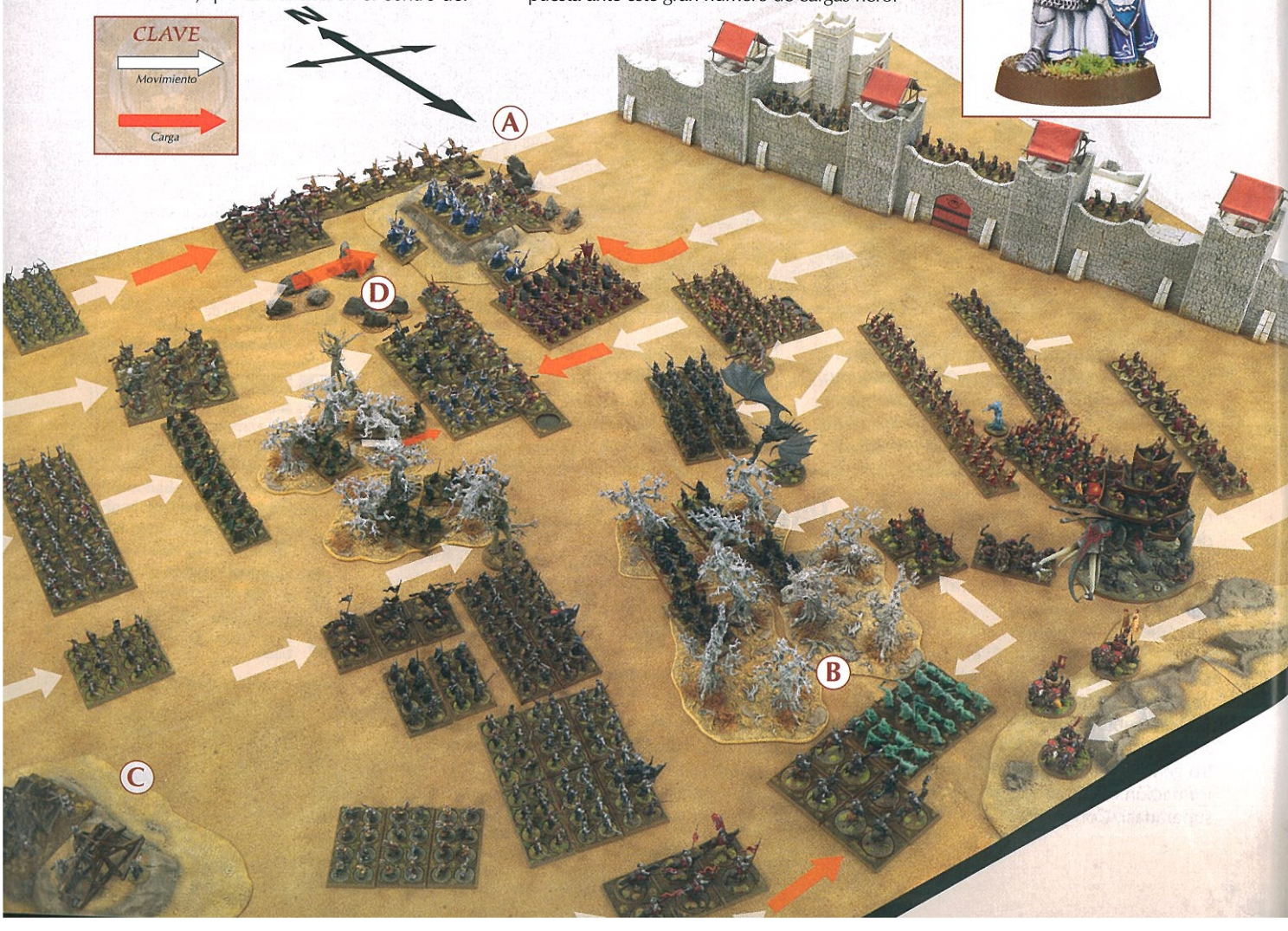
Puntos de interés

A **Imrahil y los caballeros de Dol Amroth rechazan a la Partida de guerra Haradrim y destruyen a los jinetes serpiente en una sola fase de Combate.**

B **Faramir y sus caballeros aniquilan a más de la mitad de la Legión fantasmagórica.**

C **Los trebuchets combinan su fuego para deshacerse de once piqueros de los Hombres del Este.**

D **Los Montañeses de Lamedon y los caballeros de Minas Tirith son expulsados después de sufrir un gran número de bajas.**



cas, Khamûl el Oriental lideró a su partida de Haradrim en dirección al flanco del Príncipe Imrahil y sus Caballeros de Dol Amroth. Por último, una unidad de incursores Haradrim cargó sobre otra formación de Caballeros de Minas Tirith, aunque los Montañeses de Lamedon los contraatacaron en el turno siguiente.

La primera fase de Combate resultó muy sangrienta y tensa, y ambos bandos sufrieron un gran número de bajas. El Príncipe Imrahil y sus caballeros lucharon en primer lugar. Un Hâsharin, oculto en las filas de los Haradrim, se abalanzó sobre el Príncipe de Dol Amroth con la intención de matarlo, pero falló (gracias en parte a que Duncan usó un combate épico, que ganó el Príncipe Imrahil gracias a su atributo de combate de 10). Imrahil no solo consiguió matar al asesino, sino a tres miembros más de la unidad Haradrim en el proceso. A pesar de tener una unidad en su flanco que recibió tres ataques, los caballeros de Dol Amroth ganaron el combate y mataron a cinco Jinetes Serpiente, aunque sufrieron cuatro bajas en su unidad, causadas por los Haradrim. Lo mejor fue cuando Duncan obtuvo un 6 que le permitió lanzar una carga demoledora que permitió a su unidad repetir la carga y luchar de nuevo. Los jinetes serpiente restantes fueron eliminados en la masacre posterior.

El combate entre los caballeros de Minas Tirith, los montañeses de Lamedon y los incursores Haradrim se decantó por los hombres del sur, que mataron a dos caballeros y a diez montañeses, sufriendo tan solo cuatro bajas a cambio.

> **“Un Hâsharin, oculto en las filas de los Haradrim, se abalanzó sobre el noble con la intención de matarlo...”**

Además, obtuvieron un resultado de 6 que les permitió efectuar una carga demoledora, machacando a los caballeros de Minas Tirith en desorden y causando dos bajas más.

Los caballeros de Faramir derrotaron a la Legión fantasmagórica en el sur, acabando con quince de ellos y sufriendo ellos una única baja a cambios, aunque el resto de los guerreros muertos se mantuvo firme.

Turno 2

El turno 2 empezó con una táctica tan astuta que dejó al Bando de la Luz tambaleándose. En cuanto el Bando de la Oscuridad obtuvo la iniciativa, inició una barrera mágica que destruyó a los caballeros de Dol Amroth y mató al Príncipe Imrahil. Primero, el Traidor se movió para incorporarse junto a Khamûl a la partida Haradrim, después el caballero de Umbar huyó, con lo cuál los tres Nazgûl bombardearon la formación de Imrahil con espíritu debilitado, paralizar y Fuerza de la corrupción también causa 1D6 impactos en la unidad objetivo, en este caso bastó para destruir por completo a la formación y a Imrahil con ella.

En otro lugar del tablero, el ejército de la Oscuridad avanzó agresivamente, esperando poner en distancia de carga al mayor número de formaciones posibles. Los jugadores de la Luz respondieron equilibrando sus líneas. Faramir y sus caballeros se retiraron, dispuestos a cargar de nuevo en el turno siguiente, mientras Duncan y Chris avanzaban a sus formaciones de infantería. Gandalf lanzó el hechizo *Espíritu debilitado* sobre los Númenóreanos Negros que se aproximaban a su formación, e intentó lanzar *Luz cegadora* a la misma unidad, pero los Númenóreanos Negros resistieron el poder gastando un punto de Poder.

De nuevo, la fase de Disparo de la Oscuridad no fue nada impresionante, ya que únicamente un caballero de Minas Tirith cayó a causa de un disparo de los Carros de Khand de Nick en el borde sur del tablero. Esta pobre muestra contrastó enormemente con la respuesta de los jugadores de la Luz. Los Jinetes de Rohan de Éomer y los Montaraces de Ithilien aniquilaron a la formación de jinetes Haradrim en el centro del tablero con una andanada, mientras los Trebuchets destruían a nueve Hombres del Este más de la debilitada falange. Uno de los Ents machacó a dos Númenóreanos Negros lanzándoles una roca e incluso la formación de arqueros de Minas Tirith consiguió destruir a tres incursores Haradrim. Indiferente a sus pérdidas, el bando de la Oscuridad presionó en la fase de carga.

Varias unidades cargaron en batalla en este turno, lideradas por los Incursores Haradrim en el borde norte del tablero, que bajaron sus lanzas y se lanzaron al ataque sobre los caballeros de Minas Tirith. En el centro, los Númenóreanos Negros cargaron a Gandalf y a los veteranos de Osgiliath, y la falange de Hombres del Este cargó a los montañeses de Lamedon. Los dos Ents también cargaron, uno se trabó con la falange de Hombres del Este del frente y el otro se unió a una formación de caballeros de Minas Tirith para cargar a los flancos de los Númenóreanos Negros.

La fase de Combate volvió a ser muy sangrienta y empezó con un nuevo golpe de las fuerzas de la Luz. En el combate en el que estaba Gandalf, los veteranos de Osgiliath y los Númenóreanos Negros, Mat, al darse cuenta de que su formación era superada ampliamente en número, decidió probar suerte e hizo que el mariscal Númenóreano Negro declarase un duelo a Gandalf. Con un poco de suerte de los dados, Mat no solo batió el resultado de Chris de 4 para Gandalf, sino que además consiguió impactarlo y, después de consultar el resultado en la tabla de duelos heroicos, mató directamente al hechicero gris y causó cuatro bajas más en su formación.

Como respuesta al ataque Ent, los caballeros de Minas Tirith y los Veteranos de Osgiliath aniquilaron a doce Númenóreanos Negros y, a cambio, solo sufrieron una baja. Los Númenóreanos Negros habían sido ampliamente batidos y, a pesar del destino sufrido por Gandalf, y perdieron a cuatro guerreros más cuando no consiguieron superar el consiguiente chequeo de Valor. La falange de Hombres del Este se encontró fuertemente presionada por un Ent y los montañeses de Lamedon, y aunque se las arregló para destruir a los guerreros de los feudos, sufrió nueve bajas por el esfuerzo y acabó desordenada. El combate entre los incursores y los caballeros de Minas Tirith lo perdieron los caballeros por dos muertes frente a una, aunque siguieron impertérritos ante sus pérdidas y permanecieron *aguerridos*.

Puntos de interés

A **Imrahil es asesinado por los esfuerzos combinados de los Nazgûl.**

B **Gandalf muere en duelo contra un mariscal Númenóreano Negro.**

C **Los trebuchets de batalla de Gondor continúan golpeando a la gran falange de Hombres del Este.**

D **Los montaraces de Ithilien y los Jinetes de Éomer destruyen a una compañía de incursores Haradrim.**

Aunque Imrahil y sus caballeros controlan la colina mientras se aproximan los Nazgûl, su victoria parece que va a durar poco.

CLAVE

Movimiento

Carga

INICIATIVA

Luz

Oscuridad

CLAVE DEL MAPA

① Gandalf
② Faramir
③ mrahil
④ Éomer

Ents

Caballeros de Dol Amroth

Jinetes de Rohan

Trebuchet

Caballeros de Minas Tirith

Guerreros de Minas Tirith

Arqueros de Minas Tirith

Guardia de Denethor

Veteranos de Osgiliath

Montaraces

Montaraces de Ithilien

Montañeses

Corte del Rey de los Muertos

Guardia de Khazâd

⑤ El Traidor
⑥ Dalamyr
⑦ Khamûl

Caballero de Umbar

Troll de Mordor

Carros de Khand

Incursores de Khand

Jinetes Serpiente

Incursores Haradrim

Arqueros Haradrim

Haradrim

Medio-Trolls

Corsarios

Corsarios Arbalesteros

Arqueros de los Hombres del Este

Cohorte de los Hombres del Este

Khandiano

Guardia de Abrakhân

Legión Fantasmagórica

Númenóreanos Negros

Mûmak

Sombra

Turnos 3 y 4

En los turnos 3 y 4 se intensificó el combate en el centro del tablero, ya que los dos ejércitos desgastaron a sus respectivas fuerzas.

La Corte del Rey Muerto se incorporó al juego por el borde sur del tablero, enfrentándose a la Legión Fantasmagórica y al Mûmak que avanzaba. Los jugadores de la Oscuridad hicieron varias travesuras con sus Nazgûls, incluyendo lanzar el hechizo *Manto de la noche* sobre ambos Ents, impidiéndoles mover o cargar este turno.

Las bajas fueron numerosas en la fase de Disparo. Primero, el Bando de la Luz desató una serie de disparos, aniquilando a cinco Hombres del Este, dos Númenóreanos Negros y cuatro guerreros Haradrim. Los trebuchets también brindaron su potencia a las acciones en curso y aunque solo destruyeron a un Hombre del Este, dos impactaron al Mûmak, aniquilándolo. Una avalancha de piedras impactó al castillo del Mûmak, matando a seis de sus tripulantes y causando dos heridas al Mûmak.

La respuesta del Bando de la Oscuridad fue tan rápida como brutal, ya que la gran formación de arqueros de Hombres del Este, a los que se había unido el Traidor, disparó una ráfaga de flechas sobre uno de los Ents. Como el Traidor permite a la formación en la que se encuentra repetir las tiradas para impactar que no haya superado, los Hombres del Este causaron un montón de heridas al desafortunado Ent, matándolo en aquel mismo momento. Muy cerca, el Troll de Mordor de Nick arrojó rocas sobre los caballeros de Minas Tirith, derribando a uno de su silla.

En la fase de Carga, los jugadores de la Luz comenzaron atacando con los caballeros de Faramir contra la Legión Fantasmagórica una vez más y la gran unidad de caballeros del norte se lanza sobre el resto de incursores Haradrim. En respuesta, Nick y Mat efectuaron una serie de contracargas; quizás la más impre-

Puntos de interés

(A) El Mûmak aplasta a las legiones fantasmagóricas en su premura por alcanzar a los caballeros de Faramir (a los que también aplasta).

(B) La Corte del Rey Muerto se incorpora al juego por el borde sur del tablero.

sionante fue la carga del Mûmak, que arremetió directamente sobre la Legión Fantasmagórica, en un intento de alcanzar a los caballeros de Faramir. Como el Mûmak se detuvo justo encima de la Legión Fantasmagórica, se vieron obligados a retroceder. Incapaces de alejarse lo suficiente para escapar, los espíritus fueron destruidos. Mat aceptó las bajas como pérdidas aceptables. Si Chris estaba preocupado porque Faramir había sufrido la carga de un Mûmak, positivamente palideció cuando Nick envió a dos carros de Khand a la refriega, para asegurar que alcanzaban a Faramir.

Nick también lanzó una serie de cargas con sus Númenóreanos Negros, su Troll y el resto de la falange de Hombres del Este. Mat también movió a la formación de infantería Haradrim hacia los Jinetes de Rohan, y el Caballero de Umbar hacia los flancos de los Veteranos de Osgiliath.

La fase de combate empezó con los Hâsharin de la formación de Khamûl sujetos a la regla especial de fanático, matando a dos Jinetes de Rohan. Éomer declaró un duelo heroico contra Dalamyr, al que mató directamente, seguido de seis guerreros Haradrim. A pesar de estas bajas, y de los siete guerreros aniquilados por los Jinetes de Rohan, una combinación de los impactos volvió a recaer en su unidad debido a la regla especial de Khamûl *Absorber la esencia vital* y al gran volumen de ataques efectuados sobre los Rohirrim que, superados ampliamente en número, cayeron destruidos. Al sur, el Mûmak devastó la formación de Faramir y los supervivientes fueron destruidos con la carga de los carros. En el centro, la situación parecía deprimente cuando el caballero de Umbar y los Númenóreanos Negros golpearon a los veteranos de Osgiliath, matando a nueve y sufriendo solo dos bajas a cambio.

Por suerte, no todo se interpuso en el camino de Nick y Mat. Los caballeros de Minas Tirith de Duncan del norte acabaron con los incursores Haradrim con los que estaban luchando y parecían preparados para irrumpir en las líneas enemigas. El Ent del centro del tablero sacudió sus enormes ramas y mató al resto de los Hombres del Este armados con picas.

Con el Bando de la Luz contra las cuerdas, la situación tenía mal cariz para Duncan y Chris. Aunque Damrod podía usar el destino *Heroísmo desesperado*, para devolver a Cirion su acopio de Poder, la suerte continuó favoreciendo a los jugadores de la Oscuridad ya que el Traidor mató al Ent que quedaba, usando la *Fuerza de la corrupción*. El Caballero de Umbar sobrevoló la línea de batalla para situarse en radio de carga de los trebuchets, y el Mûmak volvió a abalanzarse hacia adelante. La bestia enorme irrumpió a través de la Guardia de Khazâd en dirección a la Corte del Rey Muerto, matando a tres Enanos y obligándoles a retirarse.

Por último, apareció la Guardia de Abrakhân acompañada de tres compañías de refuerzo, justo detrás de las líneas de los jugadores de la Luz.

En la fase de Disparo, Duncan y Chris trataron de matar a alguna de las amenazas plantadas contra sus fuerzas, de forma que los montaraces de Ithilien dispararon sus flechas sobre el caballero de Umbar, mientras los trebuchets hacían lo propio sobre el Mûmak. Los montaraces causaron dos heridas en su objetivo Nazgûl, pero la artillería de Gondor no tuvo tanta suerte (pues mató a tres guerreros del Ejército de los Muertos en lugar de su pretendido objetivo). Los Veteranos de Osgiliath dispararon a los Númenóreanos Negros, matándolos a todos, aunque como contrapartida sufrieron los disparos de los arqueros de los Hombres del Este, que los destruyeron a todos. Los Corsarios Arbalesteros designaron como objetivo a los Caballeros de Minas Tirith que cabalgaban a las puertas de la ciudad a toda velocidad.

Estallaron varios combates nuevos, incluyendo un combate sangriento entre el Rey Muerto y el Mûmak. Aunque el enorme Mûmak consiguió pisotear a cuatro guerreros, estos le causaron seis heridas a cambio y aniquilaron a toda la tripulación al término del turno de la estampida del Mûmak. La Guardia de Khâzad sufrió nueve bajas cuando los carros de Khand cargaron sus flancos, desorganizando su formación. En el bosque, la formación de Númenóreanos Negros de Mat (que hasta ahora había permanecido sin molestar en el bosque) se encontró trabada en combate con una formación de guerreros de Minas Tirith, matando a cuatro hombres de Gondor y sufriendo a cambio solo dos pérdidas. Por último, el Caballero de Umbar sobrevoló a los trebuchets Grito de batalla y mató a sus dotaciones.

El Mûmak quedó fuera de control, estrellándose contra un bosque cercano y muriendo tras la consiguiente explosión de ramas y el castillo.

Puntos de interés

(A) El Mûmak se abalanza sobre la Guardia de Khâzad, obligándola a retirarse desorganizada.

(B) La Guardia de Abrakhân avanza tras la línea de batalla de la Luz.

(C) El ejército de las Sombras venga a Faramir, hiriendo de gravedad al Mûmak y provocando que se lance en estampida y muera.

(D) El Caballero de Umbar sobrevuela al ejército de la Luz para destruir a los trebuchets de la colina.

Turno 5

Solo quedaban dos turnos para que se acabase la partida, así que Duncan y Chris no desperdiciaron el tiempo con sus movimientos una vez consiguieron la iniciativa en el turno. Mientras los jugadores de la Luz avanzaban con sus guerreros, esperando llegar a la puerta, ambos se percataron de que las únicas formaciones que tenían una posibilidad de entrar en contacto con la puerta (para obtener el bonificador de 10 puntos de victoria) eran los caballeros de Minas Tirith en el norte y la Corte del Rey Muerto en el sur (cuya regla especial *Sombras en movimiento*) les permite recorrer una distancia de 60 cm en una sola fase de Movimiento, siempre que obtenga un resultado de 4+). Aunque Chris no tuvo suerte cuando efectuó la tirada por el movimiento especial de la Corte del Rey Muerto, Duncan presionó impertérrito con sus caballeros de Minas Tirith. Como reacción a su movimiento, Mat y Nick situaron a sus guerreros para aprovechar al máximo los futuros combates, confiando en que sus arqueros en los muros de la fortaleza, junto a un gran bloque de infantería Haradrim liderada por Khamûl, podrían contener a los caballeros de Duncan. Al norte, la guardia mercante de Abrakhân se encontró asediada por los disparos de flechas de una formación considerable de arqueros de Minas Tirith y una formación de montaraces de Gondor, de modo que Mat envió al caballero de Umbar y usó *Manto de la noche* para disparar que dispararán a los refuerzos que acababan de llegar.

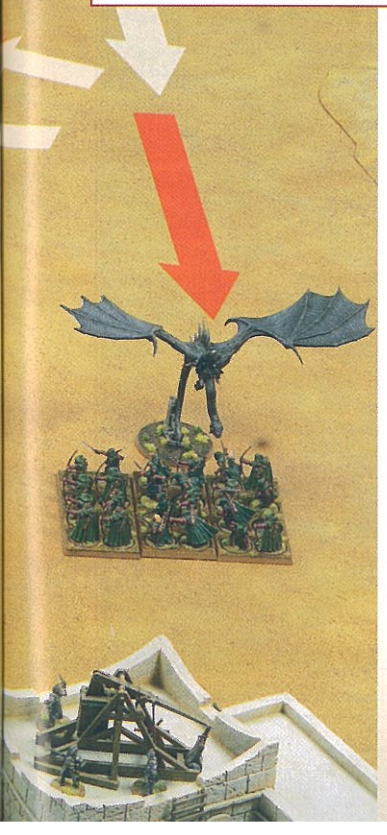
En la fase de Disparo, ambos bandos intercambiaron disparos. Los montaraces de Gondor de Duncan mataron a cuatro guerreros de la Guardia de Abrakhân con sus disparos (impávidos ante la presencia del Nazgûl que se hallaba tras ellos), mientras los montaraces de Ithilien disparaban una andanada de flechas sobre los caballeros de Umbar, aunque sus disparos no produjeron efectos reseñables. El único trebuchet Grito de batalla que quedaba mató a cuatro guerreros más de la formación Haradrim, acabando con los esfuerzos del bando de la Luz. El bando de la Oscuridad causó menos

Puntos de interés

(A) La guardia de Abrakhân y los arqueros de Minas Tirith provocan un gran numero de bajas en un nuevo combate.

(B) Los Carros de Khand destruyen a los aliados de la Guardia de Khazâd de Chris.

(C) Los Caballeros de Minas Tirith derrotan a los guerreros de Harad, y continúan efectuando una carga



bajas en conjunto ya que los arqueros de los Hombres del Este mataron a cinco guerreros de Minas Tirith, mientras que los corsarios arbalesteros de los muros cayeron ante un solo guerrero de Minas Tirith en lo que fue la peor tirada de dados de Mat de toda la partida.

Una serie de brutales combates cuerpo a cuerpo provocó muchas bajas en ambos bandos, ya que los jugadores de la Luz lanzaron un contraataque. Denethor lideró a su escolta personal en un combate con el Troll de Mordor de Nick, matándolo y sufriendo tres bajas como contrapartida. Mientras, los guerreros de Minas Tirith que luchaban contra los Númenóreanos Negros en el bosque, les causaron 4 impactos en un combate que resultó sorprendentemente equilibrado.

En otra parte del tablero, la cosa se estaba poniendo difícil para los jugadores de la Luz, ya que el caballero de Umbar mató a seis montaraces de Gondor, dejando su formación desorganizada. Los carros de Khand eliminaron a los Enanos que quedaban en una carga brutal por el flanco. La Guardia mercante de Abrakhân y los arqueros de Minas Tirith se atacaron la una a la otra en otro baño de sangre que dejó a ambas formaciones muy debilitadas, aunque los Haradrim salieron triunfantes después de haber eliminado a doce Hombres Gondor frente a sus once bajas. El combate más emocionante de este turno fue el choque entre los caballeros de Minas Tirith de Duncan y los haradrim al mando de Khamûl. Los caballeros consiguieron aniquilar a ocho guerreros de la infantería Haradrim sufriendo tan solo dos pérdidas en sus filas (una a causa de la regla especial de Khamûl, *absorber la esencia vital*) pero Duncan consiguió un resultado de 6, por lo que pudo efectuar una carga demoledora. Con los Haradrim desorganizados, los caballeros volvieron a abalanzarse sobre ellos, consiguiendo esta vez matar a siete guerreros haradrim más y sin sufrir ninguna baja en sus filas.

Con la formación de Khamûl de guerreros haradrim tan maltrecha y los caballeros de Duncan irrumpieron sobre el objetivo, parecía que el bando de la Luz podría alcanzar las puertas y los puntos de victoria que necesitaba para ganar. A falta de un turno para acabar la partida, todavía no había un claro ganador.

Turno 6

En el último turno, ambos bandos estaban un poco nerviosos por ver quién se adjudicaba la victoria. Los jugadores de la Oscuridad confiaban en que tenían la ventaja gracias a los puntos de victoria que habían acumulado hasta la fecha, de modo que Duncan y Chris parecían listos para jugar un turno muy eficaz y, si podían alcanzar las puertas sin problemas, podrían alzarse con la victoria.

Con esos problemas en mente, Nick y Mat no dudaron en llevar la iniciativa cuando cuando ambos ganaron la tirada de iniciativa. Mat empezó usando al Caballero de Umbar para que *paralizase* a los arqueros de Minas Tirith, dejándolos en su sitio antes de lanzar las alas de la noche a la guardia de Abrakhân, lo que les permitió moverse hacia los flancos de los inmóviles hombres de Gondor. Nick trató de detener la carga de los caballeros de Minas Tirith cerca de las puertas lanzando el hechizo *Fuerza de la corrupción* sobre ellos, y aunque lanzó el hechizo con éxito garantizándoles un +2 a la Fuerza, el poder solo causó un impacto, que no bastó para causar una baja en los dos caballeros.

Sin inmutarse, Nick y Mat situó los restos de la formación Haradrim de Khamûl en el camino de los caballeros de Duncan, dispuesto a deshacerse de ellos e incluso asegurándose de mover a los corsarios en su apoyo, bloqueando la puerta (y añadiendo al Traidor en sus filas). A pesar de su maniobra, Duncan evitó su formación moviéndose a paso ligero, acercándose a los Corsarios. El ejército de los Muertos finalmente superaron su tirada de 4+ de Sombras en movimiento, superando al grueso de guerreros de Mat y Nick para aparecer finalmente muy cerca de su objetivo final, ¡si hubieran podido hacer esto en la batalla mucho antes!

En la fase de Disparo, los corsarios arbalesteros del muro abrieron fuego una vez más sobre los caballeros de Minas Tirith pero, a pesar de las potentes armas de los Corsarios, los caballeros parecían estar en estado de gracia y solo sufrieron una baja. Los arqueros de los Hombres del ESte lo hicieron mejor, matando a cinco guerre-ros de Minas Tirith. Duncan y Chris combinó el fuego de las dos unidades de montaraces de Gondor cerca del Caballero de Umbar y un solo disparo causó ocho impactos en el Nazgûl, matándolo.

Aunque la fase de Disparo fue tensa y emocionante, los jugadores sabían que los resultados de las cargas y de combates posteriores determinarían los ganadores definitivos de la partida. Nick y Mat empezaron cargando a la guardia de Abrakhân en el flanco de los arqueros de Minas Tirith de Duncan y los semi-trolls en los flancos de los guerreros de Minas Tirith. La infantería y caballería de Khand superaron sus chequeos de Terror y cargaron al ejército de los Muertos, con la caballería llevando a la corte del Rey de los

Mientras los caballeros de Minas Tirith abren una brecha en las puertas, en otro punto del campo de batalla ambos ejércitos luchan por asegurar todos los puntos de victoria adicional que les sea posible. La muerte del Caballero de Umbar tras las líneas del jugador de la Luz pone fin a la partida.

Muertos a los flancos. Los jugadores de la Oscuridad también trataron de cargar a la formación de corsarios delante de la puerta y a los caballeros de Minas Tirith en un intento de detener su carga, pero obtuvieron un resultado de 2 (Mat lamentó no tener a su contramaestre, porque habría permitido a la formación repetir la carga fallida).

Duncan, por otro lado, estaba encantado porque sus caballeros cargaron directamente contra los corsarios, obteniendo un 6 en la tirada de carga y abalanzándose sobre los servidores piratas de Sauron. Chris y Duncan también cargaron a una unidad de caballeros de Minas Tirith en el flanco de los semi-trolls y una gran unidad de guerreros

de Minas Tirith contra los arqueros de los Hombres del Este.

El resultado de la batalla dependía de los combates de este turno, de forma que Mat y Nick eligieron el orden de los distintos combates con cuidado, para evitar las repercusiones que pudieran tener las luchas próximas. En el primero tenían que resolver el ataque de la guardia de Abrakhân en los flancos de los arqueros de Minas Tirith. Este combate no estaba lo suficientemente lejos para impedir que sus consecuencias influyeran en la acción de la puerta. Los guardias de Abrakhân hicieron estragos en los arqueros, matando a cinco, y provocando que otros cuatro murieran cuando Duncan no superó los chequeos de Valor consiguientes. El com-

> **"los resultados de los siguientes combates determinaríanlos vencedores definitivos de la partida."**

bate en el que estaban inmersos los semi-trolls destrozó a la poderosa unidad de combate con una sucesión de tiradas realmente devastadoras. En el centro, los guerreros de Minas Tirith causaron daños catastróficos a una gran unidad de arqueros de Hombres del Este, matando a dos guerreros como resultado del duelo entre los capitanes y otros quince guerreros trabados en combate. La res-

puesta de los Hombres del Este fue aniquilar a cuatro más. A pesar del estruendo, los Hombres del Este permanecieron impávidos. El ejército de los muertos fue sonoramente vapuleado por los guerreros de Khand que los habían rodeado y, aunque consiguieron matar a cinco guerreros de infantería khandiana, resultaron totalmente destruidos. Solo quedaba un combate por resolverse.

Después de resolver todos los combates del tablero, restaba ver qué ocurría en el combate final: la carga mortífera de los caballeros de Minas Tirith contra los corsarios de Umbar. Si esta iba bien, cabía la posibilidad de que los jugadores de la Luz obtuviesen la victoria. Aunque solo quedaban un puñado de caballeros, levantaron sus lanzas y efectuaron la friolera de veinte ataques (gracias en parte al bonificador por carga imparable). Como Mat y Nick habían lanzado un poco alocadamente el poder la Fuerza de la corrupción sobre los caballeros y, como podían herir a los corsarios con un resultado de 2+, incluido el bonificador de +1 por sus lanzas. Los resultados no sorprendieron ya que fueron devastadores, ya que causaron diecisiete heridas en los corsarios de Umbar. Como respuesta, los corsarios que quedaban con vida atacaron débilmente, causando un único impacto, a pesar de la regla especial de el Traidor.

la última carga desesperada de los caballeros de Minas Tirith se lanza sobre los Corsarios de Umbar, matando a un puñado de ellos y obligando a retirarse; sin embargo, la balanza de la partida depende de si consiguen efectuar una carga demoledora...

Tras una derrota contundente, los corsarios quedaron desorganizados y, si los caballeros lograban desatar una carga atronadora, podrían eliminar a los corsarios que quedaban cerca de la puerta. Duncan contuvo el aliento mientras tiraba los dados y... solo obtuvo un 4, un resultado que no bastaba. La partida había acabado. Ya solo quedaba sumar los puntos de victoria y determinar el ganador. Cuando pasó la tempestad y los jugadores pudieron tomarse una taza de té, se quedaron maravillados de la masacre ocurrida en el tablero de juego. Calcularon los puntos de victoria y se dieron cuenta de que habían quedado más cerca de lo que pensaban. Los jugadores de la Luz solo habían perdido dos compañías más que el bando de la Oscuridad (por lo que la diferencia consistía en 1 único punto de victoria), habían perdido al líder del ejército y tres estandartes más; la suma total elevaba la diferencia de puntos de victoria a 7. Si los caballeros de Minas Tirith hubiesen podido acercarse un poco más a la puerta, la batalla podía haber acabado de una forma totalmente diferente. La batalla había sido dura y era una conclusión emocionante a una campaña muy entretenida.

Reparto de puntos:

JUGADOR	Compañías perdidas	Héroes perdidos	Estandartes perdidos
DUNCAN	23	2 + Líder	1
CHRIS	20	5	3
NICK	30	2	1
MAT	11	5	0

RESULTADO: VICTORIA DE LA OSCURIDAD

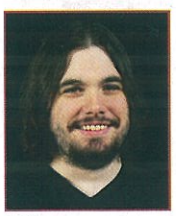
Cuando pase la tormenta

Duncan: ¡maldición! La verdad es que ha sido una gran iniciación a mi primer informe de batalla "propiamente dicho", ya que Chris y yo conseguimos que la batalla fuese realmente disputada. Al principio, todo iba bien. Pero en cuanto los tres Nazgûl aparecieron en escena y empezaron a hostigar a los caballeros cisne y al príncipe Imrahil. Ciertamente nuestra primera carga gloriosa bastó para infundirnos confianza (igual que las bajas sufridas por los Jinetes Serpiente Haradrim habían desanimado a Nick) y, al término del primer turno todo parecía estar de nuestro lado. Pero entonces, empezaron a salirnos mal las cosas, ya que fueron eliminando a nuestros héroes uno a uno. Primero, Imrahil fue atacado mágicamente pie los tres nazgûls, después Gandalf fue aniquilado en un duelo heroico en el que tuvimos muy mala suerte. Después, Éomer también lo pasó muy mal contra una formación de Haradrim. Resumiendo, las cosas se pusieron francamente mal en solo dos turnos. A pesar de las pérdidas iniciales, nuestro ejército aguantó bien y, al término de la partida, presionábamos bastante fuerte a los defensores. Nuestra segunda línea llenó los agujeros que habían quedado de combates anteriores, y las grandes formaciones de infantería empezaron a presionar en el centro. Por supuesto, los caballeros de Minas Tirith que se habían dirigido hacia la puerta, nos brindaron una sensación de esperanza y si hubieran podido efectuar el ataque un turno antes de lo que lo hicimos, habríamos ganado. Por desgracia, las cosas no salieron bien y el sabio uso de los hechizos, el Mûmak y algunas tácticas defensivas bastante dudosas, dieron la victoria a los diabólicos Hombres del Sur (y del Este). No importa, la campaña fue una gran oportunidad de jugar magníficas partidas de el Señor de los Anillos y siempre queda la esperanza de revancha en el horizonte.

Héroe de la partida

Heroico hasta el final y siempre dispuestos a arrebatar la victoria a los servidores de Sauron, los humildes caballeros de Minas Tirith son indiscutiblemente los héroes de la partida. No solo se abrieron paso a través de las hordas de caballería Haradrim de Nick, sino que también castigaron bastante a una unidad enorme de infantería Haradrim y a la retaguardia de una unidad de corsarios. No hay duda ¡tuvieron una gran actuación!

Enemigo a las puertas



Nick: ¡qué partida más fantástica! Además de poner fin a la racha de victorias del imparable Peachy, conseguimos casi todo lo que nos habíamos propuesto. Sus mejores héroes estaban muertos relativamente pronto y la puerta permaneció intocable para las lanzas de Gondor. Nuestro plan casi funcionó, pero la desaparición del contingente de caballería de Harad hizo que la idea fallara, y además los Trebuchets causaron muchos daños a nuestra infantería aparentemente impenetrable. ¡Pero fue un combate glorioso! Lo más destacable fue la carga de la caballería de Gondor de Duncan, que consiguió atravesarlo todo y casi alcanzó la puerta. No pudimos matarlos y tuvimos que usar el recurso artero de usar a los tres nazgûls para asegurarnos de matar al príncipe Imrahil y a los caballeros de Dol Amroth. Nos dio un poco de pena, pero no mucha porque somos de la Oscuridad. La llegada de la Guardia de Abrakhân a nuestra retaguardia nos dio mucho en qué pensar mientras el monstruoso combo del Mûmak y los carros acababa con las esperanzas de los Enanos con una carga tras otra. El Mûmak resultó ser una brújula enorme en medio del tablero y gracias a su regla "difícil de matar" evitó una y otra vez los disparos de los trebuchets antes de iniciar una estampida contra el ejército de Gondor. Nuestros nazgûls demostraron una y otra vez que eran los servidores más temidos de Sauron gracias a sus poderes mágicos, mientras que los Númenóreanos negros lucharon bastante bien, incluso después de ser eliminados. Fue una gran partida y unos oponentes ejemplares y, creo que ha sido el broche a una gran campaña que ha servido para brindarnos una nueva luz a las partidas del Señor de los Anillos, un concepto refrescante para los veteranos del juego. Creo que voy a organizar otro ejército...

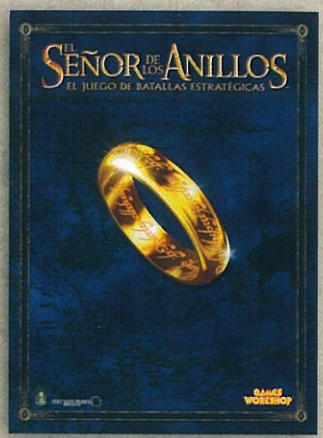
"Monstruo" de la partida

Por el tamaño de la masacre y, sobre todo, por la diversión, el Mûmak merece esta mención. No solo se negó a morir sino que se deshizo de muchos enemigos antes de salir huyendo en estampida. Con un elemento tan impredecible en la partida, ambos jugadores creen que sus planes para la partida se materializaron en momentos de gran diversión y mucha preocupación entre los guerreros de Gondor.

El Señor de los Anillos
El Juego de Batallas Estratégicas

La guerra y los conflictos se extienden por toda la Tierra Media. En las ennegrecidas tierras de Mordor, el poder de Sauron aumenta. Se avecina una tormenta que cubrirá estas tierras en una oscuridad total ... La Guerra del Anillo ha empezado.

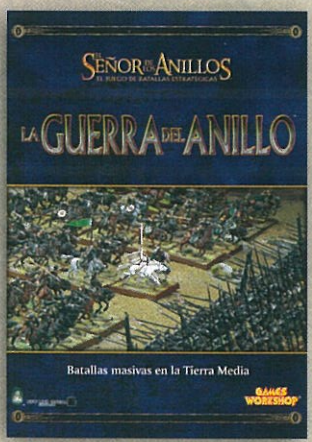
Reglamento de El Señor de los Anillos



Este reglamento de 240 páginas a todo color incluye las reglas actualizadas para librar partidas del Señor de los Anillos. Con este manual, podrás librar batallas con todos los héroes y villanos de la Tierra Media, desde los fieles Hobbits a los brutales Uruk-hai. En él también puedes encontrar una extensa sección dedicada al hobby y una lista exhaustiva de los perfiles de atributos actualizada y ordenada por raza y región. ¡Todo jugador del Señor de los Anillos debería tener este libro!

La Guerra del Anillo™

La Guerra del Anillo



Con La Guerra del Anillo podrás librar batallas a gran escala con la gama de miniaturas Citadel del Señor de los Anillos. Este libro de 328 páginas a todo color está lleno de imágenes inspiradoras, escenarios estándar e históricos, consejos del hobby, perfiles de atributos y la organización de ejército para cada miniatura de la gama, así como las reglas necesarias para jugar batallas legendarias a gran escala en la Tierra Media.

WWW.GAMES-WORKSHOP.COM

™ NEW LINE CINEMA

Games Workshop

EL LEGADO JOHNSON

BLANCHITSU

Jervis está fuera este mes, "buscándose a sí mismo" (aunque no tenemos muy claro cómo se ha perdido), así que hemos pedido a John Blanche que regresara a las páginas de la White Dwarf para hablarnos de sus dos aspectos favoritos del hobby: el modelismo y el pintado.

El otro día estaba en nuestra tienda de Warhammer World (en la central de Nottingham). No lo había planeado y no tenía pensado comprar nada, simplemente daba una vuelta y me dejaba llevar por la atmósfera. Mientras paseaba por las abarrotadas mesas de pintura, tuve una epifanía.

La razón por la que me apasiona tanto este hobby y por la que sigo entusiasmándome después de 30 años, es que se trata de un hobby lleno de artesanos. A menos que ésta sea la primera White Dwarf que lees, seguro que has montado y pintado más de una miniatura, por lo que también estás incluido en esta categoría. Sí, tú también eres un hábil artesano. Con esto no quiero simplificar; nuestros niveles de habilidad pueden variar, pero en definitiva lo que todos hacemos es crear colecciones de miniaturas hechas a la medida. No hay dos ejércitos iguales y el modo en el que organizamos nuestras colecciones difiere de la misma manera que los artesanos de otras profesiones abordan el mismo proyecto de forma diferente. Hay quien organiza y pinta su ejército porque sigue una combinación táctica específica y luego obtiene buenos resultados en partidas y torneos. Otros prefieren organizar sus ejércitos temáticamente, algo que les lleva tiempo, a menudo años. Son ejércitos que nunca están acabados y que incluyen desde la última miniatura de novedad a algunas que tienen décadas.

En mi caso, siempre he realizado un enfoque más esotérico de mis miniaturas. Me gusta explorar los diferentes caminos que nos ofrece este mundo. Estos caminos toman todo tipo de direcciones y nunca sé muy bien dónde voy a acabar. La exploración de estas bifurcaciones creativas tiende a dominar mi vida si no logro contenerme, ya que me pierdo en algo muy parecido a una obsesión y pienso en ello durante horas (aunque esté comprando, durmiendo o haciendo cualquier otra tarea mundana).

Como artista, necesito expresar de algún modo los conceptos que tengo en la cabeza y, aunque en mi caso consigo expresar muchos a través de mis ilustraciones, sorprendentemente el método más terapéutico que he encontrado es modelar y pintar miniaturas. Es el método que mi consciencia necesita para sacar todas esas ideas y crear representaciones tangibles de ellas. No pienso necesariamente en conceptos del mundo de Warhammer o del 41º milenio, pero la posibilidad está ahí; son mis interpretaciones del entorno.

Mis guardias imperiales mutados son un gran ejemplo; la idea de usar los cuerpos de guerreros de clan Skavens le tuve mientras exploraba las bifurcaciones que antes mencionaba, así que tuve que montar una escuadra. En cuanto está montada, mi mente ya está pensando en el paso siguiente del concepto, en este caso un tanque con un pebetero de plaga. En cualquier caso, no soy el único en usar los nuevos kits de Skavens de formas más estrafalarias y grotescas.

De hecho, antes de que se me ocurriera la idea de mis guardias imperiales roedores, vi el fantástico ejército Skaven de Colin Grayson cuando pasaba por el Studio *(Colin protagonizará nuestro ejército magistral del número que viene– Ed)*. Colin está, por supuesto, muy familiarizado con los Skavens ya que ha sido el diseñador de algunos de los

Algunos de los estilizados desangradores de John, incluido un heraldo de Khorne (centro izquierda). Fíjate en el acabado brillante de las espadas y las lenguas, que ha conseguido usando el efecto agua Citadel como sustituto del barniz brillante.

nuevos kits de miniaturas. De hecho, fue observando la magnífica e inquietante colección de Colin lo que me hizo divagar sobre su curso actual.

No es mi única incursión en áreas más oscuras de mi imaginación. Mi hijo Christian

> **"Siempre hago un enfoque muy esotérico de mis miniaturas."**

y yo estamos organizando un ejército del Caos que incluye Marines Espaciales del Caos y Demonios, con una fuerte inclinación por Khorne. Aquí han sido los desangradores los que me han inspirado porque ofrecen muchísimas posibilidades, desde las diferentes texturas a la gran paleta de colores que puedes usar. Ya estoy pensando en tener una legión de ellos emergiendo de la lava, por lo que tendré que cortar las miniaturas por la mitad horizontalmente a diferentes niveles para simular que cargan emergiendo de un pozo profundo de miasma infernal.

Estas son algunas conversiones inquietantes de la colección de John. Una guerrera cornuda de mirada malévola y otra creación Skaven con cuchillas en lugar de garras.

El estilo "Blancheano"

Además de divertirme pintando mis propias miniaturas, me gusta admirar los proyectos de otras personas. Es en eventos como la Golden Demon en los que puede apreciarse el talento en todo su esplendor y donde siempre me veo inspirado. Por este mismo motivo, suelo pasarme por Warhammer World, ya que me gusta observar a los aficionados jugando partidas o pintando miniaturas y compartiendo sus resultados con otros. Una de las grandes alegrías que nos brinda el hobby es que nos sirve para mostrar lo orgullosos que estamos de nuestro trabajo. Esto me ocurrió el mismo día que visitaba Warhammer World y tenía mi epifanía. Charlaba con un aficionado que me enseñó su magnífico ejército de Marines Espaciales y yo le enseñé a él un exterminador que había pintado ese mismo día en la tienda. "Guau", dijo, lo has pintado al estilo John Blanche. Tras el momento de vergüenza inicial cuando le expliqué que yo era John Blanche, y de descubrir que mi nombre estaba más relacionado con un estilo de pintado que con una persona; los aficionados que había allí me preguntaron que por qué mis miniaturas tenían ese aspecto. Obviamente, ese estilo de pintar me surge de forma natural, pero como no es la primera vez que me lo dicen, me hizo pensar exactamente en cómo utilizo el pincel sobre la miniatura.

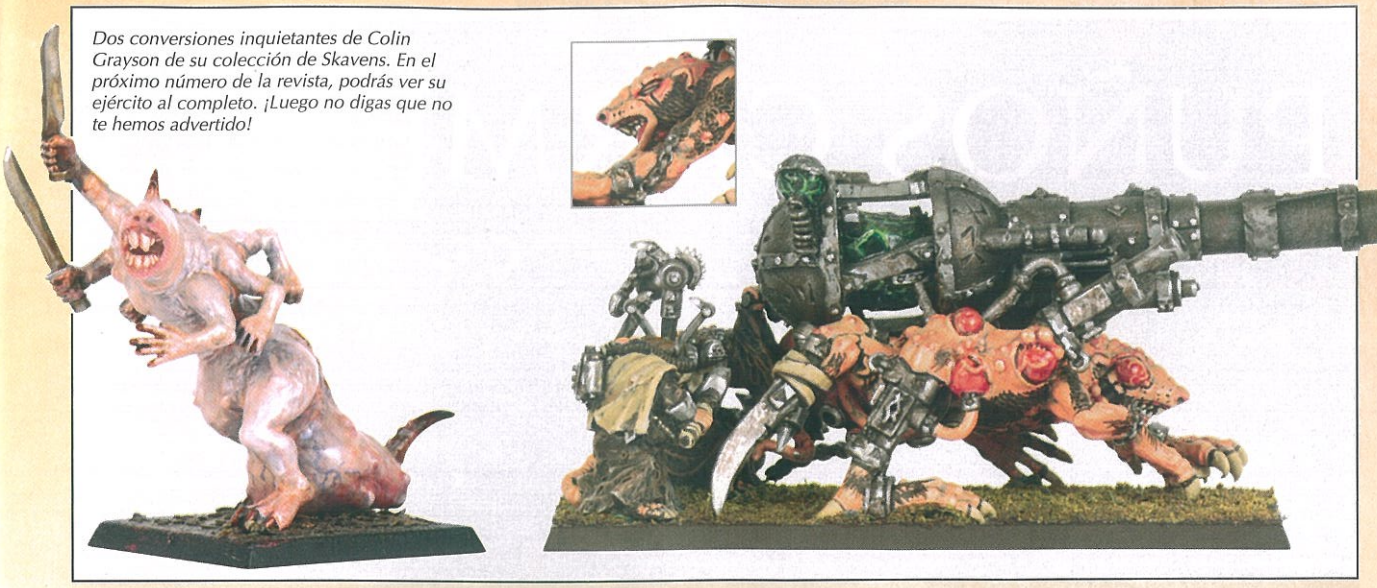
La primera pregunta que me hago, aunque subconscientemente, cuando voy a pintar una miniatura es si hacerlo aplicando capas y usando técnicas de luces o si la pinto con un aspecto más gastado y decrépito (como un guerrero que lleve toda su vida luchando en el campo de batalla y por ello está manchado y sucio). Normalmente suelo acabar decantándome por un enfoque medio. Dependiendo de la parte de la miniatura que vaya a pintar, me muevo de un extremo al otro. Tomemos por ejemplo mis guardias imperiales con mutaciones; las cabezas y los hocicos los pinté muy limpios, pero tanto el pelaje como la armadura los pinté con pincel seco y técnicas de ensuciado para darles una apariencia más gastada, raída y mugrienta. Si la miniatura es de plástico, puedes mejorarle el aspecto antes de pintarla haciéndole algunas muescas en la armadura con una cuchilla de modelismo.

Normalmente imprimo mis miniaturas con Chaos Black y después aplico colores mate a todas las zonas. Últimamente, la tendencia es concentrarse en pintar una zona hasta acabarla, pero yo soy más tradicional y me gusta aplicar una capa base a cada zona de la miniatura antes de continuar con el paso siguiente.

Otra pregunta que siempre me hago a mí mismo en este momento es si debo aplicar un lavado, un pincel seco o pintar y mezclar. De nuevo, acabo haciendo una mezcla de ambos: dejo que sea la superficie de la minia-

Vitrina: los Skavens de John

Estos son algunos de los Skavens de la colección de John, incluidos los Guardias Imperiales con mutaciones que mencionaba arriba. También hay un confesor hereje, que ha montado con el nigromante del carro de cadáveres y otros componentes.



Dos conversiones inquietantes de Colin Grayson de su colección de Skavens. En el próximo número de la revista, podrás ver su ejército al completo. ¡Luego no digas que no te hemos advertido!

nuevo, acabo haciendo una mezcla de ambos: dejo que sea la superficie de la miniatura la que dicte la técnica a utilizar. Cuanta más textura tiene una miniatura, suelo aplicarle más lavados y pinceles secos. Si la zona es muy plana, suelo pintarla con técnicas de difuminado. Seguro que estoy predicando al converso, pero a veces, merece la pena decir lo obvio porque ayuda a clarificar lo obvio y este es el proceso de pensamiento que sigo para pintar. Te daré un ejemplo: cuando pinto las escamas de los desangradores, no me gusta pintar cada escama individualmente (¡no trabajo en el 'Eavy Metal!) sino que prefiero darles un pincel seco, como método rápido para acabarlos. Pero algunas escamas son más grandes y puntiagudas, así que a estas les doy luces.

Sea cuál sea el método que elija, cuando acabo la miniatura, aplico a toda la miniatura un lavado a partes iguales de Gryphonne Sepia y Devlan Mud. Soy uno de esos pintores que trata de recordar qué hacía antes de que existiese el Devlan Mud y que ahora estaría perdido sin él. La tinta ayuda a unificar la miniatura, pero suelo aplicar un color mate si me queda demasiado diluido o incluso aplico Devlan Mud directamente sobre el recoveco si quiero oscurecer aún más la zona. Creo que este paso es el que verdaderamente define mi estilo. No es algo que haga por casualidad. Suelo pensar mucho qué zonas necesito sombrear más o volver a pintar. A continuación, aplico un pincel seco muy suave de Skull White a cada zona protuberante de la superficie. Cuando digo pincel seco suave, quiero decir un efecto tan sutil que sea prácticamente imperceptible. El pincel debe estar casi sin pintura; entonces, lo aplico a las zonas más protuberantes como los bordes del equipo, los bordes de las armas, los cinturones, etc,. Creo que realza mucho el acabado de una miniatura aunque sea una técnica casi invisible. Si la miniatura requiere pintar algún detalle más, o a pulso, lo pinto a continuación (caso de iconos o efectos brillantes en gemas, el brillo de las pupilas, etc,).

Entonces llega el proceso de desgaste. La mayoría de la gente considera esta parte como algo que se hace en el último momento, pero para mí es una (si no la que más) de las partes definitorias del pintado de una miniatura. Siempre trato de darles una pátina de campo de batalla. Quiero que mi esquema de pintado sugiera que la miniatura no está en un desfile sino en un campo de batalla. Por este motivo les aplico técnicas de desgaste. Siempre uso Boltgun Metal para las armas y armaduras, y después les quito el brillo a base de tintas, para que parezcan elementos de hierro que llevan muchos años expuestos a las inclemencias del tiempo. Nunca uso Mithril Silver, ni siquiera para representar arañazos nuevos. El tono más claro que uso es Chainmail. Puedes crear efectos de herrumbre y oxidación añadiendo marrón a las áreas metálicas, y tonos verdiazules a superficies doradas o de color bronce.

"Nuestra colección de miniaturas es algo de lo que todos deberíamos sentirnos orgullosos."

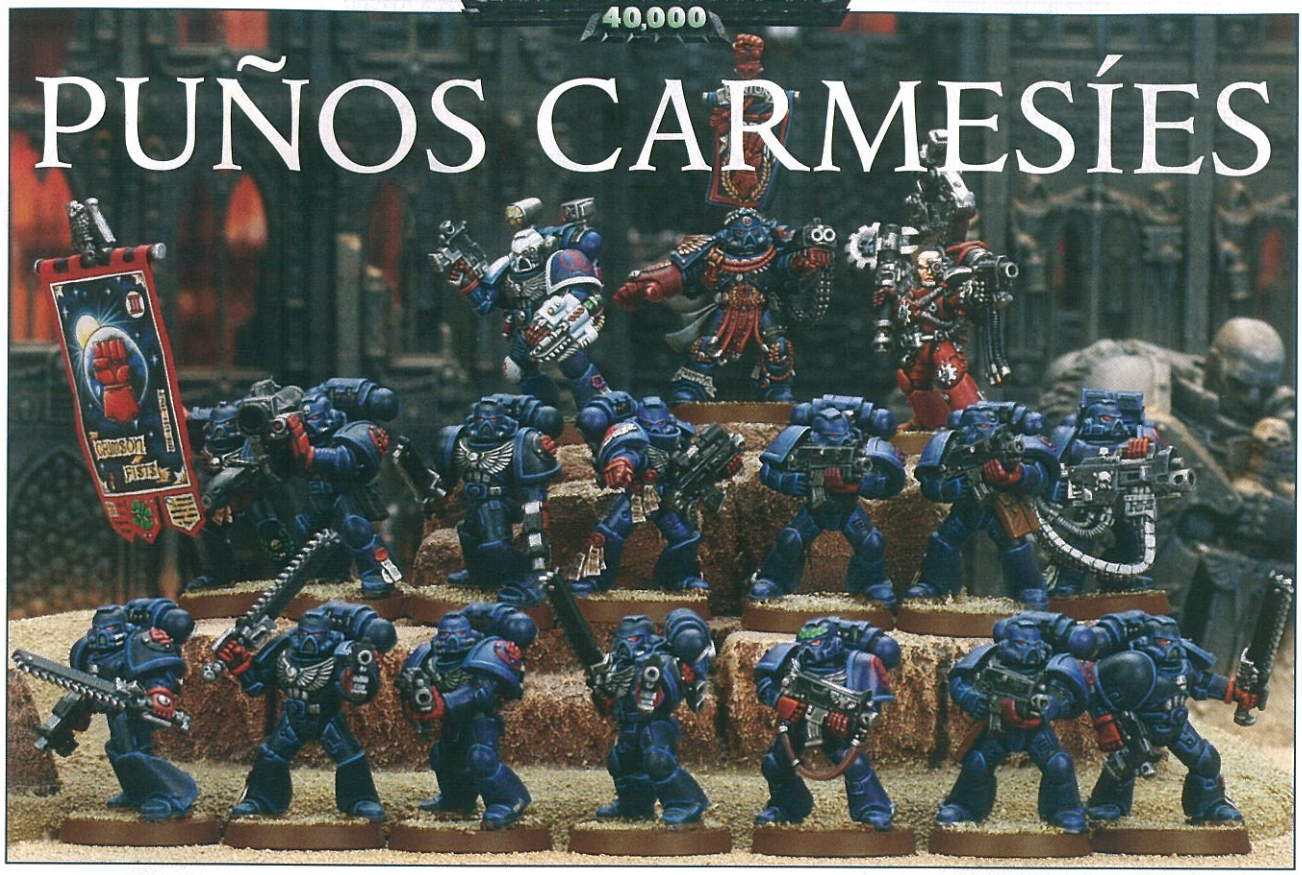
Por último, aplico un barniz mate a mis miniaturas, seguido de efectos de agua que aplico solo a ciertas áreas para darles un aspecto viscoso o brillante. Por ejemplo, lo aplico con mucho cuidado a los ojos de mis Skavens para darles una mirada diabólica. Y creo que eso es todo. No pretendía hacer una guía exhaustiva de cómo pinto mis miniaturas, solo quería explicaros cómo y por qué pinto de la manera que lo hago. Para mí, lo más importante es que cada uno desarrolle su propio estilo (creo que lo había comentado al principio de toda esta divagación); todos somos artesanos y nuestras colecciones de miniaturas representan algo de lo que sentirnos orgullosos.

John suele pasarse los fines de semana por Warhammer World, así que si quieres verlo, puedes pasarte por allí. Pero si vives demasiado lejos para ello, recuerda que puedes escribir (¡en inglés!) a John Blanche y, por supuesto a Jervis Johnson a la siguiente dirección:

c/o White Dwarf
Design Studio
Games Workshop
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
United Kingdom

WARHAMMER 40,000™

PUÑOS CARMESÍES



Pedro Kántor

Pedro Kántor es el Señor del Capítulo de los Puños Carmesíes, un guerrero poderoso que ha dirigido a su capítulo desde su época más difícil. Además de reconocible rápidamente en el tablero, su presencia permite que las escuadras de veteranos de la guardia sean unidades que puntúan.

Los Puños Carmesíes han sido siempre uno de los ejércitos más reconocibles a simple vista de Warhammer 40,000, desde que su imagen apareciera en la portada de Rogue Trader, el reglamento original de Warhammer 40,000.

Durante veinte años o más, los Puños Carmesíes han sido un referente del heroísmo y la valentía en las circunstancias más adversas, un modelo de coraje y disciplina.

La fuerza de sus armas y la resolución inquebrantable del Capítulo de los Puños Carmesíes los llevó a sufrir la terrible crisis denominada el Incidente del Mundo de Rynn, un evento de proporciones cataclísmicas en el que quedaron destruidos la mayor parte de los recursos y efectivos del capítulo.

Con su monasterio fortaleza destruido y su existencia pendiendo de un hilo, los Puños Carmesíes lucharon con una bravura imparable y un espíritu impertérrito contra la invasión orka que atacó su planeta natal.

La gloria del Capítulo de los Puños Carmesíes no radica solo en los acontecimientos ocurridos en el Incidente del Mundo de Rynn, sino que se remontan a hace casi diez mil años, a la división de la Legión de los Puños Imperiales al término de la Herejía de Horus.

El suyo es un linaje unido al combate y a la derrota de muchos de los peores enemigos de la humanidad, ya sean alienígenas o traidores. Durante diez largos milenios, el récord de combate de los Puños Carmesíes ha sido tan glorioso e intachable como el de sus nobles progenitores y han participado en muchas de las grandes campañas y batallas que se han librado a lo largo y ancho del Imperio.

En el Studio llevamos mucho tiempo siendo fans de la determinación de los Puños Carmesíes y, inspirados por las imponentes fotografías de los Puños Carmesíes desplegados para la batalla en la expansión de Planetstrike, los diseñadores de miniaturas Matt Holland y Neil Langdown se dedicaron a crear un fantástico pack de componentes que permitirá a los jugadores de los Puños Carmesíes representar la heráldica e iconografía de su capítulo con más fidelidad que nunca.

La fiebre de los Puños Carmesíes continúa este mes en la página web con una guía de pintado paso a paso del capítulo. Además, encontrarás un escenario extraído de la historia gloriosa de los Puños Carmesíes y un Index Astartes en el que conocerás más a fondo su trasfondo y su doctrina de combate.

www.games-workshop.com

VITRINA DE LOS PUÑOS CARMESÍES

Estos Puños Carmesíes los ha pintado Keith Robertson del 'Eavy Metal. Para la armadura, usó Regal Blue como color base, con un sombreado de Chaos Black diluido. Para las luces usó una mezcla a partes iguales de Regal Blue y Ice Blue, seguidas de más luces con Ice Blue. En las zonas rojas, primero aplicó una capa base de Scab Red, seguida de Red Gore. Después, aplicó más luces con Blood Red y Blazing Orange, con una fina línea de Vomit Brown en las zonas más protuberantes.

NUEVOS COMPONENTES DE GUERRA

Los nuevos componentes de los Puños Carmesíes son obra de Matt Holland y Neil Langdown. Se trata de cinco packs separados, cada uno diseñado para una unidad específica, aunque seguro que les encuentras muchos otros usos.

Pack de mando de Puños Carmesíes

Los componentes puedes usarlos en tu capitán u otras miniaturas de la escuadra de mando.

Pack de asalto de Puños Carmesíes

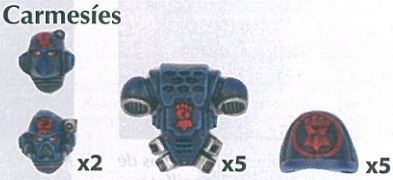
Pack de hombreras de Puños Carmesíes

Incluye una variante de modelo de hombrera, para ayudarte a variar la heráldica de tus Marines Espaciales.

Pack Tanques de Puños Carmesíes

Puedes usar estos símbolos en tus vehículos, bastiones o incluso en la parte superior de tus estandartes.

Pack de Táctica de Puños Carmesíes



Disponibles en Venta Directa

Para más información sobre cómo conseguir estos magníficos packs, consulta la página 119

Puños Imperiales

El símbolo del puño es un motivo recurrente en la iconografía del capítulo y los nuevos packs de componentes son increíblemente versátiles. Matt Hutson los ha usado en su escuadra táctica de Puños Imperiales. Ha pintado el símbolo del puño de color negro y el fondo en blanco. La hombrera tiene un borde rojo que contrasta bien con el amarillo. El tono amarillo de los Puños Imperiales de Matt es una receta secreta que dice no estar dispuesto a divulgar.

TALLER DE MODELISMO

FORTALEZAS

WARHAMMER

WARHAMMER 40,000

Este mes, nuestro taller de modelismo examina dos estructuras defensivas impresionantes: la enorme fortaleza de redención y la sólida mansión fortificada de Warhammer.

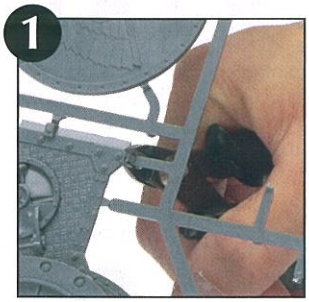
Cada campo de batalla, desde las zonas de batalla devastadas del 41º milenio a los campos teñidos de sangre del Viejo Mundo, cuentan con algún tipo de fortaleza. Ya sea como parte de un escenario diseñado a la medida, como parte de una expansión como Planetstrike, o simplemente para aportarle algo de emoción a una batalla campal, una fortaleza puede convertirse en el elemento central de tu partida.

Con esto en mente, encomendamos a Chad Mierzwa, nuestro gurú del hobby, el montaje y pintado de la nueva fortaleza de redención y de una mansión fortificada imperial. En las páginas siguientes, te mostraremos cómo lo hizo gracias a un paso a paso muy claro y conciso. Si necesitas consejo sobre cómo montar tu propia fortaleza y algún que otro consejo sobre el hobby, sigue leyendo.

PREPARACIÓN

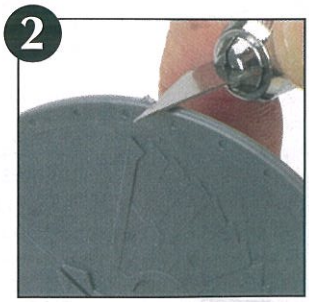
Antes de iniciar el montaje y pintado de la fortaleza de redención, o de cualquier otro mando, siempre vale la pena tomarse el tiempo suficiente para limpiar los componentes y prepararlos para el montaje. Este proceso te ayudará a mejorar el resultado final de tu modelo, y también te garantizará que los componentes encajarán correctamente.

1



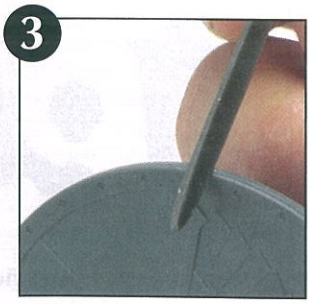
Cuando tengas que retirar piezas de las matrices, usa unas tenacillas y recuerda que el borde plano debe ir apoyado sobre el componente y así harás un corte limpio que es mucho más fácil de limar, sin riesgo de dañar ninguna parte.

2



Retira las líneas de molde o rebabas. Con cuidado, usa una cuchilla de modelismo para rebajar las líneas de molde (recuerda que siempre has de cortar en dirección opuesta al cuerpo). Las líneas de molde más recónditas también pueden eliminarse introduciendo la cuchilla de modelismo en las uniones.

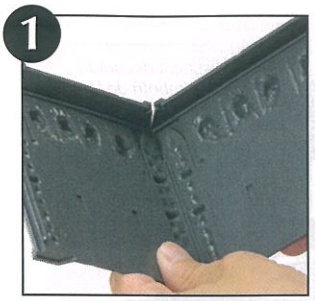
3



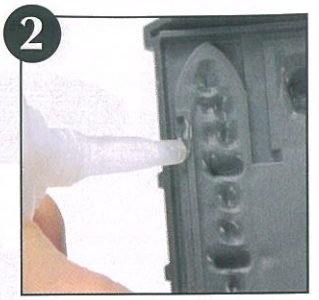
Cuando hayas limpiado bien las líneas de molde y rebabas, el mejor modo de asegurarte un acabado suave es usando una lima Citadel. Con ella, suavizarás las imperfecciones que hayan quedado, dejando el modelo listo para iniciar el montaje.

MONTAJE DE LA BASE DE LA TORRE

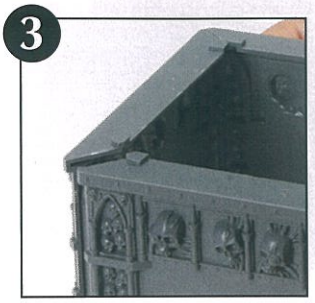
La primera parte del montaje de la fortaleza de redención consiste en el montaje de la base. Tiene forma cuadrada y servirá de armazón para el resto de la torre. Como tienes que añadirle la torre a la parte superior, es mejor que la base esté bien fija, por lo que te recomiendo que uses pegamento para plástico y dejarlo secar el tiempo suficiente para que la unión sea sólida.



Fija cada una de las piezas de la base de la torre por las esquinas. Prueba primero las piezas para asegurarte de que encajen bien.

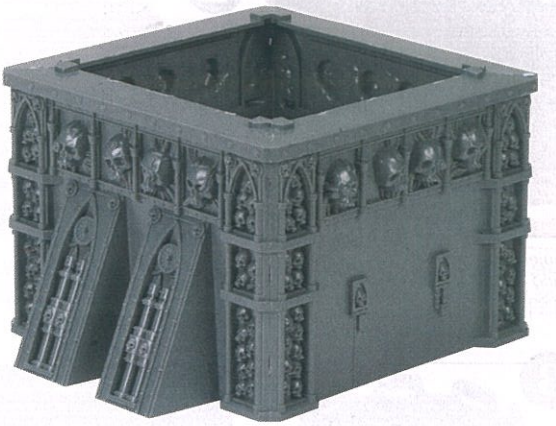


Después de encajar los componentes correctamente, usa pegamento para plástico para que la unión sea perfecta.



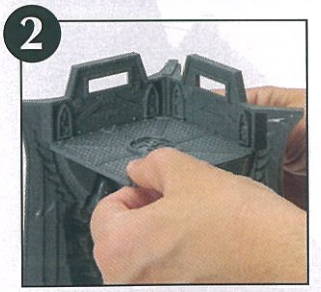
Pega las cuatro paredes de la base entre sí formando una caja, y espera a que se sequen.

Pega ambos contrafuertes en un lateral de la base de la torre. En este momento, da igual el lateral que elijas.

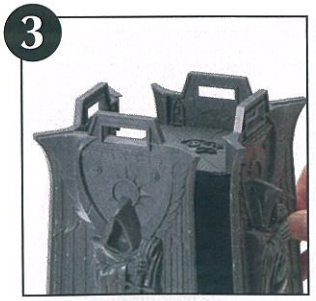


MONTAJE DE LA TORRE

Igual que antes con la base, la torre también se encaja por las esquinas, manteniéndolas firmemente hasta que se seque el pegamento para plástico.



Cuando hayas fijado las dos primeras paredes de los muros, coloca la placa del suelo introduciéndola por las ranuras. Fíjate en la imagen para pegarla correctamente.



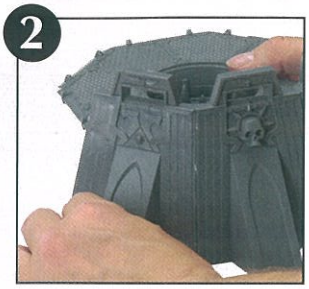
Cuando hayas fijado el suelo, puedes añadirle el resto de las paredes de los muros. Tómate el tiempo que necesites para encajarlas adecuadamente.

La torre se fija sobre su base. Usa las pestañas de la parte superior de la base para guiarte a colocar la torre en su posición.

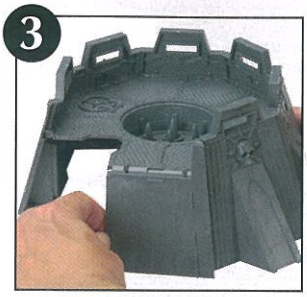
PLATAFORMA DEL SILO Y DEL CAÑÓN

Cuando hayas acabado el montaje de la torre, ha llegado el momento de pasar a las dos plataformas. Estos elementos de la fortaleza incluyen un arsenal de armas verdaderamente peligroso y, si no pegas la tapa con el símbolo de los Ángeles Oscuros y el cañón láser, puedes intercambiar las localizaciones del silo de misiles y del cañón láser de una partida a la siguiente.

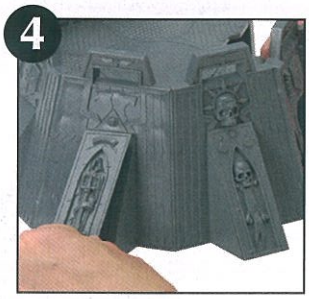
Sujeta el suelo de la plataforma a uno de los laterales, usando pegamento para plástico.



Continúa añadiendo el resto de laterales de la plataforma,asegurándote de que haya un encaje firme entre los componentes.



Cuando todos los laterales estén bien situados, coloca la placa lisa en el interior de la plataforma.

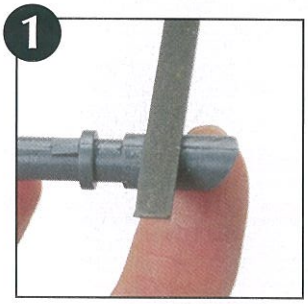


Por último, pega los detalles en los contrafuertes alrededor de los laterales de la plataforma.

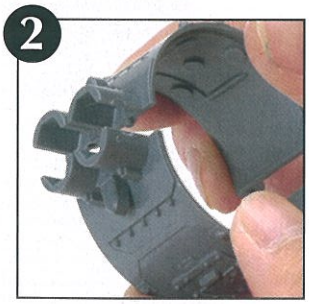
La tapa decorada con el símbolo de los Ángeles Oscuros va situada sobre el silo de misiles (es mejor que no la pegues).

CAÑÓN LÁSER MODELO ICARUS

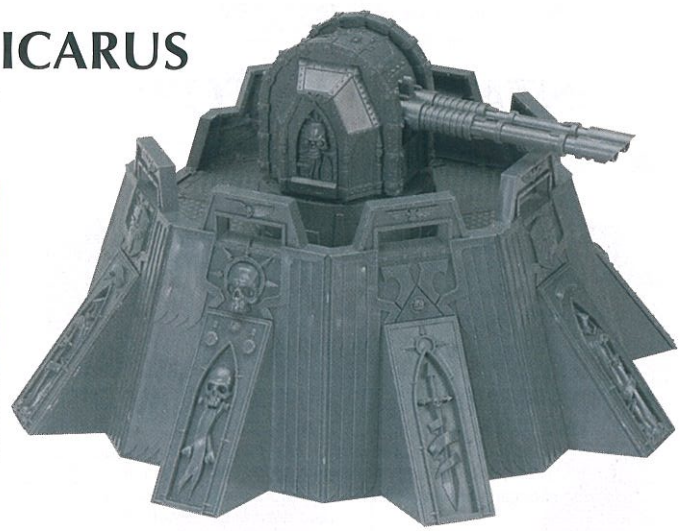
Un impresionante cañón láser acoplado, capaz de interceptar unidades enemigas que se aproximan en Planetstrike, forma una de las defensas principales de la fortaleza.



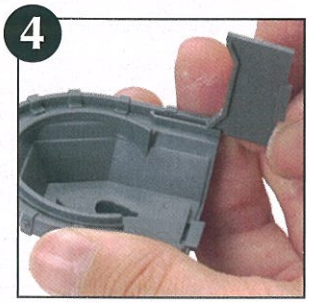
Pega los cañones del cañón láser y cuando lo hayas hecho, lima las marcas de las uniones.



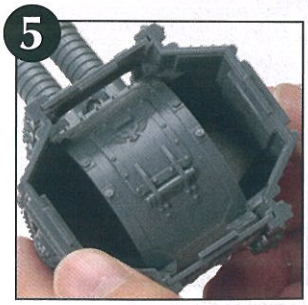
Fija las dos mitades del tambor de la torreta para poder colocar los cañones láser.



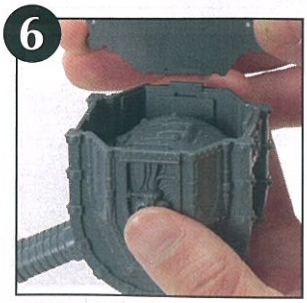
Seguidamente, introduce los dos cañones de los cañones láser en el tambor de la torreta.



Para montar la carcasa de la torreta, coloca primero la placa frontal y posterior. Encájalas tal y como se muestra en la fotografía.



Una vez encajadas la placa frontal y posterior, coloca el tambor de la torreta en el interior y pega las dos mitades.

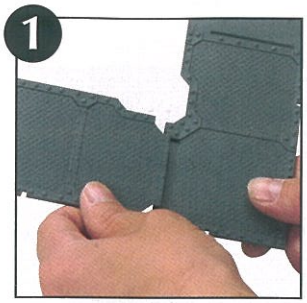


Por último, fija la placa inferior a la torreta (tiene una pestaña que encaja en la plataforma).

PASARELAS Y PAREDES

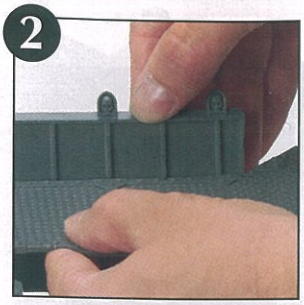
Las dos plataformas de armas y la torre están unidas por una pasarela fortificada, una posición ventajosa desde la que las escuadras defensoras pueden prestar toda su potencia de fuego al armamento de la propia fortaleza. La pasarela se monta rápidamente uniendo las dos piezas de la pasarela y añadiendo los muros y la escalera.

1



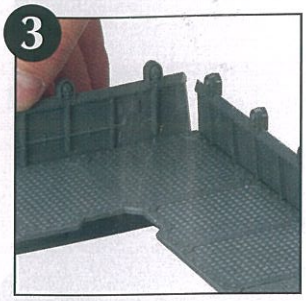
Une las dos mitades de la pasarela. Asegúrate de esperar el tiempo necesario a que se sequen antes de continuar.

2



Fija el muro exterior a la pasarela. Usa como referencia la imagen inferior del elemento terminado.

3

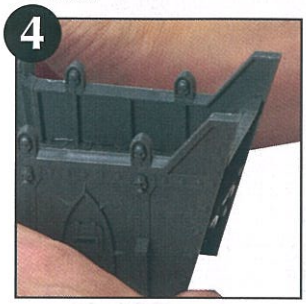


Fija cada uno de los muros exteriores sobre la pasarela (no pegues todavía los muros inferiores).

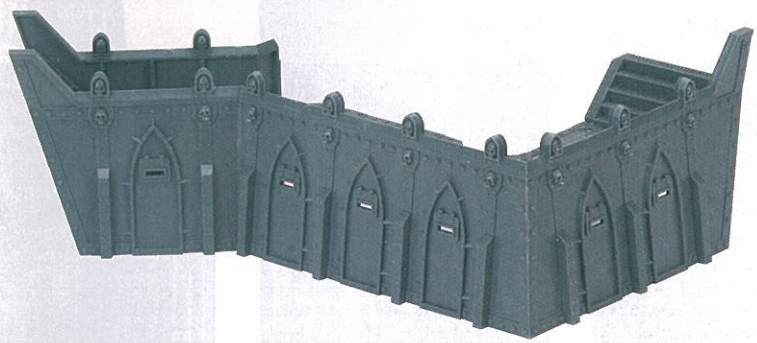
4

Coloca las escaleras en cada extremo de la pasarela; encájalas en los remaches tal y como se muestra en la imagen.

4



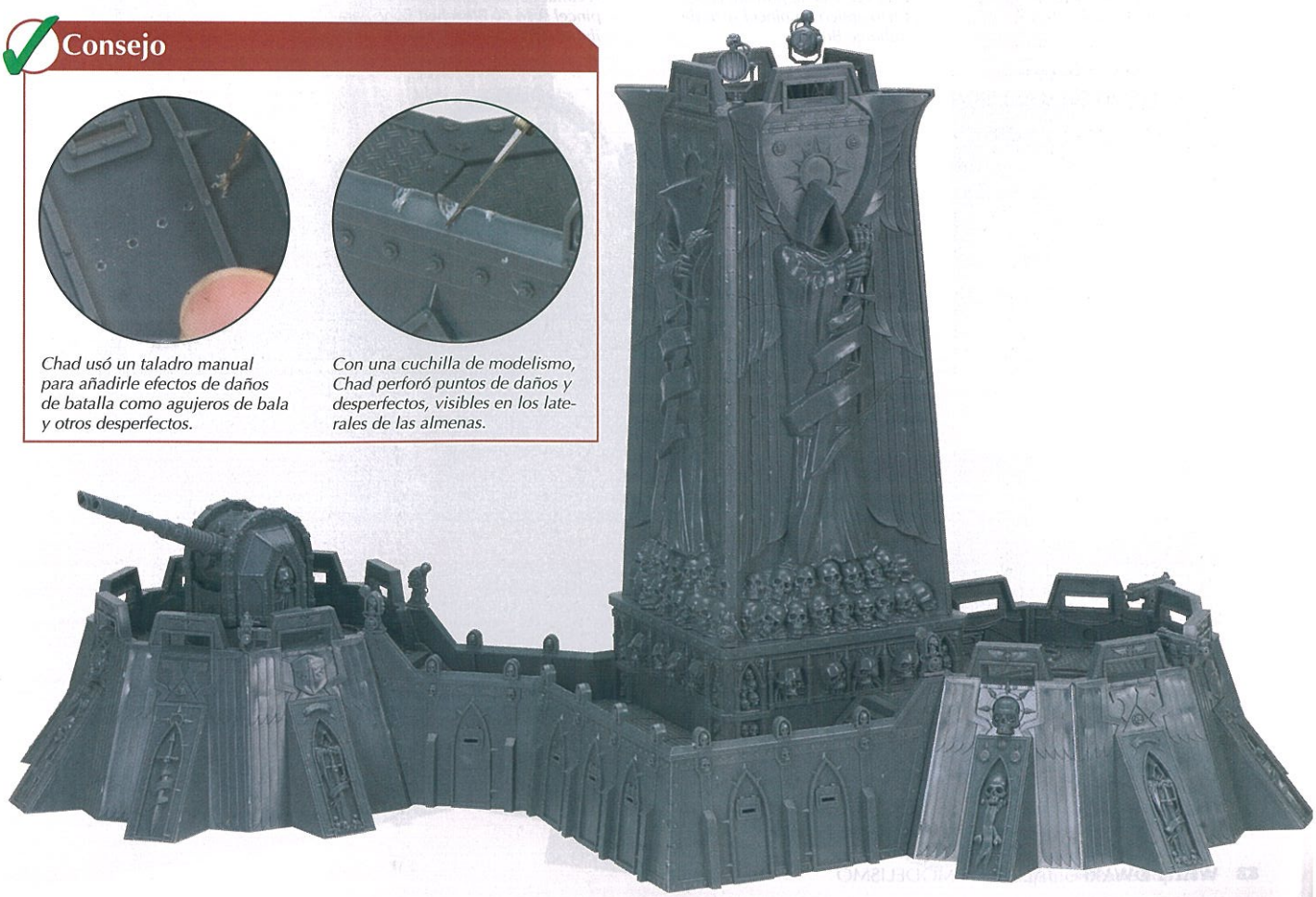
Después de fijar las escaleras, coloca los muros interiores del mismo modo que los exteriores.



Consejo

Chad usó un taladro manual para añadirle efectos de daños de batalla como agujeros de bala y otros desperfectos.

Con una cuchilla de modelismo, Chad perforó puntos de daños y desperfectos, visibles en los laterales de las almenas.

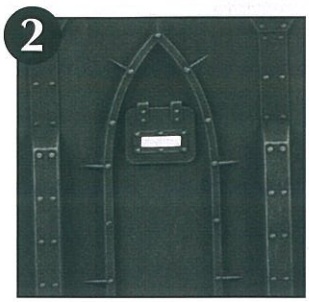


PINTADO DE LA FORTALEZA

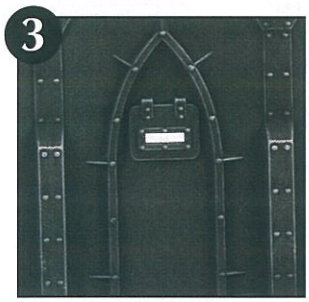
Chad dio rienda suelta a su imaginación a la hora de pintar la fortaleza de la redención, primero probó una serie de esquemas de color antes de decidirse por la que aparece aquí. Mientras pintaba las diferentes zonas de la fortaleza, hicimos las fotos del paso a paso para enseñarte las técnicas y pasos que utilizó.

Zonas negras

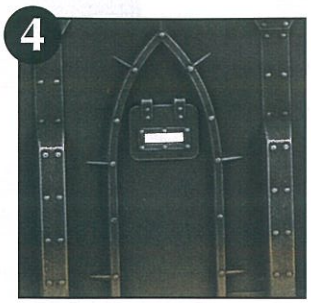
Chad aplicó un pincel seco a las zonas negras con Adeptus Battlegrey (para ir más rápido, usó un pincel seco grande).



Dio las luces con un pincel seco de Codex Grey.



Chad usó Fortress Grey para dar el segundo pincel seco.



Chad resaltó los muros con Graveyard Earth para darle a la fortaleza un aspecto desgastado.

Zonas de piedra

Chad resaltó las zonas de piedra con Bestial Brown.

Una vez seca la primera capa, Chad aplicó un pincel seco de Bubonic Brown.

A continuación, Chad aplicó un pincel seco de Bleached Bone para iluminar la piedra.

Para acabar, aplicó la última luz con un pincel seco de Skull White, prestando una atención especial a los bordes y a los detalles.

Daños de batalla

Los daños del edificio, como los desconchones de la imagen, los pintó con Boltgun Metal y después los iluminó con Chainmail.

Para conseguir este tono metálico deslustrado, Chad aplicó primero Tin Bitz, lo iluminó con Dwarf Bronze y le dio un aspecto desgastado con Hawk Turquoise.

Zonas verdes

Para la capa base, Chad pintó con Orkhide Shade el suelo.

Las luces las hizo con un pincel seco de Knarloc Green.

Chad dio un pincel seco de Scorched Brown y Boltgun Metal a las planchas metálicas del suelo para darles un aspecto roto y desgastado.

Consejo

Cuando pintes zonas grandes como ésta, un pincel seco grande puede ayudarte a conseguir un gran resultado con un mínimo de esfuerzo.

Escotilla del búnker

Para conseguir este color rojo vivo, Chad iluminó el tono base con Blood Red.

WARHAMMER®

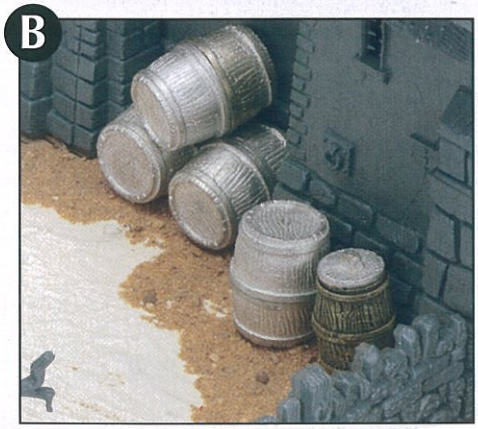
POSADA IMPERIAL

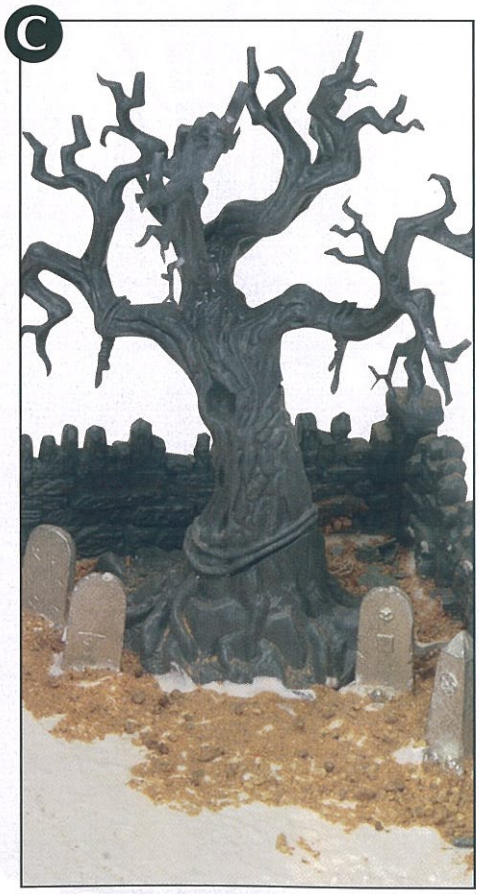
La posada de Chad es un gran ejemplo de lo que puedes hacer con la gama de escenografía de Warhammer y algunas piezas sueltas de los packs de componentes. Lo mejor de esta magnífica fortaleza, es que Chad la ha construido utilizando un mínimo de técnicas de modelismo avanzadas y aprovechando al máximo las posibilidad de intercambiar que ofrece la escenografía de plástico de Warhammer; el resultado es un elemento de escenografía verdaderamente sorprendente.

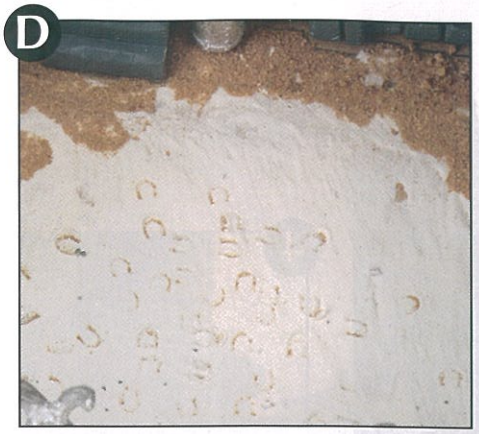
A *Chad cortó el exterior por la mitad y se lo pegó al exterior del tejado de la posada, creando una buhardilla. El plástico es fácil de cortar, pero Chad se aseguró de que quedaba perfecto aplicando masilla de modelismo en las uniones.*

B *Algunos detalles adicionales, como estas pilas de barriles, le dan carácter al elemento acabado y realzan el aspecto final. Estos barriles son del pack de componentes y demuestran que puedes mejorar tu modelo fácilmente sin tener que construirlas desde cero.*

C *El viejo árbol nudoso del patio trasero procede de un bosque Citadel y Chad lo pegó a la tierra con masilla. El árbol está rodeado de lápidas (puede tratarse del lugar donde están enterrados antiguos dueños o patrones). Estas lápidas también vienen incluidas en el pack de componentes y le dan un aspecto "macabro" al modelo.*







D *Como Chad necesitaba una base resistente, montó la posada sobre una pieza de tablero de densidad media. Para darle un aspecto de posada frecuentada, decidió incluirle un patio trasero con el suelo de barro revuelto por las pisadas de los caballos que han pasado por allí recientemente. Para ello, aplicó una capa de masilla y la marcó hundiendo las patas de un caballo en el suelo.*

E *Las puertas de la posada resultan mucho más tétricas con las dos gárgolas que vienen incluidas en el pack de escenografía gótica.*

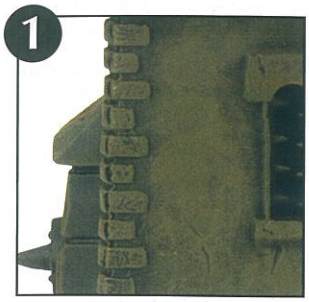
F *El Viejo Mundo es un lugar peligroso, como bien saben los propietarios de esta posada. Chad ha realzado el aspecto de la valla de la matriz de muros y vallas de Warhammer añadiéndole una línea de estacas afiladas. Las estacas las hizo con trozos de plástico de matrices sobrantes a las que afilado las puntas con una cuchilla de modelismo.*

Chad inmerso en la construcción de su última pieza maestra en el "taller" del Studio.

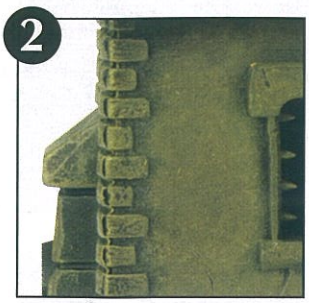
PINTADO DE LA POSADA

Una vez acabada la construcción, Chad imprimó el modelo con Chaos Black Spray, y empezó a pintarlo. Chad anotó los colores que fue aplicando en el paso a paso, para poder repetir el esquema de color más adelante.

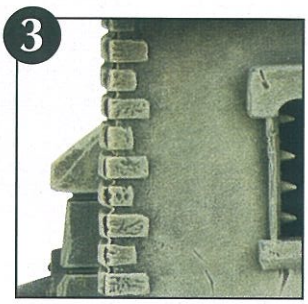
Muros



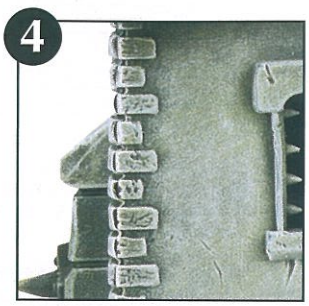
Chad empezó por resaltar con Bestial Brown directamente sobre la imprimación negra.



Una vez seca la capa base, Chad aplicó un pincel seco abundante de Bubonic Brown a los muros.

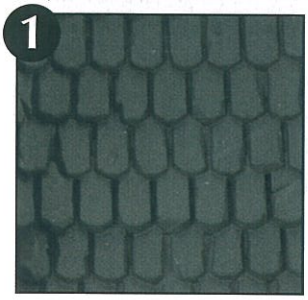


A continuación, Chad les aplicó un pincel seco de Bleached Bone.

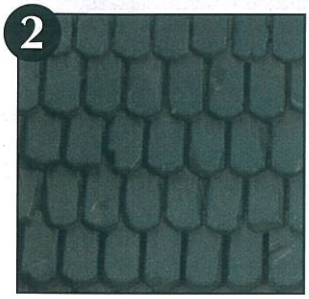


Para la última luz de los muros, Chad usó un pincel seco muy suave de Skull White.

Tejado

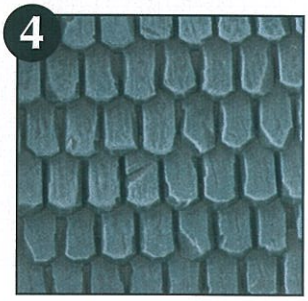


El tejado lo imprimó con una mezcla a partes iguales de Dark Angels Green y Shadow Grey.



En el paso siguiente, Chad añadió un poco de Fortress Grey a la mezcla y dio un pincel seco a las tejas.

Añadió más Fortress Grey a la mezcla previa y aplicó un nuevo pincel seco al tejado.



Por último, dio un pincel seco de Fortress Grey puro a los bordes de las tejas.

Piedra

Chad dio una capa base de Adeptus Battlegrey a las piedras de alrededor de las ventanas, muros y puertas.

Cuando la capa base se secó, aplicó un lavado a las piedras con Devlan Mud diluido.

A continuación, aplicó un pincel seco de Codex Grey a la piedra, proporcionándole una luz muy sutil.

Chad aplicó Fortress Grey en la última luz aplicada a las piedras.

Detalles

Chad decidió que su posada tendría un aspecto destartalado y ruinoso e incluso le pintó ¡excrementos de pájaro!

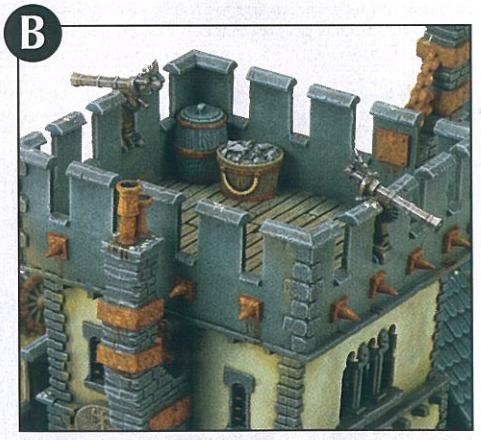
El barro empapado y revuelto del patio parece el suelo pisoteado de una posada muy frecuentada. Chad primero pintó el barro aplicando una serie de pinceles secos marrones sobre una capa base de Scorched Brown. Cuando se secaron, aplicó un par de capas de Efectos de Agua sobre el barro, cubriendo más la zona central porque se supone que es la zona por la que pasa un mayor número de viajantes y sus monturas.

Para simular el metal oxidado, primero aplicó una capa de Dark Flesh a las zonas metálicas, y seguidamente punteó, primero con Bestial Brown y después con Blazing Orange.

Pintó excrementos de pájaros en zonas como el tejado, aplicando puntos pequeños de Rotting Flesh.

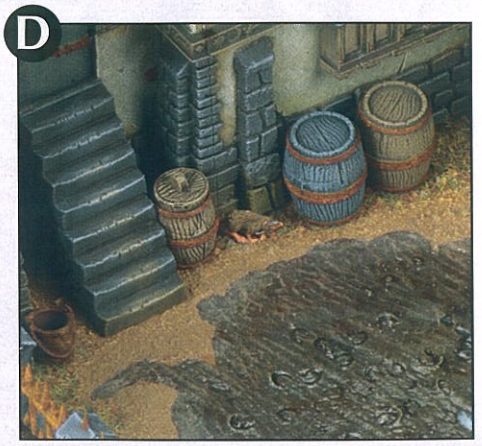
A *Chad ha construido la azotea de la torre con piezas sobrantes de las almenas y del suelo de la torre. Chad las cortó para darles la forma adecuada y a continuación las pegó a la cornisa para crear esta impresionante posición fortificada que domina la puerta y el patio.*

B *En la parte superior de la torre ha colocado un par de cañones y una cesta llena de piedras. Unas defensas tan humildes no pueden contener un ataque coordinado, aunque deberían bastar para detener incursiones de grupos pequeños de bandidos u Hombres Bestia errantes.*



C *El árbol marchito de la esquina del patio parece enteramente acorde al lugar, una vez cubierto el suelo con un poco de césped electrostático. Para representar las hojas secas y el detrito, Chad espolvoreó un puñado de hierbas secas variadas también bajo el árbol.*

D *Todo el elemento está lleno de pequeños detalles como la rata gigante que hay junto a los barriles. La rata (procedente de una matriz de plástico de Skavens) sirve de ejemplo perfecto de cómo puedes aprovechar piezas sobrantes de tu caja de restos en tus elementos de escenografía.*



WARHAMMER® ¡BAJO ASEDIO!

La posada sirve de elemento central ideal para una partida de Warhammer. ¿Podrán los defensores contener a la horda de incursores del Caos hasta que lleguen los refuerzos o habrán perdido la esperanza? También puedes usarla como el objetivo de un escenario diseñado a medida, caso del desafío de batalla de la página 92 de este mismo número.

CITADEL®

ESCENOGRAFÍA

Nada complementa mejor a dos ejércitos de miniaturas Citadel que verlos desplegados en un tablero de juego lleno de magníficos elementos de escenografía. Nuestra gama de escenografía incluye muchos kits de plástico detallados que pueden ayudarte a conseguir una experiencia de juego perfecta.

Si buscas fortalezas espaciales inexpugnables, torres de vigilancia o bosques, recuerda que tienes una amplia gama de kits de plástico Citadel a tu disposición. Es posible recrear cualquier entorno de batalla, desde una ciudad devastada por la guerra y llena de ruinas del lejano futuro a las colinas onduladas y los campos teñidos de sangre del Viejo Mundo o los bosques encantados de la Tierra Media. Gracias al nuevo tablero de juego modular incluso tienes un campo de batalla. La batalla de la imagen se juega en un tablero de 240 x 120 cm que se ha hecho combinando el tablero de juego modular con la nueva extensión de tablero modular.

FORTALEZA DE REDENCIÓN 78 €
Código de producto: 99120101082

COLINA CITADEL 22,50 €
Código de producto: 99129999004
Este set incluye una colina de plástico.

SET DE ACCESORIOS DE BATALLA 11,50 €
Código de producto: 99229999041
Este set de accesorios de plástico es ideal para mejorar el aspecto de tu tablero de juego de Warhammer 40,000. Incluye barricadas, bidones de combustible, cajas de munición y trampas para tanques.

BOSQUE CITADEL 22,50 €
Código de producto: 99129999002
Este set de plástico incluye tres árboles y su base escénica.

Tablero de juego modular

El tablero de juego modular es una superficie de juego de plástico muy resistente que se ha elaborado para que puedas jugar en ella tus partidas. Está compuesto por seis módulos de plástico de 60 x 60 cm diseñados por el experto maquetista Dave Andrews y que puede montarse con muchas combinaciones diferentes.

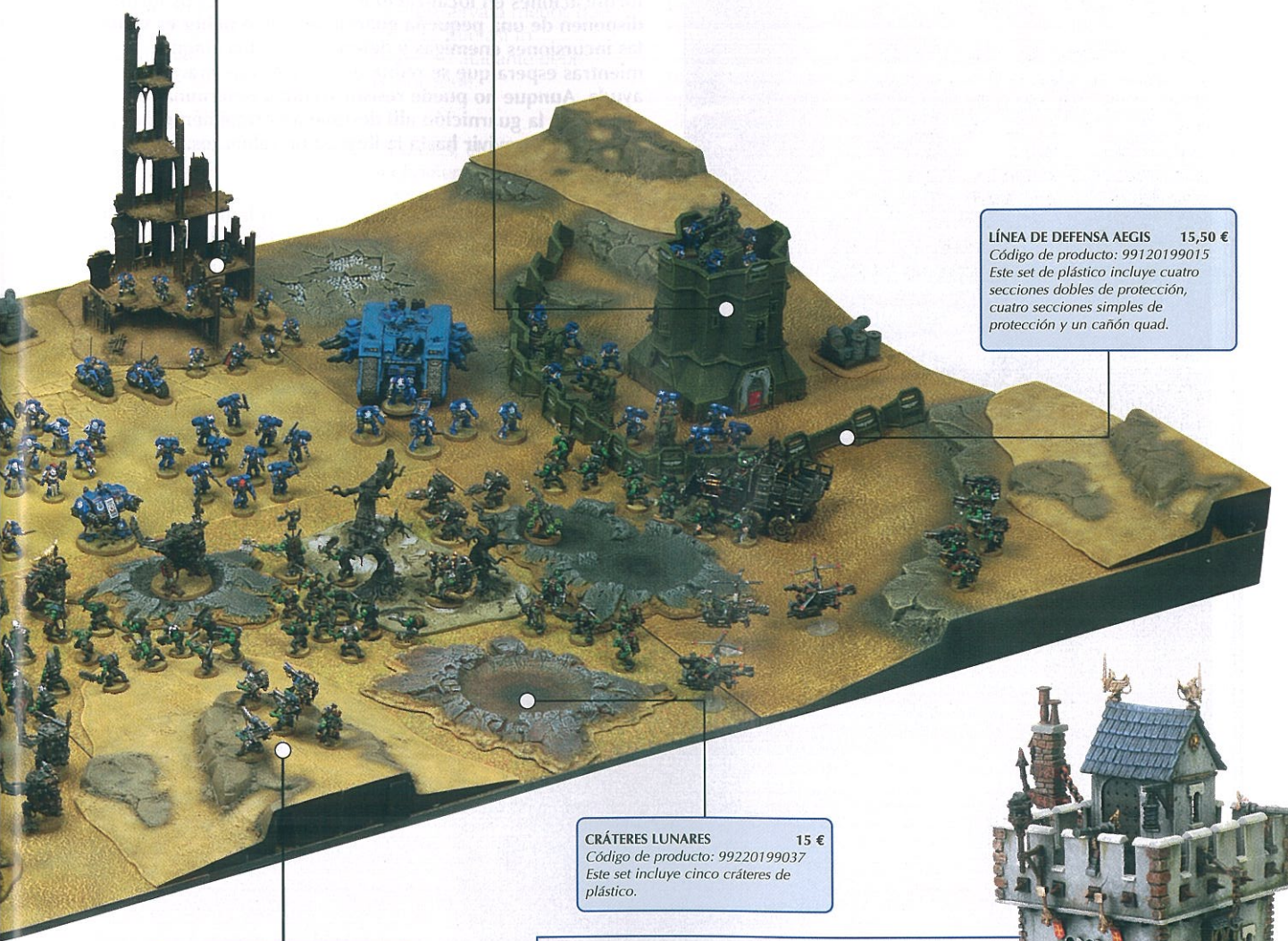
La extensión de tablero incluye dos módulos planos que, combinados con el tablero te permitirá librar partidas en un campo de batalla con unas dimensiones de 120 x 240 cm con muchas configuraciones de montaje posibles.

TABLERO DE JUEGO MODULAR 200 €
Código de producto: 99229999065
Este set incluye seis módulos individuales de 60 x 60 cm.

EXTENSIÓN DEL TABLERO DE JUEGO MODULAR 71,50 €
Código de producto: 99229999107
Este set incluye dos módulos individuales de 60 x 60 cm.

SECTOR IMPERIAL 80 €
Código de producto: 99120199006
Este set de plástico incluye componentes suficientes para montar tres edificios pequeños y uno grande.

BASTIÓN IMPERIAL 23,50 €
Código de producto: 99120199018
Este set de plástico incluye un bastión completo y un transmisor de comunicaciones.



LÍNEA DE DEFENSA AEGIS 15,50 €
Código de producto: 99120199015
Este set de plástico incluye cuatro secciones dobles de protección, cuatro secciones simples de protección y un cañón quad.

CRÁTERES LUNARES 15 €
Código de producto: 99220199037
Este set incluye cinco cráteres de plástico.

COLINA MODULAR 22,50 €
Código de producto:99129999005
Esta colina de plástico está compuesta de dos secciones que pueden unirse por el lado largo para formar una colina más larga, o por el lado corto. Si combinas dos sets de colinas modulares puedes crear una colina mucho más larga.

Otros kits de escenografía Citadel

- **Atalaya de Warhammer**
- **Capilla de Warhammer**
- **Ruinas arcanas de Warhammer**
- **Templo de calaveras de Warhammer**
- **Plataforma de aterrizaje Skyshield de Warhammer 40,000**
- **Templo del Aquila de Warhammer 40,000**

www.games-workshop.com

Jervis Johnson presenta...
Desafíos del campo de batalla

WARHAMMER 40,000™ WARHAMMER®

EL FORTÍN

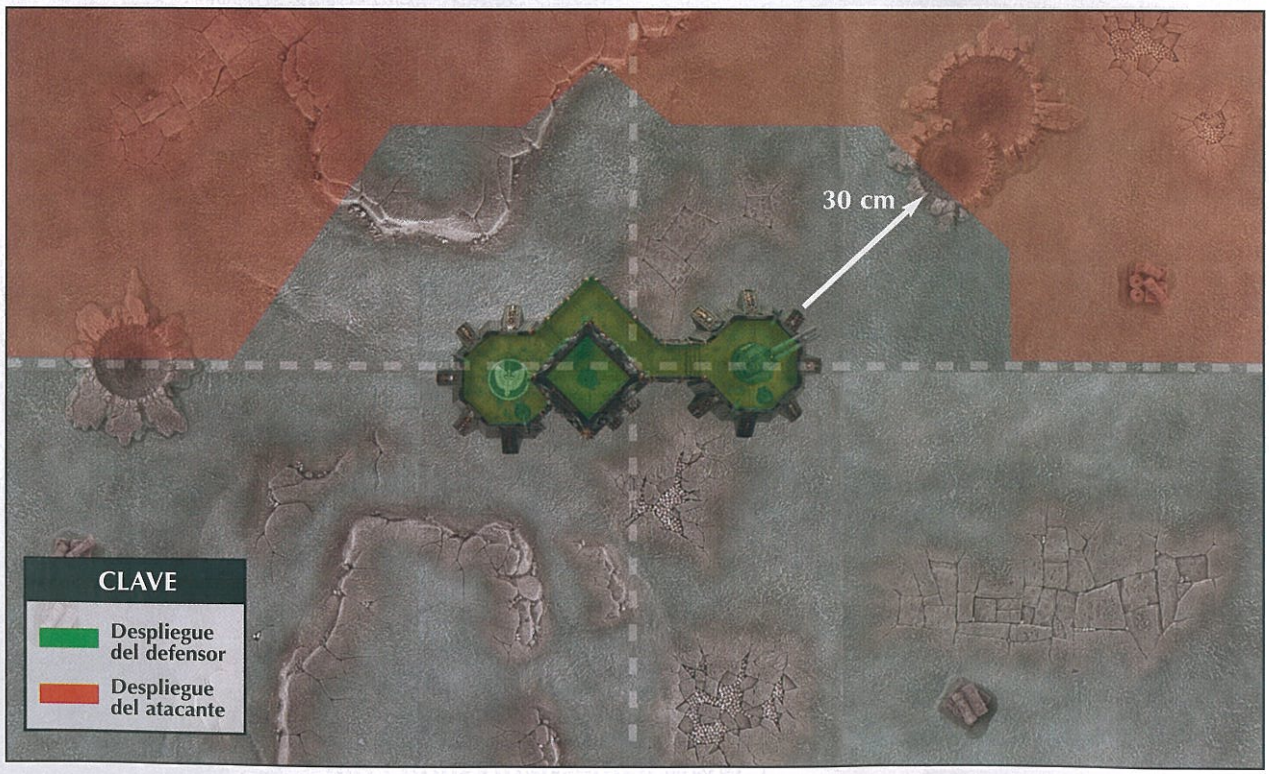
Desde que el hombre ha librado guerras, ha tratado de defender su territorio de los ataques construyendo fortificaciones en localizaciones estratégicas. Estos fortines disponen de una pequeña guarnición, cuyo deber es vigilar las incursiones enemigas y defenderse de los ataques mientras espera que se reúna un ejército que marche en su ayuda. Aunque no puede resistir frente a determinados enemigos, la guarnición allí destinada normalmente consigue sobrevivir hasta la llegada de refuerzos.

EJÉRCITOS

Cada jugador elige un ejército basado en la lista de ejército de Warhammer o el codex de Warhammer 40,000 por el valor en puntos acordado.

CAMPO DE BATALLA

Despliega una fortaleza de redención si juegas a Warhammer 40,000 o una mansión fortificada si juegas a Warhammer. El edificio debe situarse en el centro del tablero, tal y como se muestra en el mapa. Los jugadores situarán el resto de elementos de la manera que hayan acordado. La fortaleza o mansión se denominará a partir de este momento "el fortín".



DESPLIEGUE

Efectúa una tirada para ver cuál jugador será el atacante y cuál el defensor.

El defensor puede situar una unidad de un máximo de 15 miniaturas en el fortín. La unidad elegida debe ser una que pueda entrar en el edificio. Además, el jugador puede desplegar un solo personaje en el fortín con la unidad. Igualmente, el personaje ha de poder entrar también en el edificio. El resto de las unidades defensoras compone una columna de refuerzos (consulta las reglas especiales más abajo). A continuación, el defensor elige uno de los bordes largos del tablero como su zona de despliegue. El borde opuesto será del atacante.

A continuación, el atacante elige una zona de despliegue donde desplegará a todo su ejército. Todas las unidades deben desplegarse a más de 30 cm del fortín. El atacante no puede situar unidades en reserva a menos que la unidad esté sujeta a reglas especiales que así lo especifiquen; siempre que sea posible, el atacante debe tener todas las unidades lanzadas al ataque.

PRIMER TURNO

Tira 1D6. Con un resultado de 1-5 o más, el atacante tiene la iniciativa en el primer turno. Si el defensor consigue un 6, tendrá la iniciativa y moverá el primero.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Tira un dado al término del turno 5. Con un resultado de 1-2 la partida acabará en ese momento y, en caso de obtener un 3 ó más, la partida continúa. Si la partida continúa, tira 1D6 de nuevo al término del turno 6, y esta vez la partida acabará de inmediato con un resultado de 1-3; continuará hasta el turno 7 y último si el resultado es de 4+. La partida finalizará automáticamente al término del turno 7.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al término de la partida, el bando que ocupe el fortín habrá ganado la batalla. Si ningún bando ocupa el fortín, la partida se considera un empate.

REGLAS ESPECIALES

Columna de refuerzos: el jugador defensor tira 3D6 al inicio de cada uno de sus turnos, sumando los resultados de un turno a otro. Cuando el total alcance 20 o más, es el momento en el que aparece la columna de refuerzos. Por ejemplo, si obtienes un resultado de 7 en el primer turno, la columna de refuerzos no aparece. En el turno 2 obtienes un total de 14; si añades este segundo resultado al 7 que has obtenido primero, significa que la columna de refuerzos ha llegado.

Todas las unidades que componen la columna de refuerzos deben moverse desde el borde del tablero del defensor en el turno en el que aparecen. La columna no puede cargar ni atacar en el turno en el que aparece, pero puede disparar.

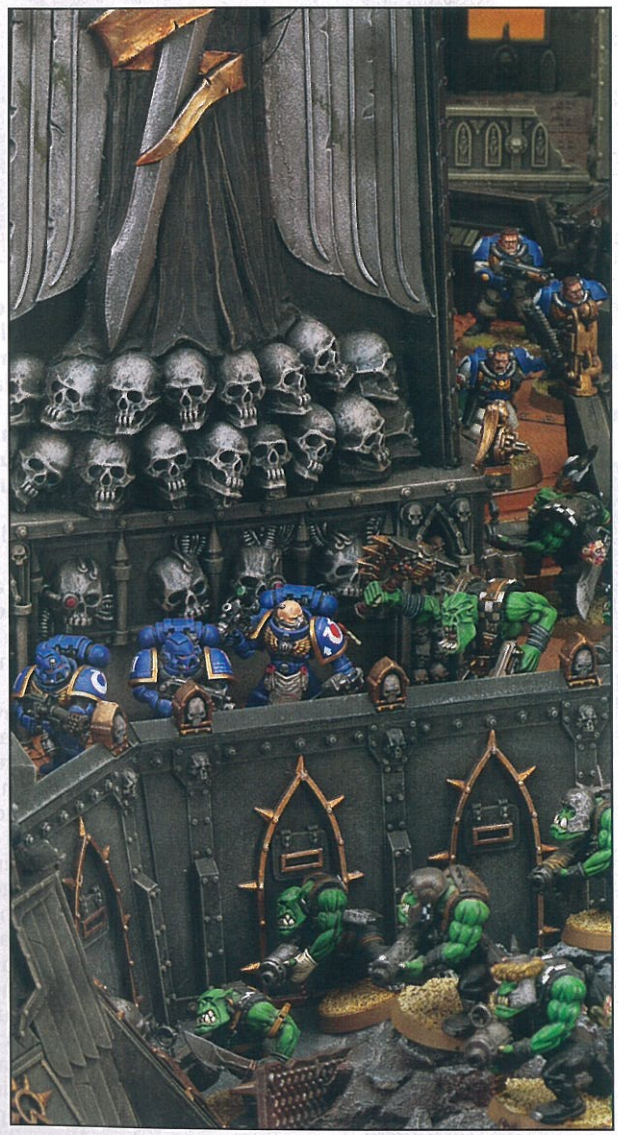
NOTAS DEL DISEÑADOR

Jervis: este escenario es interesante porque puede jugarse como un escenario de Warhammer o de Warhammer 40,000. La situación podría definirse como clásica, tan vieja como la propia guerra: el asedio a la guarnición de una fortificación que trata de resistir mientras llegan tropas de refuerzo. Lo curioso en que las tácticas usadas en las dos partidas son bastante similares.

En ambas es importante que el defensor resista en el fortín con una fuerza lo bastante fuerte como para que el atacante tenga que echar una mano de sus mejores tropas para capturar el edificio. Las opciones de que la guarnición resista frente a los atacantes es de 50-50 todo lo más, y existe una gran posibilidad de que el edificio se derrumbe. No te desanimes por ello, solo recuerda que el bando que ocupe el fortín al término de la partida será el vencedor. No se trata de que tengas una guarnición muy fuerte con la que resistir en el fortín, sino de distraer al atacante obligándole a concentrar su atención en atacarla. De este modo, lo dejarás mucho más vulnerable para cuando llegue tu columna de refuerzos.

El atacante, por otro lado, tiene que asignar una fuerza lo bastante fuerte para aplastar a los defensores y capturar el fortín, y dejar suficientes tropas disponibles para atacar y contener a la columna de refuerzos cuando llegue. El atacante debería considerar machacar a los defensores con ataques a distancia antes de lanzar el asalto, pero debe tener cuidado y no pasarse demasiado tiempo con el bombardeo; si espera demasiado tiempo, aparecerá la columna de refuerzos, dificultando el ataque.

Por último, tanto el atacante como el defensor tienen que tener claro que solo hay una forma de ganar este escenario, y es ocupando el fortín. No dejes que el resto te distraiga. ¡Todas tus acciones deben estar encaminadas a conseguir este objetivo!



'EAVY METAL
CLASE MAGISTRAL

SKAVENS

WARHAMMER

El protagonista de la clase magistral 'Eavy Metal de este mes es el Señor de las Alimañas. Con este motivo, aprovechamos para pedirle a Joe Tomaszewski que nos diese un tutorial sobre cómo aplicar las luces direccionales.

SEÑOR DE LAS ALIMAÑAS

Hay pocas miniaturas que aterren más a los enemigos de los Skavens que el Señor de las Alimañas, un Demonio encarnado en la Rata Cornuda. Esta criatura horrenda irradia un aura de poder malicioso y de conocimiento inescrutable. Es majestuosa y repulsiva a la vez, un icono viviente de la ruina y el carroñero definitivo.

La miniatura del Señor de las Alimañas de Michael Perry tiene ya más de quince años, pero mantiene fresca su apariencia amenazadora y su silueta característica, encajando a la perfección con las miniaturas nuevas diseñadas por Brian Nelson, Seb Perbet y Colin Grayson.

Desafiamos al pintor de 'Eavy Metal, Joe Tomaszewski a que pintase esta miniatura clásica y él ha acometido la tarea con gusto. Empezó por montar la miniatura y efectuar un taladro a los componentes de metal. Joe decidió efectuar dos conversiones a esta miniatura, que puedes apreciar en la imagen de la derecha. Primero, sustituyó la hoja de la espada por una que hizo de plasticard, porque quería que la hoja de la arma se pareciese más a las de la nueva gama de plástico de las Alimañas. Y segundo, porque decidió situar a la miniatura en una peana grande (50 mm), con rocas para darle más peso; además, tuvo que esculpirle un trozo más de cola con masilla verde para que la miniatura no quedase desequilibrada. Como ves, Joe es bastante perfeccionista.

Pintado de la carne y el pelaje

Joe le dio más altura al Señor de las Alimañas (que ya de por sí tiene una planta magnífica), añadiéndole algunas rocas de plasticard. Para conseguir que la miniatura fuera aún más imponente, Joe usó una peana de monstruo en lugar de la cuadrada de 40 mm, y las rocas hicieron el resto. Por último, le añadió un par de ratas de plástico para proporcionar a la miniatura una pequeña narrativa.

Una vez acabada la base, imprimó la miniatura con Chaos Black Spray. Joe empezó por pintar la carne y el pelaje. Para conseguir un contraste evidente entre las dos zonas, pintó la carne con marrones pálidos y el pelaje en color negro con luces grises. Siempre es mejor pintar las miniaturas de "dentro hacia fuera", para que haya menos probabilidades de cometer errores o de esparcir colores sobre áreas que ya han sido pintadas. Por esta razón, Joe pintó la carne primero y después el pelaje. Pintó la piel usando el método habitual de aplicar una capa base sólida, seguida de un lavado para sombrearla y, por último, fundió las luces con colores más claros.

La piel

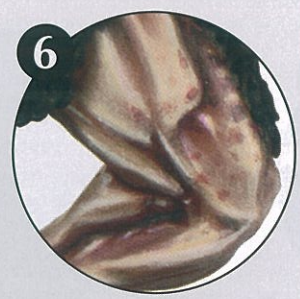
Paso 1: *Joe empezó por aplicar una capa base, usando una mezcla al 1:1 de Tallarn Flesh y Calthan Brown.*

Paso 2: *a continuación, diluyó una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Chaos Black, aplicándola como una tinta sobre toda la zona, especialmente en los recovecos.*

Paso 3: *volvió a aplicar la capa base a todo excepto a los recovecos. Esperó a que la miniatura se secara para aplicar una capa de Tallarn Flesh.*

Paso 4: *seguidamente dio una mezcla al 1:1 de Tallarn Flesh y Bleached Bone a toda el área. Después, aplicó una capa de Bleached Bone.*

Paso 5: *la mezcla final consistió en Skull White y Bleached Bone a partes iguales, aplicada únicamente en las zonas más prominentes.*



Paso 6: *para dar un poco de vida y brillo a la piel, Joe aplicó unos lavados de Scab Red y Liche Purple a algunos de los recovecos y moteó también la piel .*

El pelaje

Paso 1: *primero aplicó una mezcla a partes iguales de Codex Grey y Chaos Black para resaltar la piel.*

Paso 2: *seguidamente aplicó Codex Grey con cuidado sobre las zonas de pelaje más protuberantes.*

Paso 3: *por último aplicó una luz al 3:1 de Fortress Grey y Skull White.*

Pintado del cráneo, los cuernos y las pezuñas

El 'Eavy Metal usa habitualmente dos métodos comunes para difuminar las luces. El primero consiste en aplicar primero una capa base oscura y después difuminar las luces progresivamente, antes de acabar aplicando una fina luz al borde. Puedes usar este método para pintar las pezuñas del Señor de los Alimañas (en la página siguiente). El otro método se ha hecho muy popular desde la aparición de la gama de pinturas Foundation. Para ello, en lugar de empezar por un color oscuro e ir aplicando luces cada vez más suaves, utiliza un color Foundation más claro como Dheneb Stone. A continuación, aplica un lavado para sombrear y después vuelve aplicar el tono medio. De este modo te ahorras muchos pasos y "planeas" las sombras desde que aplicas el primer lavado y consigues que los pasos del tono medio sean más fáciles de aplicar. Joe ha usado este método para pintar los cuernos y el cráneo.

Si usas el método tradicional de difuminar de oscuro a claro, consigues un efecto global más oscuro, de fuertes contrastes y una luz fuerte. Si pintas la capa base y aplicas el método del lavado, consigues un acabado final mucho más claro, que es perfecto para zonas grandes y planas, o para cualquier parte de la miniatura que tengas que destacar con tonos más claros como, por ejemplo, el rostro del Señor de las Alimañas.

El cráneo

Paso 1: *Joe pintó la mitad descubierta del cráneo con una mezcla a partes iguales de Astronomican Grey y Dheneb Stone.*

Paso 2: *a continuación, dio un lavado con una mezcla al 3:1 de Devlan Mud y Asurmen Blue.*

Paso 3: *volvió a aplicar la mezcla original al 1: 1 de Astronomican Grey y Dheneb Stone a todo excepto las zonas más recónditas del cráneo.*

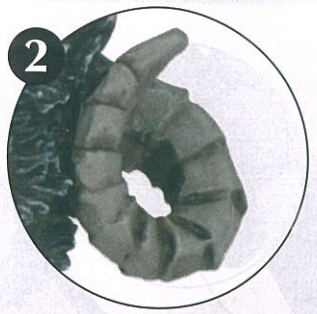
Paso 4: *a continuación, iluminó el cráneo con una mezcla al 1:1:2 de Astronomican Grey, Dheneb Stone y Skull White.*

Paso 5: *entonces usó Skull White puro para las luces, aplicándolo únicamente a las zonas más prominentes del cráneo al descubierto.*

Paso 6: *pintó cuidadosamente los arañazos y grietas del cráneo con una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Chaos Black, acentuada con luces en Skull White.*

Los cuernos

Paso 1: *primero aplicó una capa base de Astronomican Grey a los cuernos.*



Paso 2: *seguidamente aplicó un lavado de Badab Black a los cuernos, concentrándose en los recovecos bajo las zonas protuberantes.*

Paso 3: *a continuación dio una capa de Astronomican Grey para cubrir todas las zonas bajo las protuberancias del cuerno.*

Paso 4: *entonces dio un lavado de Chaos Black a todo el cuerno. Tras ésta se aplicaron capas posteriores, hasta que la punta del cuerno quedó totalmente cubierta por un tono negro sólido.*

Paso 5: *Joe aplicó luces únicamente en los puntos más protuberantes del borde del cuerno con una mezcla de Astronomican Grey y Skull White.*

Paso 6: *después pintó unos cuantos arañazos y marcas con una mezcla a partes iguales de Scorched Brown y Chaos Black, seguida de luces con Skull White.*

Las pezuñas (y garras)

Paso 1: *en las pezuñas, Joe aplicó una capa base con una mezcla a partes iguales de Scorched Brown, Chaos Black y Dheneb Stone.*

Paso 2: *a la mezcla anterior, le añadió un poco de Codex Grey para fundirla hacia el exterior de las pezuñas.*

Paso 3: *después pintó unas finas líneas verticales a las pezuñas usando una mezcla al 1:1 de Codex Grey y Fortress Grey.*

Paso 4: *seguidamente, iluminó las líneas y los bordes de las pezuñas con Fortress Grey.*

Paso 5: *para repetir el paso anterior, aplicó la mezcla al 1:1 de Fortress Grey y Skull White, iluminando las líneas verticales y los bordes.*

Paso 6: *para crear algunas grietas y arañazos en las pezuñas, Joe aplicó una mezcla al 1:1 de Scorched Brown y Chaos Black. Después, acentuó el efecto aplicando Skull White.*

Pintado del metal

El Señor de las Alimañas es la personificación de la horrible y pestilente raza Skaven. Muchas de las técnicas que Joe ha usado en esta miniatura, las ha desarrollado mientras trabajaba en el ejército Skaven del Studio. Las zonas metálicas son buena prueba de ello ya que como la mayoría de las armas skavens son viejas, robadas y corroídas, Joe las ha pintado en un esquema metálico oscuro y mate, que ha completado con efectos de óxido y manchas. Incluso los adornos que luce el Señor de las Alimañas son más viejos y están más gastados que los de otras razas.

Como suele pasar, en este caso las referencias del mundo real sirven de gran ayuda. Trozos de hierro oxidado o simplemente algunas imágenes de referencia pueden ayudarnos para dar un efecto de corrosión o de desgaste y del aspecto que tiene el metal y dónde se forman las zonas de óxido y verdigrís.

Si usas las tintas con cuidado, puedes conseguir un aspecto viejo y gastado, pero ten cuidado al aplicar esta técnica o dejarás demasiado apagadas las zonas metálicas, pareciendo demasiado grises, amarillentas o marrones dependiendo del color que hayas usado al pintarlas.

El Collar

Paso 1: *Joe aplicó una sólida capa base de Dwarf Bronze al collar.*

Paso 2: *a continuación aplicó un lavado de Devlan Mud a toda la zona con un sombreado extra a los detalles más sobresalientes.*

Paso 3: *después usó una mezcla al 1:1 de Chainmail y Dwarf Bronze como luz inicial, pintando los bordes y alrededor de las marcas y arañazos.*

Paso 4: *para las luces finales, Joe usó Chainmail puro que aplicó como luz final y en los arañazos de la superficie del collar.*

Paso 5: *para dar profundidad a la zona, aplicó un lavado de Liche Purple en puntos distribuidos al azar.*

Paso 6: *para acabar, aplicó de forma similar otro lavado al 3:1 de Hawk Turquoise y Chaos Black.*

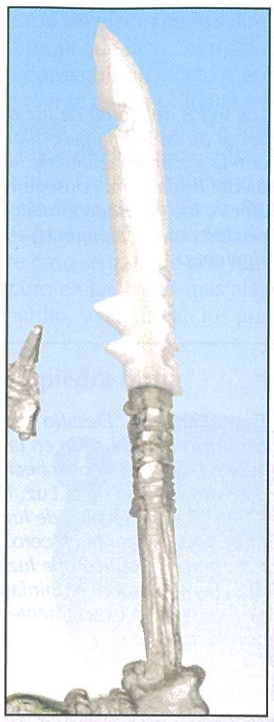
Las campanas

Paso 1: *Joe primero pintó la campana con Tin Bitz.*

Paso 2: *a continuación, la iluminó con una mezcla al 1:1 de Tin Bitz y Chainmail.*

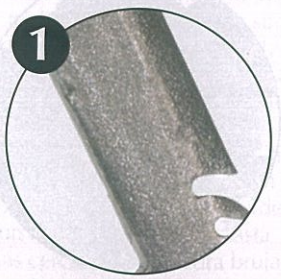
Paso 3: *para acabar, le dio un lavado de Devlan Mud y una luz con Chainmail.*

Pintado del arma

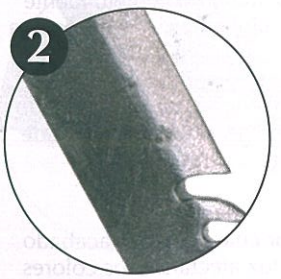


Joe ha sustituido la hoja original del arma por ésta, hecha de plasticard.

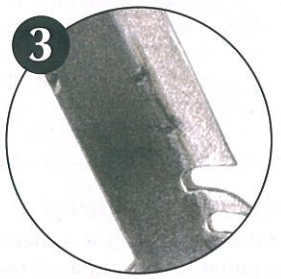
La hoja



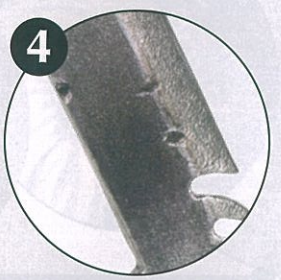
Paso 1: *Joe aplicó una capa base a la hoja con una mezcla a partes iguales de Boltgun Metal y Chaos Black.*



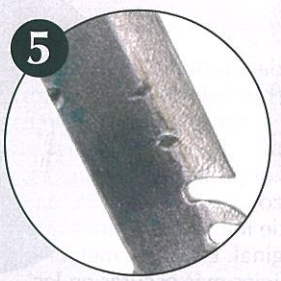
Paso 2: *a continuación, la diluyó hasta Boltgun Metal puro aplicando varias capas finas.*



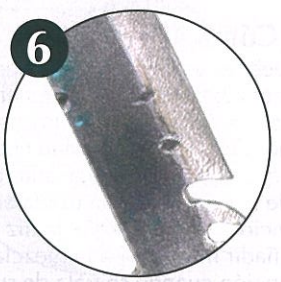
Paso 3: *Joe también dio Chainmail en la hoja y como luz más fuerte a lo largo de la hoja.*



Paso 4: *a continuación diluyó un poco el tono aplicando un lavado con una mezcla de Liche Purple y Chaos Black.*



Paso 5: *para crear el efecto de oxidación, aplicó una mezcla al 3:1 de Hawk Turquoise y Chaos Black con la que punteó algunos puntos de la hoja.*



Paso 6: *Joe añadió Skull White a la mezcla previa y la aplicó para remarcar las muescas, zonas moteadas, y en ciertas partes de la hoja.*

El mango

Paso 1: *el puño lo pintó con una capa base a partes iguales de Scorched Brown y Chaos Black.*

Paso 2: *a continuación, aplicó Scorched Brown a las vetas de la madera, evitando los recovecos y zonas más hundidas.*

Paso 3: *para las primeras luces aplicó una mezcla a partes iguales de Scorched Brown y Vomit a los puntos más protuberantes de la madera.*

Paso 4: *por último, aplicó una mezcla al 1:1 de Vomit Brown y Bleached Bone.*

Las correas

Paso 1: *para pintar las correas que envuelven el mango, Joe primero aplicó una capa base de Bleached Bone.*

Paso 2: *a continuación, dio un lavado de Devlan Mud a toda la zona.*

Paso 3: *volvió a aplicar Bleached Bone a toda la zona excepto a los recovecos.*

Paso 4: *las luces finales son una mezcla al 1:1 de Bleached Bone y Skull White.*

Luz direccional

¿Qué es una luz direccional?

La luz direccional, también conocida como objeto fuente de luz en círculos de pintado de miniaturas, es una técnica de pintado avanzada en la que se crea la ilusión de una fuente de luz adicional sobre una miniatura además de la luz natural. El origen del efecto puede variar dependiendo de la miniatura. Las llamas, antorchas, sensores, armas de energía y objetos mágicos pueden generar luz.

¿Cuál es la teoría?

La luz direccional se aplica mejor cuando hayas acabado de pintar la miniatura, ya que la luz afectará a los colores pintados. El origen de la luz (por ejemplo, una llama o lámpara) debería ser la zona más brillante de la miniatura que gradualmente se desvanece a medida que se aleja del punto focal de luz.

¿Cómo se realiza?

Debido a su naturaleza translúcida, las tintas son un buen método para pintar los reflejos sobre colores ya existentes. Este es el método que Joe usó en el Señor de las Alimañas, porque presenta un tono claro sobre superficies pálidas.

Otra opción es mezclar el color primario de la fuente de luz en la mezcla usada en la zona sobre la que la luz incide. A medida que la luz pierde intensidad, tienes que añadir más color a la mezcla original. Esta es la mejor opción cuando se trata de superficies más oscuras en las que las tintas no se muestran tan claramente. Puede ser un procedimiento engañoso ya que la zona sobre la que aplicas el efecto ya ha sido iluminada y sombreada previamente. Por desgracia, no hay atajos para conseguirlo; simplemente, tienes que tener en cuenta las sombras y luces para ajustar tu fuente de luz como corresponda. Por ejemplo, si quieres pintar un efecto de luz rojo sobre una tela verde, tendrás que mezclar el rojo con el tono medio verde, la mezcla usada para las luces y la mezcla usada para sombrear aplicándolas en los puntos en los que la luz se extiende por las tres zonas diferentes de material.

Aplicarla requiere tiempo y paciencia, dependiendo del tamaño de la fuente de luz y del área afectada, pero una vez hecho, puedes conseguir acentuar más el efecto. Para ello, tienes que iluminar en dirección a la fuente de luz, rellenando los huecos que ya has difuminado. Por ejemplo, si se trata de una llama puedes pintar desde un tono rojo oscuro a un tono rojo medio, después naranja, amarillo y finalmente blanco en la zona que sea el origen de la luz. Cuando pintes con los tonos más claros, procura que el efecto no sea más claro o deslumbrante que la fuente de luz, ya que podría arruinar la ilusión.

El pintado de una luz direccional sobre colores oscuros siempre quedará más convincente, así que deberías considerarlo cuando pienses el color del que vas a pintar la miniatura. Por ejemplo, si quieres que una luz incida directamente sobre un escudo, recuerda que sería mejor si pintas el escudo en un tono verde o azul oscuro. Con esto no quiero decir que no pueda aplicarse la luz direccional, aunque será mucho más difícil de aplicar.

Cuando pintes este efecto, recuerda cómo es la miniatura y de qué manera incidirá la luz sobre su superficie. No asumas que la luz irradia un círculo regular desde la fuente, porque raramente ocurre así. Te aconsejo que apliques una pequeña cantidad de luz sobre la miniatura antes para fijarte exactamente dónde incide y qué partes quedan en sombra. Con un poco de práctica, conseguirás unos efectos sorprendentes.

Los sellos del collar de luz del Señor de las Alimañas brillan con la luz amenazante de la piedra bruja. Para conseguir el efecto, Joe ha usado el método descrito en la página siguiente.

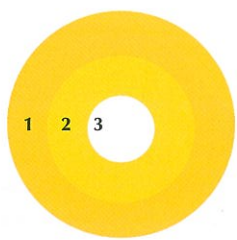
Para el artículo "Desafío de hechiceros" publicado en la White Dwarf 171 en su hechicero del Colegio de la Luz. Fil Dunn usó una técnica de luz direccional en su hechicero. Para pintarla, aplicó una luz directamente sobre la miniatura y comprobó exactamente dónde incidía.

Tonos de luz

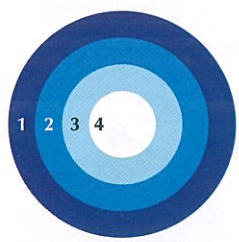
Estas son solo algunas sugerencias de tonos de luz que puedes usar para conseguir un efecto convincente. Empieza por aplicar los colores oscuros y trabaja hacia dentro, aclarando la luz cuanto más cerca esté de la fuente de luz.

Rojo (llamas)
1. Blood Red
2. Blazing Orange
3. Sunburst Yellow
4. Skull White

Verde (brillo fantasmagórico)
1. Dark Angels Green
2. Snot Green
3. Sunburst Yellow
4. Skull White



Amarillo (fuente de luz)
1. Golden Yellow
2. Sunburst Yellow
3. Skull White



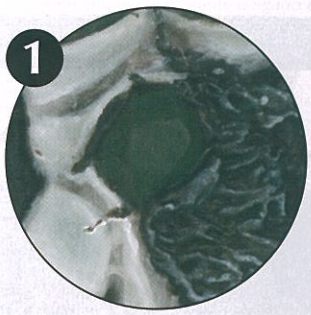
Azul (arma de energía)
1. Regal Blue
2. Enchanted Blue
3. Ice Blue
4. Skull White

Puedes encontrar más ejemplos de objetos fuentes de luz en la página 103.

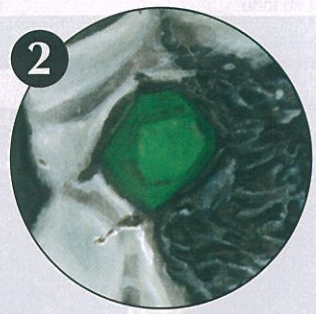
Pintado de la piedra bruja

Joe usó un efecto de luz direccional sobre los fragmentos de piedra bruja que lleva incrustados el Señor de las Alimañas. Su idea era conseguir un efecto más sutil y maligno en lugar de una simple fuente de luz brillante provocada por una llama o un farol, de modo que aplicó una serie de lavados sobre las zonas de luz en lugar de difuminar la fuente de luz con una mezcla existente. El radio de luz se mantiene deliberadamente pequeño aunque el efecto sigue siendo igual de impactante gracias a que hay múltiples fragmentos y a la habilidad de Joe con el pincel. Como en este caso se trata de una fuente de luz verde, usó un tono verde oscuro en las zonas más alejadas, un tono medio subido hasta amarillo, y blanco en los puntos más cercanos a la piedra bruja.

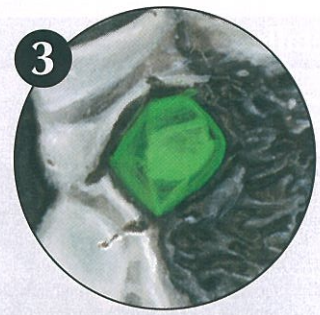
La piedra bruja



Paso 1: *Joe aplicó una capa base Orkhide Shade a la piedra bruja.*

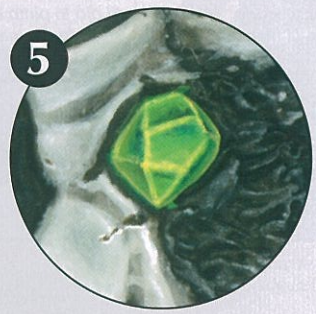


Paso 2: *después aplicó Snot Green, excepto en las zonas más hundidas y bajo las esquinas y bordes afilados.*



Paso 3: *a continuación, dio una mezcla al 1:1 de Snot Green y Scorpion Green a las zonas más protuberantes y a los bordes del fragmento.*

Paso 4: *aplicó Scorpion Green a todos los bordes de la piedra bruja.*



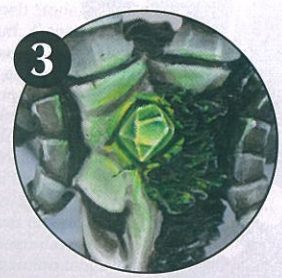
Paso 5: *aplicó una mezcla al 1:1 de Scorpion Green y Sunburst Yellow a lo largo de los bordes.*

Paso 6: *Joe iluminó los puntos más afilados de la piedra bruja con Skull White.*

Destellos de piedra bruja

Paso 1: *tras aplicar varios lavados de Snot Green en un radio de medio centímetro del fragmento de piedra bruja, reforzándolo hacia el centro.*

Paso 2: *Joe aplicó con mucho cuidado las luces con Scorpion Green.*



Paso 3: *usó Sunburst Yellow para las luces, aplicando más cantidad cuanto más cerca del fragmento.*

Paso 4: *por último, iluminó las zonas más elevadas y próximas al fragmento con una línea fina de Skull White.*

Pintado de la cola

Paso 1: *Joe primero aplicó una capa base con una mezcla a partes iguales de Tallarn Flesh y Scab Red a la cola.*

Paso 2: *seguidamente aplicó Devlan Mud sobre toda el área, concentrándose especialmente en los huecos.*

Paso 3: *después aplicó una mezcla al 3:1 de Tallarn Flesh y Scab Red evitando pintar los huecos.*

Paso 4: *en último lugar, aplicó una mezcla al 1:1 de Tallarn Flesh y Bleached Bone para iluminar los bordes de los huecos.*

Detalles finales

Los pequeños cráneos que cuelgan del pecho de la criatura los pintó igual que las partes al descubierto del cráneo del Señor de las Alimañas. Joe usó para las cadenas el mismo efecto metálico que el que usó en la hoja del arma.

Una vez pintado, no podría decirse que la cola la hizo Joe con masilla.

El ojo lo pintó con Scab Red, seguido de unas luces con Blood Red, Sunburst Yellow y, por último, Skull White.

Para pintar el pelaje de la rata gigante, usó una capa base de Scorched Brown, seguida de un lavado de Devlan Mud. Para las luces, usó una mezcla a partes iguales de Scorched Brown y Bleached Bone. La piel la pintó exactamente igual que la del Señor de las Alimañas.

VITRINA DE LUCES DIRECCIONALES

Este asesino Elfo Oscuro, pintado por Darren Latham, tiene un vial destellante colgado de su cinturón.

Otro buen ejemplo de esta técnica es este Frodo desaliñado, obra de Luis Gómez Pradal.

David Rodríguez es un maestro de esta técnica, tal y como demuestra el oro que consiguió en la Golden Demon.

Este diorama de 2001 de Victoria Lamb es un ejemplo magistral de cómo incide la luz sobre diferentes superficies.

PREGUNTA AL 'EAVY METAL™

Los mejores pintores de miniaturas están siempre dispuestos a resolver tus dudas. Si tienes una duda o problema, escribe al 'Eavy Metal (en inglés) a la siguiente dirección:

White Dwarf,
Games Workshop,
Design Studio,
Willow Road, Lenton,
Nottingham, NG7 2WS
United Kingdom

Dominic Morgan de West Sussex, Reino Unido, nos pregunta cuál es el mejor método para pintar pergaminos, papel y los sellos de pureza que suelen llevar las miniaturas.

Joe: *siempre empiezo por aplicar una capa base de Bleached Bone o Dheneb Stone, seguido de un lavado con Devlan Mud. A continuación, vuelvo a aplicar el tono base. Suele bastar para las cintas de los sellos de pureza, pero si es un pergamino, puedes difuminarlo con Skull White y después añadirle unas líneas con Chaos Black simulando para que simulen un texto. Si lo prefieres, puedes pintar las líneas con un tono marrón o rojo oscuro, con lo que la tinta le dará un aspecto viejo y gastado. Las iniciales con luces resultan muy efectivas en pergaminos (unas letras más grandes seguidas del texto).*

Si quieres que el pergamino tenga un aspecto más envejecido, la regla general es pintarlo más oscuro. Un buen modo de hacerlo es usar Badab Black en lugar de Devlan Mud o de sustituir Bleached Bone por Kommando Khaki.

GAMES WORKSHOP®

OFERTA DE EMPLEO

Estamos en plena expansión de nuestra cadena de tiendas,
y es por ello que necesitamos cubrir diferentes puestos de trabajo.

SI TIENES:

Buenos conocimientos del Hobby Games Workshop
Y don de gentes

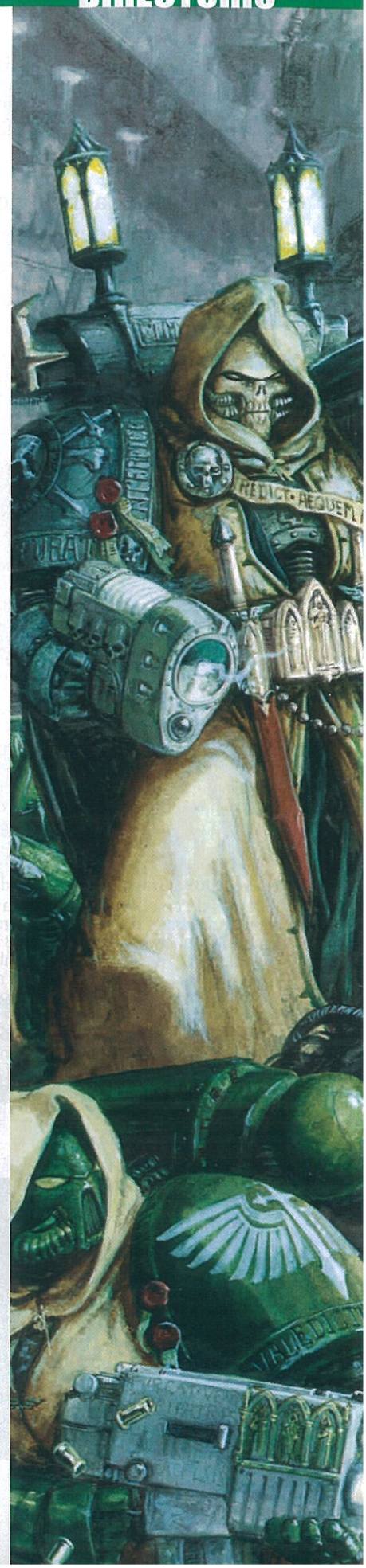
NO TE LO PIENSES
CONVIERTE TU HOBBY EN TU PROFESIÓN

Entrega tu Curriculum Vitae en alguna de nuestras tiendas, envíalo a
C/ Samontà 25, 08970 - Sant Joan Despí, o a la dirección de
e-mail: rrhh@games-workshop.es.
- Ref. TDAS -

GAMES WORKSHOP

DIRECTORIO

Aquí tienes el Directorio de todo lo que necesitas saber para involucrarte en la comunidad del hobby de Games Workshop.



Calendario de eventos 106-113

- **Resumen del año 2009**
  Breve repaso a lo que se ha sucedido alrededor del Hobby en España durante este año.
- **Calendario de eventos**
  Descubre lo que está ocurriendo, cuando y donde ocurre. Te detallamos todo lo relacionado con la comunidad del hobby en esta detallada lista de fechas que no te puedes perder: torneos, campañas y ¡mucho más!

Información de tiendas 114-117

- **Centros de Hobby Games Workshop**
  ¡Encuentra todo lo necesario para componer tu ejército y llevarlo al combate!. Los Centros de hobby Games Workshop son el lugar para aprender y descubrir los entresijos del Hobby.
- **Listado de tiendas**
  Te detallamos todos puntos de venta independiente y los centros de Hobby Games Workshop de tu localidad, de manera que siempre puedas encontrar el mejor sitio para desarrollar tu hobby.

Venta directa 118-119

- **Venta directa de Games Workshop**
  En Venta directa tienes a tu disposición el catálogo completo de productos Games Workshop, gracias a nuestro servicio de atención telefónica y online.
- **Skavens**
  Échale un vistazo a las últimas cajas de este único y carismático ejército deWarhammer.

2009, UN AÑO DE HOBBY TOTAL

Hemos llegado al final del año 2009, un año repleto de excitantes eventos y promociones, cientos de partidas, docenas de torneos, campañas, ligas y academias a lo largo y ancho de todo el país. ¿Quieres recordar todo que nos deparado este año? Aquí tienes un listado de los eventos más destacados del 2009:

Enero, febrero y marzo 2009: Torneo "Chicoz Duroz"
En este torneo masivo de Warhammer 40K participaron más de 1.500 jugadores, para averiguar: ¿Quién era el "Chico Máz Duro"? Con sus ejércitos de 2.000 puntos, los participantes se lo pasaron bomba en las diferentes rondas de este torneo, pero siempre con un objetivo en mente: ganar en la gran final, que se celebró en la tienda madrileña Don Ramón de La Cruz. Jugadores de todo el país participaron en esta ronda final y el ganador fue finalmente Israel Tapias, el "Chico Máz duro" de toda España.

Mayo 2009: Games Day y Golden Demon 2009, Legánes, Madrid.
Un Games Day increíble e inolvidable. Con la colaboración de 8 clubes y asociaciones además de los chicos de los centros de hobby Games Workshop conseguimos librar las batallas más espectaculares jamás vistas en la historia de un Games Day en España. Además en esta edición contamos con unos ilustres invitados provenientes de la central de Inglaterra, como por ejemplo el Director de arte de Games Workshop, John Blanche, y Alan Merrett, responsable de nuestra propiedad intelectual, entre otros.
Games day y Golden Demon fue una jornada de diversión y entretenimiento donde más de 1.000 aficionados se reunieron para disfrutar todo un día de puro Hobby Games Workshop. Tan sólo nos queda decir que ¡tenemos muchas ganas repetirlo en el 2010!

Mayo 2009: Gran torneo Trono de Cráneos
Además de celebrar el Games Day y Golden Demon, también realizamos nuestros dos Grandes Torneos: con 98 jugadores el de Warhammer y 68 jugadores en el de Warhammer 40,000, el local estaba lleno de mesas de juego, espectacular escenografía realizada expresamente para este evento por el Club el Poder del Anillo, y jugadores comprometidos.
Enhorabuena por nuestro campeón absoluto de Warhammer, Raimundo Marin Angosto que llevaba sus Condes Vampiros a la victoria en tres rondas de batalla y por supuesto nuestro campeón de Warhammer 40,000, José Andreu Cerezo que con su ejército de Eldars consiguió la puntuación más alta del día.

Junio: Concurso de pintura en tiendas
En junio tuvo lugar el concurso de pintura en tiendas y puntos de venta independientes.
Hubo una elevada participación, desde los pintores más jóvenes (sobretodo debido a que pudieron participar en todas las categorías) hasta los grandes maestros que tenemos en nuestro país en cuanto a pintura de miniaturas se refiere. El nivel de las miniaturas presentadas fue, cómo viene siendo usual los últimos años, muy alto. Esta es una excelente señal para futuros concursos de Golden Demon tanto en España como fuera de nuestras fronteras.

Julio y Agosto: El Destino de Nermantu
Durante los meses de verano se realizó la campaña nacional de verano "El Destino de Nermantu". Con más de 800 partidas jugadas en todo el territorio y más de 2.000 visitas a la sección de Nermantu en la web, la campaña, centrada en el suplemento de Planet Strike y la triste historia de Los arcadios del Emperador, fue la excusa perfecta para pasarse todas las vacaciones de verano jugando partidas de Warhammer 40,000.

Octubre: Garra Sangrienta
El mes octubre organizamos la academia "Garra Sangrienta", donde muchos nuevos aficionados al Hobby han aprendido y ampliado sus conocimientos.

Por si todo esto fuese poco, le tenemos que sumar los cientos de torneos organizados por los clubes y las tiendas a lo largo del año. Como puedes ver el 2009 ha sido un año intenso en lo que actividades y eventos se refiere, por lo que deseamos que ¡¡en el 2010 haya mucho más!!

Si has disfrutado de una o más de estas promociones, el 2010 será un año muy divertido para ti. En estos momentos estamos preparando las actividades "Iron Halo", el primer Torneo de Parejas Games Workshop, el Games Day y Golden Demon 2010, el Gran Torneo Trono de Cráneos 2010 y mucho, mucho más.

Recuerda que puedes consultar cómo han ido todos estos eventos y conocer todo lo que viene en la sección de comunidad y eventos de nuestra página web www.games-workshop.com

Si el año 2009 fue divertido, ¡el 2010, lo vamos a pasar bomba!

CALENDARIO DE EVENTOS

¡Conquista el mundo el los torneos y potencia tus habilidades enfrentándote a nuevos adversarios! Los eventos son tu oportunidad para sumergirte en el hobby con, potencialmente, gente de todo el mundo. Ya sean más o menos grandes, los eventos son el mejor lugar para pasar el fin de semana.

En estas páginas encontrarás los eventos organizados por los clubes o tiendas más cercanos a tu casa. No dejes de visitarlos, porque seguro que puedes encontrar nuevos jugadores con los que batirte, tal vez contra ejércitos que son nuevos para ti. Sin duda esta es la mejor manera de poner a prueba tus habilidades tácticas, y de aprender nuevos trucos que te llevarán a ser mejor general.

Torneo de Warhammer. Comics y Mazmorras

Próximos eventos.

Eres un Centro de hobby, un punto de venta independiente o un club, y estás preparando algo especial, ¿por qué no promocionarlo donde todos los aficionados del hobby puedan verlo?

Mándanos la información de tu evento (con tres meses de antelación) a **promociones@games-workshop.es** y la publicaremos de forma totalmente gratuita en esta revista.

Ten en cuenta que las fechas y los detalles del evento son correctos en el momento de ir a imprenta (salvo error tipográfico), pero están sujetos a cambios. Games Workshop no se hacer responsable del contenido, horarios o precios de los torneos no organizados por Games Workshop. Ponte en contacto con el organizador del evento para confirmar los datos..

Guia de abreviaciones:

WH.....Warhammer
40K.....Warhammer 40,000
BB .....Blood Bowl
WAB....Warhammer Ancient Battles
Epic .....Epic Armageddon
ESDLA.....El Señor de los Anillos
GW .....Games Workshop
OPEN .....Categoría Open
ELITE .....Categoría Elite

Torneo de Warhammer 40,000. el Viejo Mundo.

Calendario de eventos

Diciembre del 2009

Todo el mes

EN GW ROGER DE LLURIA...
El centro de hobby Games Workshop Roger de Lluria tiene previsto una gran cantidad de eventos para este mes, desde campañas para los tres sistemas de juego hasta talleres y actividades focalizadas en perfeccionar diferentes áreas del Hobby.

La campaña Guerra del Anillo, los Campos Gladios, estará compuesta de batallas individuales de 1.500 puntos, y por parejas a 3.000 puntos. ¡¡¡Defiende el Folde Oeste o quémalo hasta los cimientos!!!

El Asalto a Middenheim es la campaña de Warhammer, donde los Skavens y sus aliados irrumpen en los tableros de juego urbanos de la norteña ciudad del Imperio de Middenland. Las partidas serán de 1.000 y 2.000 puntos, con batallas multijugador y asedios.

Finalmente, si quieres jugar una campaña de Warhammer 40,000, apúntate a la Segunda lucha por Armaggedon: Orkoz, Caos, alienígenas oportunistas, orkoz...máz orkoz y valientes defensores del Imperio! Partidas de Muerte en las Calles y Apocalipsis, a 1.000 y 2.000 puntos.

Si prefieres venir a jugar partidas cortas con tus amigos, recuerda que puedes utilizar nuestras mesas de juego reservando con antelación.
Por si todo esto fuera poco, de lunes a sábado se realizan diferentes talleres de Hobby. Contacta con la tienda y apúntate al que quieras.

¡¡Con tal diversidad de actividades, ya no tienes excusa para no participar!!
Organizador: Games Workshop Roger de Lluria
Teléfono: 93 272 6976
Lugar: c/ Roger de Lluria, 53 - Barcelona

Todo el mes

EN LUDUS BELLI MÓSTOLES...
Estas Navidades podrás disfrutar de un gran número de actividades en la tienda Ludus Belli Móstoles. Como cada año se celebran los torneos eliminatorios de Navidad, tanto de Warhammer como de Warhammer 40.000, ambos comenzarán el día 17 de diciembre y enfrentaran a los jugadores a lo largo de las Navidades en un torneo del K.O., decidiéndose el ganador durante la víspera de Reyes.

Además, la tienda organiza un torneo de Warhammer de 2.000 puntos para el día 20 de diciembre y otro de Warhammer 40,000 de 1.500 puntos para el día 27 de diciembre, ambos con una inscripción de 10€ y un máximo de 16 plazas.

Por si fuera poco, también organizan talleres de pintura, aerografía y escenografía. Además, realizan tardes de batalla de Apocalisis, Planetstrike y una megabatalla de Warhammer.

Recuerda que toda la información la podrás encontrar en el foro de la página oficial de Ludus Belli www.ludusbelli.es/foro

Responsable: Tomas **Teléfono:** 91 239 38 29
E-mail: gorko@ludusbelli.es
Lugar: c/ Río Tajuña, 8 - Móstoles.

Todo el mes

ACTIVIDADES EN BANDA DESEÑADA
Banda Deseñada cuenta con una gran agenda de actividades y talleres a lo largo de los meses, en diciembre destacamos los cursos de montaje, preparación y pintura con aerógrafo de vehículos voladores y similares, como pueden ser un Valquiria o un Land Speeder, por ejemplo.

Además, recuerda que los sábados por la mañana tienen lugar los talleres de pintura.

Si quieres profundizar tus conocimientos del Hobby, no dudes en ponerte en contacto con la tienda, ¡seguro que tienen una actividad o taller a tu medida!

Más información:
Banda Deseñada -
C/ Cataluña, 27, bajo - Vigo -
Telf. 986 129 571 -
banda@mundo-r.com

www.games-workshop.com

La información del evento es correcta, salvo error tipográfico, en el momento de ir a imprenta. Games Workshop no se hace responsable de los eventos no organizados por Games Workshop.

2 al 8 de diciembre

CONCURSO DE PINTURA KHANDIANOS DE ESTALIA

El club Khandianos de Estalia y la tienda Premium Estalia organizan conjuntamente un concurso de pintura, el cual ya tiene abierta su inscripción.

Para poder participar debes abonar el simbólico precio de 1€ y enseñar la miniatura antes de pintarla, la puedes presentar en la tienda cordobesa Estalia o bien colgar una imagen en el foro de los Khandianos de Estalia. La fecha límite para presentar la miniatura pintada es el día 8 de diciembre, por lo que la entrega de premios se realizará el día 9 de dicho mes.

Las categorías en las que puedes participar son:

- Miniaturas Warhammer
- Miniatura Warhammer 40.000
- Miniatura del Señor de los Anillos

¿Ya sabes con qué miniatura vas a participar?

Más información:

Khandianos de Estalia - Alejandro Arrabal - Kkhandianos@hotmail.com - www.khandianos.superforo.net

Estalia - c/ Vazquez Aroca, 20 - Córdoba - Telf. 957 086 187 - estalia@gmail.com

5 de diciembre

VII TORNEO WARHAMMERALCALA

Categoría: Open Warhammer

Detalles: El club Warhammer Alcalá organiza el día 5 de diciembre la VII edición del Torneo Warhammeralcala. El torneo cuenta con plazas para 30 participantes y se jugará a 2.000 puntos sin personajes especiales. El torneo contará con la presencia de árbitros. La inscripción tiene un valor de 10€.

Quienes deseen jugar este torneo de Warhammer deben contar con al menos el 75% de los puntos de su ejército pintado, teniendo en cuenta que se considera una miniatura pintada cuando tiene al menos tres colores.

Los ganadores recibirán como premio material de Hobby y trofeos, además se realizarán sorteos al finalizar el torneo.

Inscripción: 10€ **Responsable:** Ángel **E-mail:** warhammeralcala@yahoo.es
Teléfono: 636 787 241 **Lugar:** Avenida Virgen del Val nº 2. Casa de la juventud de Alcala de Henares, Madrid.

La información del evento es correcta, salvo error tipográfico, en el momento de ir a imprenta. Games Workshop no se hace responsable de los eventos no organizados por Games Workshop.

5 de diciembre

3º GT NAVIDAD VILLA CATARROJA WARHAMMER

Ávalon Catarroja realiza su torneo de Warhammer navideño el próximo 5 en la sala de eventos del Bar Polideportivo Municipal de Catarroja.

El torneo de Warhammer tendrá plazas para 40 participantes y se jugará a 2.000 puntos y en tres rondas. Hay que tener en cuenta que en este torneo no se permiten personajes especiales.

El coste de la inscripción será de 15 euros, la cual incluye comida, regalo de inscripción, sorteos y premios.

Teléfono: 961 175 780 **E-mail:** avaloncatarroja@ono.com

Lugar: C/ Torero Antonio Carpio, 18, bajo 46470 Catarroja - Valencia

5 de diciembre

TORNEO WARHAMMER 4º ANIVERSARIO

Organizador: Zona 84 Categoría: Open Warhammer
Detalles: La tienda Hobby Games organiza su torneo anual de Warhammer el próximo 5 de diciembre. Dicho torneo se celebra con motivo de 4º Aniversario y en esta ocasión se jugará a 2.000 puntos, sin personajes especiales. El evento contará con plazas para 50 participantes, teniendo la inscripción un coste de 7€.
¡Súmate a este torneo y celebra junto a Hobby Games su aniversario!
Inscripción: 7€ **Responsable:** Ángel/ David
Teléfono: 926 254 966
E-mail: zona84@hobbygame.es
Lugar: c/ Calatrava Nº 24 - Ciudad Real
Web: www.hobygame.es

6 de noviembre

3º GT NAVIDAD VILLA CATARROJA WARHAMMER 40,000

El torneo de Warhammer 40,000 organizado por Ávalon Catarroja con motivo de la Navidad tendrá lugar el próximo 6 de diciembre en las instalaciones de la tienda valenciana.
En este torneo podrán participar un máximo de 60 jugadores, el cual se jugará a tres partidas, en formato suizo con ejércitos de 1.750 puntos. Se permiten todos los personajes especiales que no indiquen que necesitan permiso del oponente para jugarse.
Además de premiar a los tres mejores clasificados del torneo, se concederá premio de pintura y premio personalización a los ejércitos que más votos hayan recibido por parte de los participantes. A su vez, la organización concederá otro premio en cada categoría a su elección como mención especial.
El coste de la inscripción será de 15 euros, la cual incluye comida, regalo de inscripción, sorteos y premios.
Teléfono: 961 175 780 **E-mail:** avaloncatarroja@ono.com o rafaramon@yahoo.es
Lugar: C/ Torero Antonio Carpio, 18, bajo 46470 Catarroja - Valencia

7 de diciembre

I TORNEO GALLEGO DE WARHAMMER

La Asociación Cultural Novotebeo junto con las tiendas gallegas, Aquilonia, Banda Deseñada, Librería Paz, Metropoliscomics, Norma Comics Vigo, Totem Lugo, y Zónula Catro son las responsables de organizar el I Torneo Gallego Warhammer - Os Novos Brioneses, el cual tendrá lugar el día 7 de diciembre en el Centro Cultural Torrente Ballester de Ferrol, La Coruña.

El torneo constará de tres rondas de juego, se jugará a 1.500 puntos y cuenta con plazas para 50 participantes.

La inscripción tiene un coste total de 20€ e incluye: la comida, los premios para los cinco primeros puestos, sorteos y un regalo para todos los participantes. Además, también habrá un premio especial para el jugador junior (menos de 16 años) mejor clasificado y para el ejército mejor pintado.

La temática del torneo como "Os Novos brioneses" es un homenaje a la batalla de Brión. Un evento local de la población de Ferrol, que consiste en una reconstrucción histórica de la batalla entre los ingleses y los españoles en el siglo XIX.

Inscripción: 20€ **Teléfono:** 981 300 416 **E-mail**: acnovotebeo@yahoo.es **Web:** www.osnovosbrioneses.com
Lugar: Centro Cultural Torrente Balleste - Rua Concepción Arenal S/N - Ferrol, La Coruña.

La información del evento es correcta, salvo error tipográfico, en el momento de ir a imprenta. Games Workshop no se hace responsable de los eventos no organizados por Games Workshop.

12 de diciembre

CONCURSO DE PINTURA EN GW VALENCIA

Como todos los años en diciembre, el centro de hobby Games Workshop Valencia organiza su concurso de pintura de Navidades.

El precio de la inscripción es de 3€ para los menores de 16 años y 5€ para los mayores de 16. Todo el dinero recaudado irá destinado a los premios para los ganadores de las siguientes categorías:

- 1ª Mejor miniatura individual
- 2ª Mejor regimiento, escuadra o unidad
- 3ª Mejor Monstruo, o máquina de guerra.
- 4ª Jóvenes Promesas (menores de 16 años)
- 5ª Open

Si pintar es tu afición, ¡afila tus pinceles y prepárate para este clásico de las navidades Games Workshop!

Más información: Games Workshop Valencia
Teléfono: 963515727 **Dirección:** c/ Roger de Lluria, 11 - València.

12 de diciembre

TORNEO WARHAMMER QUIMERA

Quimera organiza su torneo de Warhammer el día 12 de diciembre, éste se jugará a 1.500 puntos, sin personajes especiales. El torneo contará con 18 plazas y el valor de la inscripción equivale a 12€.

Responsable: Paco
Teléfono: 914 096 843
E-mail: pfquimera@gmail.com
Lugar: c/Jorge Juan, 112 - 28028 Madrid
Web: www.quimeraminiaturas.es

12 de diciembre

TORNEO SE NOS VA DE LAS MANOS

¡¡Si alguna vez soñaste con llevar 8 unidades singulares, este es tu torneo!! La tienda Premium Avatar Games hará tu sueño realidad en su torneo de Warhammer del 12 de diciembre, el que se jugará con ejércitos de 1.500 puntos. La inscripción tiene un valor de 10€, los cuales irán destinados, en tu totalidad, a premios.

Responsable: Sergio **Teléfono:** 914 737 971
E-mail: avatargames@avatargames.es
Lugar: c/ Martín de Vargas, 44 - Madrid.
Web: www.avatargames.es

12 de diciembre

TORNEO WARHAMMER 40,000 KABURI

Como cada mes, la tienda barcelonesa Kaburi Rol & Games organiza su torneo, en esta ocasión para el sistema Warhammer 40,000, el cual se jugará a 2.000 puntos y se aplicará la regla como lo ves, es como es (CLVECE). Podrán participar en él hasta de 20 participantes.

Para poder participar debes abonar la inscripción que tiene un coste de 17€ y entregar la lista de ejército al menos un día antes.

El coste de la inscripción incluye: café y pasta por la mañana, bocata y refresco al mediodía, y premios.

Inscripción: 17€ **Teléfono:** 932 318 657
E-mail: kaburi.sd@gmail.com **Lugar:** Passeig de Sant Joan, 11 - Barcelona

13 de diciembre

TORNEO WARHAMMER 40,000 EL VIEJO MUNDO

El Viejo Mundo organiza este mes un torneo de Warhammer 40,000 para 22 participantes, el cual se jugará con ejércitos de 2.000 puntos.

El coste de la inscripción equivale a 10€.

Responsable: Victor
Teléfono: 93 870 3163
E-mail: tienda.elviejomundo@hotmail.com
Lugar: c/Mare de Deu de Montserrat, 52 - Granollers
Web: www.elviejomundo.com

El Viejo Mundo
Jocs i Wargames

19 de diciembre

TORNEO ANIVERSARIO DE AQUILONIA

Aquilonia tiene previsto realizar un torneo de Warhammer para 40 jugadores, el cual se jugará con ejércitos de 2.000 puntos, en 3 rondas con sistema de emparejamientos suizo.

Para participar tienes que presentar o enviar por e-mail tu lista de ejército al menos tres días antes del torneo. Respecto a la inscripción, si la realizas previamente tendrá un coste de 8€ y si la haces el mismo día del evento el valor será de 10€, estos precios incluyen premios y picoteo por la tarde.

Teléfono: 881 873 899
E-mail: info@aquilonia.es
Lugar: c/Francisco Añon, 13 - La Coruña
Web: www.aquilonia.es

La información del evento es correcta, salvo error tipográfico, en el momento de ir a imprenta. Games Workshop no se hace responsable de los eventos no organizados por Games Workshop.

19 de diciembre

NOCHE DE INSOMNE EN AVATAR GAMES

Las noches de insomne en la tienda madrileña se están convirtiendo en una tradición mensual donde los participantes pasan horas de diversión.

Seguramente tú ya sepas de lo que hablamos, si no es el caso ¡no puedes perdértela! El sábado 19 de diciembre a las 22hs. ya tienes cita en c/ Martín de Vargas, 44 - Madrid, ¡no puedes faltar!

Más información: 91 4737971 - avatargames@avatargames.es

19 de diciembre

TORNEO WARHAMMER 40,000 QUIMERA

El torneo de Warhammer 40,000 organizado por la tienda madrileña Quimera se jugará el 19 de diciembre a 1.750 puntos. Cuenta con 18 plazas, siendo el coste de la inscripción 12€.

Responsable: Paco
Teléfono: 914 096 843
E-mail: pfquimera@gmail.com
Lugar: c/Jorge Juan, 112 - 28028 Madrid **Web:** www.quimeraminiaturas.es

27 de diciembre

TORNEO WARHAMMER 40,000 DE LOS SANTOS INOCENTES

Este torneo de Warhammer 40,000 organizado por Avatar Games para 14 participantes, se jugará a 1.500 puntos. La particularidad de este torneo es que a lo largo del mismo los participantes sufrirán muchas inocentadas. ¿Estás dispuesto a participar?

Inscripción: 10€
Responsable: Fher
Teléfono: 914737371
E-mail: avatargames@avatargames.es
Lugar: c/ Martín de Vargas, 44 - Madrid.
Web: www.avatargames.es

3 de enero 2010

IV TORNEO EL SEÑOR DE LOS GARBANZOS

La Asociación Sociocultural Chichi Garbanzo y el Club Pelargir son los responsables de organizar uno de los torneos más números en lo que a El Señor de los Anillos se refiere. El próximo 3 de enero de 2010 tendrá lugar el IV Torneo El Señor de los Garbanzos, en la ciudad sevillana de Paradas.

El torneo se jugará en tres escenarios con ejércitos de 600 puntos y contará con árbitros oficiales.

Al mismo tiempo y por primera vez, se disputará el I Concurso de Pintura El Señor de los Garbanzos. Por lo que si además de gustarte este sistema de juego, disfrutas pintando tu ejército, ¡esmérate que tienes posibilidades de ser el primer ganador de este concurso!

Ya lo sabes, empieza el año de la mejor manera: ¡participa en el torneo de El Señor de los Anillos!

Inscripción: 7€
Teléfono: 615 519 566
Lugar: Sala Cultural La Comarcal, Paradas, Sevilla.
Responsable: Manolo Cobano
E-mail: karavatis@yahoo.es

La información del evento es correcta, salvo error tipográfico, en el momento de ir a imprenta. Games Workshop no se hace responsable de los eventos no organizados por Games Workshop.

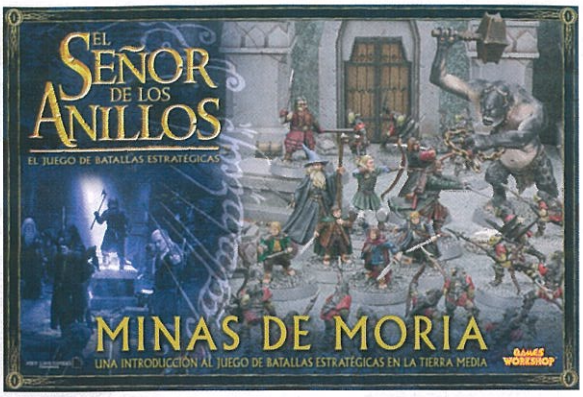
GAMES WORKSHOP

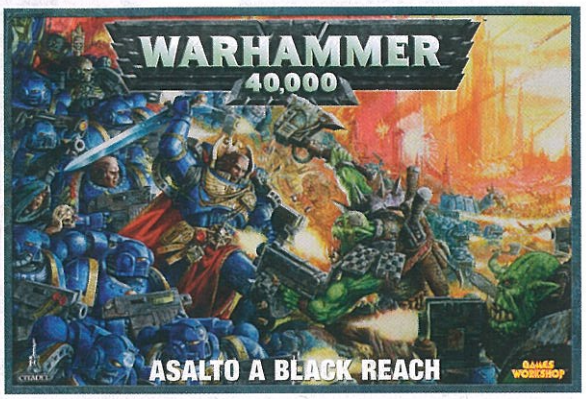
PUNTOS DE VENTA INDEPENDIENTES

¡El lugar más cómodo para comprar!

- Cerca de tu casa.
- Las cajas y artículos de hobby más populares.
- Vendedores oficiales.

Con casi 300 tiendas en España, nunca te encontrarás lejos de ninguna de ellas, lo que las hace el lugar ideal para cubrir tus necesidades de hobby.
Se dedican a llevar el material más popular de Games Workshop, ¡así que seguro que podrás encontrar exactamente lo que estás buscando!
Todas nuestras tiendas independientes son vendedores oficiales de los productos de juego y hobby Games Workshop.





¿Quieres ser un PUNTO DE VENTA INDEPENDIENTE?

Buscamos nuevos distribuidores para nuestros productos. Si conoces el Hobby Games Workshop y quieres incorporarte a nuestra lista de Puntos de Venta Independientes contacta con nuestro Departamento Comercial.

TELÉFONO: 93 492 17 00

tradesales@games-workshop.es

LISTADO DE TIENDAS

Todas las tiendas Games Workshop, puntos de venta independientes y clubes a tu alcance.

GAMES WORKSHOP Centros de hobby

Las tiendas Games Workshop son nuestros propios centros de hobby. Cada tienda dispone de instalaciones para pintar y jugar y nuestros dependientes son expertos en el hobby. Las Tiendas Games Workshop aparecen marcadas en rojo en las páginas del Directorio.

HORARIOS

Las tiendas Games Workshop se encuentran en todas partes, en ciudades grandes y pequeñas, en centros comerciales y en la calle. Por este motivo, los horarios de las tiendas varían enormemente.

Por eso te recomendamos que te pongas en contacto con la tienda que te interese antes de visitarla.

También puedes encontrar todos los detalles de la tienda que te interese con nuestro Buscador de tiendas:

www.games-workshop.com

Gama de productos

En nuestras tiendas Games Workshop encontrarás una amplia gama de miniaturas de Warhammer 40,000, Warhammer y El Señor de los Anillos, además de nuestros productos y material del hobby necesarios para organizar, montar y pintar tus ejércitos.

Pero si hay algo que no encuentras en nuestras estanterías, en todas nuestras tiendas encontrarás un punto de venta online desde el que tendrás acceso a toda nuestra gama de miniaturas Citadel, incluyendo las de Juegos de Especialista, Coleccionista y packs de componentes que te permiten personalizar tus ejércitos.

Y lo que es más, si eliges la opción de envío a la tienda, te lo enviaremos de manera GRATUITA.

Zonas de juego

Todas nuestras tiendas tienen mesas donde puedes jugar con tus ejércitos. Sin embargo, los centros de Hobby con esta distinción disponen de tableros de juego adicionales y más espacio disponible para jugar.

Consejos de pintado y modelado gratis

No importa cuál sea tu nivel de pintura o modelado porque después de pasar 30 minutos con uno de nuestros dependientes, tus conocimientos mejorarán y seguro que aprendes alguna cosa nueva.

Consejos sobre el juego y sus tácticas gratis

Nuestros dependientes son jugadores experimentados (¡después de todo, es su mayor afición!). Te ofrecerán consejos tácticos, te ayudarán a organizar tu ejército para que puedas ganar batallas, y resolverán las dudas de reglas que tengas .

Actividades diarias.

En nuestras tiendas Games Workshop, cada día realizamos una actividad diferente para que podáis disfrutar del hobby de múltiples maneras. Pasa por tu tienda más cercana, y encontrarás la que más se ajuste a tus intereses y disponte a divertirte.

GAMES WORKSHOP TIENDAS PREMIUM

Las Tiendas Premium de Games Workshop son un selecto grupo de puntos de venta independientes que, en toda España y Europa, pueden ofrecerte una "experiencia total del Hobby", y son lo más parecido a un Centro de Hobby Games Workshop que puedes encontrar.

- Las Tiendas Premium son puntos de venta independientes que ofrecen gran parte del catálogo de Games Workshop.
- Si buscas alguna miniatura o caja en concreto que no tengan en la tienda, estos profesionales pueden darte acceso a todo el catálogo de Games Workshop mediante Venta Directa.
- Tienen personal que conoce perfectamente el Hobby y pueden darte consejos que van desde cual sería la siguiente caja que tendrías que adquirir para ampliarlo, hasta cual es la mejor táctica para derrotar a tu adversario.
- Estas tiendas ofrecen clases de pintura y demás actividades de Hobby, como por ejemplo, talleres de conversiones. Ponte en contacto con tu Tienda Premium más cercana para saber más.
- Las Tiendas Premium también cuentan con las suficientes mesas de juego en la tienda como para hacer partidas introductorias, hacer torneos en la tienda, organizar megabatallas o prestarte el espacio necesario para que te montes tus partidas.

¡Búscalas en la siguiente lista!

Si tienes un Punto de venta Independiente y crees que puedes ser nuestra próxima Tienda Premium, ¿por qué no nos llamas?

PARA MÁS INFORMACIÓN, PONTE EN CONTACTO CON TU COMERCIAL HABITUAL

LISTADO DE TIENDAS
Octubre 2009

CLAVE

CENTRO DE HOBBY GAMES WORKSHOP
(•) Indica que la tienda cuenta con zona de juego.

TIENDA PREMIUM
Cuenta con la mayor parte del catálogo.*

APERTURA DE UNA NUEVA TIENDA
Te indica los nuevos establecimientos a tu disposición.

** Para asegurarte que tienen lo que necesitas en la tienda, te aconsejamos que les llames primero.*

A CORUÑA
ALITA COMICS
Ronda de Nelle 120. A Coruña
ALITA ORZAN
C/ Orzán 110. A Coruña
AQUILONIA
C/ Francisco Añon, 13. A Coruña
LIBRERÍA QUIJOTE
C/ Real 11. El Ferrol
METROPOLIS
C/ María, 183. El Ferrol
ZONULA CATRO
Av. Rosalía de Castro 29, local 217. Santiago de compostela

ALBACETE
LA MAZMORRA DEL ANDROIDE
C/ Blasco de Garai 10. Albacete
ARGOS INTERNET
C/ Real, 16. Villarobledo

ALICANTE
ARTESANS
Plaza de Baix, 2. Javea
ATENEO COMICS
C/ Serrano 10. Alicante
COMIX CITY
C/ Medico Pascual Perez 36 B. Alicante
ISENGARD
Av. Libertad 52. Elche
LA FORJA
C/ Isabel la catolica, 35. Alcoi
LA ULTIMA FORTALEZA
Plaza General Mancha 7 bjo. Alicante
MAGIC FACTORY
C/ Villafranqueza, 17 A4. San Vicent del Raspeig
MISTERY COMICS
C/ Gasset y Artime, 22B. Alicante
PINTURA Y DECORACION L'ALFAS
Av. País Valenciano 10. Alfaz del Pi
PÚBLICS
C/ Patricio Ferrandiz 16. Denia
RIVENDEL
Avda. Benidorm, 4. Villajoyosa.
RODAS CÓMICS
C/ Campo Amor 99. Torrevieja
TEOREMA
C/ Notario Salvador Montesinos, 3. San Juan de Alicante

ALMERÍA
HOBBY ARTE
Ctra. de málaga, 17. Sta. Mª del Aguila
HOBBYZONA
Valle Inclán 18. Roquetas de Mar
QUALITY CENTER
Av. de la estación, 28. Almeria
QUALITY CENTER
Av. Federico García Lorca 119, Bajos. Almería

ANDORRA
TIC TOC JOGUETS
Av. Meritxell 62. Andorra la Vella

ARABA
AEROMODELISMO ESCOBAR
C/ Chile, 3. Vitoria
LIBRERÍA RONIN
C/ Pintor Jesús Apellaniz 3. Vitoria

ASTURIAS
CAPUA HOBBY'S
C/ Marques de Casa Valdes 55. Gijón
JUGUETECAS 01
C/ La Lila 12. Oviedo
JUGUETECAS 02
C.C. Parque principado local 37, paredes s/n. Siero
NEXUS 7
C/ Historiador Juan Uría, 15. Oviedo
RECICLA-2
C/ Pablo Iglesias 14. Aviles

ÁVILA
BAZAR JUGUETERIA CATTY
Pº de San Roque, 14. Ávila

BADAJOZ
METROPOLIS CIBER
C/ Inocencia Rodriguez Rubio 1. Badajoz

BALEARES
GW MALLORCA
Sant Juan de la Salle 2, Bajos.
Palma de Mallorca. Tel. 971 75 84 79
NUEVA ERA
C/ Francisco Sancho, 29. Palma de Mallorca
BABA DISCOS
Plaza Antoni Mateu S/N. Inca
IL-LUSIONS I OCI
C/ Sindicat, 66. Llucmajor
KENIA
C/ Anselmo Clave 12. Palma de Mallorca
MAGATZEMS SES VOLTES
C/ Ses Moreres, 6. Maó
MAQUEHOBBY EIVISSA
C/ Murcia 19. Ibiza
MON FANTASTIC
Pº Ferrocarril nº68. Manacor
MORIA
C/ Via púnica, 4. Ibiza

BARCELONA
• GW ROGER DE LLURIA
Roger de Lluria, 53
(entre Aragó y Consell de Cent)
Barcelona. Tel. 93 272 69 76
GW BADALONA
C/ Sant joaquim, 40
Badalona. Tel. 934642400
GW DEU I MATA
Deu i Mata, 96 (esquina Prat d'en Rull)
Barcelona. Tel. 93 410 15 21
GW GAUDÍ
Avda. Gaudí 74 (frente al Hospital de Sant Pau)
Barcelona. Tel. 93.436.87.82
GW L'HOSPITALET
C/ Riera Blanca, 14
L'Hospitalet del Llobregat. Tel. 93 448 83 82
EL SINDICAT DEL JOC
C/ Mercé, 15. Badalona
KABURI ROL & GAMES
Pso. de San Joan 11. Barcelona
4º MILENIO
C/ Vista Alegre 22. Cornellà
ARC VOLTÀIC
C/ Sant Joan 1. Gavà
C DE COMIC
C/ El Pilar, 43. Premiá de Mar
CA LA MADRONA
C/ Dels Ferrers 5. Vilafranca del Penedès
DAU INICIATIVES S.L.
C/ Francesc Macia 47. Rubí
DRIM ABRERA
Ctro. Cial. Montserrat. Abrera
DRIM ANEC BLAU
C.C. Ànec Blau. Avd. Canal Olímpic, 2401.. Castelldefels
DRIM CRAYWINCKLE
o C/ Craywinckle, 12. Barcelona
DRIM CUBELLES
C/ Roselló. Naus 13-14.Pol Ind Les Salines. Cubelles
DRIM GALLECS
Gallecs C/ Francesc Ferrer i Guàrdia, 30-32. Local 1
Mollet del Vallès
DRIM GRANOLLERS
Ctro. Cial. Granollers Nord. Granollers
DRIM IGUALADA
C/ Leccó, 3 Pol Ind Les Comes. Igualada
DRIM L'AMETLLA
C.C. Sant Jordi Ctra-17 Km 27, Ed 2-3. L'Ametlla del Vallès
DRIM LA MAQUINISTA
C.C. La Maquinista C/Potosí, 2. Local B-08.. Barcelona
DRIM LUDO
o Ctro. Cial. Baricentro, Loc 166. Barberà del Valles
DRIM PEQUELAND
Ctro. Cial. Glorias, Loc B-307. Barcelona

La información de la tienda es correcta, salvo error tipográfico, en el momento de ir a imprenta. Games Workshop no se hace responsable de los eventos no organizados por Games Workshop.

DIRECTORIO

CLAVE

CENTRO DE HOBBY GAMES WORKSHOP
(•) Indica que la tienda cuenta con zona de juego.

TIENDA PREMIUM
Cuenta con la mayor parte del catálogo.*

APERTURA DE UNA NUEVA TIENDA
Te indica los nuevos establecimientos a tu disposición.

** Para asegurarte que tienen lo que necesitas en la tienda, te aconsejamos que les llames primero.*

DRIM SANT CUGAT
Ctro. Cial. Pryca, Loc 26. Sant Cugat del Valles
DRIM SITGES
Avda. Camí Pla, 13. Nau 6. Pol Ind Mas Alba. Sitges
DRIM TERRASA
C/ Saturn, 78. Pol. Ind. Can Parellada. Terrasa
DRIM TOYS CENTER
C/ Ctro. Cial. Llobregat Eroski, Loc MB03. Cornellà
DRIM VIC
C/Sabadell, 18-20. Pol.Ind. Sot dels Pradals. Vic
EL DRAC
C/ Major, 63. Torrelles de Llobregat
EL VIEJO MUNDO
C/ Mare de deu de Montserrat, 52. Granollers
FERRAN JOGUINES
C/ Jesus, 29. Sitges
HOMOLUDICUS
C/ Barcelona, 92. Granollers.
INTERKITS BARICENTRO
Ctro. Cial. Baricentro, Loc. 104-a. Barbera del Valles
INTERKITS DIAGONAL MAR
Ctro. Cial. Diagonal Mar Loc 1430. Barcelona
INTERKITS GLORIES
Ctro. Cial. Barcelona Glories, Loc. B-235. Barcelona
INTERKITS GRAN VIA 2
Crto. Cial Gran Via 2, local A-57. Barcelona
INTERKITS L´ILLA
Ctro. Cial. L´Illa, Loc. 1.09-1.10. Barcelona
INTERKITS LA MAQUINISTA
C/ Ciutat d´Asunció s/n, Loc 66B. Barcelona
INTERKITS MAREMAGNUM
Ctro. Cial. Maremagnum, Loc. 128 A. Barcelona
INTERKITS MAX CENTER
Ctro. Cial. Max Center La Farga, Loc. P28 Bis. L´Hospitalet de Llobregat
INTERKITS MONTIGALÀ
Ctro. Cial. Montigala, Loc. 66. Badalona
INTERKITS ST QUIRZE
Ctro. Cial. Alcampo, Loc. 70. Sant Boi de Llobregat
INTERKITS TERRASA
Av. Del Vallés 464, Ctro. Cial. Continente, Loc. 1. Terrassa
ILURO COMICS
C/ Ronda Prim, 86. Mataró
JOGUIBA
C/ Àngel Guimerà, 52. Manresa
JOGUINES PARDO
Av. Primavera. Cerdanyola
JOGUINES PARDO
C/ San Ramon, 99. Cerdanyola del valles
LA BATCUEVA
Avda. Catalunya, 199. Palau de Plegamans
LAIETA
Av. Catalunya, 38. Sant Adrià del Besos
LANDROMINA
C/ San Llorenç, 24. Terrassa
LITERATOR
C/ Parc estatut, 5. Olesa de monserrat
MISCEL-LANIA
C/ Canpins 1. Sant Celoni
NITROMAX
C/ Manlleu 18. Vic
PLAN B
C/ Biada 2. Barcelona
RINCÓN DEL FRIKI
Avda. Onze de setembre, 112. Sabadell
SLOT´N ROL
C/ Girona, 153-155. El Prat de LLobregat
TABULA
C/ Recreo, 40. Vilanova i la Geltru
TAIKO COMICS
C/Gravina 6, loc. 4. Mataró
TOT HOBBY
C/ Merçe 12, Local 7. Vilanova i la Geltru
TRASHTERO
Avda. Diagonal, 17. Local 3. Castelldefels

BIZKAIA

GW BILBAO
Pérez Galdós 6. Bilbo. Tel. 94 444 31 08
HOBBIES ANABASIS
C/ Barrio Pando, C.C Balloni. Portugalete
MISTER MODEL
C/ Gobela, 15. Las Arenas
PETER´S LAND
C/ Juan de Garay 5. Bilbao
WARGAMES
C/ Fika, 50-52. Bilbao

BURGOS

AVALON BURGOS
C/ San Julián, 5. Burgos
VIÑETAS
C/ San Carlos 4. Burgos
VIÑETAS
C/ Vitoria 177. Burgos

CÁCERES

DEATHMATCH
C/ Hernando de Soto, 23. Cáceres
MUNDOGAMES-CIBERGAMES
C/ Sor Valentina Miron, 20. Plasencia

CÁDIZ

AMULETO
C/ Buen Aire 2. Algeciras
EL CABALLERO EBURNEO
C/ Mendez Muñoz, 18. La Línea de la Concepción
EL CRISTAL OSCURO
C/ Verónica, 9. Puerto de Santa María.
EL ULTIMO HOGAR
C/ Maria Antonia de Jesus Tirado, 13. Jerez
HOBBY MACIAS
Ctra. de Madina, 40. Chiclana
LA COMARCA
C/ Pintor Alonso Cano, 4. Cádiz
LEGENDS CÁDIZ
C/ Antonio Lopez 5 Bajos. Cádiz
NOSTROMO
C/ Cuatro Juanes, 4. Jerez de la Frontera
P.V.P. JEREZ
C/ Siervas de María, 4o Jerez de la Frontera
PLANETA PROHIBIDO
C/ Antonio Muñoz Quero 5. Cádiz
SOPA DE LETRAS
C/ De la plaza 31. Puerto Real
TOY SOLDIER
C/ General García Herrán 4. San Fernando

CANARIAS

PORTO
C/ Senador Castillo Olivares 9. Las Palmas
COMICS Y MAZMORRAS
C/ Ramón y Cajal 11. Santa Cruz
DAGOBAH
C/ Heraclio Sanchez s/n Local 22. La Laguna
EL ARBOL BLANCO
El Juego Pg Cine Aguere Local 17. La Laguna
EL GUANCHE FRIKI
C/ El Pedro 18. Arrecife
EL LABERINTO
C/ Ramon y Cajal, 16, loc. I. Santa Cruz
FORJA RÚNICA
C/ Rafael Garcia Perez, 11 loc. D. Las Palmas
HOBBY´S
C/ Leon y Castillo 14. Arrecife de Lanzarote
MULTIHOBBIES
C.C. Las Ramblas Centro. Av. Juan Carlos I, 29. Las Palmas
PAPELERIA EL BUHO
C/ Manuel Bello, 4. Adeje
VALIUM HOBBIES
C/ Procesador 15. Jinamar Telde

CANTABRIA

ALEXANDRÍA
C/ Raimundo Cicero Arteche, 1. Torrelavega
ACD. PINTURA ALEJANDRO MARCHANTE
C/Pando, 6. Torrelavega
HOBBY MODELS
C/ Alday s/n Ed. Valle Real, local b, 43. Maliaño
NEMESIS
C/ Gravina 9. Santander

CASTELLÓN

DRIM BENICARLÓ
C.C. Costa de Azahar . Ctra. Nacional 340, Km. 1.042. Benicarló
JUGUETES PASQUAL ROCHERA
C/ San Miguel 31. Vila-Real
LA ORDEN DEL DRAGON
C/ Tarragona 4. Castellón
MARTELL DE GUERRA
Av. Francia 37. Villareal
MOL-ROD DISC C.B.
Plaza del Real 18. Castellón
PLASTICOS SALVADOR
Av. Corazon de Jesus 55. Vall D´uxó

CIUDAD REAL

HOBY GAME
C/ Calatrava, 24. Ciudad Real
IMAGINA
C/ General Benavent García 5. Alcazar de San Juan

CÓRDOBA

ESTALIA
C/ Vazquez Aroca Nº 20. Córdoba
ALA DELTA
C/ Diego Serrano, 27o Córdoba
CIBERIA
C/ Santa Rosalia 5. Cabra
COMFERSAN
Priego de Cordoba. Priego de Córdoba
CONTROLA 2
C/ Santa Rosalia 9-13. Cabra
DRACOTIENDA JUEGOS
C/Párroco Agustín Molina, 26

CUENCA

GAMEGAME
Pso. San Antonio 68. Cuenca
LA COMICTECA
C/ Hermanos Valdés, 12. Cuenca

GIPUZKOA

GW SAN SEBASTIÁN
Centro Comercial la Bretxa
Plaza de la Bretxa 1, local B-43-44 (1 Planta)
San Sebastián-Donostia. Tel. 94 343 05 56
TINTA COMICS
C/ Jose Eguino , 10. Irun

GIRONA

TRIPIJOC GIRONA
C/ Sequia, 21. Girona
DRIM BLANES
Avda. Europa, 26. Bloc 1, naus 5-6.
HOBBYS XAVI
C/ Sant Llatze 39. Figueres
INTERKITS-GIRONA
C/ Camí dels Carlins 10 local 1 33b. Girona
JOCKER JOCS DE BLANES
C/ Bellaire 33-35, loc. 3. Blanes
TRASTETS
C/ Major, 57. Puigcerdà

GRANADA

FLASH
C/ San Anton 48. Granada
HOBBY´S GRANADA
C/ Agustina de Aragón 31. Granada
INDIANA COMICS
Pasj. Recogidas S/N. Granada
JUGUETES Y DEPORTES CARHY
Rbla. De Capuchinos 27. Motril
MODELISMO FLANDES
Av. Pablo Picasso, 28 local 3. Granada
NOSTROMO
C/ Buensuceso, 1. Granada
PUNTO DE ENCUENTRO
C/ Real Baja, galerías rosal local6. Ogijares
SUPERMERCADO DEL JUGUETE
C/ Gracia 12. Granada
WARMANKITS
Pasaje Cruz de Mayo (esquina). Granada

GUADALAJARA

KINGDOM (GUADALAJARA)
C/ Pedro Salinas 5. Alovera
WALKYRIA COMICS
C/ Ferial 6. Guadalajara

HUELVA

EL BALUARTE
C/ San Geronimo, loc. 1A. Aracena
HOBBY HUELVA
C/ Muñoz de Vargas 8. Huelva

HUESCA

EL BAUL DE HILARIA
C/ Mayor 4. Jaca
LIBRERÍA SALLAN
C/ Joaquin Pano 17. Monzón
MAS QUE HOBBIES
Pº. de las autonomias 7. Huesca
RCPC
Avda. del Pilar, 40. 1º Derecha. Monzón.

JAÉN

CENTRO RECREATIVO MILLENIUM
C/ Dr. Arroyo 10. Jaén
TRASGOS
o Avda. Andalucia, 94. Jaén

LA RIOJA

GONLEZ
C/ Lerida, 2 C.C Berceo. Logroño
MORIA
C/ Tirso de Molina 10. Logroño

LEÓN

BRICOLOR
C/ Felipe Herce, 3. Ponferrada
BRICOLOR
Av. Valdes 20. Ponferrada
COPELEN
C/ Batalla del clavijo, 39. León
GOTHIC ARMY
C/ La bañeza 21. León
HOOBYS
C/ Puerta Obispo, 9. Astorga

LLEIDA

CASA ESQUÉ
Plaça. Major 13. Tàrrega
LLEIDA HOBBY
C/ Roca Llaurador 27. Lleida
TALEIA
C/ Vallcalent 9. Lleida

LUGO

LIBRERÍA TOTEM
Plz. Santo Domigo 3. Lugo

MADRID

• GW ARGÜELLES
Andrés Mellado, 3 (esquina Alberto Aguilera)
Madrid. Tel. 91 544 22 92
• GW DON RAMÓN
Don Ramón de la Cruz 31
Madrid. Tel. 91 577 21 87
GW RAFAEL SALGADO
Rafael Salgado 3
Madrid. Tel. 91 457 83 81
GW TRES AGUAS
Centro Comercial Tres Aguas,
Av. de América 7-9, local 256B
Alcorcón. Tel. 91 610 16 50
AKIRA COMICS
Av. Betanzos, 74. Madrid
AVATAR GAMES
C/Martín de Vargas,44. Madrid
HAMMER WORLDSHOP
C/ San José de Calasanz, 19. Getafe
LA QUIMERA
C/ Jorge Juan, 112. Marid
LIBRERIA ATLÁNTICA
C/ Luna, 6. Madrid
LUDUS BELLI
C/Rio Tajuña,8. Mostoles
ALCALÁ CÓMICS
Av. Guadalajara 9. Alcalá de Henares
ARTE 9
C/ Dr. Esquerdo 6. Madrid
ATLANTICA
Plz. Santa Maria Soledad Torres 2. Madrid
BAZAR LOJUME
C/ Cartagena, 117. Madrid
DIABOLO
C.C Planetocio, Av. Juan Carlos I 56. Collado Villalba
DIGITAL TREN
Av. Canillejas a Vicalvaro 101. Madrid
EXCALIBUR
C/ Ardemans 52,. Madrid
FENIX
C/ Marcelo Usera 91. Madrid
GAMESOFT COSLADA
C/ Manuel M. Zulueta, 9. Interior Pza. Mayor. Coslada
GENERACION X
Plz. Albufera 5. Fuenlabrada
GENERACION X
Av. Baunatal 6. San Sebastian de los reyes
GENERACION X
C/ Seclor Foresta, 41. Tres Cantos
GENERACION X
C/ El Elfo 98. Madrid
GENERACION X
C/ Maqueda, 52. Madrid
G.S.MINIATURAS
C/ Elvira, 1. Madrid
JUGUETERIA LEONESA
Av. Generalisimo, 16, Pozuelo de Alarcón
JUGUETERIA MIKIKA
C/ San Joaquin 3 Local A. Majadahonda
JUGUETERÍA SARASUS
C/ Atocha, 88-92. Madrid
JUGUETES Y REGALOS ROSAN-COINJU 77
C/ Virgen de Loreto 21. Torrejón de Ardoz
JUGUETTOS
CC Parque Sur, Av. Gran bretaña S/N Local C36. Leganés
JUGUETTOS
CC Madrid Xanadú, Av. Puerto de Navacerrada S/N. Arroyomolinos
LA ESPADA OSCURA
C/ Berasategui, 1. Madrid
LA TIENDECITA
Av. Dr. Jarabo 7. San Martin de la Vega
LIBRERÍA PAPEL Y TINTA
C/ La del manojo de rosas, 44. Madrid
LIBRERÍA VIDEO CLUB RAFA
C/ Monegros 7. Leganes
MACIROCK
Ctro.Cial. Alcalá Norte. Madrid
MANUALIDADES Y MAQUETAS ROLE
C/Gabriel Celaya, 4. San Fernando
MANUALIDADES Y MAQUETAS ROLE
Av. Madrid 20. Coslada
MAQUETAS GONZALEZ
Plz. De los Irlandeses 13. Alcalá de Henares
MIKO-ARTS:
C/ Camarena, 90. Madrid
MODELISMO ALCOBENDAS
Ctro. Cial. Pryca Las Vegas, Loc. B-37. Alcobendas
MODELISMO EL ESCORIAL
C/ Dos de Mayo 5. San Lorenzo del Escorial
MODELISMO VILLAVERDE
C/ Esperanza Macarena 6. Madrid
PADIS
C/ General Alvarez de Castro, 18. Madrid
PAPELERÍA JOSVI
C/ Doctor Severo Ochoa 7. Valdemoro
PAPELCHIP
Av. De las Ciudades 96. Getafe
PAPELERÍA ARCO IRIS POZUELO
Av. Europa, 1. Pozuelo de Alarcón
PREFIJO 91
C/ Castillo de Aza, 14-16. Madrid
ROJOFEL
C/ Julian Sanchez 5. Fuente del Saz

MÁLAGA

CARMINA HOBBYS
C/ La unión, 34 Edificio Andalusí loc. 2. Fuengirola
COMIC STORES
Paseo de los Tilos 30. Málaga
CONTRERAS
C/ Haydn 2. Málaga
EL TUMULO
C/ Guillermo Carrera Rubio, 4 loc. 10. Málaga
HOBBY HERMANOS TIRADO
Av. Maíz Viñar, 14. Marbella
LA FORTALEZA
C/ Santa Ana, 31. Estepona
MUNDOHOBBY
Av. Areas de Velasco 9. Marbella
MUNDOHOBBY
C/ Camino de Coin 31. Fuengirola
MUNDOHOBBY
C.C la cañada. Marbella
MUNDOHOBBY COIN
C.C la trocha, carretera de cartama. Coin

MELILLA

LIBRERÍA MIRA´S
Plz. De las Victorias 15. Melilla

MURCIA

HOBBY MODELISMO
C/ Batalla de las Flores 3. Murcia
AEROMODELISMO STUKA
C/ Ronda 7. Cartagena
GAMESHOP YECLA
C/ Maestro Mora, 20 B. Yecla
KIT´S MURCIA
C/ Floridablanca, 26. Murcia
LIBRERIA SANTO ANGEL
C/ Salcill, 3 bjio edif. Sedicicola. Murcia
MODELTOYS
Plz. Huerto de los Frailes s/n. Caravaca de la Cruz
NOSTROMO
C/ Madre de Dios, 7. Murcia
STRATEGOS
C/ Moncayo. Bloque 1 Bjo. Murcia
STOP CIBER
C/ Rosales 8. Aguilas
ZONA HOBBY
C/ Mar Cantábrico, 5. San Pedro del Pinatar

NAVARRA

• GW PAMPLONA
Avenida Pio XII 6
Pamplona-Iruña. Tel. 948 25 92 74
BAMBOLA JUGUETERIA PAPELERIA
C/ Robles Pintado 8. Tudela
BAMBOLA JUGUETERIA PAPELERIA
C/ Principe de Viana 5. Tudela
NORMA CÓMICS PAMPLONA
C/ Iñigo arista, 24. Pamplona
SUPEROCIO
Ctro. Cial. La Morea, Loc. B39. Cordovilla

OURENSE

HENCAR MODEL
Gal. Parque de San Lazaro 14, Loc. 3. Ourense

PALENCIA

JUGUETERIA GIL
C/ Becerro de Bengoa. Palencia
MOLDURART
C/ Estrada 20. Palencia

PONTEVEDRA

BANDA DESEÑADA
C/ Cataluña, 27 Bajo. Vigo
ESBOZOS
C/ Paz, 1 Bajo. Vigo
HOBBIT-TIENDAS
C/ Campo de la Torre 3. Caldas de Reis
HOBBIT-TIENDAS
Galerías 2000 C/ Calvo Sotelo 42. La Estrada
LIBRERÍA PAZ
C/ Peregrina 29. Pontevedra
MAZINGER VIGO
C/ Torrecedeira,9 bajo- izq.. Vigo
NORMA CÓMICS VIGO
C/ Ronda de Don Bosco 22. Vigo

La información de la tienda es correcta, salvo error tipográfico, en el momento de ir a imprenta. Games Workshop no se hace responsable de los eventos no organizados por Games Workshop.

SOUSA COMICS
Av. de castrelos,22. Vigo

SALAMANCA
INART
C/ Sanches Ocañan, 16. Bejar
QUIOSCO LA OCA
C/ Felipe Rinaldi, 1. Bejar
SHOGUN SALAMANCA
C/ Padilleros. Salamanca

SEGOVIA

SEVILLA
GW SEVILLA
Delgado 4 (esquina Amor de Dios)
Sevilla. Tel. 95 490 06 24
AL SUR DE ARCADIA
C/ Ciudad de Aljarafe, Conjunto 9, Local 32.
Mairena de Aljarafe
CARDS CÓMICS
C/ Sales y Ferré, 13. Sevilla
LOST PARADISE
C/Avila, 4. Dos Hermanas
NANOMODEL
C/ Gutierrez de Cetina, 35. Los Palacios
NOSTROMO
c/Zaragoza 11. Sevilla
TRABAJOS MANUALES YANETI
Avda. Alcalde Manuel del Valle, 1. Sevilla

SORIA
LOS ANGELES
Av. Valladolid 1. Soria
MGK SORIA
Av. Mariano Vicen 7. Soria

TARRAGONA
BRICO ARTE
C/ Reding, 3. Tarragona
COMICS LA COMARCA
C.C. Boscos. Avda. Boscos, 2. Tarragona
DRIM COMA-RUGA
C/ Telégraf Local 1. Els Masos.. El Vendrell
DRIM LES GAVARRES
Parcela 8-A, Cantonada c/ Quatre, Local 1.. Tarragona
DRIM TARRAGONA
C. C. Parc Central. Tarragona
GASCO
C/ Marceli Domingo 65. Tortosa
GATHA
C/ La Cort 15. Valls
INTERKITS PARC CENTRAL
Ctro. Cial. Parc Central, Loc 27. Tarragona
INTERKITS REUS
C/ Sant Elies 16. Reus
JOGUINES CARRERES
C/ Doctor Peris 30. Mora d'Ebre
JOGUINES CARRERES
Plz. del Mercat 6. Flix
JOGUINES CARRERES
Av. Constitucio 1. Sant Carles de la Rapita
REUSLOT
Av. Paisos Catalans, 162-164. Reus

TERUEL
HIJOS DE VICENTE MARCOS
Pso. Ovalo 7. Teruel

TOLEDO
CAPERUS
Ctro. Cial. Buenavista. Toledo
MODEL HOBBY
C/ Joaquina Santander, 33. Talavera de la Reina
TIEMPO LIBRE
Pso. de la Estacion 9. Talavera de la Reina

VALÈNCIA
GW VALÈNCIA
Roger de Lauria 11
València. Tel. 96 351 57 27
A L´OMBRA DEL GOBLIN
C/ San José, 18 Bajo. Silla
AVALON
C/ Emili Ferrer y Gomez, 1. Catarroja
ANDURIN
C/Enric Navarro, 20 b Izq. València
CAMELOT
C/ Cirilo amoros, 12. València
DCOMICS
C/ Dr.Garcia de donato, 7. València
DEPORTES MODELISMO LARA
C/ Mar 43. València
FUTUR@
Av. Republica Argentina, 6. Gandía
GENERACIÓN X
C/ Vila de Muro, Bajo izquierda 2º. València
HOBBY AND CARTOON
C/ Braç dels Horts, 18. Mislata
KANPEKISETTO BENETUSSER
Plaza nueve de Octubre 7 bajo 3ª. Benetusser
LA ORDA
C/Mártires de ña libertad, 11. Burjassot
LLOC DE JOCS
C/ Ausias March -8. Paterna
MANUALIDADES CANALES
C/ Doctor Fleming, 68. Xirivella
MAQUETAS CASA GIMENEZ
Av. Reino de Valencia, 4. València
MANUAL HOBBY
Pza. de la Noria 5. Massamagrell
NEOTEM CIBER-ROL
Plaza Noguera 12 bjo nº 2. Puerto de Sagunto
NEOZONA
Av Albaida 18 Bajo. Ontinyent
SALUT MANUALITATS I BELLES ARTS
C/ Pasaje Joan Segura 2. Algemesi

VALLADOLID
GW VALLADOLID
Plaza Portugalete 4
Valladolid. Tel. 983 30 12 81
BLERIOT MODELISMO
Address and telephone number
ESTALIA
C/ Doctor Barraquer, 12. Valladolid
MICRON
C/ San Quintín 8. Valladolid

ZAMORA
MELNIBONE CÓMICS
C/ Cervantes 1. Zamora

ZARAGOZA
GW ZARAGOZA
Francisco de Vitoria 14 (esquina León XIII)
Zaragoza. Tel. 976 21 57 42
FREAKLAND
C/ Sevilla, 12. Zaragoza
SUPEROCIO
Ctro. Cial. Gran Casa. Zaragoza
SUPEROCIO
Crto. Cial. Augusta. Zaragoza
SUPEROCIO
C.C Plaza Imperial, Avda Diagonal, 8. Zaragoza
TAJ-MAHAL CÓMICS
C/ Juan Bonet 16. Zaragoza

PORTUGAL
GALERIA BT
Gomes Freire 19, 1º, Sines. Tel. 00 351 269 632 511
HOMEM AZUL
Rua Gil vicente, 40 b. Lisboa. Tel. 00351 213 62 93 82
INFO-HOBBIES LDA
Av. Alfonso Henriques, 65 N/C. Coimbra.
Tel. 00 351 239 781 466
LOJAS ARENA
Rua dos Acores16 B. Lisboa. Tel. 00 351 21 315 55 80
MODELKIT
Shoppping Cascais. Cascais
MUNDO FANTASMA
Shopping Center Brasília, Loja 203. Porto
Tel. 00 351 22 609 14 60
RUNADRAKE
Travessa Enrique Cardosso 71 B o Lisboa.
Tel. 00 351 934 770 690

ARGENTINA
ARKANA COMICS
Almirante Brown 2454. Buenos Aires. 0223- 496-3172
THE BATTLE STORE
Avda. Blanco Encalada 2245, Local 37 La Horqueta,
San Isidro. Buenos Aires. 0054 11 5719 7500
ABADIA COMICS
Las Heras 240. La Pampa. abadia_comics@hotmail.com
AZATHOTH COMICS
Artigas 4986. Buenos Aires. 011- 4738-8333
CAMELOT COMICS
Av. Corrientes 1388. Buenos Aires. 011- 4374-6152
CLUB DEL COMIC
Montevideo. Buenos Aires. 011- 4375-2323
DIMA GAME
Avellaneda 907. Buenos Aires. 011- 5901-0734
DOCTOR JUGUETE
Calle 10 Nro. 717 (entre 46 y 47). Buenos Aires
0221- 482-6828
DOMINARIA GAME STORE
Av. Maipu 2265. Buenos Aires. 011- 4711-0312
ENTELEQUIA COMICS
Talcahuano 470. Buenos Aires. 011- 4371-0886
ESTIGIA
Av. Directorio 119. Buenos Aires. 011- 4925-6969
EXCALIBUR HOBBIES
Magallanes 140. Santa Cruz. 02966- 438-525
GAMERS
Antonio Alvarez 996. Neuquen. 0299-156-329-613
LA CUEVA DEL ENANO
Av. Sta. Fe 1825 (y Callao) / Local 7. Buenos Aire.
lacuevadelenano@ymail.com
PURO COMIC 3 DE FEBRERO
3 de Febrero 1180. Santa Fe. 0341-447-0596
PURO COMIC SAN MARTIN
San Martín 837 / Local 15. Santa Fe. 0341- 447-0596
SEPTIMO PORTAL
Av. 7 Nro. 809 (entre 48 y 49) - Galería Central - Local 7.
Buenos Aires. 0221-422-1567 int. 337
WARZONE SA
0054-11-5197-7689
WAAAGH STORE
Parana 350. Buenos Aires. 011-4372-3244

BOLIVIA
BAKOVIA
C/ Potosi 1156 Centro Comercial Carvajal, Local 12.
La Paz. bakovia@hotmail.com
WARZONE SA
0054-11-5197-7689

CHILE
MIRAX HOBBIES
Manquehue Sur 31 Local 99. Shopping Centre Apumanque
Las Condes. Santiago de Chile. 0056 2 2463460
WARZONE CHILE
0054-11-5197-7689

CLAVE
CENTRO DE HOBBY GAMES WORKSHOP
(•) Indica que la tienda cuenta con zona de juego.

TIENDA PREMIUM
Cuenta con la mayor parte del catálogo.*

APERTURA DE UNA NUEVA TIENDA
Te indica los nuevos establecimientos a tu disposición.

** Para asegurarte que tienen lo que necesitas en la tienda, te aconsejamos que les llames primero.*

COLOMBIA
JUEGO Y REAL
Calle 36d Sur, 27 d-110, Local 34, Mall Guadalcanal,
Envigado, Antioquía. 00 574 332 86 86
MODELWAR
KR 54, N°126-35 TO4 APTO 902
00 57 312 43 24 938
WARZONE GROUP
0054-11-5197-7689

COSTA RICA
CASTILLO DE JUEGOS
Moravia, edificio Allegro Centro Musical 2°Piso
(506)55 40 12 22
WARZONE GROUP
0054-11-5197-7689

MEXICO
COLECCIONES COLIBRI
Sierravista # 220 Col. Lindavista
México DF. (55) 5019 99 60
DARKLAND
Av. plan de ayala #1759 plaza la cascada
Cuernavaca. (777) 15 64 219
QUEST HOBBIES AND GAMES
C/ Empresas 91Local. Col. Insurgentes Mixoac 03920
Mexico DF. (55) 55 53 06 29
CEREBRUM
Plaza Taxquena Loc. 6-A Col. Jardines de Taxquena
México DF. (55) 56 46 88 20
CAPITAL 8
Pabellon Cuauhtemoc A. Anza #20 L-37 2°Nivel Col.Roma
México DF. (55) 55 84 76 57
GAMER'S DEN
Av. Yaxchilan Mza 19 Lte. 33 Col. Smza 22
Cancun. (998) 8 98 08 03
IMP COMICS
Avd. Universidad 2079 Local 2. 04360
Mexico DF. (55) 55 98 92 79
KURT WEISSE
Cito. Científicos #87 L-A CD.Satelite Naucalpan de Juarez
Estado de Mexico. (55) 36 15 84 66
LA CUEVA DE TROLLS
Calle 20 No. 84 X Av. Cupules y C. 5 Col. Garca G.
Merida. (999) 8 98 08 03
LA FORTALEZA
47 Poniente #1707-B Col. Reforma agua azul
Puebla. (222) 46 16 881
NOVEDADES MONTECARLO
Mexico DF. (55) 56-57-10-99. Distribuidor central.
TIENDA OMEGA
Lic. Eduardo j. Correa #141Nte Col. Centro
Aguascalientes Ags. (449) 91 53 926
WIZDOME
Av. Canal de tezontle #1512 C.C parque Tezontle
México DF. (55) 91 29 03 40

La información de la tienda es correcta, salvo error tipográfico, en el momento de ir a imprenta. Games Workshop no se hace responsable de los eventos no organizados por Games Workshop.

VENTA DIRECTA

Todos nuestros productos están disponibles a través de Venta Directa, de forma que cuando hagas tu pedido te asegurarás de recibir exactamente lo que quieres, dónde y cuándo lo necesites.

En Venta Directa puedes solicitar cualquier producto de la gama actual de Games Workshop, incluidos los de nuestros Catálogos de Componentes, Miniaturas de Coleccionista, Packs de Componentes, Juegos de Especialista y las miniaturas "exclusivas" de Venta Directa.

Si quieres hacer un pedido del último pack de componentes para hacer una conversión, o un prepedido de las próximas novedades, pídelas ya. Hay cuatro maneras de conseguir los productos de Games Workshop.

1 ONLINE

Nuestra tienda online te ofrece un servicio rápido, preciso y cómodo que te permite adquirir cualquier producto de nuestra gama completa de miniaturas y otros productos de hobby, y te los llevamos a casa o a tu tienda Games Workshop.

- Regístrate en nuestra página web y tendrás acceso a recomendaciones personalizadas y a tu propia lista de deseos, podrás guardar tus artículos favoritos, recibir nuestro boletín de noticias mensual gratuito, etc.
- Nuestro objetivo es entregar tus pedidos en la puerta de tu casa en un máximo de 10 días laborables, o a tu tienda GW más cercana.

www.games-workshop.com

2 TIENDAS GAMES WORKSHOP

En nuestras tiendas encontrarás la mayoría de productos Games Workshop, pero como nuestra gama es tan amplia, te ofrecemos un punto de venta especial para que solicites los productos que no encuentres.

- En nuestras tiendas te atenderá nuestro personal especializado que te asesorará en tus compras.
- No olvides que al hacer tu pedido en la tienda o a través de nuestra página web puedes solicitar que te lo enviemos a una de nuestras tiendas y podrás ahorrarte los gastos de envío.

Consulta la lista en la página 104

3 LLAMANDO A VENTA DIRECTA

¿Quieres realizar un pedido? ¿Necesitas consejos sobre la próxima compra para tu ejército? ¿Tienes alguna pregunta sobre los productos Games Workshop?

- Nuestro equipo de expertos te guiará a través del proceso de realizar el pedido y contestará a cualquier duda que puedas tener. Además podrán darte consejos o ayudarte en cualquier problema que te pueda surgir.

Llámanos al 902 13 10 56

4 PUNTOS DE VENTA INDEPENDIENTES

Hay muchos puntos de venta independientes en todo el territorio español; en estas tiendas encontrarás nuestras gamas de producto más popular y también podrás efectuar pedidos de nuestro catálogo actual.

- Si buscas un punto de venta independiente cerca de donde vives, consulta en la página 110 para un listado actualizado o, si lo prefieres, consulta nuestra página web: **http://www.games-workshop.com/gws/storelocator/search.jsp**

Consulta la lista en la página 104

Este mes en Venta Directa...

Aquí tienes los magníficos Packs de componentes y miniaturas de coleccionista justo a tiempo para las Navidades, además de los nuevos maletines de ejército exclusivos para Warhammer y Warhammer 40,000. Ya puedes solicitar estos productos (o hacer el prepedido) a través de la tienda online, en el punto de venta de Venta Directa de tu tienda más cercana o llamando directamente a Venta Directa.

Packs de componentes de Puños Carmesíes

x10

Hombreras de Puños Carmesíes

Los packs de componentes de Puños Carmesíes son completamente compatibles con todos nuestros Marines Espaciales multicomponente de plástico, como lo demuestra este Marine Espacial táctico.

x4

Pack de mando de Puños Carmesíes

x5 x2 x5

Pack de asalto de Puños Carmesíes

x2 x5 x5

Pack de táctica de Puños Carmesíes

x3 x5

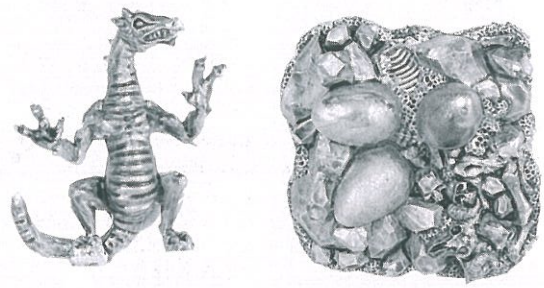
Pack de tanques de Puños Carmesíes

HOMBRERAS DE PUÑOS CARMESÍES
Código de producto: 99060101437
PACK MANDO PUÑOS CARMESÍES
Código de producto: 99060101433
PACK ASALTO PUÑOS CARMESÍES
Código de producto: 9906010434
PACK TÁCTICA PUÑOS CARMESÍES
Código de producto: 99060101436
PACK TANQUES PUÑOS CARMESÍES
Código de producto: 99060101435

A LA VENTA EL 21 DE NOVIEMBRE

PREPEDIDO

¡Consigue las últimas novedades entregadas en la puerta de tu casa el día de su puesta a la venta!



CRÍAS DE DRAGÓN 19,50 €
Código de producto: 99060299054

A LA VENTA EL 19 DE DICIEMBRE

EXISTENCIAS LIMITADAS

MALETÍN DE EJÉRCITO DE WARHAMMER 95 €
Código de producto: 99239999048

A LA VENTA EL 5 DE DICIEMBRE

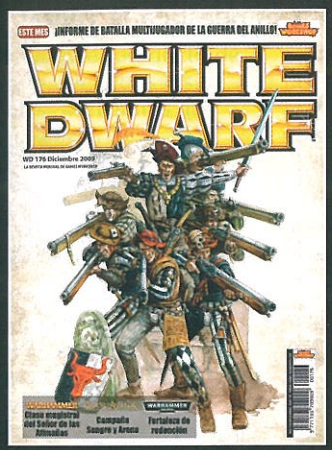
MALETÍN DE EJÉRCITO DE WARHAMMER 40,000 95 €
Código de producto: 99239999049

A LA VENTA EL 5 DE DICIEMBRE

Las imágenes solo tienen valor ilustrativo. El contenido del producto puede variar. Las miniaturas requieren montaje y pintado. Algunos productos Citadel pueden ser peligrosos si se usan incorrectamente. Los precios son correctos salvo errores tipográficos, serán aplicables el mes de la revista y Games Workshop se reserva el derecho de modificación sin previo aviso. Los precios mencionados son los de las tiendas, el catálogo y la página web de Games Workshop. Los comercios independientes son responsables de determinar sus propios precios.

SUSCRIPCIÓN

Suscribiéndote a la revista White Dwarf, no te perderás ningún número y obtendrás muchas ventajas. Puedes suscribirte de diferentes formas



Llamando a Venta Directa.

- A través de nuestra página web.

- Visitando tu tienda Games Workshop más cercana.

- Rellenando esta solicitud y enviándola por correo.

SUSCRIPCIÓN ANUAL REVISTA WHITE DWARF

FECHA: .....

Nº Cliente: .....

Tienda: .....

Recogida en tienda GW 56,00 € ☐

Envío a domicilio 84,00 € ☐

Dirección tienda recogida .....

NOMBRE ..... 1º APELLIDO .....

2º APELLIDO ..... FECHA DE NACIMIENTO .....

DIRECCIÓN ..... Nº ..... Piso .....

POBLACIÓN ..... PROVINCIA .....

Código postal: ..... PAÍS .....

DNI ..... Teléfono ..... Teléfono móvil .....

Correo electrónico .....

* De no recibir comunicación expresa por correo a: **C/Samontà, Nº 25, BAJOS (08970) Sant Joan Despí (Barcelona)** o por correo electrónico a **suscripciones@games-workshop.es** como mínimo con 15 días de antelación a su vencimiento, está suscripción permanecerá en vigor, renovándose automáticamente, siempre que se pueda cargar en la tarjeta o en la cuenta corriente.

SISTEMA DE PAGO

☐ TARJETA DE CRÉDITO

VISA ☐ MasterCard ☐

Número Tarjeta: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

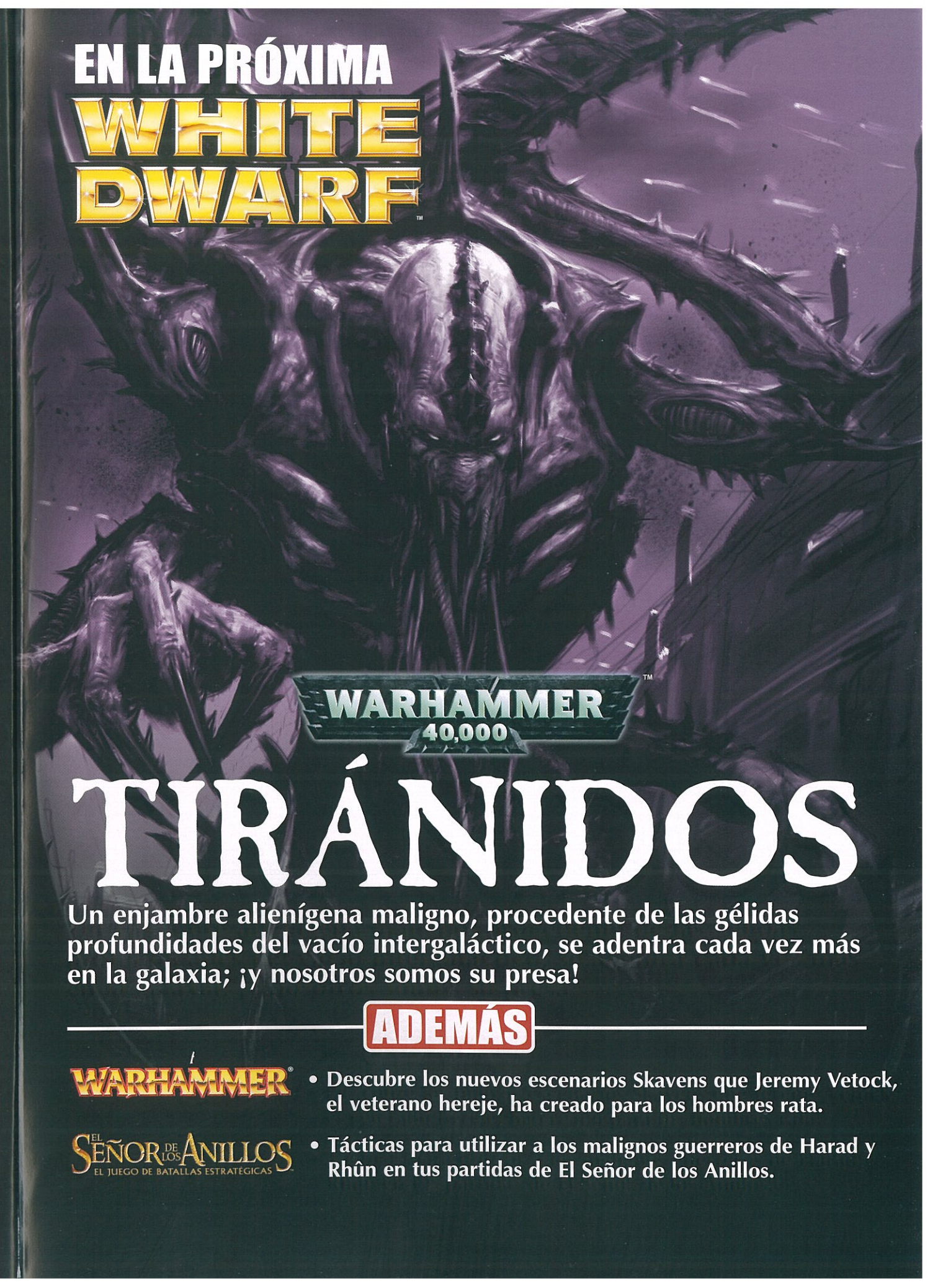
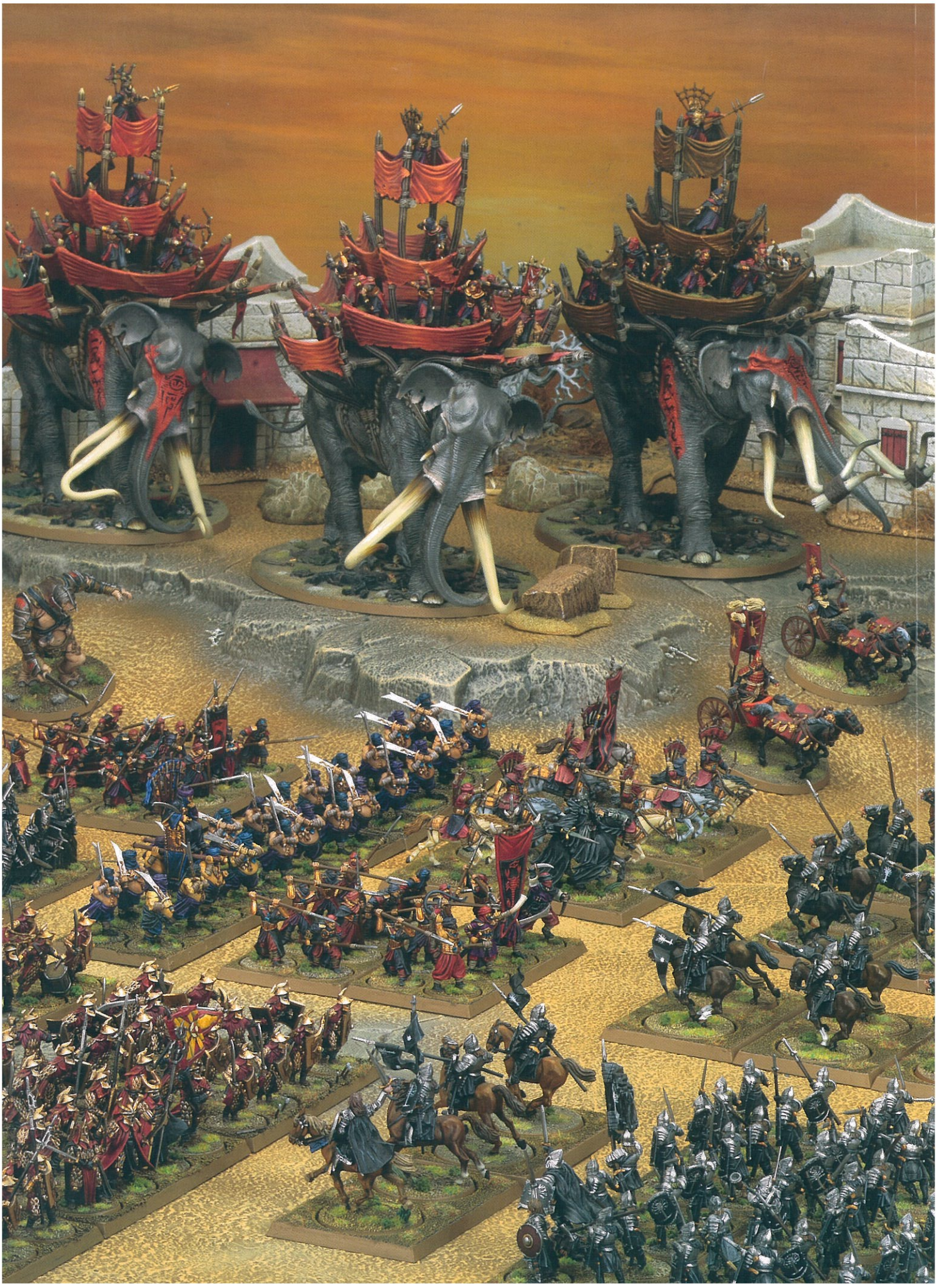
Fecha de Caducidad _ _ / _ _

Nombre del Titular .....

☐ CARGO EN CUENTA BANCARIA

Firma del Titular:
Firma Autorización:
(en caso de ser necesaria)

_ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ / _ _ _ _ _ _ _ _


EN LA PRÓXIMA
WHITE DWARF
WARHAMMER 40,000
TIRÁNIDOS
Un enjambre alienígena maligno, procedente de las gélidas profundidades del vacío intergaláctico, se adentra cada vez más en la galaxia; ¡y nosotros somos su presa!
ADEMÁS
WARHAMMER
• Descubre los nuevos escenarios Skavens que Jeremy Vetock, el veterano hereje, ha creado para los hombres rata.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL JUEGO DE BATALLAS ESTRATÉGICAS
• Tácticas para utilizar a los malignos guerreros de Harad y Rhûn en tus partidas de El Señor de los Anillos.