

EL 5º DESTINO
WEBZINE

ESPÍ



Índice

- EDITORIAL
- NOTICIAS - YEDHAROMODELS
- ARTICULO - ZENIT, CAJA DE INICIO
- ARTICULO - EDICIONES DE WARHAMMER 40,000 II
- EL ESCRIBA
- ARTICULO - UN MUNDO EN MINIATURA II
- TECNICAS Y TRUCOS - BLANCOS
- PINTURA - THYRON IRONFENCER
- EL TALLER - GENGHIS KHAN
- ARTICULO - MINIATURAS OLVIDADAS II
- PINTURA - LA SORPRESA
- ARTICULO - PRODUCCION DE MINIS
- EVENTOS - SUPER POW CUP
- FUMETTO
- LA VIÑETA
- LOS WARGAMES NO SOLO SON WH - ALTA TENSION
- LITERATURA E5D
- EL TALLER - TABLERO MODULAR CASERO
- INFIRME DE BATLLA - EL RESURGIR DE LOS OGROS
- ENTREVISTA - RAFAELE
- BLANCAS, JUEGAN Y GANAN III
- PINTURA - CAPITAN DE REINO DE DIOS
- TECNICAS Y TRUCOS - GUIA RAPIDA DE METALES
- EL TALLER - ORCO SALVAJE 80 mm
- INFIRME DE BATLLA - NEMESIS
- ENTREVISTA - PEDRO FERNANDEZ



COLABORAN:

Francisco José Ruiz Jiménez/Homerleonidas
Francisco Manuel González Cuesta/Taitoquic
Pablo Ronda Pascual /PabloRondaP
Antonio Amorós Girona/Soul-Es3prods
Juan S. Alfaro Alegre/ Rath_Nutt
Quim Sánchez Fernández/Little_Cthulhu
Miguel Carcasona /Lokgor
José Marcos Rubio/Tiziano 84
Juan Pablo García Viñuelas/ Conan
Miguel García Fernández/ Okami
Jesús López de Pablo Alhambra/ Chus
Pablo Fernández López/ Loorg
Juan Gil Fernández/Manfredvc
Jose Manuel del Toro Zarza/ zwo93
Luis Arias Perez/ TYR1983
Ángel Frías/ Vingaard
Mario García Gómez/ Grombindal
Ruben Topo/ TOPO_22
David Espejo/ ARES 90 60 90
Luis Antonio Gutierrez Ruiz/LUISAN1990

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer 40.000 son (r), TM y/o (C) de Games Workshop Ltd. 2000-2007, registrados de varias formas en Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

Todos los nombres de personajes, localizaciones, unidades, trasfondo, etc. de un juego es muy probable que sean TM, (R) o sean propiedad intelectual de la empresa que los ha creado o distribuido. En algunos casos se han tomado fotografías o imágenes (ya sea mediante medios electrónicos o fotográficos) de los respectivos juegos, manuales o miniaturas; se ha hecho con la única intención de exponer de forma más gráfica lo que era. Son (c) del respectivo juego y empresa comercializadora y no se ha hecho con mala intención, sino únicamente a título informativo.

1. Tienes todo el derecho a (sin alterar nada de su contenido) copiar, fotocopiar, imprimir, distribuir, colgar en tu web, ceder, regalar, o incluso compartir para distribuir en redes P2P (emule y demás) CUALQUIER parte de "E5D", siempre que no se altere el contenido, que NO se obtenga ningún beneficio económico y (en caso de colgarlo en otra web o de otra revista) que se indique que es E5D y que se puede obtener gratis en la dirección <http://elquintodestino.mforos.com/>.

2. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "x", o la miniatura "y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material gráfico de su propiedad intelectual en la página web, o en el e-zine que por favor nos lo comunique (elquintodestino@hotmail.com) y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si queréis utilizarlo para algún particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").

4. Por su parte, todas las traducciones (que las hay) tienen dos "copyrights" (indicados), el autor y el traductor. En caso que alguien quiera copiar/reproducir el original deberá pedir permiso al autor, si quiere hacerlo con la traducción deberá pedir permiso a ambos.

5. Si alguien nos envía un material (relato, personaje, fotografías, dibujos, etc.) ese alguien seguirá teniendo todos los derechos sobre dicho material, y E5D sólo tendrá el derecho de usarlo en el e-zine. Si alguien ha enviado algo a E5D que es tuyo, dínoslo. Y si hay pelea sobre quién es el autor lo quitamos y punto.

6. Las opiniones expresadas por los colaboradores de E5D o algún miembro del equipo de E5D son de esa persona, no de la revista en sí. Si algo resulta ofensivo o no está permitido, agradeceríamos un correo y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.

Editorial

¡Hola lectores! nuevamente os dejamos con otro número de E5D, esta vez tendremos tres tutoriales de pintura, sí, ¡TRES!, hechos por Gnoblar_Boy, Luisan y Cym, para que no os aburráis.

Si por el contrario, sois más fieles a la escultura y sobretodo, a los pielesverdes, Quim nos enseña como hacer un Orco en su tutorial.

También contamos con otro artículo de Blancas juegan y ganan, y con la segundas partes de historia de las miniaturas y ediciones de warhammer 40k, además de otros muchas cosas que os esperan con este número.

Finalmente, como guinda del pastel, os dejamos con la entrevista a Pedro Fernández, la cual no tiene desperdicio.

Y una vez más, gracias por seguirnos durante cada número, y espero que disfrutéis de la revista.

RAH NUTT



NOTICIAS



YEDHARO MODELS

Empresa española dirigida por Fausto Gutiérrez López, cuya marca de miniatura se ha hecho un pequeño hueco en el amplio mercado wargame, ofreciendo productos de alta calidad con figuras a escala de una gran precisión y un modelado increíble; todo gracias a las nuevas tecnologías, el propio Fausto, como veterano excultor crea impresionantes miniaturas. Podemos destacar su línea más famosa, Zodiaco. Ofrece tanto bustos como figuras completas a distintas escalas, una visión novedosa a la hora de interpretar el zodiaco con seres de fantasía. Su última figura de esta serie, ha sido Sagitario, teniendo disponible ya otros signos zodiacales como Leo, Cáncer y Tauro entre otros.

Entre su amplia variedad de figuras que ofrece, destacare dos principalmente. Por un lado, la figura "Barbaro", diseñado por Diego Gisbert y esculpida por Javier López. Dicha miniatura representa como bien dice su nombre a un bárbaro en una postura amenazante sosteniendo con una





mano, una increíble hacha y con la otra la cabeza cortada de su última víctima. Destaco esta miniatura por su dinamismo y originalidad.

La segunda miniatura no podía ser otra que "Yedharo" el Dios del Infierno. Figura de 75mm de metal blanco, una figura con mucha personalidad y fuerza que junto a la originalidad de las telas y los detalles del rostro y la espada hace de esta miniatura una de las mejores figuras que a día de hoy podemos encontrar en el mercado.

HOMER LEONIDAS



PODEIS DISFRUTAR DE
LA ENTREVISTA DE
FAUSTO GUTIERRÉZ EN
E5D WEZINE Nº5



ZENIT MINIATURES

CAJA DE INICIO

PABLO RONDA



La Amenaza de Arbonte

Día 1452.

No sé exactamente qué ha ocurrido. Creo que ha sido una derrota a manos de los No-Vivos, o tal vez simplemente ha sentido la proximidad de esos asquerosos remedos de vida y ha puesto en marcha su monstruoso cuerpo de barro, piedras y raíces... La mole de Arbonte se ha movido una vez más, dejando tras de sí un erial de tierra removida y húmeda, de gusanos y bulbos que huelen a carne podrida. Entre la maleza, los Huérfanos han lanzado sus gritos espectrales y aguardan con excitación conocer el destino al que les lleva su hogar... Arbonte, el Bosque Errante.

Día 1481.

Arbonte ha irrumpido en las tierras de las Rocavivas, arrancando árboles y secando ríos. Sus raíces gruesas como columnas rompen la tierra y hacen temblar el suelo. La respuesta de las pequeñas mujeres de la jungla no se ha hecho esperar. Sin duda es una de las fuerzas más temibles de esta tierra de Miter... A pesar de su tamaño, verlas luchar es como presenciar el avance imparable de un glaciar, pero Arbonte y sus Huérfanos no son un adversario desdeñable... Temo que Zenit bendice este encuentro... Muchos van a morir esta noche...

Extracto de los cuadernos del Cazador.





El pasado 25 de Febrero, **Zenit Miniatures** sacó a la venta la nueva caja de inicio de su juego **Némesis**, "**La Amenaza de Arbonte**". Esta fabulosa caja contiene todo lo necesario para jugar una partida: 10 miniaturas, 2 dados, 2 elementos de escenografía y el libro de reglas.

Sale a la luz una nueva raza, las Rocavivas, mujeres enanas que habitan las junglas y cuevas de Míter. Esta novedad viene con cinco figuras, una Aroumi, dos Silimanitas y dos Cianitas. Además de cinco nuevas miniaturas de los Huérfanos: una Polilla, dos Hormigas y dos Escorpiones.

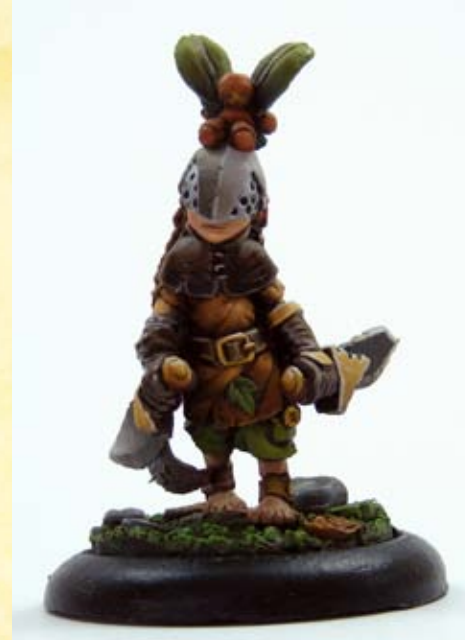


El libro de reglas viene en formato A5, tiene 136 páginas y es en blanco y negro, con las reglas necesarias para jugar a Némesis, trasfondo e ilustraciones, además de 16 páginas a color con las fotos de las miniaturas. También incluye un librito de “La Amenaza de Arbonte”, con información sobre la nueva batalla y un par de escenarios.

Por último añadir que el precio de la caja es de 49,95 euros y puede adquirirse el libro de reglas por separado.

Tanto el libro de reglas como los marcadores están colgados en la web de Zénit Miniatures, ¡no dejéis de echar un vistazo!

LA BATALLA POR MITER HA COMENZADO



WARHAMMER 40000 II

EDICIONES
TYR1983



Si siguiendo con esta serie de artículos sobre las ediciones del juego, me gustaría hablar ahora sobre la 2ª. Para mí ha sido la mejor de todas, casi perfecta. No es una cuestión de sentimentalismo (fue en la edición en la que empecé en el hobby) o al menos no principalmente, sino que está basado en datos más sólidos. Fue la edición más completa a nivel de reglas, alcanzando un nivel de equilibrio entre las reglas y la jugabilidad que creo que le falta a otras ediciones. Algunas cosas podrían resultar pesadas, pero eran pocas y tenían vías de solución lógicas y efectivas. Además el tamaño de las partidas era, para mi gusto, perfecto para jugar sin ir cargado como una mula y tenías la posibilidad de terminar el ejército y hacer-te otro sin acabar sepultado por las minis. Faltaban

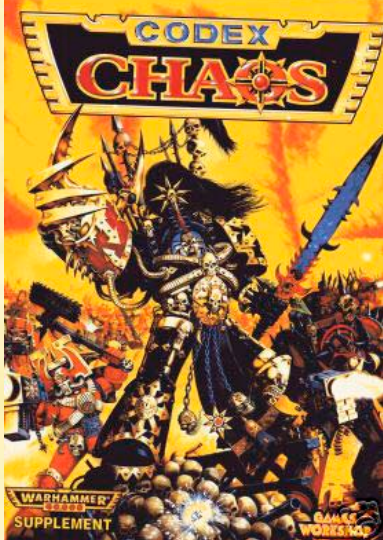
cosas, cierto, como vehículos y alguna mini suelta, pero la verdad es que eran más caprichos que cosas que realmente hacían falta para jugar. Aquí fue donde Warhammer 40K dejó de ser una especie de juego de rol con minis, para ser un verdadero wargame. Voy a describiros lo más exhaustivamente esta edición para que os podáis hacer una idea lo más exacta posible de como fue y que la hace tan especial, al menos para mí.

La Segunda Edición de 40K salió en 1993 y supuso una consolidación que los cambios que habían empezado a hacerse en el RT "1.5". También fue la edición que ha sentado las bases de lo que serían las ediciones posteriores del juego, tanto en estilo, como formato, etc y surgieron cosas que son a día de hoy la marca de identidad de una edición, como por ejemplo las "cajas básicas del juego". O sea, una caja donde te venía todo lo necesario para empezar a jugar. La de 2ª tenía el reglamento, una guía de armamento (las armas en 2ª tenían todas sus propias reglas y atributos diferentes, desde el de la espada sierra al puño de combate o desde la pistola de 6 tiros al macrocañón), varias tablas de referencia rápida, tarjetas de misión, de vehículo y de equipo, platillas y marcadores varios, escenografía de cartón troquelado, varios tipos diferentes de dados, un libro de misiones y dos cosas más que marcarían todo el juego desde entonces: Figuras para empezar a jugar para dos jugadores (ejércitos iniciales) y los Codex.

En la caja de 2ª te venían, por un lado, dos escuadras

ASSEMBLING THE MODELS





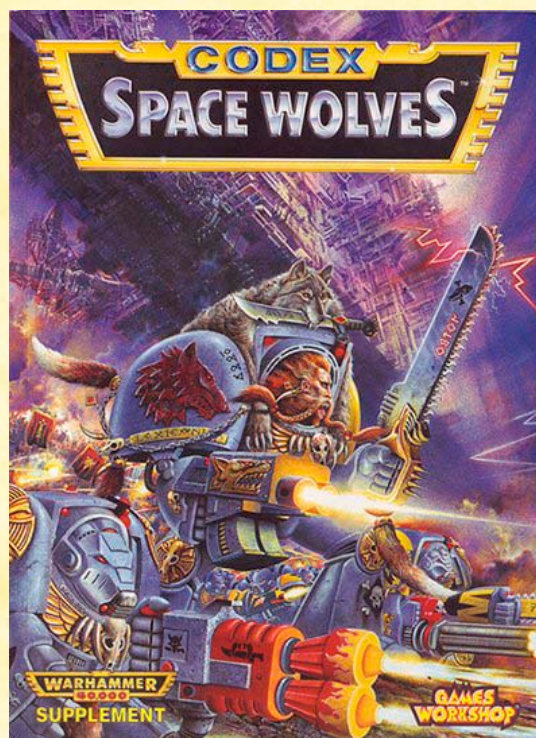
completas con 7 marines normales, uno con lanzamisiles, otro con lanzallamas y un sargento/sargento veterano (que venían a ser unos 354 puntos por escuadra. 361 si ponías al sargento como sargento veterano y pagabas la espada sierra que tenía la figura) y por otro te venían 20 orkoz y 40 gretchins (240 puntos por dos pelotones de 10 de orkoz y 200 por dos pelotones de 20 gretchins, o sea uno 440 puntos de base.)

Era una buena cantidad de minis para empezar, en especial para marines. Además te venía un troquelado de cartón que representaba un dread orko. Esto era muy útil, porque sin comprar minis tenías una forma de probar el funcionamiento de los vehículos en el juego y así guiarte mejor en las compras siguientes. Como nota curiosa adicional decir que desde entonces, todas las cajas básicas han sido de marines contra una raza xenos.

En la caja básica también venían dos libretos que te explicaban, en uno las peculiaridades de cada facción, un poco de su historia y te describían sus unidades, sus atributos y reglas especiales. El otro era básicamente la lista de ejército de cada una de esas facciones o razas, con sus costes en puntos, limitaciones de equipo y demás. Al primero se le llamó Codex Imperialis y al segundo Codex Army List, mas popularmente conocido como Black Codex (por su color).

Desde entonces ya no estaría todo el material de juego y trasfondo de cada raza tan disperso y sería de tamaño tan variable según la raza, pues todas tendrían un libro muy detallado que además de la lista de ejército y la descripción de las unidades, reglas y demás, vendría su historia, relatos, citas, consejos tácticos, de organización y de pintura, galería a color de miniaturas y hasta un mini catálogo de miniaturas y componentes. Así surgieron los Army Codex o simplemente **Codex**. En total salieron 12 codex para 2ª (10 en libro y 2 en las páginas de la WD, el de Necrones y el de Legión de los Conde-

nados), sin contar los dos primeros de la caja básica. Uno de ellos era un dos en uno, el de Ángeles de la Muerte, pues incluía el Codex de Ángeles Oscuros y el de Ángeles Sangrientos. Algunos, por otra parte, contenían varias listas de ejército, como el Caos (Tenía tres: Marines del caos, Culto del Caos y Legiones Demoníacas) o el de Tiranidos (Que tenía dos: Culto Genestealer y Tiranidos). Cada codex era totalmente autónomo, ya que contenía todo lo necesario para jugar ese ejército. No era necesario para jugar una lista contar con otro



codex adicional o más (salvo una excepción en el codex de Caos con Huron Corazonnegro). Más adelante, con otras ediciones la composición interna variaría en cantidad, colocación y hasta alguna sección desaparecería, como la de catálogo, pero la estructura base se mantiene desde entonces hasta ahora. El primer codex como tal, como libro fuera de la caja del reglamento, fue el de Lobos Espaciales. Los Codex de 2ª solo valieron para esa edición y con el cambio a 3ª quedaron todos de golpe fuera, al menos para términos de juego.

Cuando salió 2ª algunas razas del RT desaparecieron como los Slaan. Otros como los Squat salieron en la caja básica salieron (Codex Imperialis-Black y hasta Milenio Siniestro), pero nunca tuvieron codex y llegaron a desaparecer unidades, como los Robots.

Esta edición fue única porque además de la caja básica hubo una segunda caja. Esa ampliación, de nombre Milenio Siniestro (Dark Milenium). Esta caja detallaba los poderes psíquicos y como funcionaban (con el sistema de cartas de energía y de poderes que se usaba en Fantasy hasta la 5ª ed), daba los mazos de cartas energía y de poderes de varias razas, así como las plantillas espaciales para algunos poderes.

No solo trataba esta caja del tema psíquico, ya que en ella también venían las tarjetas de vehículo (cada





vehículo tenía unos atributos, reglas y tablas de daño por localización diferentes), cartas de equipo (generales y para cada raza, además de las que salían en los codex), Cartas de misión (cada jugador podía tener una misión diferente que le daba puntos extras, como matar al general enemigo o a los psíquicos enemigos o poner una unidad en la zona de despliegue enemigo) y luego una cosa que a mí me gustaba personalmente mucho



que era las Cartas de Estrategia. Era un mazo que al inicio de la batalla cada jugador podía robar una por cada 500 o 1000 puntos (o fracción) y representaba eventos adicionales que podían ocurrir en una batalla (como que un jugador perdiera turnos de disparo por falta de munición, sabotajes de los vehículos o que una aeronave ametrallara a una unidad, por ejemplo) y que daban a las batallas un interés extra muy grande.

Debido a la cantidad tan grande de material que salió en los

codex y en estas dos cajas, la segunda edición del juego no fue muy prolífica en ampliaciones y suplementos extras. Hasta lo que yo recuerdo solo salieron dos. Uno que fue un libro que reunía todos los artículos de las WD donde salía material extra para 40K como nuevas unidades, nuevas tarjetas de equipo o se actualizaban las reglas de unidades o miniaturas. El libro se llamaba Warhammer 40000: Battles y creo que no salió nunca en español. El otro suplemento fue una campaña de varios escenarios que tenía por contendientes principales a los Ángeles Oscuros vs Orkoz que se llamaba Tormenta de Venganza. Esta fue la versión 40K de las campañas que salieron en 5ª ed de WFB como Círculo de Sangre o Las lágrimas de Isha y seguía un esquema muy parecido: Un trasfondo donde enmarcar la acción muy abundante, varios escenarios encadenados donde la victoria o la derrota podía condicionar el siguiente escenario, información extra, puede que algún personaje nuevo, escenografía de cartón troquelado a color muy chula (y sorprendentemente resistente y duradera) y más adelante, la excusa perfecta para sacar minis de

personaje que aún no estaban a la venta y que salían en los codex.

Con respecto a la escenografía y a las minis también fue un momento revolucionario. Aparecieron las primeras cajas de escenografía, como El Fortín Orko, El Centro de Mando Imperial o La Base Avanzada, que era escenografía de plástico y cartón troquelado a color grueso y que como dije antes eran muy resistente, no solo a los avatares del juego: podía aguantar el peso de una escuadra de termis de metal sin combarse o colapsarse. Las gamas de minis sufrieron muchos cambios. Por ejemplo las de plástico dejaron de ser de plástico de color marfil y pasaron a ser de poliestireno gris inyectado (que con los años se fue oscureciendo y haciendo más blando), mientras que las de metal pasaron de ser de plomo al principio de la edición a ser de la aleación con aluminio actual de finales de edición, principios de la 3ª.



Las minis podían ser de metal (de una pieza o multicomponente), de plástico (aquí surgieron los packs puros de plástico y unos que se pasaron a conocer como los "Click-Clack". Los primeros se pegaban con pegamento y en los segundos las piezas encajaban sin necesidad de pegamento. Era montar, pintar y listo, de ahí el nombre. De este último tipo eran las minis del caja del reglamento o los marines de plaga o primeros berzerkers de plástico, por ejemplo) o mixtas (piernas y torso con cabeza de metal y brazos y extras de plástico, por ejemplo). El grueso de la gama era de metal, eso sí, aunque a veces se daba que una unidad podía tener una caja figuras de plástico y otra o blisters, pero de metal, siendo las primeras fáciles y rápidas de

montar y las segundas mas variadas por ejemplo en armamento y mas detalladas(como pasaba con los terminales o los marines tanto del caos o leales).

Como nota curiosa os diré que las piezas iban de una forma curiosa: las armas pesadas por regla general iban sobre un hombro, dejando el otro libre. Las armas especiales no se vendían sueltas y muchas de las minis que las portaban eran de una sola pieza. Las armas de combate cuerpo a cuerpo y las pistolas, eran variadas en las matrices (una copia de cada) y no iban como ahora montadas en la mano como una sola pieza, sino que era una pieza para montar a parte.

Las minis del RT y las nuevas de 2ª convivieron bastante tiempo, sobretodo al inicio, pero al final y salvo algunas excepciones, a mediados de la etapa de vida útil de la edición apenas quedaba alguna.

Bueno, posiblemente os habréis hecho una idea de los cambios de la edición, pero como era el juego en aquellos años?



El juego, como he dicho mas arriba, dejaba de ser un juego de rol con minis para ser un wargame en toda regla. Para ello el sistema de juego se acercó mas a lo que era el sistema de WFB de aquellos años.

Las partidas típicas solían ser de 1500-2000 puntos, pero como el valor de las miniaturas, la abundancia de equipo y armas y la forma de escoger las escuadras y vehículos era mas que nada en bloques, (sobre

todo en el caso de los marines leales), se solían usar un número escaso de minis comparado con las actuales ediciones.

El turno estaba dividido en 5 partes: Movimiento (aquí se declaraban cargas, se hacían los movimientos obligatorios y aleatorios de las unidades que lo necesitasen como un dread del caos todo loco que van dando tumbos por el tablero, por ejemplo, se movía esas cargas y se movía el resto de unidades.), Disparo (donde uno se encaraba y disparaba), Combate cuerpo a cuerpo, Poderes psíquicos y Reagrupamientos. Cada fase tenía sus peculiaridades:

-En la fase de Movimiento se movía como en WFB (hasta la 7ª), es decir las minis tenían un atributo de Movimiento (M) en cm/pulgadas y no movían según categoría, como ahora. Además había la opción de correr o esconderse, si había cobertura disponible lo que aumentaba los penalizadores de disparo para el enemigo a costa de no disparar.

-En Disparo había muchas mas cosas diferentes. Para empezar había dos reglas que son únicas de esta edición, el fuego sostenido y el de supresión. El primero significaba que algunas armas en sus reglas tenían "dados de supresión", es decir, en vez de tirar una vez o dos, al disparar tiraban unos dados de 1d6 especiales (tantos como indicase el perfil de arma) que tenían marcadas las caras con 1, 2, 3 y un signo como de un rayo golpeando. Si te salían los números era cuantos dados para impactar tirabas, pero si te salía el rayo era que el arma se había "encasquillado" y el artillero perdía el turno siguiente desencasquillando el arma y no disparaba (si sacabas 2 o mas resultados de encasquillado solo perdías un turno). La segunda era que la unidad que declaraba fuego de supresión sacrificaba en su turno el poder mover y disparar para poder hacerlo en la fase de movimiento del enemigo si se ese se ponía a tiro o les cargaba.

Las armas tenían también unos perfiles muy diferentes: Alcance (que se dividía en corto y largo), los modificadores por alcance (por regla general a corto solían ser positivos o cero y a larga negativos o cero, pero no siempre era así), la Fuerza, cuantas Heridas hacía cada impacto (de 1 a incluso 3d6 o mas, o "Especial" y te lo describían), el Modificador a la tirada de salvación por Armadura (al igual que WFB, con la salvedad que este no era proporcional a la Fuerza. Por ejemplo un arma de F 4 podía tener un -1 clásico pero una de F 8 solo de -2 y una de F 2 de -4, ya que los modificadores iban mas por el tipo de munición y/o modo de disparo del arma que por la propia fuerza del arma), Penetración de blindaje (que era por regla general la F mas x1d6 mas otros dados, que podían ser de 1d4, 1d8, pues se usaban mas dados que solo los de seis caras) y por últi-





mo Reglas Especiales (como la de Fuego Sostenido: X dados)

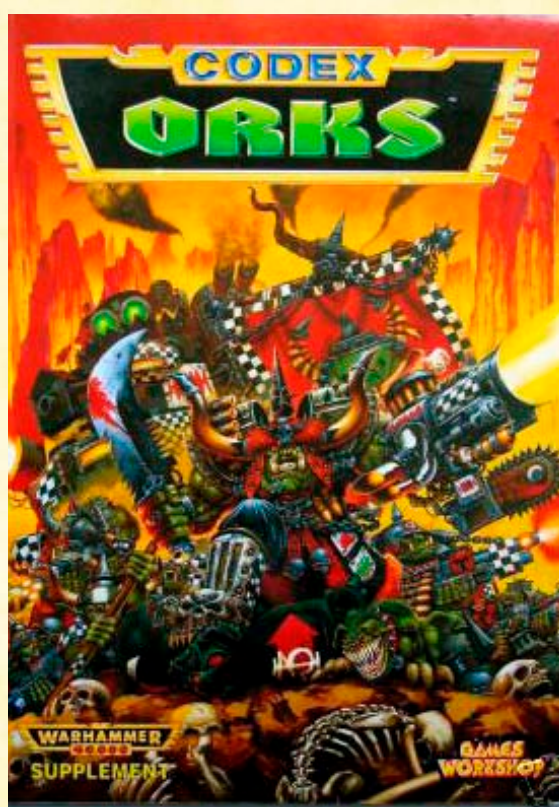
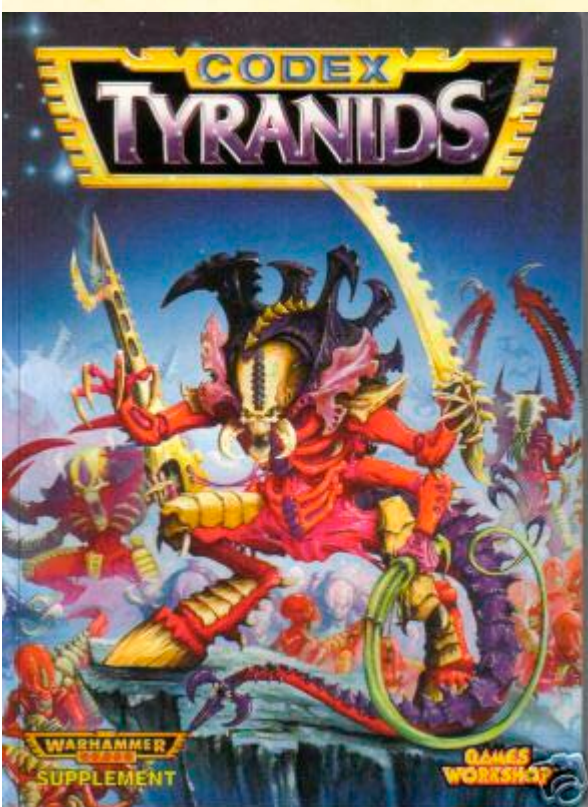
Había además dos tipos de tirada de salvación: Por armadura o Especial (Invulnerable se llamo en 3ª). Una era modificable y la otra no. La Cobertura no daba salvación, sino modificadores negativos según el tipo de cobertura.

-En Combate cuerpo a cuerpo se combatía de una forma muy diferente. El Combate empezaba tirando tantos dados de seis como número de ataques tenía una mini (Las armas adicionales te daban +1) y la tirada más alta se sumaba al HA. El oponente hacía lo mismo, se sumaban los modificadores y penalizadores (p.ej, cada 6 era un +1, un crítico, y cada 1 un -1, o sea una pifia. Había muchos más...) y se hacía una comparativa entre resultados. El ganador era el que sacaba la puntuación

más alta y la diferencia con la puntuación del oponente eran los impactos que este sufría. Había reglas que podían modificar esta puntuación, como la regla "Bloquear", que hacían que si se tenía un arma que tuviese esa regla (espadas o cuchillas relámpago, p.ej) le podía hacer repetir un dado en el que hubiese salido un 6. Una vez salidos los impactos se procedía a tirar para herir, salvaciones, etc.

Era un sistema muy chulo para combates individuales pero larguísimo y aburrido para unidades (los combates se resolvían de uno en uno!), de ahí que el sistema puro de 40k se usara para luchas individuales y para unidades una versión mixta de este y de fantasy, más rápida.

Cada arma de combate cuerpo a cuerpo tenía también su perfil de atributos: Alcance (Era solo cuerpo a cuerpo), Fuerza (del arma o del usuario con modificadores), Heridas que causaba por impacto, Modificadores a la salvación (fijos o según fuerza del usuario), Penetración de blindaje y Reglas





Especiales(Bloquear,anular salvaciones,etc).

-En la Fase Psíquica usaba un sistema prácticamente idéntico al de magia de WFB hasta la 5ª. Básicamente era así: 4 niveles de maestría para los psíquicos(1 al 4) con un poder psíquico(representado por una carta) por nivel,que se repartían aleatoriamente.Al inicio se tiraban 2d6,generalmente, y esas eran las cartas de energía que se repartían.Si quedaba impar,el jugador del que fuese el turno se la quedaba.Un poder psíquico podía costar 1,2 o 3 cartas de energía y para dispersarlo se usaban de base cartas de dispersión(el mazo eran cerca de la mitad de energía,algo menos de dispersión y unas cartas especiales,como energía total,disipación y asalto demoníaco),siendo mas facil o dificil en relación al nivel del lanzador contra el del que lo dispersa.

-La fase de reagrupamiento era la ultima y era en la que se reagrupan las unidades desmoralizadas el turno anterior. Para reagruparse se tenían que dar unas condiciones,como por ejemplo estar dentro o tras cobertura(de ahí que se necesitara siempre mucha escenografía). Había la regla especial en la moral para todos que se llamaba "Cobardía Infame/Valor Suicida": Doble 6 antes de modificar era Cobardía Infame y significaba que esa unidad no se reagrupaba nunca mas en la partida.Doble 1 antes de modificar era Valor Suicida y se reagrupaba automáticamente,fuesen los modificadores que fuesen(podías tener un -13 al chequeo,que si sacabas dos unos siempre se superaba y siempre se reorganizaba)

Por otro lado,estaba el sistema de cartas de equipo y armas. En armas no habia un limite claro de cuantas armas podías tener (mis Berzerkers iban con dos espadas sierra y dos normales,ademas de las armas de base

como pistola bolter,granadas,...),aunque en un combate solo podían usar una por mano(parece estúpido pero era algo muy importante,sobretudo con tiranidos...). Las cartas de equipo eran elementos especiales,artefactos arcanos,armas extrañas y cosas así. Las cartas se distribuían 1 para personajes tipo sargento veterano,2 para personaje tipo héroe(dos heridas) y 3 para personaje tipo comandante(3 heridas). Si eran psíquicos,una carta por nivel.Los personajes especiales podían tener cartas fijas solo para ellos y no tener mas o poder llevar x cartas,alguna o varias ser fijas y las restantes poder escogerlas como un personaje normal.



La Segunda edición duro de 1993 a 1998,osea unos 5 años,aunque en algunos sitios la 3ª tardo bastante en calar ya que una gran masa de jugadores estaba cómoda con el sistema y el material.

La 2ª fue no solo la base y el principio del juego tal y como es hoy,con sus sistema de reglamentos,codex,listas de ejército,etc. Todo el trasfondo que conocemos tomo forma en esta edición,así que como gran parte de la iconografía típica y las ilustraciones y demás material gráfico,de apoyo,etc nos viene de esta edición.

EL ESCRIBA

LOKGOR

Allannish observó todo a su alrededor: cinco pilares se erigían, unidos por muros de piedra. En estos había varias inscripciones, aunque era lo que menos preocupaba. El individuo que lo observaba, quien había hecho un gesto. Acto seguido, aparecieron dos hombres-bestia, que portaban uno una espada, uno una lanza. Las criaturas se acercaron a Alannish y Nordvil, y les ofrecieron las armas.

-Elegid cada uno una –comenzó el individuo.

-Me quedo con la espada –intervino Nordvil, arrebatándosela al hombre-bestia, que esbozó una cara que mostraba asco.

-Entonces yo la lanza –dijo Alannish, tomando con cuidado el arma.

-Confíaba en que esas serían vuestras elecciones –el individuo retrocedió unos pasos, sentándose en un saliente rocoso– bien, estas son las reglas.

-De qué hablas ahora –comenzó Alannish.

-Veréis, vuestras mentes son interesantes. Son como dos opuestos, que guardan un poco del otro. Alannish, eres metódico, inteligente. Nordvil, tú te dejas guiar por los impulsos, crees que la fuerza lleva a una solución. Pero ambos tenéis algo en común.

-¡Yo no tengo nada en común con este! –intervino súbitamente Nordvil.

-Mientes. Ambos sois débiles y cobardes. Alannish, temes a la vida, a tu alrededor. Y tú Nordvil, temes a las personas de este alrededor, y te muestras así. Intentas protegerte del temor que sientes a que te humillen, te vapuleen.

-Solo dices cosas sin sentido –contestó enfurecido Nordvil– ¿quieres que demuestre que no soy así? ¡Pues acabaré con este tipo!

-¿Y eso que resolvería? Tan sólo confirmarías lo que te digo. Aunque ese era mi propósito desde el principio.

-¿Qué quieres decir? –cortó Alannish.

-Llevo años preparando todo esto, desde que os vi en aquel callejón. Aprendí a controlar a estas criaturas, que puedo decir, son como animales grandes. Pero vosotros... erais perfectos, los dos extremos de la esencia humana...

-Estás loco –contestó Alannish, mirando con desprecio al individuo.

-La locura es otro matiz del pensamiento, quizás aquí seáis vosotros los que no estáis cuerdos...

-Puedo asegurarte que no es así –intervino Nordvil.

-En cualquier caso, no importa. No os queda mucho, uno de los dos caerá en este lugar.

-¿Qué te propones? ¿Crees que conseguirás algo con esto? –contestó Alannish.

-Resolver la duda humana que nos corrompe desde hace tiempo...

-¿Qué? ¿Qué sí fue primero el huevo o la gallina?

–se carcajeó Nordvil.

-No, qué debe prevalecer. La fuerza, o la inteligencia... que empiece el juego.



UN MUNDO EN MINIATURA II

HOMER LEONIDAS

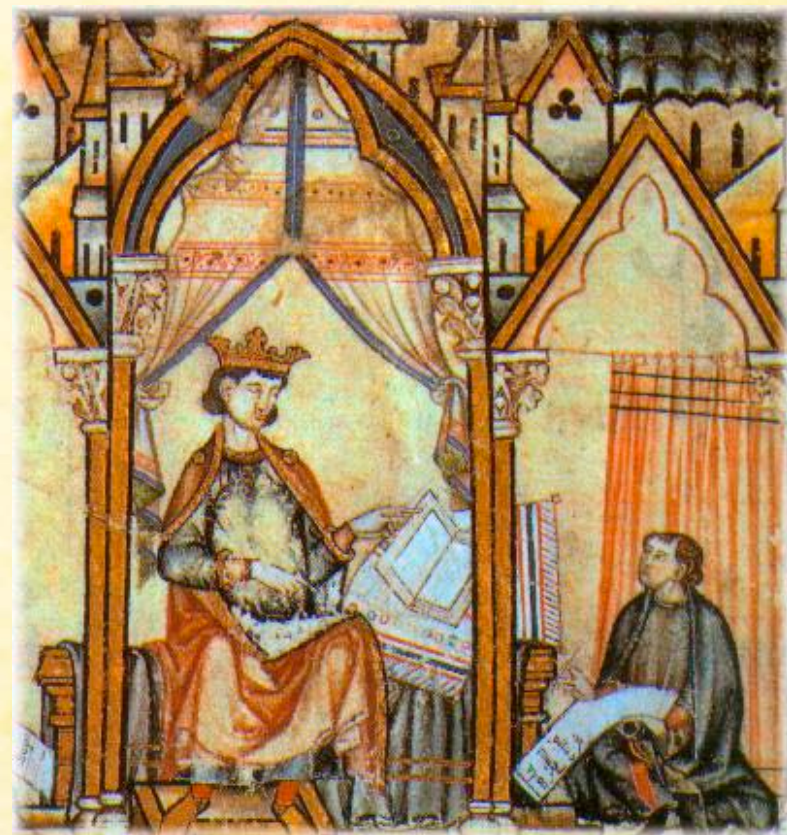


tura desde el Imperio Antiguo en Egipto, así como en Grecia y Roma, asociada con frecuencia a técnicas de gran valor como la orfebrería, la talla en marfil o la talla de gemas. La edad dorada de la miniatura fue la Edad Media. La miniatura medieval tenía relación estética con la vidriera. Eran extremadamente coloristas, con silueteado lineal que según la escuela podía alcanzar hondos niveles de virtuosismo. Otro nombre por el que se conocía este trabajo era la iluminación de manuscritos, puesto que sus imágenes iluminaban los textos, no siempre accesibles para una población mayoritariamente analfabeta. Sus escenas constituían una vía de plasmación de lo fantástico y lo monstruoso, puesto que se reservaba a los márgenes de los manuscritos los temas eróticos, cotidianos, mitológicos, profanos a veces rozando lo blasfemo. Paralelamente, la miniatura puede encontrarse en los manuscritos islámicos de Al Andalus, India, Persia, etc. La miniatura evolucionó a lo largo de la historia adaptando pigmentos variados como el óleo o la acuarela, sobre soportes preciosos, como el cobre, el marfil, el esmalte, etc. La llegada de la fotografía en el siglo XIX marca su declive.

En esta segunda entrega os intentare aclarar el problema que envuelve el concepto “miniatura” pues no su significado actual no corresponde con el origen de la palabra. Sobre me centrare en el concepto de miniatura que se obtuvo en época medieval para designar una determinados dibujos o pinturas.

La miniatura es genéricamente la pintura de pequeñísimo formato. Sin embargo, se le atribuyen características particulares desde sus orígenes. Se trabajó la minia-

En los márgenes de las páginas de los manuscritos era frecuente que se incluyeran distintos motivos ornamentales; los más conocidos son los dibujos que realzan las letras capitales o los que separan las columnas de texto





mediante motivos que representan arquitecturas fingidas, tallos con formaciones vegetales y hojas que se enroscan por los márgenes de las páginas.

El término 'miniatura' deriva del minium, un óxido de plomo de color rojo que se utilizaba como componente de la tinta fundamental que se comenzó a emplear para la iluminación de los códices manuscritos en letras capitales, márgenes y posteriormente, con la evolución de la ilustración medieval, en representaciones de gran colorido y complejas composiciones.

En el próximo número averiguaremos cual fue el origen del soldadito de plomo....¡No te lo pierdas!

TECNICAS Y TRUCOS

BLANCOS

Zwo

Como pintar una tela blanca

Introducción.

En este tutorial tratare de explicaros como he pintado la túnica de la siguiente figura. Se trata de una miniatura de una Valkiria de Alexandros Models.

Como modelo seguí el box art, pintado por Alex Cortina, como se puede observar la túnica se caracteriza por tener un tono cálido. Matiz que también he querido transmitir, por eso en las sombras lleva naranja, ocre y marrón.

La iluminación es la creada por una luz cenital. En la primera foto podréis ver unas zonas rojas y otras púrpuras, las zonas rojas indican luces máximas y las púrpuras luces más tenues.

Me gustaría también pedir disculpas, dado que había empezado la miniatura de una forma muy ordenada pero al final el proceso ha acabado en un caos. Aunque intentare explicároslo de una forma correcta,

Nociones básicas a la hora de pintar

Siempre que se pueda deberemos de pintar con el cuerpo del pincel para obtener una pincelada mas limpia, además tardaremos menos en pintar.

Al final de la pincelada es donde mas pigmento se deposita. Por lo tanto si estamos iluminando, deberemos levantar al pincel en la zona de luz; y si estamos sombreando deberemos de levantar el pincel en la zona de sombra.

Estas nociones mucha gente ya las conocerá, pero si es un principiante seguro que le sirven de algo.

Es interesante usar colores saturados en las sombras y desaturados en las luces para crear un buen contraste.

Capa Base (Foto 2)

A la hora de pintar un color claro es muy importante dar una capa base con el color de luz máxima, y luego ir sombreando poco a poco. Para ello yo aplique una base con Arena clara (Vallejo), todo ello a aerógrafo el cual es mucho más cómodo.

Primeras sombras (Foto 3)

Empece marcando las primeras sombras de una forma muy sutil. Para ello aplique veladuras con Amarillo caqui (Vallejo) a modo de veladura, descargando (como siempre) muy bien el pincel para controlar la trazada.





4

Segundas sombras (Foto 4)

Seguidamente voy marcando las zonas más sombreadas, añadiendo progresivamente Uniforme Ingles (Vallejo) al Amarillo caquí. Solo se lo aplico a las zonas en las cuales se proyecta menos la luz.

Máximas sombras (Foto 5)

Para realizar las máximas sombras me vino que ni pintado la tinta marrón de GW, un marrón muy saturado. Hay que tener muchos cojones y tener un secador a mano, porque sino corres el riesgo de que se satine.

Este color se lo aplique a la zona baja de la túnica y a los pliegues de la misma zona

Perfilados en sombra (Foto 5)

Es importantísimo delimitar bien las zonas de una miniatura para que no quede confusa y fea. Por esta razón, yo perfilo con tinta marrón mas algo de negro las uniones de la túnica con otras partes de la miniatura (como por ejemplo la entre pierna, la unción de la coraza con la túnica etc...)

Limpiado (Foto 6)

Como veas se ha quedado bastante sucia y mas siendo un color claro. Así que toca limpiar a saco, para ello



5



6

aplique veladuras con una mezcla de amarillo caqui y uniforme ingles en las zonas intermedias (entre las luces y sombras).

Hay que tomárselo con paciencia dado que esta parte del proceso es muy pesada.

Tonos (Foto 7)

Los tonos suelen dar bastante vidilla a una miniatura, y además limpian las transiciones. En mi caso aplique unos tonos, sobre todo en las sombras, a modo de veladura con un naranja rojizo (para darle aun más una tonalidad cálida).

En este caso, no os recomiendo que se los apliquéis en la zona de luz porque corréis el riesgo de perder el "Blanco" de la tela.

Puntos de luz y retoques finales (Foto 8)

Llegados a este punto es normal que hayamos perdido definición en las luces, para ello marco con blanco las zonas rojas (según la foto 1) y retoco con arena clara algunas zonas.

Eso es todo espero que halláis aprendido algo conmigo.



7



8

Base	
Luces	
Sombras	
Tonos	

Pintura



CYM

THYRON IRONFENCER



Cuando compro las miniaturas suelo regirme por tres conceptos. El primero, que sea para el ejército de Warhammer (sinceramente es la que menos me atrae), el segundo, es que me recuerde a algún personaje de rol al que le tenga cariño y el tercero, que me vuelvan loca.

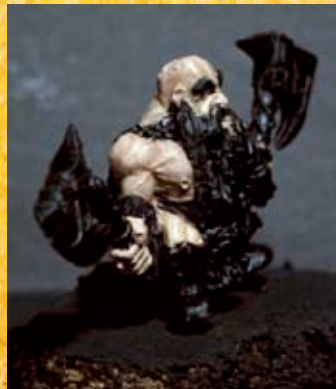
El caso de esta miniatura es tanto la segunda como la tercera opción. Aunque la miniatura es la de *Börn Dragonbane* de *Avatar of Wars*, a mi me recuerda a un gran personaje con el que jugué al *NWN Dragonlance*, *Thyron Ironfencer*.

La escena en la que me he basado es la que aparece el grandioso enano defendiendo el paso de las *Kharolis* del Ejército de los Dragones.

La miniatura es un berserker enano, pero hemos optado por no ponerle la cresta mohicana y dejarlo calvo. Tampoco le pondremos el estandarte, porque en la iconografía de la *Dragonlance* no sería demasiado lógico.

La imprimamos de negro y comenzamos la pintura.

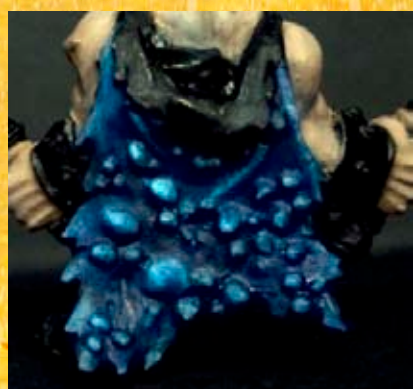
Empezaremos con los ojos. Pintaremos de *Blanco Cráneo* la cuenca ocular. Después retocaremos con negro, porque nos salimos siempre... y por último con la punta del pincel pintaremos las pupilas.



Al situar la miniatura en un ambiente frío, para la capa base de la piel nos decidimos por una mezcla de *Tallarn Flesh* con *Calthan Brown*. Para iluminar, lo haremos con capas muy diluidas de *Tallarn Flesh*, añadiéndole *Hueso deslucido* poco a poco hasta llegar a la luz máxima con este color. Las sombras están hechas con veladuras de *Regal Blue*. Sobra decir que la piel no es mi fuerte, y se nota, aunque día a día trato de mejorar.

La capa, hecha de piel de dragón, por contexto debería haber sido roja (quienes hayan leído la *Dragonlance* me

entenderán), pero quedaba bastante más épico que fuese de un dragón azul, así que el color base que elegimos es *Mordian Blue* de Citadel, aunque únicamente utilizaremos este color para la capa base. Para iluminar empezaremos con una mezcla de *Regal Blue* con *Azul cielo* de Vallejo, hasta llegar al *Azul Cielo* puro. Las sombras las haremos con una mezcla 3:1 de *Regal Blue* y Negro... El interior de la capa lo hemos pintado de blanco, buscando un efecto neutro. La capa base la pintaremos de *Astronomican Grey*, iluminando con *Gris Claro* de Vallejo. Por último, velaremos con blanco suavemente.

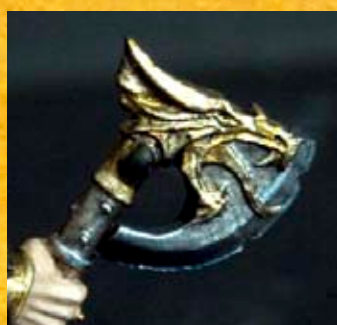


Al buscar la tonalidad fría, para el cuero optamos para la base por Calthan Brown. Lo iluminaremos una mezcla de Marrón Beige de Vallejo y Hueso Deslucido. Para darle más volumen, sombrearemos con Marrón Quemado y una puntita de negro muy diluido.



Los metales, para entonarlos les dimos a todos la misma capa base, independientemente del metal que fuésemos a pintar más adelante. El color elegido es el Tin Biz de Vallejo.

Para el plateado, recubrimos con un par de finas capas de Boltgun Metal. Después le damos un lavado de negro, moviendo el pincel siempre hacia los recovecos. Sombreamos el metal con veladuras en negro y lo iluminamos con veladuras de Boltgun con Mithril. Por último, perfilaremos con Mithril diluido con un poco de Regal Blue.



Para el color dorado, daremos una capa base de Shining Gold, evitando los rincones, dejando visible el Tin Biz. Después damos un lavado con la tinta Devlan Mud. Iluminamos, evitando las zonas más profundas con Burnished Gold, degradando hacia Mithril Silver. Para sombrear utilizaremos una mezcla de Calthan Brown y Regal Blue muy diluidas.

El bronce queríamos que contrastase, aunque la zona elegida para este color estaba más bien escondida. Daremos una primera capa de Bronce Pulido de Vallejo. Sombreamos Marrón Quemado y Negro. Iluminaremos simplemente con una fina capa de Shining Gold.



THYRON IRONFENCE

Elegimos pintar las joyas de un color rojo intenso para que contrastasen con los tonos fríos del resto de la miniatura. Aplicamos Rojo de Model Color como base. Velamos con Rojo Sangre de Citadel, añadiéndole un poco de Amarillo Dorado de Citadel para la luz máxima. Sombreademos y perfilaremos la joya con veladuras de Negro.



Para las joyas azules de las rodillas, elegimos como base Regal Blue y velamos hacia Azul Cielo con un poco de Blanco Cráneo. Para las sombras, volvemos a velar con negro, igual que con las rojas. Después aplicaremos un pequeño punto blanco en cada joya, intensificando así su brillo.

Como último detalle, pintaremos runas enanas tanto en el tríceps como en el omóplato del enano.

En este punto, puede que la impresión sea que la miniatura está sosa y sin terminar. Se me había olvidado iluminar la barba. Daremos una capa base de Regal Blue de Citadel y un lavado de Badak Black. Después iluminaremos las trenzas con Regal Blue con una pizca de gris pálido.

Para realzar la cara, realizaremos veladuras de Taned Flesh con Rojo en la punta de la nariz. Aún así, debo reconocer que a la piel le falta mucho trabajo...

Ahora pasamos a decorar la peana. La miniatura viene con un trofeo de una calavera de dragón que situaremos junto a nuestro héroe. Como base hemos elegido Dhe-neb Stone. Aplicaremos un lavado de Devlan Mud y una vez seco sombreademos con Marrón Quemado. Después aplicaremos una sombra máxima de una mezcla 1:1 de Marrón Quemado con Negro.

Iluminaremos con Hueso Deslucido hasta llegar al Blanco.

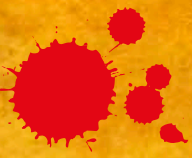


Por último, la peana en sí. En lugar de roca, que sería la opción lógica, ya que situamos al héroe en un paso montañoso, elegimos unas ruinas, ya que el Ejército de los Dragones tenía un bastión en dicho paso. Después de imprimarla de negro, le daremos una capa base de Adeptus Battlegrey. Con Gris Neutral primero y Gris Claro de Vallejo como segunda capa, iluminamos la peana con a base de pincel seco. Para unificar las "pinceladas"

diluiremos Badak Black y aplicaremos un lavado a toda la peana. Volveremos a iluminar con Gris Claro y por último, realizaremos una serie de lavados de Regal Blue con Liche Purple y de Marrón Quemado con Negro.

Antes de colocar las miniaturas en la peana, pondremos unos carámbanos hechos con plástico y algo de nieve.





THYRON IRONFENCER
Cym



EL FALLER

PABLO RONDA

Genghis Khan

¡Hola de nuevo! En este número, y aprovechando que en el anterior mostré cómo hacer una cara de raza negra, haré un tutorial de otra raza, la asiática. Es un busto de Genghis Khan, el temible general que unificó todas las tribus mongolas del norte de Asia. Como referencia para hacer el rostro, usé la película Mongol, que narra la vida de éste personaje.

Como siempre, parto de una base de alambre recubierta de papel de aluminio, que cubro con Super Sculpey Firm. Como ya estaréis aburridos de siempre lo mismo en todos los artículos, partiré directamente del encaje aproximado de la cara, saltándolos todo el rollo de hacer la forma del cráneo, frente, mandíbula, pómulos y nariz.

Fijándome bien en los rasgos del actor que encarna a Genghis en la película, observé que tienen la frente muy huida, con un occipital muy marcado, al igual que las

cejas, que recuerdan a un neandertal. A parte de eso, obviamente los ojos rasgados, y una nariz achatada y con las aletas bastante grandes. A partir de aquí, como siempre es ir definiendo los rasgos, suavizando y limpiando toda la cara.

Una vez terminada la cabeza, hice el chaleco de cuero para poder hacer la barba, ya que si fuese al revés, la barba nos estorbaría para hacer el cuello del chaleco. Para la barba añadí pegotes de una forma general, y los fui definiendo con paletas cada vez más finas. Lo mismo hice con el pelo. Como va a llevar un gorro que abulta mucho en su pico, también le añadí la forma del gorro directamente sobre el cráneo.

Terminado el pelo y la forma del gorro, le puse una tira bastante gorda de masilla alrededor de la cabeza, lo que será el doblez del gorro. Todo esto lo uní a la cabeza con





cuidado, sobre todo por la zona de la frente. Para el borreguillo usé herramientas con la punta con forma de bola, comenzando con los más grandes, y terminando con una aguja. Es un trabajo muy aburrido, pero el resultado bien lo merece.

Para terminarlo añadí algunos detalles, como las correas del gorro que van atadas por detrás, los botones del chaleco y una cinta que sujeta las trenzas. Después lo horneé, a 100-110° durante media hora, y lo dejé enfriar dentro del horno para evitar fisuras y grietas.





Éste es el resultado final, ésta vez con fotos del pintado,
por Eduardo Sánchez.

Espero que os sirva de algo. ¡Saludos!



MINIATURAS OLVIDADAS II

LOORG

Me crecen los enanos.

Desde que en abril de 1.979 GW comenzó la distribución de su propia línea de miniaturas estas han sufrido a lo largo de sus 32 años un crecimiento paulatino, no sólo me refiero en altura sino también en anchura. No es que una figura comprada en 1.979 haya crecido es que los nuevos diseños que se han ido haciendo dentro de la misma escala han ido experimentado un crecimiento paulatino.

Por ejemplo. A la izquierda tenemos un berserker diseñado por Brian Ansell de la línea Fiend Factory de 1.982. La figura mide 23 mm desde la planta de los pies hasta los ojos. En el medio tenemos un berserker de 1.991 diseñado por Alan y Michael Perry que ya mide 28 mm (3 mm más) y además bastante más cachas. Por último, a la derecha tenemos un Arúspice, diseñado por Chris Fitzpatrick en 2.001 que mide 30 mm.

Otro ejemplo sería el de los ogros. No sólo tenemos un crecimiento a lo largo de las figuras sino también un crecimiento a lo ancho. A la derecha tenemos un ogro de 1.983 que mide 31 mm, en el centro un ogro de 1.989 que también mide 31 mm pero que es más cachas y a la derecha un moderno ogro del año 2.004 que mide 40 mm (9 milímetros más).

Por último, por hablar de Warhammer 40k, tenemos a la izquierda uno de los primeros marines espaciales de la legendaria caja RTB01 que mide 27 mm. En el medio un marine de plástico de 1.998 que mide 28 milímetros pero que es un poco más ancho y por último un sargento marine de edición limitada de 2004 que mide 31 mm.

En los exterminadores de los marines espaciales su crecimiento les ha hecho cambiar de peana. Han pasado de la peana de 25 mm de los primeros tiempos a peanas de 40 mm). ¿Y que hemos ganado con ello? Por un lado un aumento del precio al requerir mayor material para su fabricación. Pero también hemos encontrado un mayor detalle y calidad en las miniaturas. En estos años hemos pasado de pequeños "Toy Soldier" a pequeñas esculturas de gran calidad.



Pintura

GNOBLAR BOY

EL ESPEJO

Cuando Pablo Ronda me enseñó la miniatura en la que estaba esculpiendo y me comentó que quería que se la pintase rápidamente me enamoré del proyecto y mi mente se puso a trabajar en la mini.

En primero (al igual que siempre) fue decidirme por la paleta de colores que quería utilizar. Ya que la miniatura tiene ese aire fantástico a medio camino entre lo bello y lo terrible me decidí por los tonos morados para crear esa atmósfera de ilusión terrorífica.

Ya que se trata de una miniatura muy inusual, el hecho de que se encuentre saliendo de un espejo, y no esté sobre una peana que represente un terreno, plantea toda una serie de dudas. La primera y más importante es la de dar una "conexión" o "continuidad" a la miniatura con el espejo. Así que pensé en que todas las partes de la mini que estuviesen en contacto con el espejo partiesen de un mismo color común, en su base, y luego fuesen "degradando" hasta los colores que finalmente quería que llevase la mini.

Así que con estos conceptos claros me puse manos a la obra.

- En primer lugar ancle la mini (provisionalmente) con unos alambres a un taco de madera para así poder pintarla cómodamente sin riesgo de estropear el espejo. Y la imprime con un spray de Chaos Black marca Citadel.

- Para pintar el vestido aplique con el aerógrafo una capa base de Liche Purple, para luego empezar a darle, lo que yo denomino la "Segunda Base" (Se trata de una segunda capa más superficial sobre la que iré trabajando las primeras luces y sombras de la miniatura) mezclando el Liche Purple con un poco de Hormagaunt Purple. Tras esto di las primeras luces con el aerógrafo, añadiéndole progresivamente Purpura Real hasta que estuve contento con el resultado. Finalmente añadí un poco de Azul Americano a la mezcla.

- Seguidamente para la parte baja de la miniatura (la que está en contacto con el espejo) me decante por aplicar unos reflejos con un tono distinto.

Así que le di una pasada rápida de aerógrafo con Liche Purple + Warlock Purple para la base y Warlock Purple para las luces; intentado fusionar estos colores con los aplicados en el paso dos.



PINTURA UTILIZADAS:

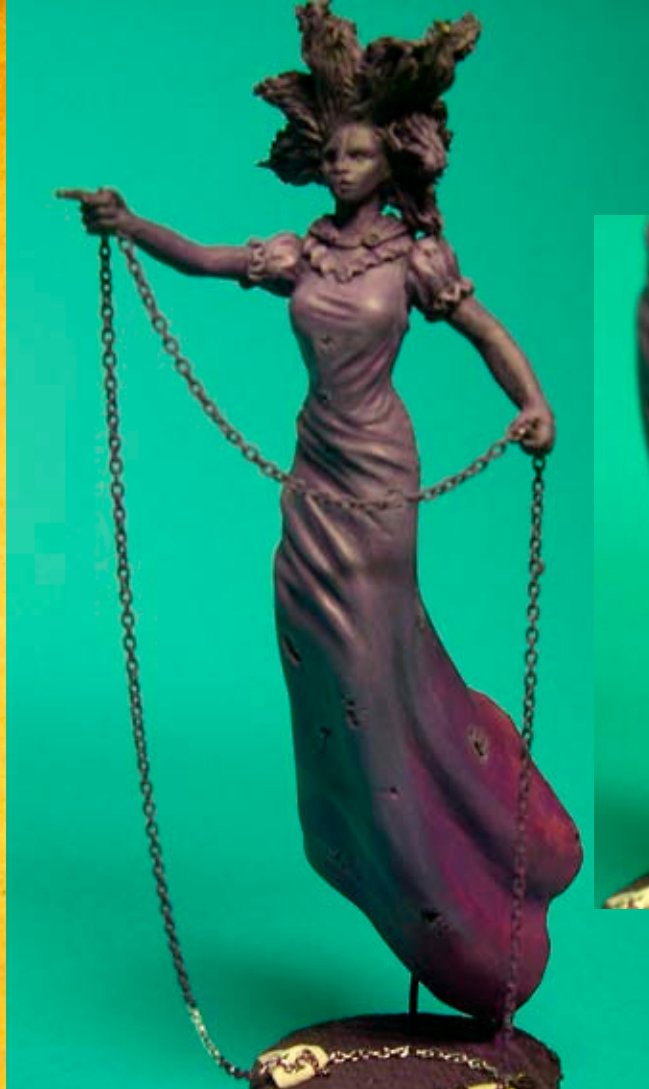
Hormagaunt Purple (Citadel Foundation)
Purpura Real (Citadel)
Liche Purple (Citadel)
Dwarf Flesh (Citadel)
Elf Flesh (Citadel)
Skull White (Citadel)
Leviathan Purple (Citadel Wash)
Tallarn Flesh (Citadel (descatalogada))
Dheneb Stone (Citadel Foundation)
Sont Green (Citadel)
Gris Codex (Citadel)
Azul Americano (Vallejo)

Shadow Grey (Citadel)
Asurmen blue (Citadel Wash)
Marrón Chocolate (Vallejo)
Uniforme Ingles (Vallejo)
Shining Gold (Citadel)
Mithril Silver (Citadel)
Negro N°3 (Andrea Miniatures)
Negro N°4 (Andrea Miniatures)
Negro N°5 (Andrea Miniatures)

•Una vez concluida la sesión de aerógrafo empuñe el pincel y mediante veladuras empecé a definir las luces y las sombras de la miniatura, utilizando en cada zona los mismos colores de los pasos anteriores. Esto además sirve para fundir uno colores con otros y corregir las imperfecciones que pudiera dejarte el aerógrafo.

Aplique unas veladuras de Azul Americano en los puntos de luz máxima (es decir los más prominentes y "altos" de la miniatura). Y en la parte baja del vestido fui realizando un degradado desde Warlock Purple+ Liche Purple a los colores utilizados para el resto (los del paso 2) fundiendo así las dos zonas del vestido.

Como toque final tenía que resaltar los rotos en la tela, así que opte por algo tan simple como hacer un punteado con Codex Grey alrededor de los mismos.



•Con la piel utilice Dwarf Flesh mezclado con una pizca de Purpura Real, y fui aclarando con Elf Flesh progresivamente. Las últimas luces las di con una Elf Flesh al que le añadí un poco de Skull White para hacer más pálida la pintura.

*Llegado a este punto y tras tomarme un tiempo, para observar y evaluar cómo iba el proceso de pintado, pensé que le vestido necesitaba algún pequeño detalle que añadiera algo de contraste. Ya que en una superficie tan grande de un mismo color se hace monótona y aburrida, por lo que decidí retocar el cuello y los bordes de las mangas con Liche Purple mezclado Warlock Purple y finalmente darle un lavado de tinta Leviathan Purple para resaltar las zonas de sombra.

Para los labios simplemente di un filtro con Tallarn Flesh y después di otro filtro de Warlock Purple.

A los ojos les aplique una fina capa de Dheneb Stone a toda la superficie y los perfile con una fina línea negra. Para el iris del ojo primeramente hice un punto verde con Sort Green al que le añadí un poco de amarillo, a esta misma mezcla le añadí algo de blanco y con mucho cuidado empecé a dar unas pequeñas pinceladas en el iris. Cuando tuve terminado esto me dispuse a pintar la pupila con un simple punto negro en el centro del iris. La sobra de ojos (La que se dan las mozas con maquillaje, no la sobra natural) no hice más que aplicar una filtro alrededor del ojo con una mezcla de negro mas una Gris Codex y una pizca de Azul Americano.

EL ESPEJO

•El siguiente paso fue hacer el freehand (dibujo) de la máscara, como podéis ver opte por una calavera. Dibuje la forma básica de la calavera con una mezcla de de marrón bestial y hueso deslucido a partes iguales. Una vez hecho esto fui “puliendo” los detalles con negro caos, hice el unas pequeñas líneas negras para la separación de los dientes, el hueco de la nariz y las demás partes de una dibujo típico de calavera. Con esto ya tenía el dibujo hecho, y solo tenía que iluminar progresivamente las con hueso deslucido las partes que así lo pedían.

•En el pelo aplique una base de Negro caos e ilumene con Shadow Grey al que le fui añadiendo blanco cráneo. Seguidamente hice unas mechas con Skull White. Por último pese que quedaría bien darle unos reflejos azules. Así que me tire a la piscina y aplique un poco de tinta Asurmen Blue, rebajada con un poco de agua (para evitar que hiciera efecto Marge Simpson XD).

•Ya solo me quedaba la capa de la miniatura. De nuevo hice un degradado con con Warlock Purple + Liche Purple (al igual que en la parte baja del vestido, paso (paso 3) hasta llegar a los tonos negros de la capa. Para la iluminar el negro de la capa agarre los colores N°5, N°4 y N°3 del kit de “pintura negra” de Andrea. Primeramente aplique unas veladuras con el color N°5 al que fui aplicando progresivamente el N°4 para terminar con las luces máximas del N°3. Y ya tenía la miniatura terminada!!!

•Solo quedaba el espejo... quizá la parte más fácil y grande de la mini.
Antes de imprimarla tape el cristal del espejo con cinta

adhesiva y mascara liquida de látex; imprime el espejo con espray Negro Caos y aplique una base de Marrón Chocolate y unas luces de Uniforme Ingles con el aerógrafo.

Por último fui aplicando veladuras de Shining Gold a las les fui mezclando poco a poco Mithril Silver para las luces más superficiales.

•El último paso simplemente fue pegar la mini al espejo y “pintar” en el mismo una especie de “aura” purpura, de la que se supone que emerge el ser fantástico de la miniatura. Para ello utilice un esmalte de uñas del color purpura (para que encase con la base tanto del vestido como de la capa) e hice las hondas del espejo con el efecto agua de Andrea.





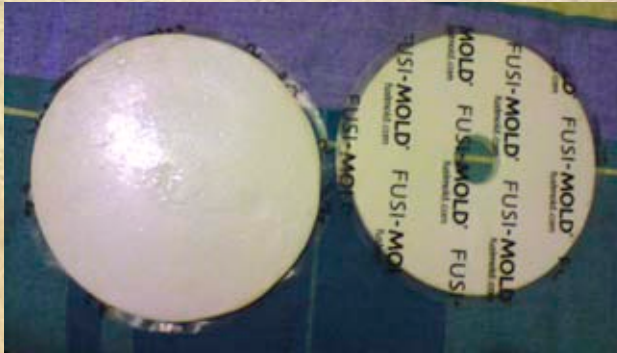
PRODUCCIÓN DE MINIS

PABLO RONDA

Hola a todos. Hasta ahora hemos visto el proceso de creación de una miniatura, de su pintura y de cómo se hacen moldes y copias en resina. Pero ¿cómo es el proceso de producción de una miniatura de metal, desde que se termina de esculpir hasta que está lista para vender?

Antes de nada, hay que saber que los moldes que se usan tienen forma redonda. Son unos discos de silicona aun blanda, donde se incrustan las miniaturas. Uno de ellos tiene un agujero en el centro, que es por donde se vierte el metal una vez hecho.

Se colocan las miniaturas en el disco, y después se colocan unos pivotes metal para que el molde encaje bien una vez endurecido. Se coloca la mitad con agujero en la "peseta", una especie de muro de contención para que al meter presión y calor al molde, la silicona no se vaya por los lados. También se coloca un pivote que tapa el agujero para que luego quede al descubierto. Se espolvorea bien la superficie con talco para que no se peguen ambas mitades del molde, y se tapa con la torta de silicona sin agujero. Después se coloca la tapa de metal, y se introduce en la vulcanizadora.



Lo que hace la vulcanizadora es calentar el molde para que fragüe y se quede duro, al mismo tiempo que ejerce presión. En este proceso el molde se hincha, y junto a la presión, hace que se marquen bien los detalles.

Una vez fría la vulcanizadora, se saca la peseta y se desenchaja la tapa para sacar el molde. Éste se abre y se sacan las figuras. Después, con ayuda de una gubia, se hacen los canales por donde entrará el metal caliente, así como los escapes de aire en los lugares donde más difícilmente llegaría el metal.



Después de espolvorear un poco de talco sobre el molde, se coloca en la máquina de casting. Al igual que la vulcanizadora, ésta máquina ejerce presión sobre el molde para mantenerlo bien cerrado mientras se echa el metal y no se escape por los bordes. También da vueltas, que es lo que hace que el metal llegue a todos los sitios.



En cuanto al metal, está en un hornillo cerca de la máquina. Dependiendo de la aleación, funde a una temperatura u otra. También influye lo grande que sean las miniaturas a fundir. Así pues, mientras el molde está dando vueltas, se coge un poco de metal con un cazo, y se vierte con cuidado por el orificio. El metal recorre los canales y llena el espacio vacío de la figura. Se deja dar vueltas durante un rato, hasta que el metal se asiente, y se saca el molde.

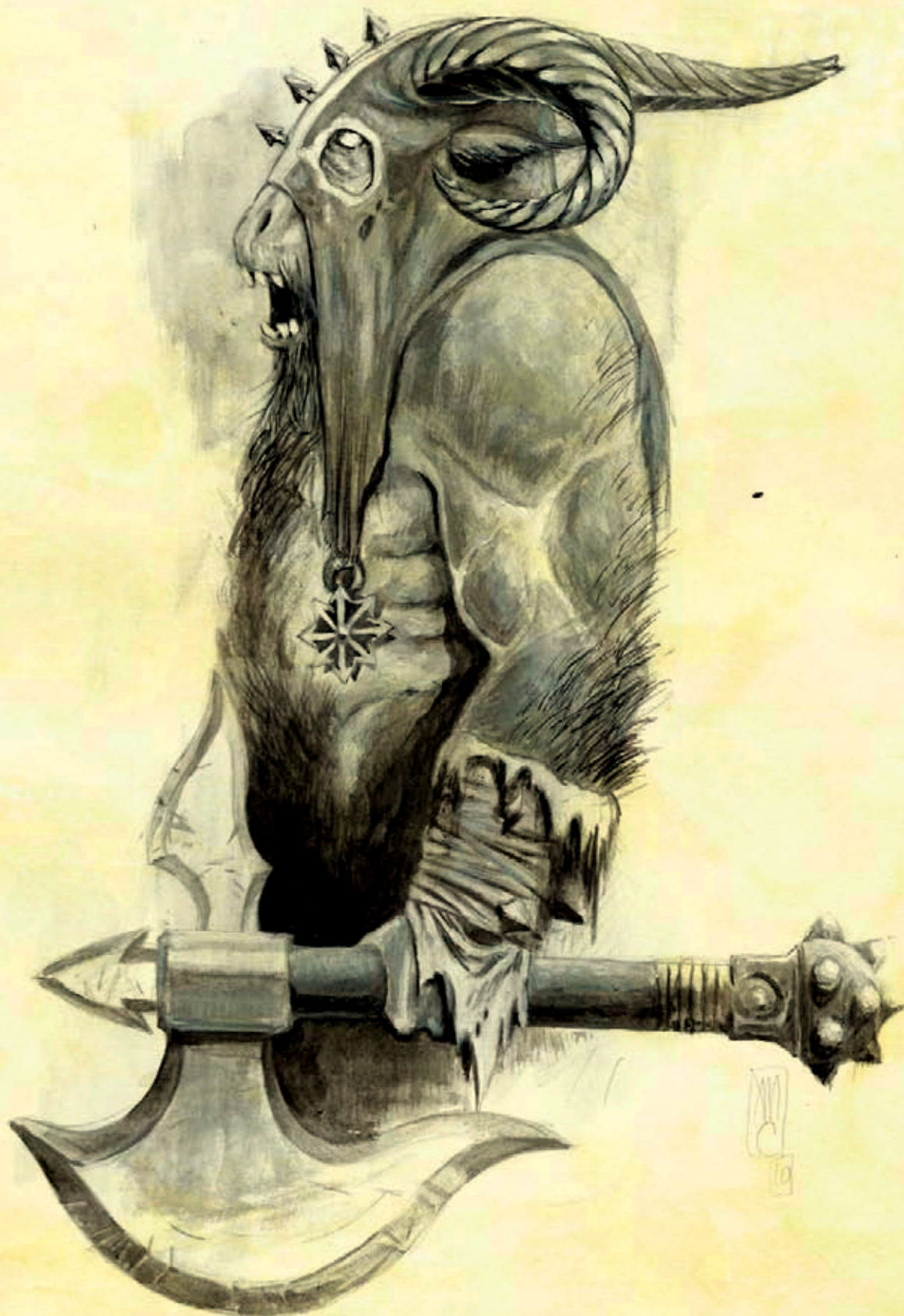
Y éste es el resultado, una especie de rueda de carro con todas las figuras alrededor del eje. éstas figuras se separan del eje, y éste vuelve al horno. Las empresas además hacen otro molde adicional. Usan el que acabamos de hacer como "máster". Después funden esas miniaturas con un metal de una buena aleación, para que no se destruya en el vulcanizado, y vuelven a hacer otro molde, esta vez colocando varias figuras iguales. De esta forma, cada vez que funden un molde, sacan 15 o 20 piezas iguales.

Espero que os haya gustado y que os haya aclarado cómo se fabrican las miniaturas de metal en gran cantidad.

¡Un saludo!



Fumetti



VIÑETAS: Okami

TORNEO -8 DIAS...

¡Listo!

¡Por fin he terminado
de pintar
todo mi ejército!
¡La noche antes del torneo,
a relajarse!

TORNEO -5 DIAS...

¡Listo!

¡Ya está
toda la
comida
comprada!
¡La noche
antes del torneo,
a relajarse!

TORNEO -3 DIAS...

¡Listo!

¡Ya están
todas las
mesas
montadas!
¡La noche
antes del torneo,
a relajarse!

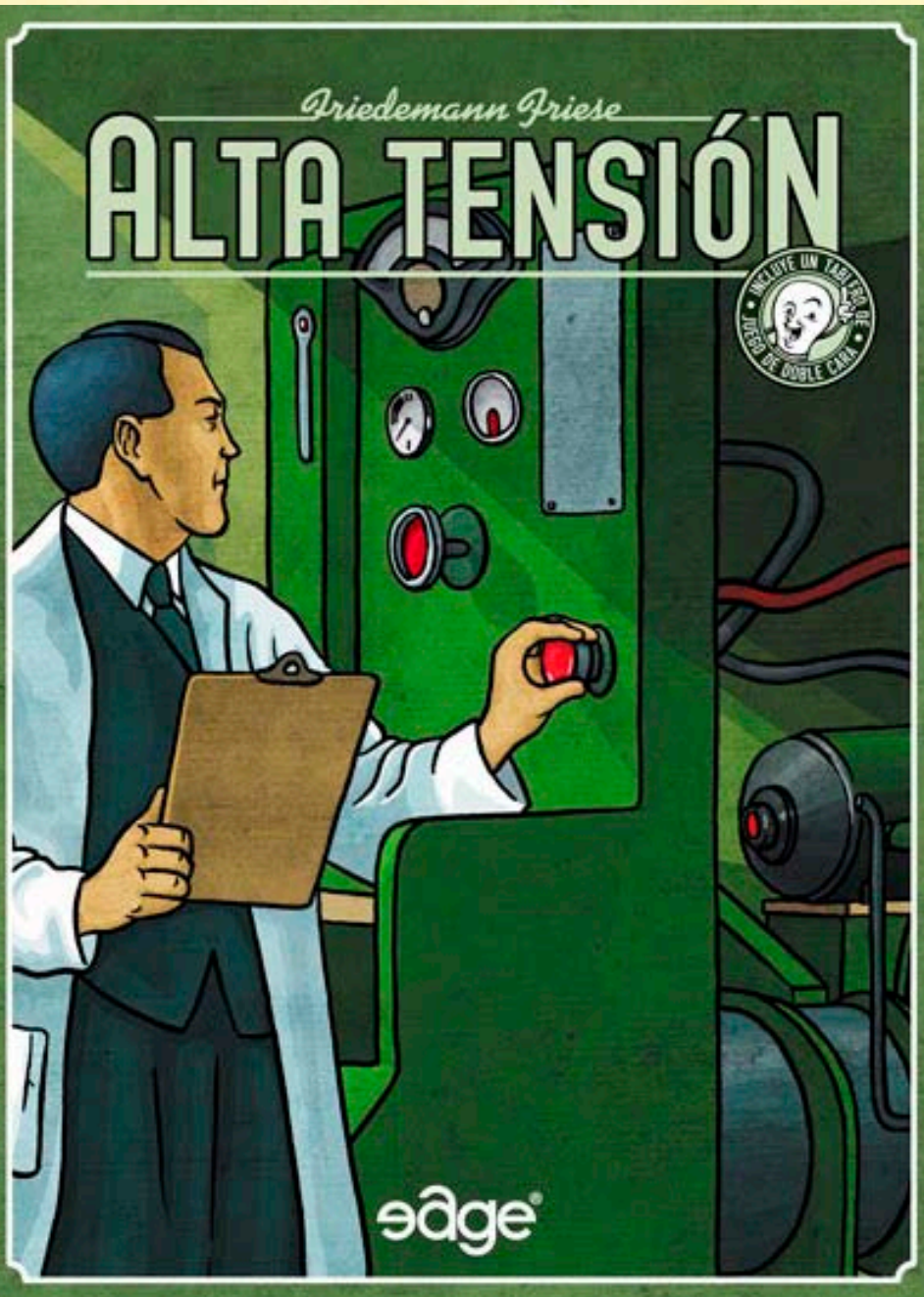
TORNEO -9 HORAS...

Esteee....
Es que no
he acabado las
peanas a mis
150 minis...

¿Me ayudáis
a hacérselas?

LOS JUEGOS DE MESA

~~NO~~
SOLO ES WARHAMMER
Chus



Alta Tensión

Hola y bienvenidos de nuevo a esta sección. Hoy nos toca hablar de este entretenido juego de mesa basado en el manejo y optimización de una central eléctrica.

¿Cómo nos preparamos para jugar?

Bueno, lo primero que se necesita es una mesa bien grande, ya que hace falta bastante espacio para dejar múltiples fichas, cartas, dinero...

Lo primero que nos encontramos, es el tablero de juego. Éste, se divide en sus 2 caras en dos países: Estados Unidos o Alemania. Así podremos encontrar algo más de variedad en nuestras partidas, ya que los costes de ciertos pasos eléctricos (que explicaremos un poco más tarde) son muy distintos en un país que en otro.

Una vez elegido el país, habrá que elegir cuántos jugadores van a jugar. Cada jugador elegirá un color, además de poseer una ficha que marcará, en cada turno, cuantas casas tiene.

Después, se reparten 50 electros a cada jugador, que es la moneda del juego, se preparan los recursos que se pueden comprar y se elige un orden aleatorio para empezar esta ¡trepidante aventura para ser la Red Eléctrica que más casas ilumina en ese país!

¿De qué va el juego?

El objetivo del juego es intentar que la empresa eléctrica que maneja un jugador, sea la que más casas alumbré al finalizar el último turno.

La forma que vemos en la parte de arriba, puede asustar un poco y pensar “que complicado”... pero la verdad es que el juego es repetir 5 pasos una y otra vez hasta llegar al final. Vamos a dar un pequeño repaso a los 5 pasos para entenderlos de una manera muy fácil.



Subastar Central

Ésta es una de las fases que, conforma evolución el juego, se va volviendo más interesante. Podemos ver que las primeras centrales (de la 3 a la 10) están puestas en 2 filas de 4. La primera fila recibe el nombre de “mercado actual” y la segunda se le llama: “mercado futuro”. Sólo se puede comprar una central en la zona de “mercado actual”, de tal manera que cuando se consiga una central, la primera del “mercado futuro” entra a formar parte del “mercado actual” y se saca una nueva central del mazo.

Pero... conseguir una central no será fácil. Tus “amigos” que en ese momento, no serán amigos sino peces gor-

dos con dinero en un estanque pequeño xD, intentarán chafarte el negocio o intentar conseguir esa central por la que pujas. El precio de la central, es el número que tiene... es decir, la central 3 (que es la primera) costará 3 electros. Tú, si quieres esa central, puedes pujar y decir que das 3 electros, pero a continuación (y en sentido en las agujas del reloj) cada uno de los otros jugadores pueden subir tu puja o retirarse, si ven que ellos van a hacer buen negocio también o, simplemente, para que si la quieres, tengas que pagar más.

Una vez que todos los jugadores hayan pujado, se pasará al paso 2 del turno.



Aquí podemos ver las centrales, precio, lo que llamamos mercado actual y futuro.

Conseguir recursos.

Los recursos, o materias con las que nuestras centrales pueden funcionar, son 4: Carbón, petróleo, basura y Uranio... para saber qué son en el juego, éste nos proporciona fichas, tal que, las fichas de color: Marrón, negro, amarillo y rojo son los colores respectivos de los recursos que arriba hemos citado.

Una central, por norma general, sólo trabaja con un tipo de recurso. Es decir, que si en la fase de subasta de centrales, hemos obtenido una central de Carbón, pues sólo podremos comprar carbón para hacerla funcionar. La cosa más importante de los recursos, es su pre-

cio. Lo más caro se sitúa a la derecha y lo barato, a la izquierda. De hecho, los recursos que inicialmente empiezan a la izquierda (Carbón y petróleo) empiezan baratísimos de precio, no así como la basura y el uranio, que de inicio están mucho más caro. Pero claro, otra vez los otros jugadores intentarán hacerte la vida imposible (o de hecho deberían xD). Y es que, quien compre antes, conseguirá el recurso a un precio más barato. Conforme se acaben las fichas de recurso, el precio va aumentando... hasta que se llegue el caso de que la basura y el uranio sean mejor negocio que el carbón o el petróleo.



Construcción de casas

Ya tenemos centrales con recursos para alumbrar casas pero... ¿Dónde están las casas? No problem! Esta fase nos sirve para ello precisamente, y es la primera que interactúa con el mapa del tablero. Ya dijimos que podríamos elegir país, bien pues este país se divide en varias ciudades (muchas de ellas famosas como Chicago, Nueva York o Berlín). En esas ciudades, se puede construir casas para, en la siguiente fase, alumbrarlas y conseguir dinero. Claro que, construir de primeras también nos valdrá un dinero, además de que si los demás jugadores se dan cuenta y quieren fastidiarte, podrán hacerlo. Cada ciudad, le separa una distancia, representada por un tubo con un número en medio. Este tubo es lo que se conoce como: "paso eléctrico". Tú, tu

primera central, la puedes poner donde quieras pero las siguientes estás obligado a que estén interconectadas a la primera casa que pongas (u otra que ya tengas después), de tal manera que así formes una Red eléctrica. Para entendernos, no vale poner una casa aquí, luego otra allí... etc. etc., sino todas conectadas. Pero claro, el número del tubo (recuerda, paso eléctrico), es el coste que tendrás que pagar, añadido al coste de construir la casa (que ya os digo que al principio son 10 electros). Bueno, pues aquí tus amados amigos, pueden ser tan suspicaces de "taparte" avances baratos en tu red, construyendo antes que tú en ese maravilloso sitio barato que tenías pensado plantar tu casa xD, obligándote a coger pasos eléctricos más caros.



Cobrar (yeaaaah por fin xD)

Después de tanto esfuerzo por fin podremos cobrar. Cada central tiene un número de casas que puede alumbrar. Las primeras centrales, son bastante malas, para que me entendáis, la central 9 alumbrar 1 casa con 1 de petróleo, mientras que la 36 alumbrar con 1 petróleo 5 casas. En este paso, hay una tarjeta que te pone una tabla donde te dicta cuánto cobras, dependiendo de las casas que ilumines. Evidentemente, tu puedes tener o haber construido 4 casas pero sólo alumbrar 3... o 2... ¡o ninguna! , pero si tienes 4 casas y alumbras 3, cobrarás por las 3 casas que alumbras, ya que de la otra, sólo podrás recolectar una colección de insultos bastantes desagradables de los dueños de la casa a oscuras que acabas de dejar xD. De la misma manera, puedes alumbrar para 3 casas y tener sólo 2...o 1. Pero cobrarás sólo por las casas que alimentes, aunque te sobre tanta energía que los habitantes de la única casa que ilumines (con la potencia que le correspondiera a 2 o más casas) tengan que ir con gafas de sol, incluso sin tener que haber encendido ninguna luz xD. Los recursos utilizados, se dejan a un lado, y en la próxima fase se repondrán.

Reponer recursos, establecer nuevo orden de turno, quitar alguna central y meter una nueva... son las últimas cosas que se hacen en éste último paso. Hay una tabla en el manual de instrucciones, que dependiendo del número de jugadores y etapa del juego en la que estéis, te dice cuanto carbón, petróleo, basura y Uranio se repone. Puede darse el caso de que un jugador monopolice un recurso... en ese caso, si no hay suficiente de un recurso, se ponen hasta las fichas que haya, y ya está.

Bueno, pues estos son los pasos del juego. Parecen difíciles, pero una vez que uno se acostumbra, es muy dinámico.

Por último decir que el orden del turno es importante. Quien tiene más casas, es el primero y, si hay empate, se mira el número de central. Quien tiene mayor número de central, tiene más preferencia para quedar más adelante en el orden. Cuidado, porque ir primero en este juego, puede ser considerado una... jugarreta xD. Y es que, el primero es el primero en elegir centrales (dando la oportunidad de que los demás cojan alguna central mejor que suba del mercado futuro), es el último en comprar recursos (con lo que los comprará más caros) y es el último en construir (con lo que le pueden fastidiar los mejores sitios)... Total, que mi táctica para ganar en este juego (y la verdad en casi todos aunque no suelo ganar xD) es ir modestamente en último lugar, hasta que creo que voy fuerte y hago un sprint final en las últimas rondas.

¿Cómo acaba el juego? En el momento en el que alguien construye su casa número 17, se termina la ronda (es decir, acaban de construir todos los jugadores). Quien sea capaz en ese turno de iluminar más casas, gana. En caso de empate, gana quien tenga más electros acumulados... y en el improbable caso de empate, pelea a machete entre los dos contendientes y listo xD.

Bueno, espero que os haya gustado el artículo, tanto como a mí escribirlo. Si queréis un juego entretenido y que cada partida sea diferente... os lo recomiendo. Yo de nota le doy un pedazo de 9.5... muy divertido y, la verdad, un pedazo de juego porque está curradísimo.

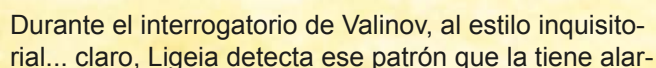
Un saludo!



VINGAARD

Pues... comenzamos...

En resumen, una novela que me ha gustado bastante ya que, aun siendo una novela de Marines Espaciales, no es la típica novela de "Marines"... en esta novela cobran mayor importancia las conspiraciones y traiciones que la propia sesión de reparto de mamporros (que por otra parte también hay, así que nadie se piense que se va a quedar sin su sesión de bolters y espadas). Es decir, es un enfoque que me ha gustado, no es una novela 100% Inquisición como podría ser el caso de Ravenor o la trilogía de "la guerra de la inquisición" y, por otro lado tampoco es un libro 100% Marines Espaciales, así que le damos un 50% a cada uno de ellos y tenemos un libro entretenido y que entra muy fácilmente. Os animo a cogerlo, lo pasareis bien.



፳፻፲፱ ዓ.ም. ሚያዝያ ፳፱ ቀን

con los marines del caos de los Hijos de Malicia que cada 100 años realizan una prueba en "el laberinto" (un antiguo pecio espacial) para elegir a los mejores entre ellos para que formen parte de la elite de su orden... Sin embargo, y como suele pasar cuando están implicadas las fuerzas del caos, ¿será solo eso lo que buscan?... ¿o la prueba tendrá otro objetivo?

"Cacería" de Steve Parker, Un grupo de Guardianes de la Muerte, una selecta unidad de marines adscrita a la Inquisición, más concretamente a la Ordo Xenos, se introduce en una nave Orka... un pecio espacial de tamaño descomunal con una misión de infiltración y asesinato. Su objetivo es un orko... un orko con unos poderes que asustan incluso a la propia Inquisición...

"Y no conocerán el miedo..." de Darren Cox, Un grupo de Templarios Negros aterriza en Stygia XII. El planeta se encuentra en mitad de una insurrección de las fuerzas del Caos... los seguidores de la disformidad se encuentran a punto de abrir una brecha en el inmateriaum para penetrar en tropel en este mundo. Las fuerzas locales junto al ordo hereticus de la inquisición y un regimiento de Hermanas Soritas se encuentran desbordados y sin capacidad para hacerles frente y pararlos antes de que cumplan sus propósitos, con lo que la llegada de los marines espaciales supone un rayo de luz y esperanza... sin embargo... ¿será la defensa del planeta y eliminación de las fuerzas del caos la verdadera misión de los Puños Imperiales?... ¿o tendrán otra agenda oculta?

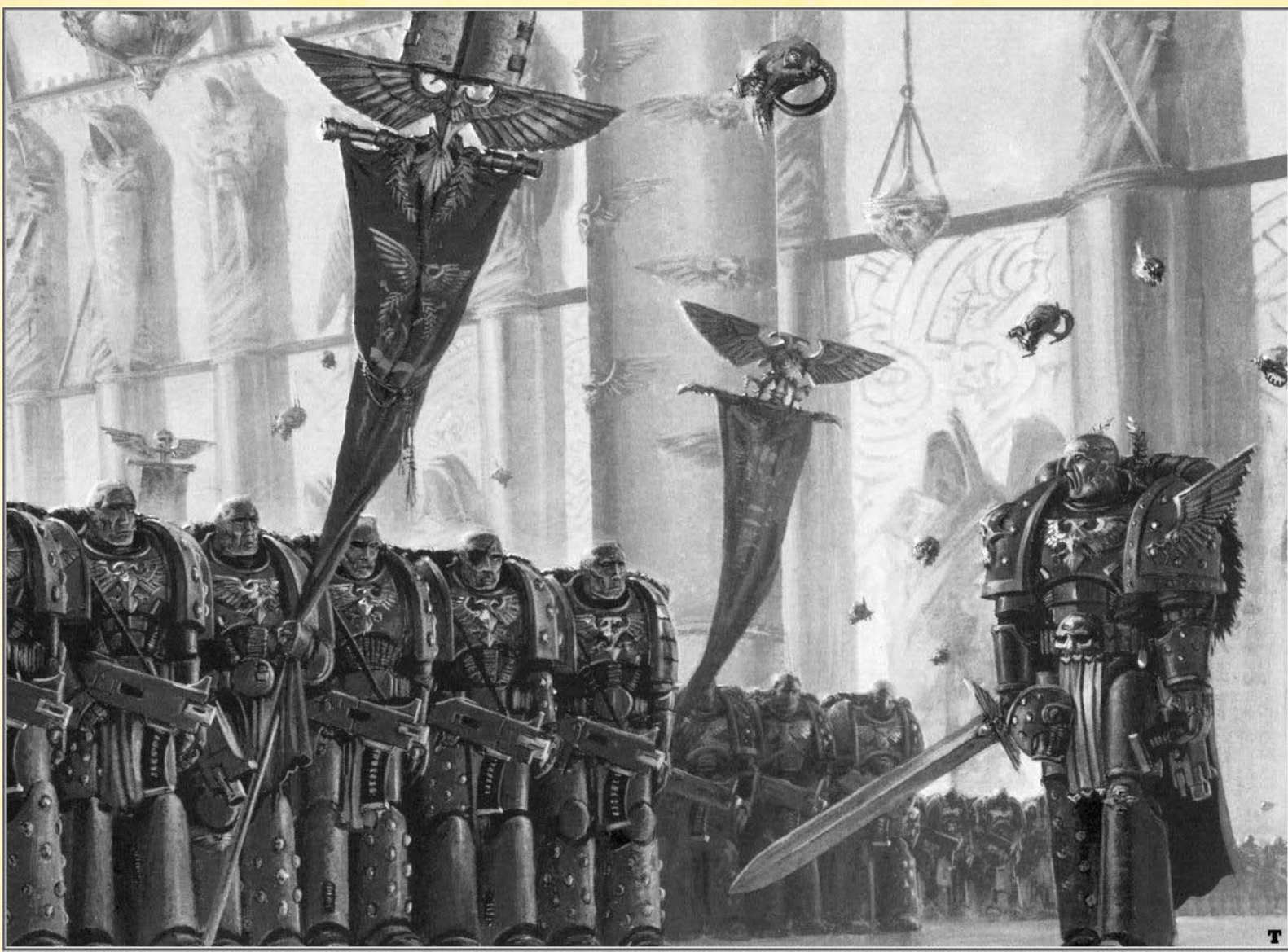
"Anochecer" de Peter Fehervari, Sarastus es un antiguo mundo colmena abandonado ya hace tiempo por

el Imperio al haber dejado de ser útil para sus fines. La población local ha caído poco a poco en la barbarie, a lo que hay que sumar que, cada cierto tiempo, un evento de carácter disforme genera una brecha entre el inmateriaum y el mundo real en este planeta. Todo ello ha hecho Sarastus un mundo ideal para que los marines del Caos acudan a buscar repuestos humanos y, ¿qué mejor momento para ir a recogerlos que en uno de esos eventos de disformidad?

"Un Odio" de Aarón Dembski-Bowden, El planeta Syral recientemente expurgado de una plaga orka por los Puños Carmesíes ha vuelto a caer otra vez bajo la amenaza verde. Una nueva horda de Orkos se ha apoderado del planeta y las fuerzas de defensa planetaria piden nuevamente ayuda al capitulo de Marines Espaciales. Estos aparecen en el planeta de una manera alarmantemente rápida y con una cantidad de refuerzos alarmantemente pequeña. Los marines se comprometen en ayudar en la expulsión de la horda pero ¿es ese su verdadera misión?... ¿o tiene otros objetivos en mente?

Bueno... como veis se trata de una mezcla de relatos centrados en los marines espaciales, ya sean seguidores del Emperador o bien seguidores de las fuerzas del Caos. En resumen... una buena colección con la que pasar el rato y en la que la acción desborda por todos lados... no descansareis ni un segundo (y lo dice uno que, por norma general, no le gustan mucho las recopilaciones de cuentos cortos y prefiere las novelas largas).

Un saludete y a disfrutar leyendo...



EL FALLER

MANFREDVC

TABLERO MODULAR CASERO

Todos estaremos de acuerdo que jugar una partida de cualquier wargame en un tablero currado, con sus texturas y sus detalles, es mucho mas placentero para la vista que jugar en una simple tabla lisa. El problema, como en muchas ocasiones en este hobby, es la economía.

Puede que no podamos llegar a tener un tablero con una calidad similar a los comerciales, pero si que podemos darle un buen lavado de cara a nuestras viejas tablas.

En este tutorial lo que se pretende es básicamente eso, mejorar un poco nuestros tableros con técnicas sencillas. Lo que vamos a hacer básicamente es pegar arena a los tableros, como si se tratara de una peana de miniatura inmensa.

En este tutorial vamos a poner de ejemplo un módulo de 30x60cm, sería aproximadamente un octavo de tablero de 120x120 cm. Aunque yo recomiendo usar módulos

mucho mas grandes: o bien tres módulos de 60x120 cm o bien dos módulos: uno de 120x120 cm y otro de 60x120 cm. Todo depende del tipo de wargame que vayamos a jugar sobre él, y del espacio que dispongamos también para desplegarlo sobre una mesa, o para guardarlo en casa.

Empezamos con el tutorial:

• Materiales

- Tablas lisas de 4-5mm de grosor
- Cola blanca de carpintero
- Arena del parque
- Brochas medianas
- Pintura negra mate esmaltada
- Un vaso con agua
- Césped ferroviario





Lo primero que vamos a hacer es proteger la mesa de trabajo con un plástico, ya que vamos a trabajar un poco a lo "guarro".

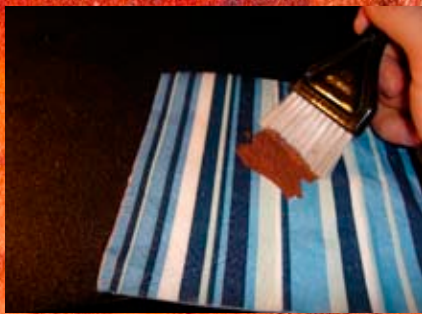
Cogemos el primer módulo sobre la mesa, y le damos una capa generosa de cola blanca sin diluir, es vital que tengamos cuidado de no manchar los bordes, para que después no haya problemas de encaje con los demás módulos, una buena idea es enmascararlos con cinta de carrocero.

Una vez tenemos la cola aplicada por toda la superficie, vamos vertiendo la arena con un hilo finito, al ser una cantidad grande de arena la que usaremos, la cogemos del parque o de la playa, después podemos colar la arena con un colador de la leche, por si queremos que el tablero sea uniforme.

Una vez cubierto el módulo con arena, lo dejamos secar unos minutos y lo sacudimos sobre la mesa con cuidado, lo dejamos secar, limpiamos de la mesa el exceso de arena y ¡a por el siguiente módulo!

Ahora necesitamos conseguir que la arena pegada no se desprenda con el uso del tablero y suavizar la superficie, para que sea cómodo jugar y las miniaturas se desplacen bien por encima.

Para esto, daremos sobre la superficie varias capas de cola blanca diluida, en una proporción de 80%-20%, aproximadamente. Daremos las capas de cola diluida que veamos convenientes, dejando secar entre capa y capa, hasta que consigamos una superficie texturizada, pero suave.



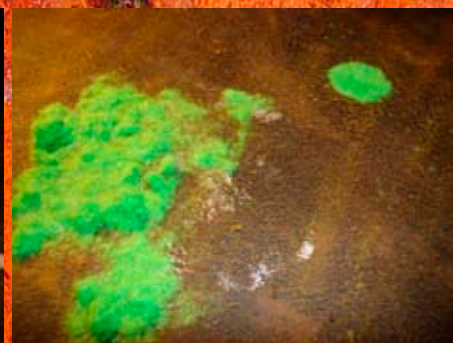
Cuando tengamos las capas de cola secas, daremos una capa de pintura negra esmaltada, esto sirve para suavizar aun más la superficie, y también nos sirve de imprimación para después pintarlo.

Dejamos secar nuevamente, y ya podremos pintar: en este caso he usado dos tonos de marrones, y un amarillo, mezclado con el marrón más claro para conseguir un tono más de luz.

Con una brocha ancha vamos pintando el tablero a pinceles secos, hasta que quedemos conformes con el aspecto.

Finalmente aplicaremos cola en algunas zonas de los módulos para pegar manchas de césped, para darle algo más de vidilla al tablero.

Y esto es todo, ya solo falta ¡disfrutar de él! :D



INFORME DE BATALLA

EL RESURGIR DE LOS OGROS

ARES 60 90 60

"La horda de demonios de Khurzag, arranca- cráneos, llegó al valle acompañados del sonido de la realidad misma desgarrándose con un lamento. La antigua fisura entre los mundos por la que acababan de pasar, conformaba una entrada demasiada alejada de las piedras selladoras de los elfos.

Khurzag se paró a repasar sus pasos hasta este momento, con la mirada perdida en los montes frente a ellos.

Cada pocos años, el portal del Este abría sus fauces escupiendo al mundo miles de criaturas mágicas con un solo propósito: derrumbar los muros de la realidad y anunciar la llegada de sus Dioses.

Pero siempre se encontraban con el mismo obstáculo, la tenacidad de los Enanos, los eternos vigilantes de los pasos del este. Fuertes como la roca, y con la cabeza más dura que las mismas piedras, siempre se las habían apañado para detener el avance de las hordas demoníacas contra sus escudos rúnicos. Khurzag hacía mucho tiempo que luchaba contra estas estúpidas criaturas y aunque su poder fuera menguando con los siglos, aún hoy nadie había sido capaz de pasar sus fronteras.

Esta vez sería diferente; esta vez atacarían desde dos frentes, con un cuerpo principal asaltando desde el este, y con la unión de tropas de los diferentes dioses comandada por Khurzag desde el Norte. Khurzag no había dudado ni un segundo en reclamar el honor de comandar estas fuerzas. Llevaba siglos combatiendo contra los enanos e incontables

cráneos barbudos se apilaban ahora a los pies del trono de Khorne gracias a él, pero la victoria siempre se le había escapado de entre los dedos.

Por ello, este cuerpo de élite a su mando, había aparecido mucho más al norte, al comienzo de las estribaciones de las montañas de los lamentos.

Unos días de viaje y estarían en la morada de los enanos, atacando desde un frente inesperado, (aún recordaba los duros días de marcha de su vida mortal, que diferente era todo cuando tu forma física no se podía agotar)

En esos momentos de reflexión, su aguda vista sobrenatural percibió un movimiento lejano, en las estribaciones rocosas. Casi al instante unos sonidos guturales llegaron apagados por la distancia. Poco a poco el valle se fue llenando de bramidos bestiales que anunciaban un nuevo poder no previsto.

De las cuevas frente a ellos emergía una marea de Ogros salvajes y apuestos gritando sus obscenas llamadas a la guerra. Al frente de ellos avanzaba una tremenda mole de músculos, una montaña andante de carne, acero y pieles, que portaba un arma tan grande como un par de veces el cuerpo de Khurzag.

Así pues, los ogros dominaban este territorio... así sea, combatiría con ellos y proseguiría su camino. Nadie detendría su paso. Nadie le apartaría de su gloria..."

¿Porque este informe de batalla?

Cuando me dijeron que tenía que escribir un informe de batalla sobre Warhammer Fantasy lo primero que dije fue: ¡mierda, que bajón!

Lo segundo que dije fue que quería hacer algo interesante, y sobre todo, que lo que quería hacer ver con este informe, era que con la llegada de la octava edición de Warhammer, aparte de cambiar las reglas y hundir a algunos jugadores "pros", había hecho ganar mucha pegada a ejércitos que antes estaban condenados al fracaso.

Uno de los ejemplos más claros, a mi entender; son los reinos ogros.

En esta edición les han dejado muchas cosas positivas, como las reglas de combate en dos filas con todos sus ataques para infantería monstruosa, los golpetazos contra criaturas más pequeñas que ellos, o la posibilidad de formar filas con 3 miniaturas.

Pero además, les ha mejorado también una serie de cosas no tan obvias que merecían la pena ser destacadas, como la gran mejora en variedad y calidad de los objetos mágicos comunes, que les permite tener unas tiradas de salvación más que decentes a los héroes Ogros, y una cosa súper importante: la magia ogra.

El nuevo sistema de magia comba perfectamente con el sistema de lanzamientos ogros, donde sus tres mejores hechizos son de los que permanecen en juego. Este tipo de hechizos antes te obligaba

a racionar demasiado los hechizos por turno, pero ahora dan rienda suelta para rentar al máximo los dados de energía. Pero el punto fuerte de la panzamagia se trata en realidad de la posibilidad de incluir, por fin, a los Maestros Carniceros (magos de nivel 4). Estos comandantes tienen una regla especial que sólo pueden incluirse en listas que contengan además un Déspota (otro comandante), y como en 7ª tenías que jugar a 3000 puntos para llevar más de un comandante, estos magos gañanes de 5 heridas de R5, no se veían nunca en las mesas de juego.

Pero en octava ha cambiado esto, y si en una lista tienes puntos suficientes para pagar a los dos comandantes, es totalmente legal usarlos.

Así que con ganas de probar todo esto, llame a mi amigo José Ramón, que tiene un ejército espectacular de ogros con peanas nevadas, y planteamos un reto que en 7ª edición hubiera sido imposible de superar: demonios con estandarte de -2 al liderazgo, heraldo de Salaanesh con canto de sirena, horrores de nivel 4 y ¡dos unidades de incineradores!

Esta batalla os puedo asegurar que en 7ª se hubiera acabado antes de empezar, pero ¿Qué pasará en 8ª?...



LA HORDA DE KHURZAG



Khurzag, general, Herald de Khorne 140.0 Pts

(dentro de los desangradores)

Armadura de Khorne

Sed de almas



Sephiroth, portaestandarte de Batalla, Herald de Tzeentch 265.0 Pts

(dentro de los horrores)

Gran icono de la desesperación

Maestro de la Hechicería (saber de la muerte)

Rompe-hechizos



Morbius, herald de Slaanesh 120.0 Pts

(dentro de las diablillas)

Canto de Sirena

Espada atormentadora



La Hueste Sangrienta: 29 Desangradores de Khorne 403.0 Pts

Músico; campeón; estandarte (Icono de la Guerra Eterna)



Las bailarinas de Slaanesh: 29 Diablillas de Slaanesh 403.0 Pts

Músico; Campeón; estandarte (Estandarte de la sirena)



Los hijos de la magia: 39 Horrores de Tzeentch 501.0 Pts

Músico; estandarte (Icono de la hechicería)



Las cazadoras: 6 Furias del caos 72.0 Pts



Los sabuesos de Khorne: 6 Mastines de Khorne 210.0 Pts



La llama: 5 Incineradores de Tzeentch 190.0 Pts

Piroincinerador



La ira: 5 Incineradores de Tzeentch 190.0 Pts

Piroincinerador

Total Miniaturas: 122
Puntos: 2494.0





LOS OGROS DE LAS MONTAÑAS DEL LAMENTO



Malron Buscafauces, General, Déspota 314.0 Pts
(con su escolta)

Gnoblir de la suerte; Arma a dos manos;
Buscafauces
Pellejo de Espaldagrís
Armadura del Destino



Braugh Undedosolo, Maestro carnicero 300.0 Pts
(con su escolta)

Gnoblir de la suerte; Nivel Mágico 4;
Parteescudos
Corona de Mando
Talismán de Resistencia

Cragg el Enorme, Matarife 155.0 Pts
(en la unidad de Braugh)

Nivel Mágico 2;
Panzamagia
Pergamino de Dispersión

Golgafag Tragabueyes, Portaestandarte de Batalla, 209.0 Pts
(en la unidad de Malron)

Gnoblir de la suerte; Maza Ogra; Armadura pesada
Talismán de Salvación



1 Bauldreg Buscafauces, Matón 197.0 Pts

Gnoblir de la suerte; Arma a 2 Manos; Armadura pesada
Buscafauces
Yelmo de Dragón
El otro fragmento de piedra del engaño
Amuleto de Ópalo



La Escolta de Braugh: 6 Tripasduras 333.0 Pts

Arma a 2 Manos; Armadura Pesada; Estandarte de la Rapidez, Bramador



La Escolta de Malron: 6 Tripasduras 338.0 Pts

Arma 2 Manos; Armadura Pesada; Estandarte de las Fauces Rúnicas; Bramador



Los Lazarghs: 3 Ogros toro 115.0 Pts

Maza Ogra; Bramador



Pequeñazos: 30 Gnoblars 60.0 Pts

Cozaz pinchantez



Pequeñazos veloces: 8 Tramperos gnoblars 48.0 Pts

Cozaz pinchantez



Los Veteranos Lazarghs: Comehombres 430.0 Pts

4 con Ristra de pistolas Ogras; 1 con Arma a 2 Manos; Armadura ligera

Total Miniaturas: 62
Total Puntos: 2499.0

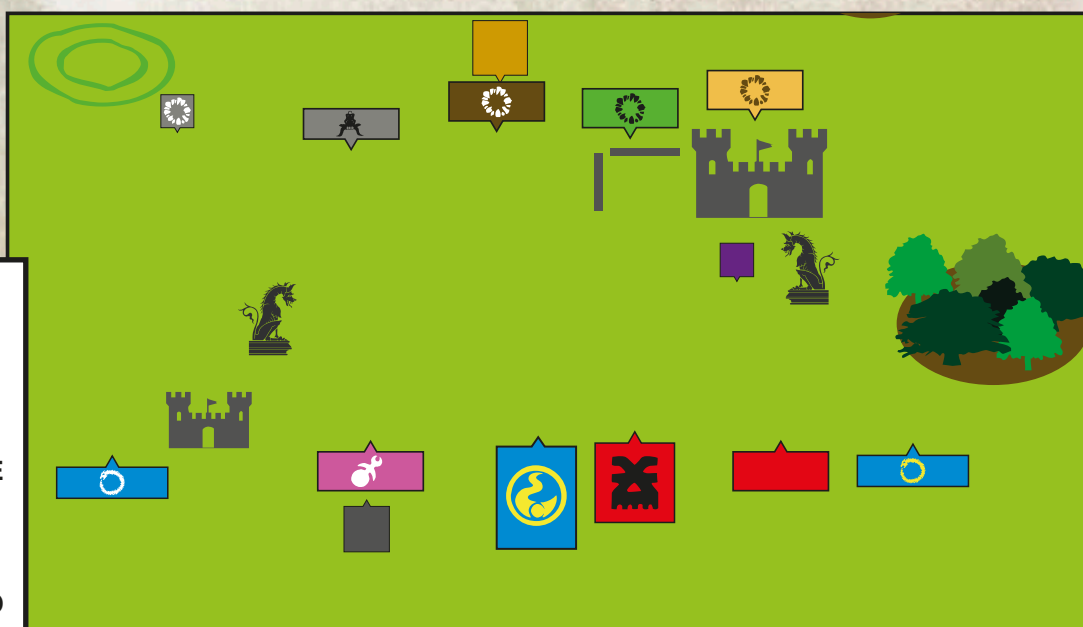
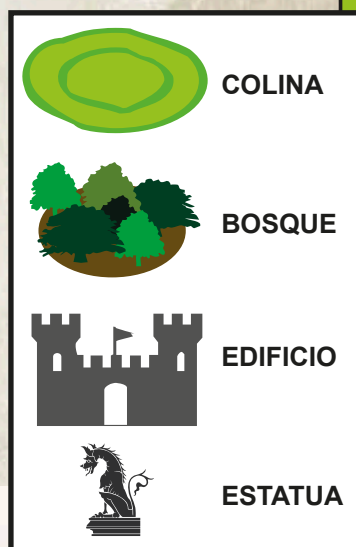
DESPLIEGUE

Por mi parte el despliegue fue muy sencillo, con las dos unidades más grandes de demonios en el centro, para apoyarse entre ellas. Con una unidad de incineradores en cada flanco para maximizar las opciones de hacer puntos rápidamente con ellos. Después de esto, lo único que me quedaba por decidir era que hacer con las unidades de apoyo. Las diablillas las coloqué a la izquierda de los horros, con la intención de encargarse rápido de la unidad de Toros y llegar cuanto antes a la unidad de tripasduras donde estaban los matarifes. Con un poco de suerte, los matarifes caerían en los primeros turnos y luego dominaría la magia. Situé a los mastines a la derecha de los desangradores, para intentar cargar el flanco de los tripasduras, del déspota y a la vez proteger el flanco de una posible carga de los comehombres. Y por fin, a las furias las puse por detrás de las diablillas, para aprovechar su movimiento y situarlas en el centro si necesitara redirigir algo.

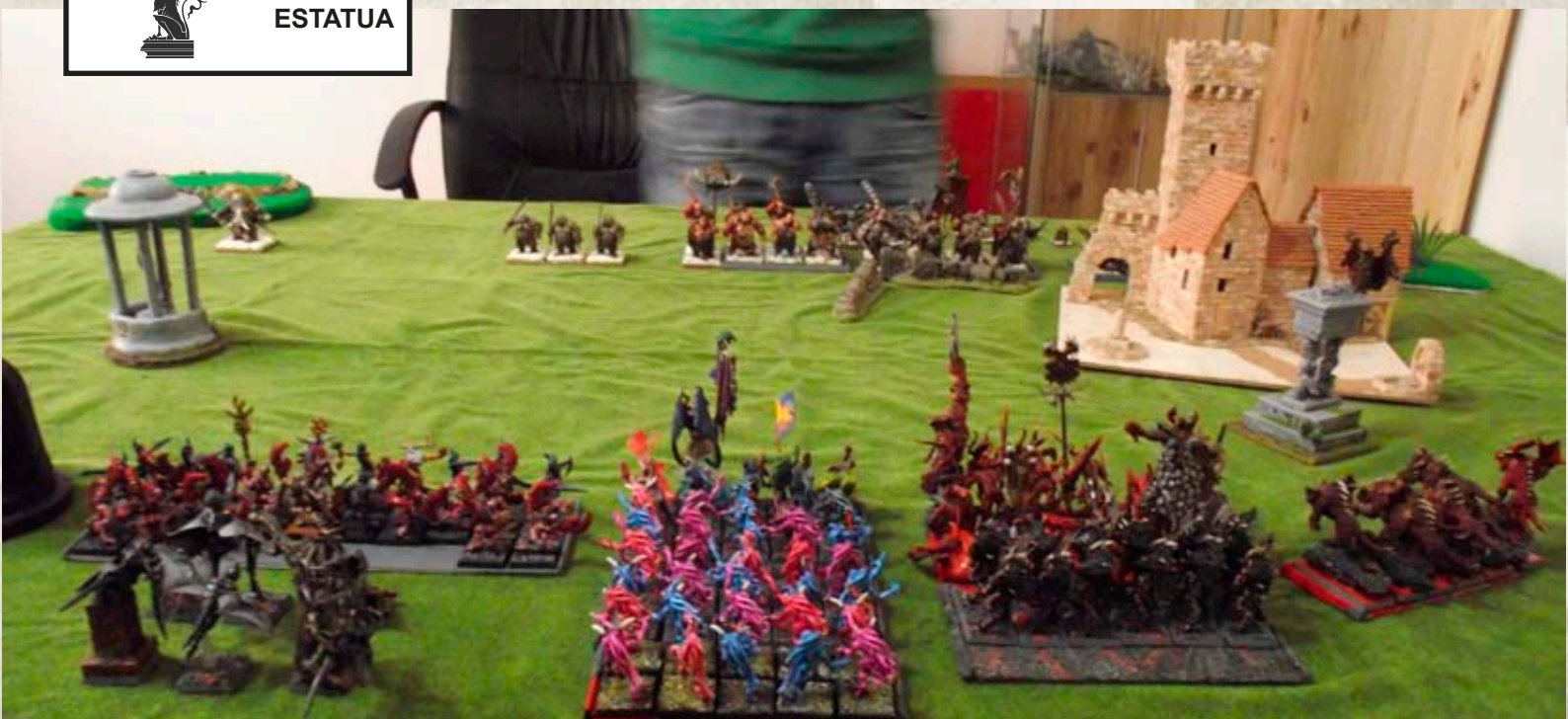
El despliegue de los ogros fue algo similar, con las dos unidades de tripasduras en el centro, muy juntitas para apoyarse entre ellas, con los Gnoblars por detrás y muy cerca, para así aprovechar el estandarte de las fauces rúnicas y redirigir mi magia hacia ellos.

Luego situó a los comehombres detrás de la casa de su lado de despliegue, para meterlos en ella y quedar a salvo de los disparos de los incineradores, y a los toros en el flanco descubierto de los tripasduras del Maestro carnicero. Por último, dejó solo a su matón con Yelmo de Dragón enfrente de la unidad de incineradores de su flanco derecho, confiado en que su resistencia mejorada y su salvación especial de 2+ contra ataques flamígeros le haría inmune a ellos y que a la larga los mataría a todos en combate. Por último desplegó a los tramperos Gnoblars por delante de la casa que protegía a los comehombres para tratar de obstaculizar a los mastines. Con una tirada de 6 los demonios tendrían la iniciativa y empezarían la batalla...que comience el espectáculo...

LOS OGROS DE LAS MONTAÑAS DEL LAMENTO



LA HORDA DE KHURZAG





con cautela.

En la fase de magia, los vientos de la magia soplaron de la hostia, dándole 11 dados a los matarifes ogros. Con tal cantidad de dados era muy fácil ver que algún hechizo acabaría por entrar, así que me limite a dispersar los hechizos con los que intentaba potenciar a la unidad del matarife, (a esta unidad es a la que quería tratar de castigar el turno siguiente), pero dejé pasar un partemuelas dirigido a la unidad del despota, con lo que estos pasaron a tener +1 a la resistencia y a ser tozudos (da miedo ver un despota con R7). Los magos rivales también consiguieron lanzar un 2D6 de F2 a las diablillas, que acabó mandando a 3 de vuelta al infierno.

TURNO 1

En el primer turno de los demonios, las unidades de infantería avanzaron prácticamente todo su movimiento en el centro de la mesa, mientras que los incineradores del flanco derecho se movían buscando un hueco por el que disparar a los comehombres. Mientras, los del flanco izquierdo se movían bastante menos, lo justo para llegar a disparar al héroe ogro que tenían enfrente y así confirmar las sospechas de sus especiales (además era el único objetivo viable a su alcance). Por último, las furias volaron hasta colocarse detrás de la estatua de la izquierda, protegidas de las posibles cargas por parte del matón, a la espera de que mi hicieran falta en algún momento.

En la fase de magia, sólo el hechizo "rayo de transformación" consiguió entrar, haciendo que los horrores le provocaran 6 impactos de fuerza 6 a los toros de la izquierda causándoles 5 heridas, aunque superaron su pánico sin problemas.

Posteriormente los incineradores disiparon las dudas con respecto al matón solitario, pues al dispararle, este debió de usar su especial de 2+ contra ataques flamígeros del yelmo de dragón. Lo peor fue comprobar que, además, el muy gañán tenía resistencia 6 por el sobrenombre de Buscafauces... lo iban a tener difícil para sacar ventaja en este flanco. Aún así, no lo dieron todo por perdido, esperando poder entretenerlo mucho tiempo para que no llegara a los combates importantes.

En el otro flanco los incineradores no pudieron trazar ninguna línea de visión hasta los comehombres, así que intentaron con sus disparos hacer huir a los tramperos, para quitarlos del medio y para intentar contagiar algún pánico. Tres de ellos murieron, pero el resto pasó su chequeo de liderazgo, pues les alcanzaba la presencia del general.

Cuando fue el turno de los ogros, mi rival empezó por chequear para ver si sus Gnoblars se ponían a refir, pero no fue así (no lo hicieron en ningún turno). Luego fue el turno para comprobar las estupideces. Como el sobrenombre buscafauces, además de dar un punto a la resistencia, causa estupidez, su matón hubo de chequear (aunque pasó el chequeo sin problemas) y lo mismo ocurrió con su Despota (ARGGGGHHHH, OTRO CON R6). En este momento, el matón le declaró la carga a los incineradores. La distancia que los separaba era de 17 ums, así que le aguantaron y le dispararon sin hacerle nada de nuevo, pero confiados en que no iba a sacar el 11 que necesitaba para cargar, y así fue....¡¡¡¡SACO UN 12!!!!

Cargado en el primer turno, este flanco se me venía abajo.... El resto de movimientos concluyó con los comehombres metiéndose en la casa que tenían enfrente para ponerse a salvo de los tiros y con las tres unidades de ogros restantes avanzando

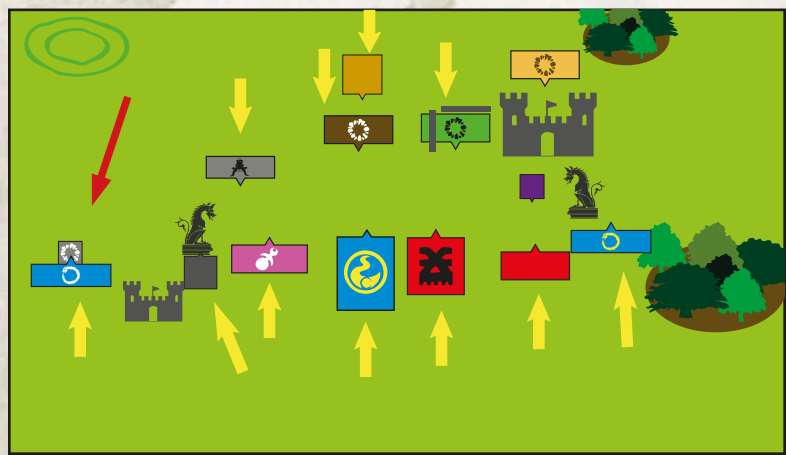
En los disparos, los esfuerzos combinados de los comehombres y los tramperos Gnoblars acabaron con un incinerador... pero lo peor estaba por venir.

Cuando comenzó la lucha entre el matón y los incineradores todavía se veían bastantes posibilidades de no perder por mucho, ya que los incineradores consiguieron salvar la herida de



la arremetida y el campeón piroincinerador desafió a su titánico rival.

Como era de esperar, mi campeón no le causó ninguna herida, pero el matón "sólo" le causó 2 heridas a él, por lo que, al final, "sólo" perdía de 3 y era factible aguantar... hasta que los dados se rieron de ellos y otra vez se dejó ver el número 12 que mandaba a todos los demás al inframundo. Por si fuera poco, el matón, al ver desaparecer a sus rivales se giró tranquilamente para mirar el flanco de las diablillas, que visto lo visto tampoco tenían nada que hacer... que dolor de flanco!!!





estaba saliendo a pedir de Milhouse...

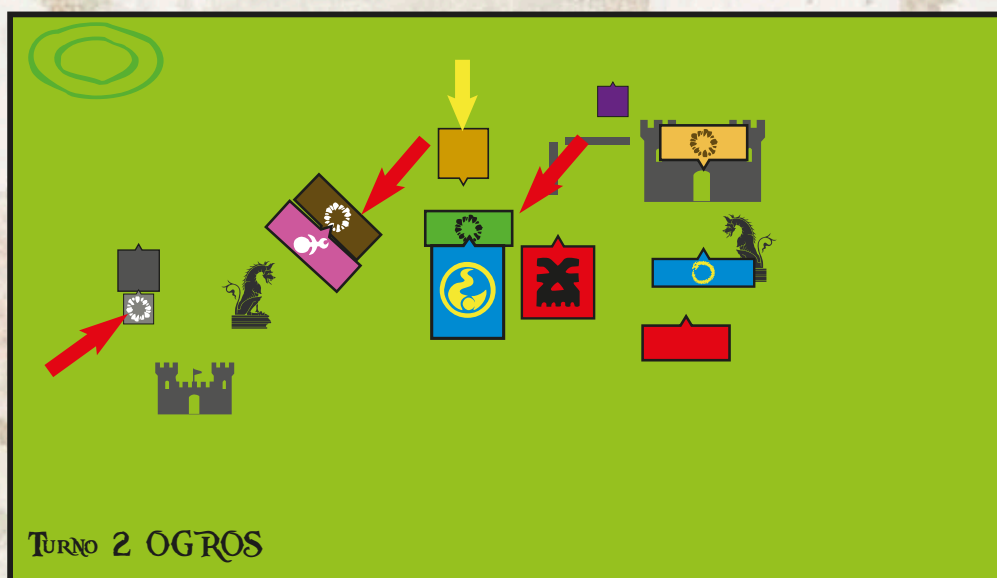
Después pasamos al combate del despota, en la que también tenía yo las de perder... Después de resolver las arremetidas, los ataques de los horrores y los de los héroes ogros, yo le había causado 2 heridas a la tropa ogra y él 3 heridas a mis horrores, gracias a unas tiradas de salvación bastante buenas. No estaba mal, (había hasta esperanzas), pero faltaban por pegar la tropa ogra. 3 de ellos pegaron a los horrores y no consiguieron hacer ninguna herida, esto marchaba... los otros 3 le pegaron al porta de Tzeentch y sólo le consiguieron hacer 2 heridas... esto seguía marchando, pero tenía que salvar alguna de las dos... Y NO LO HICE. Adiós a mi porta y a su valioso -2.

Para acabar, los golpetazos de los ogros mataron a un horror más y cuando termino el combate la unidad chequeó siendo impasible y se quedaron para luchar un turno más.

Por último, en el combate de las diablillas contra los tripas-duras de los matarifes las arremetidas mataron a 3 diablillas. Después les tocó el turno de pegar a las diablillas, que consiguieron hacerle 8 heridas a los ogros. Pero ninguna a los

magos rivales... vaya mierda. La respuesta de los ogros no se hizo esperar y le causaron 7 heridas a tropa y 2 al heraldo de Slaanesh, que TAMPOCO CONSIGUIÓ SALVAR NINGUNA DE LAS DOS... mis héroes estaban condenados a morir...

Así que al final perdieron el combate y chequearon siendo impasibles, por lo que no tuvieron ningún problema. Todo se torcía un poco, y demasiado pronto.



TURN 3

Este turno lo comencé con ganas, porque creía que todo se arreglaría con la carga de los desangradores y el general, al flanco de la unidad del déspota. Por fin pelearía con mi mejor unidad de combate. El resto de los movimientos fueron un intento de evitar que los comehombres salieran de la casa por el lado de los combates, intentando que los movimientos de mis incineradores y mastines hicieran que no quedara espacio para salir a apoyar a los tripasduras.

En la fase de magia los vientos de la magia volvieron a soplar, con poca fuerza, y como había muerto el heraldo de Tzeentch, los horrores se jugaron toda la energía a lanzar un “regalo del caos” con el máximo nivel posible, pero el matarife ogro utilizó su pergamino de dispersión.

En el disparo, los incineradores sólo podían disparar contra los Gnoblars y aunque mataron a 4 de ellos, estaban desperdi-
ciando demasiados turnos de disparo en matar despreciables
Gnoblars.

Así llegamos al combate, empezando por el centro, con el combate de los dos generales. Para empezar el Heraldo de Khorne rugió un desafío, con la convicción de poder aguantar los ataques de cualquier héroe rival. El desafío lo aceptó el porta de batalla rival, que con su salvación especial de 4+ consiguió evitar las 3 heridas que le había hecho su enemigo. Acto seguido, rugió y atacó con toda su energía, consiguiéndole arrancar una herida que Khurzag no pudo salvar ni con armaduras ni con especiales. (Otra vez mis héroes se demostraban incapaces de salvar).

La colocación del porta de batalla ogra en el desafío, evitaba que la mitad de los desangradores pudieran pegar, y los otros siete tan sólo fueron capaces de arrancarles 3 heridas a los tripasduras, haciendo que un grasiento ogra mordiera el polvo. Luego fue el turno de los horrores, que esta vez no fueron capaces de hacerle nada a los ogros. Cuando llegó la hora del contra ataque ogra, el déspota se portó un poco mejor que en el turno anterior, acabando con dos horrores. El resto de ogros mandaron a 7 horrores más al infierno y a un desangrador, entre sus ataques y sus golpetazos. El recuento iba a ser difícil, y a pesar de las esperanzas que tenía puestas en esta carga, podía perder el combate. El recuento final fue el siguiente, para mí: 3 filas + carga + estandarte + flanco + 3 heridas: en total 9 puntos, y los ogros contaban con estandarte + estandarte de batalla + 11 heridas: 13 puntos. Así que perdían los ogros nada

más y nada menos que de 4 puntos. Aún así, los chequeos
imposibles de mis demonios, evitaron mas daños en ninguna
de las dos unidades...en este momento me asaltó una duda:
SI NO ERA CAPAZ DE GANAR EL COMBATE CARGANDO
POR EL FLANCO CON MI MEJOR UNIDAD, NO IBA A PODER
GANARLO NUNCA.

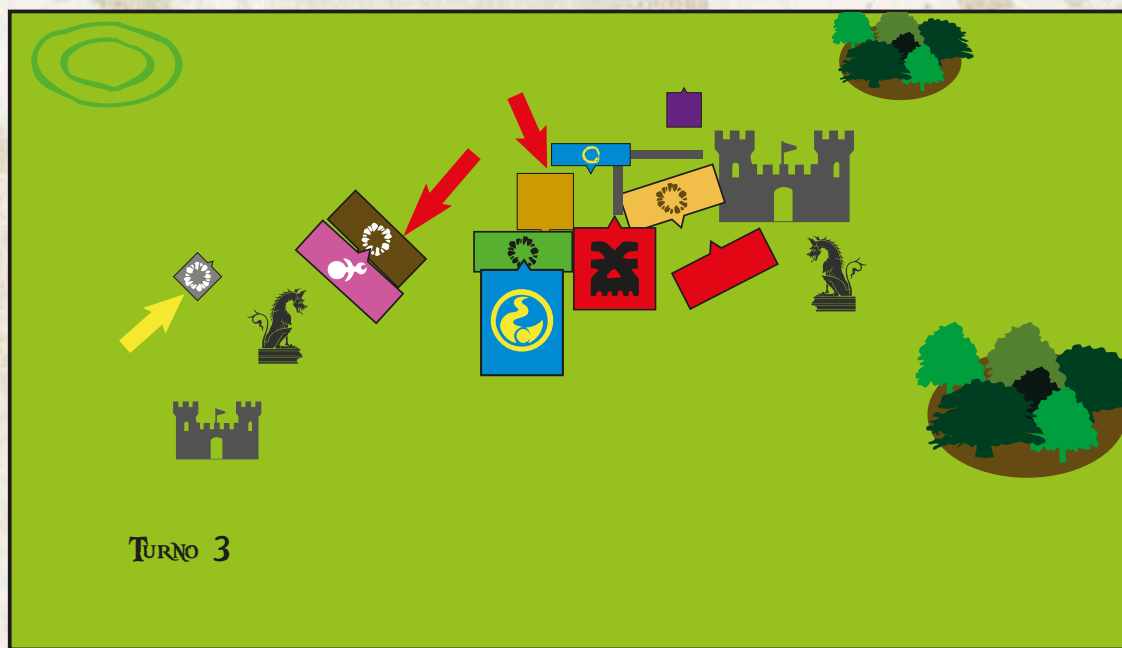
Luego pasamos al combate de las diablillas, donde los demonios comenzaron con mucha fuerza, haciéndole 7 heridas a los tripasduras, y una al matarife pequeño... parecía mentira, pero este combate iba por mejor camino que el anterior... los ogros se vieron un poco superados por el torrente de golpes, y sólo mataron a 2 diablillas en total... **POR FIN GANABA UN COMBATE!!!!**. Para desgracia de las hijas de Slaanesh, el gran carnicero portaba la corona de mando, que le convertía a él y a su unidad en tozudos, y con una tirada de 7 en los dados, se quedarían al menos un turno más a luchar. En este momento, la sensación de fatalidad ya era muy pesada, porque esas diablillas eran muy necesarias en el centro.

A estas alturas de la batalla, cuando comenzó su tercer turno me sentía bastante perdido, sin tener muy claro como mover a la unidad del déspota y con el matón amenazando la retaguardia de mis diablillas...muy bien se tenían que portar mis mastines....

Por suerte, este turno el matón falló su chequeo de estupidez, y no pudo cargar a las diablillas. Los que si que cargaron fueron la unidad de Gnoblar a los desangradores, en una carga que aunque aportaba sus filas y la carga, le podía salir caro en heridas... ya se vería.

Por último, los comehombres salieron de la casa por el único sitio que se podía, colocándose entre los incineradores y los mastines y mirando hacia estos últimos.

En la fase de magia, volvieron a salir 5 dados de energía. Este turno los magos ogros aprovecharon al máximo los dados, utilizando los dos primeros para darle un +1 a la resistencia y tozudez a la unidad del déspota, que no podía dejarle pasar bajo ningún concepto y que dispersó. Con la siguiente tirada de dos dados, le lanzó regeneración a su propia unidad. Como aún le quedaba un dado y sabía que podía volver a lanzarle la tozudez al déspota y que mis horrores tenían que tratar de evitarlo, este hechizo tuvieron que dejarlo entrar. Al final, su último dado sacó un 4 que junto a su nivel de Gran Carnicero hizo una tirada total de 8 que los horrores no pudieron dispersar con dos dados, así que, al final los tripasduras si que tendrían este turno +1 a la R y tozudez... ahora si que iba a ser imposible moverlos...



En el disparo los comehombres le hicieron una herida a los mastines, que les miraron ansiosos....

Llegados a la fase de combate, el combate de las diablillas fue un desastre por culpa de la regeneración, y sólo consiguieron sacarle una herida más al matarife pequeño y otra a la tropa... pintaba mal el asunto.

La respuesta no se hizo esperar, pero por fin me sonrió un poco la suerte y debido a unas tiradas muy malas para impactar de los ogros, tan sólo cayeron tres diablillas.

El combate acabó de esa manera en empate, y su unidad no incluía músico pero las diablillas sí... ¡¡¡VOLVIA A GANAR OTRO COMBATE!!!, eso sí, su unidad seguía siendo tozuda y se volvieron a quedar.

Giramos nuestras miradas hacia el combate del centro, donde mis esperanzas estaban en acabar pronto con el porta de batalla y poder empezar a pegarles a los tripasduras. Nuestro desafío comenzó bien, con mi heraldo colándole 2 heridas al porta aún con su R6 (de haber hecho lo mismo en el turno anterior, a estas alturas ya estaría muerto) Pero mi sonrisa se borró cuando en la respuesta el porta le hizo 2 heridas que mi general tampoco fue capaz de salvar. MIS HEROES NO SE

HABIAN SALVADO NINGUNA HERIDA EN TODA LA BATALLA, NI POR ARMADURAS NI POR ESPECIALES.

Los desangradores por su parte, con unas tiradas para impactar pésimas, aportaron 2 heridas a los tripasduras y 2 a los Gnoblars.

Por último, los horrores le colaron una herida más a los ogros y contuve el aliento para ver que hacían mis enemigos...

Para empezar, los Gnoblars, aunque parezca increíble mandaron a un diablo rojo al infierno, y es que la posibilidad está ahí. Para continuar, El déspota mandó a dos horrores a su dimensión, y los ogros a otros 4...(todo se torcía...y todavía quedaban los golpetazos)... Cuando acabó el combate, los topetazos acabaron también con la vida de 2 horrores más y con un desangrador... Acababa de perder el combate de nuevo, y por nada menos que 6 puntos y sin ser impasibles por la presencia de los Gnoblars...

Los chequeos siguientes fueron de un 6 para cada unidad, por lo que 5 demonios más de cada tropa murieron... La batalla ya estaba decantada y yo todavía no lo sabía.



TURN 4

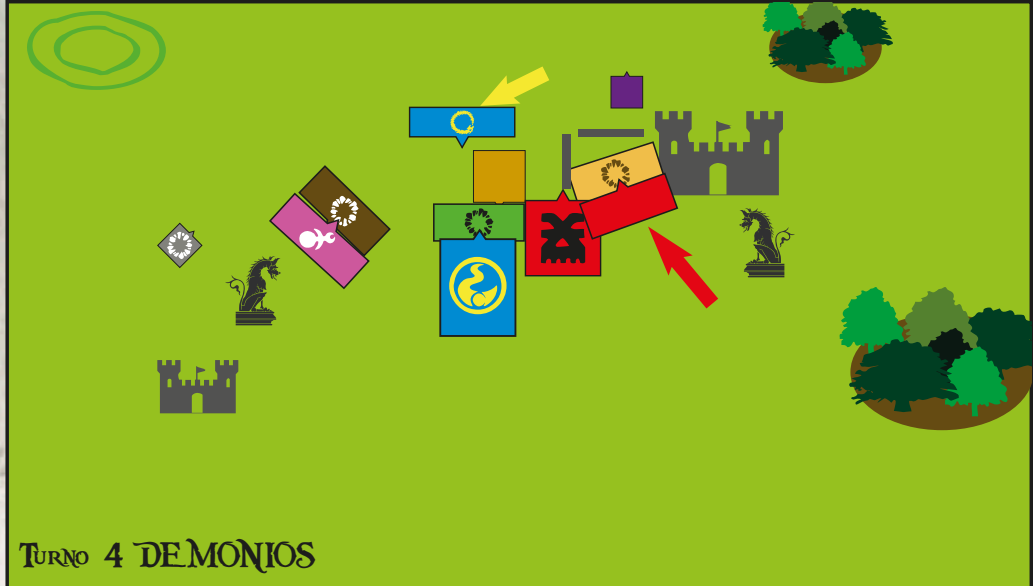
Mis movimientos en el cuarto turno fueron muy limitados, porque ya sólo me quedaban 2 unidades libres, así que los incineradores se recolocaron mirando hacia los Gnoblars para cargar en el siguiente turno, y los mastines cargaron a los comehombres, contando con que los 12 ataques a treses para impactar y a treses para herir le hicieran suficiente daño para que no me devolvieran muchos ataques.

Los comehombres vieron venir a los enormes perros y sin ponerse nerviosos hicieron una descarga de disparos antes de que llegaran a ellos, consiguiendo hacerles dos heridas. Con esto, uno de los mastines rodó por tierra y otro se quedó con una herida.

A estas alturas de la batalla, ya no me quedaban magos sobre la mesa, por lo que los 11 dados de magia que salieron fueron usados para dispersar todos los hechizos activos, y la fase de disparo fue igual de rápida, pues sólo me quedaban unos incineradores sin ningún objetivo viable.

Así que todo se reducía ya a la fase de combate, y comencé con el combate de las diablillas, que a estas alturas implicaba a 14 diablillas por un lado y por el otro al Gran Carnicero intacto, al matarife que le quedaban 2 heridas y a el estandarte de los tripasduros con dos heridas también.

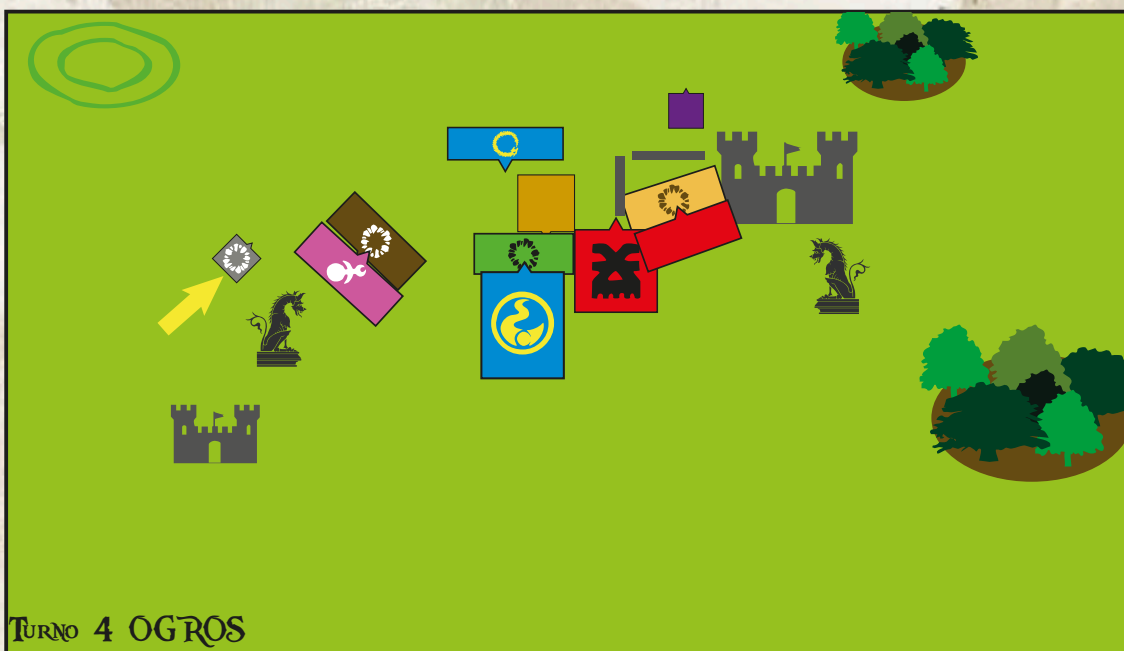
Las diablillas le causaron 3 heridas al matarife acabando con su vida, y una más al tripadura que quedaba, aunque no consiguieron matarlo del todo. Por su parte, los ogros sólo hicieron una herida, entre los ataques de las dos moles que quedaban con vida y sus golpetazos. De esta manera perdieron el combate y volvieron a chequear.... Pasando de nuevo el chequeo... NO LE HABÍA VISTO FALLAR NINGÚN CHEQUEO DE LIDERAZGO EN LA PARTIDA A MI RIVAL Y AÚN FALTABA LO PEOR.



En el combate principal, comenzamos con un desafío por parte del porta de batalla, que buscaba no recibir muchos ataques para no llegar a morir este turno, pero con las reglas de 8ª mi campeón no estaba obligado a aceptar. Aunque sea indigno para un demonio de khorne rehusar un desafío, sus compañeros estaban deseando hacerle 7 ataques a cuatros, treses y quitarle sus 2 últimas heridas...pero yo no contaba con que había sacado del infierno a los desangradores más tontos del abismo, porque no consiguieron impactar ninguna vez, ni herir a los tripasduras que quedaban...la fortuna se reía de ellos de nuevo...eso sí, con los Gnoblar's se lucieron y consiguieron acertarle los 4 ataques que les dedicaron y matar a los 4 piclesverdes. Por su parte los horrores se iban desinflando, y esta vez no aportaron nada.

Los ogros visto la inutilidad de sus rivales, se animaron y les hicieron un total de 6 heridas a los horrores y 2 a los desangradores... el combate lo volvía a perder de nuevo y por 6 puntos y en los chequeos se desmaterializaron todos los horrores menos 1 y se murieron 5 desangradores más.

El combate de los comehombres fue un poquito mejor, y los mastines le hicieron 5 heridas a los ogros y “sólo” recibieron tres, pero los veteranos ogros PASARON SU CHEQUEO DE LIDERAZGO OTRA VEZ... esto se estaba convirtiendo en una mala costumbre.



Si los movimientos de mi ejército en este turno habían sido pocos, los de la horda ogra fueron aún menos, y su matón, la única unidad ogra que no estaba en combate, volvió a fallar la estupidez, dándoles de nuevo un respiro a mis diablillas.

La magia nos dejó 7 dados de energía y 6 de dispersión, que el gran carnicero usó para lanzarle regeneración al déspota, aunque fue dispersado. También les lanzó el hechizo de tozudez y +1 a la resistencia que no pude impedir.

En la fase de disparo, pasó algo que todavía estoy intentando comprender, porque los tramperos Gnoblars a seise y a seise, le colaron 2 heridas a los incineradores y dejaron a uno de ellos tirado en el suelo...increíble.

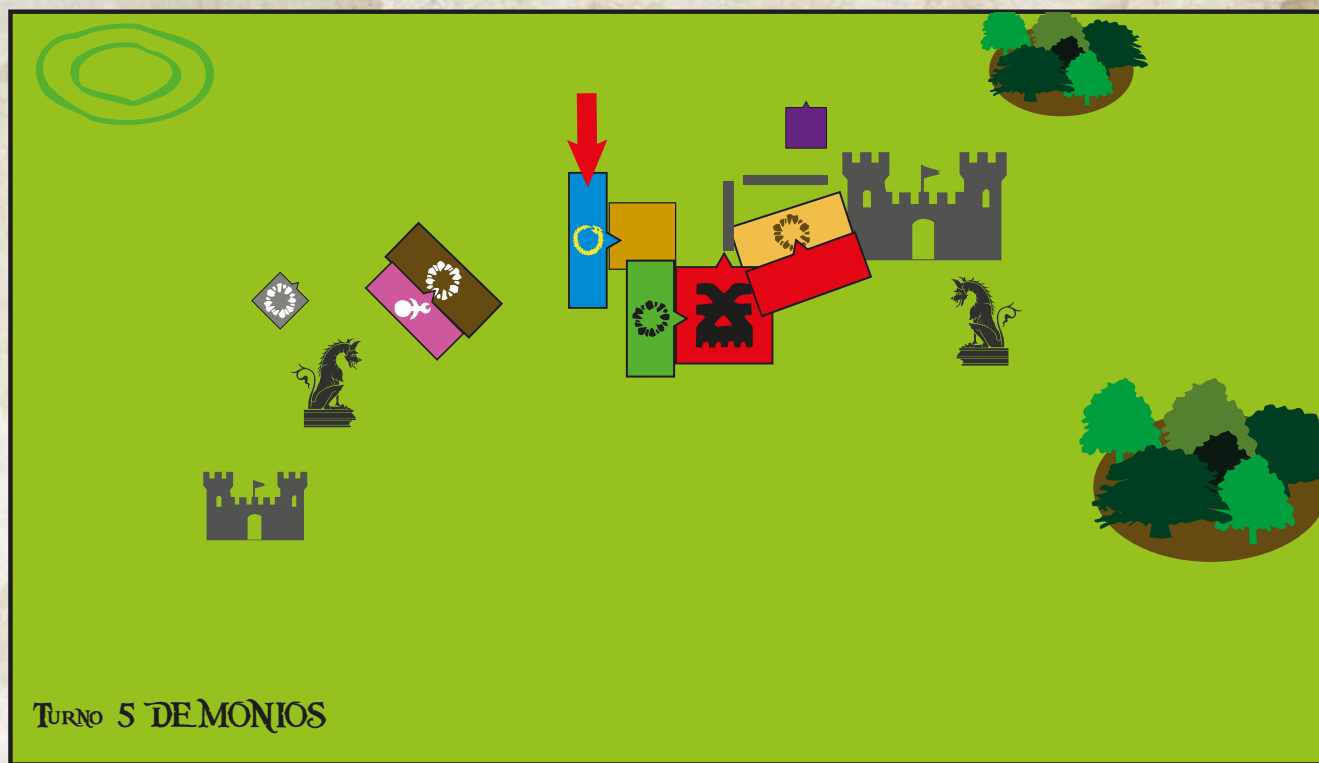
En la fase de combate, las diablillas mataron al último tripadura que quedaba, dejando al Gran Carnicero sólo e incluso le hicieron una herida a él también, pero en la respuesta, el orondo mago mató a dos diablillas. Otro turno que su hechicero de nivel 4 perdía el combate, pero también pasó el chequeo... (Como dicen por ahí, tanto va el cántaro a la fuente...que le coge cariño y sigue yendo.)

El siguiente combate que resolvimos fue el de los mastines, que volvieron a atacar con furia, haciendo 3 heridas más a los comehombres.. la verdad es que estuvieron muy cerca de ha-

cerle 4, con lo que hubieran matado completos a 3 ogros y se hubiera quitado muchos ataques de encima, pero no pudo ser. Estos ogros les devolvieron a mis mastines las mismas 3 heridas y mis pobres chuchos (los dos que quedaban) no recibieron más heridas, pero no podía confiar ya en ellos...mis opciones se reducían drásticamente.

Con una sensación de pesar encima nos fuimos al combate de la unidad del déspota, que comenzó con los desangradores haciéndole una sola herida al porta de las dos que le quedaban, ¡¡¡ESTE TÍO ES INMORTAL!!!

Tampoco le hicieron nada de nuevo a los ogros, y tan sólo mataron a tres Gnoblars. Baste decir que en la respuesta los ogros enfurecidos por ver a sus enemigos desvanecerse y no poder comérselos, mataron al último de los horrores y a tres desangradores más. Este combate estaba un poco más igualado, aunque al contar, volvían a perder los demonios debido a la presencia del porta de batalla ogra y en el chequeo murieron dos desangradores más. Libres ya de la presión de los horrores, los ogros se giraron para encararse a los desangradores...



TURNO 5

Los turnos de movimiento de los demonios cada vez eran más rápidos, pues cada vez quedaban menos unidades en condición de moverse. Este turno sólo los 2 incineradores que estaban al oeste de la casa tenían libertad de acción, y decidieron cargarles a los Gnoblars por la retaguardia, para aportar 3 valiosos puntos a la resolución, más las heridas que pudieran hacer. Por tanto el resto del turno fue igual de rápido, con una fase de magia donde los dados de magia me permitieron dispersar todos los hechizos activos que quedaban de turnos anteriores y donde mi única unidad de disparo en el campo estaba trabada en combate.

Así que, llegado el momento de las tortas, resolvimos primero el combate del mastín solitario que aún luchaba por hacer algo contra los comehombres, pero que sólo pudo hacerles una herida y recibir otra por parte de los grasientos lazarghs para dejar el combate en un empate.

En el otro lado de la mesa, las diablillas se afanaban por intentar acabar con el maestro carnicero antes de que le llegara la ayuda del matón solitario, pero de nuevo la fortuna se rió de los demonios al impactar sólo 3 veces de los 10 ataques realizados, y sin poder herir en ninguna de ellas. Por su parte el matarife ogra despachó a 2 más de sus rivales decantando el combate a su favor por un punto, que no supuso más heridas para las diablillas.



Por último dio comienzo en el centro de la mesa el combate más crucial de toda la partida, donde los demonios podían llegar a matar al porta de batalla ogra, y donde la carga de los incineradores podían decantar la balanza a su favor. Para empezar, el combate pintaba bien, pues los esfuerzos aunados de los desangradores que quedaban y los dos incineradores, acabaron con 4 gnoblars. Luego tocó el turno de volver a pegarle al porta de batalla ogra, quien no pudo resistir por más tiempo los embates de los demonios y sucumbió por fin a las armas de negro filo.

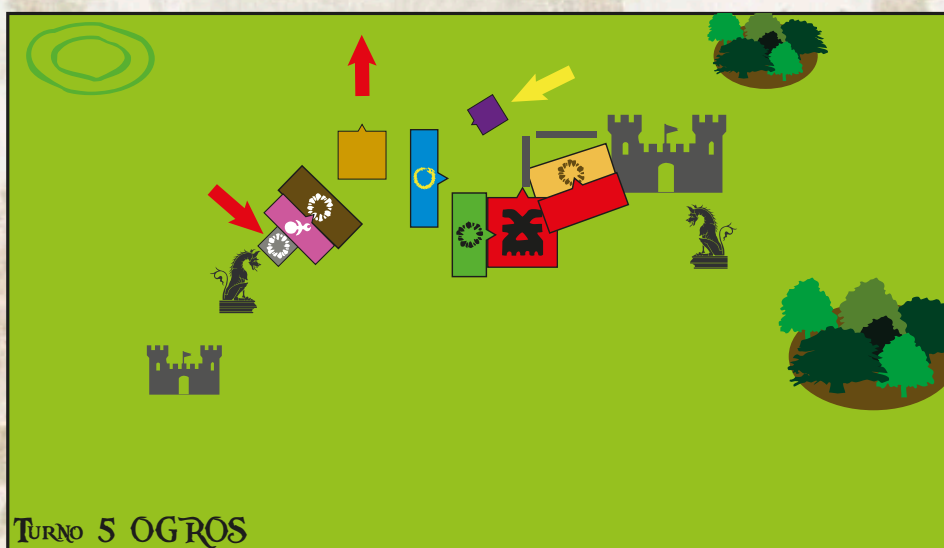
Los ataques de los desangradores se completaron con dos golpes a la tropa ogra que consiguieron causarles una herida más, acabando así con la vida de otro de los enormes rivales.

En total 6 heridas a favor, más la carga, la retaguardia y el estandarte: 10 puntos a favor de los demonios que los ogros iban a tener difícil de levantar, y por fin se habían quedado sin estandarte de batalla... MUA, JAJAJA...

Los 3 tripasduras que quedaban y Marlon Buscafauces, pusieron todos sus esfuerzos en acabar con los desangradores, pero las salvaciones especiales de los demonios consiguieron reducir las heridas a un total de 3 después de resolver todos los ataques y los golpetazos, más un demonio que los Gnoblars fueron capaces de tirar de nuevo gracias a su número.

Así pues sus 4 heridas, el estandarte de los ogros y la fila de los Gnoblars no fueron suficientes para hacerles ganar el combate. Así que habiendo perdido de 4, cogió los dados para chequear a cinco, en la tirada que podía decidir toda la batalla, y que se hizo esperar bastante, con un dado que giro una eternidad.

Pero al fin paró, y los dados marcaban un 2 y un 1. LO HABÍA VUELTO A HACER!!!!, SEGUÍA SIN FALLAR NINGÚN LIDERAZGO!!!!... Los Gnoblars por su parte decidieron que la tarde ya estaba echada y pusieron pies en polvorosa. Así que los



demonios perdieron de golpe los dos puntos de la retaguardia, los ataques de los incineradores y la posibilidad de hacerles heridas fáciles a los pequeñajos... así como muchas de mis posibilidades.

Los movimientos en el turno 5º de los ogros, al igual que los de los demonios, se redujeron a un par de acciones, por la escasez de unidades libres.

Para empezar, Bauldreg Buscafauces pasó por fin su chequeo de estupidez, con lo que en este turno sería libre para cargar a las diablillas, quienes no habían podido evitar mantener expuesta la retaguardia durante varios turnos, sobre todo por la tozudez de Braugh Undedosolo, el carnicero ogro.

Además, la unidad de Gnoblars que estaba huyendo, decidió volver a las montañas y abandonar el campo de batalla, al no pasar el chequeo de liderazgo (el primero que fallaba mi rival). Por último, los cazadores Gnoblars se situaron mejor detrás de los incineradores para dispararles e intentar cortarles las líneas de movimiento en el siguiente turno y dejarles así expuestos a alguna carga.

Por su parte, la fase de magia cada vez se había ido volviendo más favorable para los ogros, al poder aprovechar mejor los da-

dos de energía con su mago de nivel 4, y este turno no fue una excepción. Con 8 dados disponibles, había muy pocas cosas que no pudiera conseguir y pese a mis esfuerzos la fase acabó con un +1 a la resistencia y tozudez para la unidad del déspota y con una herida curada para así mismo.

En el norte, los tramperos trataron de volver a hacer la machada de matar a un incinerador, pero sin suerte y así sin más dilación pasamos a la fase de combate más negra que se podía prever. Esta fase dejó a 4 diablillas muertas por la carga del matón, sin que estas pudieran hacer nada más que una herida al carnicero a cambio, con lo que el combate lo perdieron de tantísimo que el chequeo las envió a las restantes a la tumba.

Más al este, los comehombres terminaron por rematar entre gritos al único mastín que quedaba con vida, y justo al sur, el déspota acabó en un desafío con la vida del campeón de los desangradores y sus tripas duras acababan con la vida de otro desangrador más. De esta manera, les hicieron perder el combate a los demonios y por suerte, en el chequeo sólo se desvaneció uno más, dejando a la unidad con la friolera de 2 integrantes.





TURNO 6 DE MONJOS

TURNO 6

Mi último turno empezaba con una decisión muy importante para mí. Por desgracia, a estas alturas ya no podía pensar en cómo ganar la partida, sino en cómo no perder por mucha diferencia, pues ya sólo me quedaban 2 incineradores y dos desangradores.

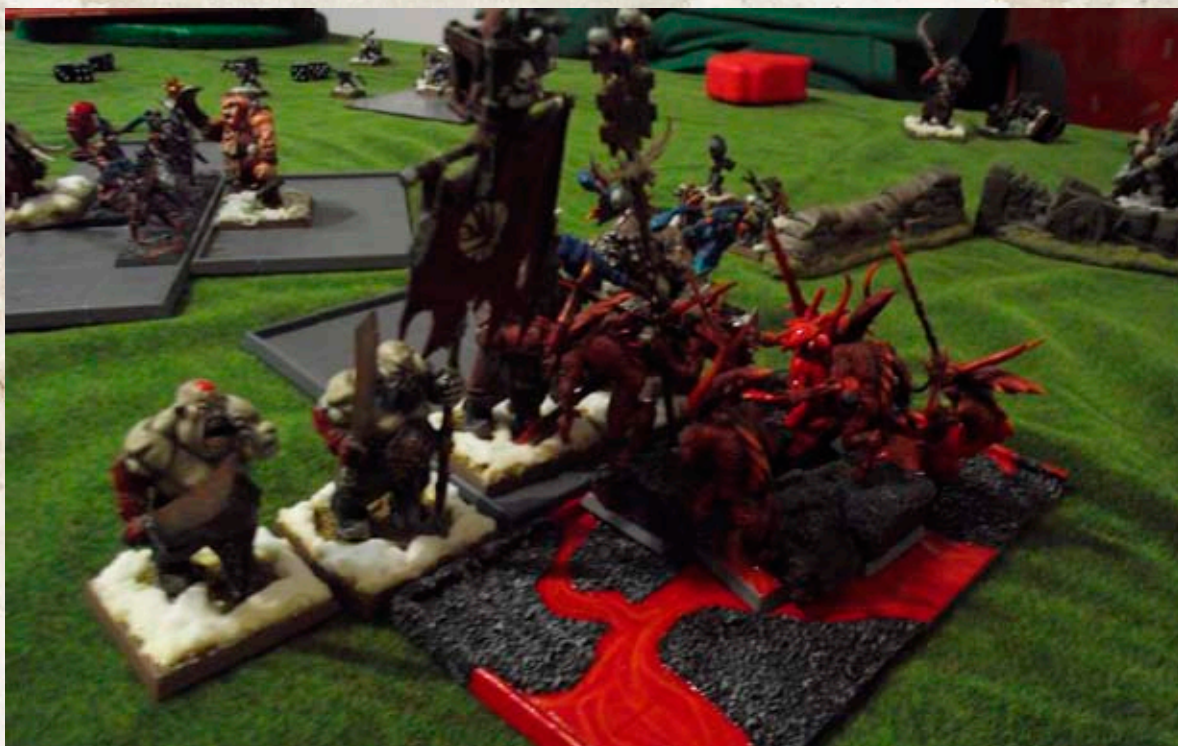
La decisión estaba en que hacer con los incineradores, y tenía dos opciones: cargaba al flanco de los tripasduras, contando con que el piroincinerador desafiara al déspota enemigo. De esta manera aunque el campeón incinerador muriera, sólo un ogro pegaría a los desangradores, y entraba en lo normal que con sólo 3 ataques, no los matara a los dos, y que, al final, la carga y el flanco que aportaban los incineradores hicieran que no acabara perdiendo a la unidad entera de desangradores en los chequeos, cosa que le daría a mi rival 400 puntos. (incluso si soñaba mucho, mucho me veía ganando el combate, haciendo huir a la unidad del general y ¡¡¡empatando la partida!!!)

La opción b era hacer un chequeo de liderazgo con los incine-

radores para poder marchar y colocarse en algún punto en el que no pudieran recibir cargas y desde el que poder dispararle al carnicero ogro. Con un poco de suerte, esta opción me daría los puntos del carnicero y evitaría perder los puntos de los incineradores.

En un torneo no habría dudado y habría escogido la opción más segura, pero en aquel momento, me la jugué y cargué a los ogros, más que nada para contar algo interesante en el informe de batalla, y por que llevaba un rato pensando en que haría un demonio de verdad.

Pero nada de lo que ocurrió fue así, y aunque la carga de los desangradores me salió bien y en el desafío del piroincinerador contra el déspota, no conseguí hacerle ninguna herida, "sólo" recibió en contra dos heridas. Además, los desangradores se portaron e hicieron 2 heridas, pero llegado el momento de los ataques del único ogro que les podía pegar, consiguió matarlos a los dos sin que estos se salvaran ninguna herida y el chequeo posterior fue demasiado duro para los incineradores que aún aullan de camino al infierno.



RESULTADO DE LA BATALLA

!!!!UNA APLASTANTE VICTORIA DE LOS OGROS,
POR MÁS DE 1700 PUNTOS DE DIFERENCIA!!!!

Conclusión

Fue una batalla muy dura y divertida de jugar, aunque quizás se redujo demasiado a avanzar y chocar con las unidades gordas, pero era de esperar viendo las dos listas, que eran claramente de combate. Las unidades de ogros resultaron muy duras de pelar, (demasiado para mi) y ni siquiera haciéndoles combatir con más de una unidad de demonios al mismo tiempo fui capaz de hacerlas huir (aunque algo tuvo que ver la mano de mi rival al chequear los liderazgos).

Aunque eché un poco en falta algo de suerte con las sal-

vaciones de mis héroes y en algunas rondas de combate muy importantes, hay que reconocer que la victoria fue muy merecida y que mis demonios no estuvieron a la altura.

Para acabar, faltaba por designar la figura más destacada de la partida, y aunque hubo varios ogros que se merecieron un aplauso, decidimos que el matón solitario que se hizo cargo el sólo de un flanco era nuestro hombr... emmmm...nuestro ogro.

Y es que este gañan que costaba 197 puntos había matado el solito 262 puntos de demonios, y todo eso antes de cargar a las diablillas al final y hacerlas desaparecer en un solo turno...Y ESO QUE SE HABÍA PASADO 2 TURNOS ESTUPIDO.



"Khurzag veía desde el plano infernal como el Gran Déspota que le había derrotado en combate, cogía su viejo cuerpo terrenal y lo devoraba crudo a grandes bocados...los ogros de las montañas de los lamentos se darían un festín de carne oscura esta noche.

Pero lo que más encolerizaba a Khurzag era ver su cráneo decorando la oronda tripa de aquella bestia...él, que había despojado de tantas cabezas a innumerables enemigos a lo largo de los siglos para orgullo de khorne, veía ahora esta afrenta con impotencia, pues pasarían muchos siglos hasta que pudieran atravesar de nuevo las brechas que conducían a aquella parte del mundo.

Pero regresaría... y se vengaría de aquel insulto... arrasaría esas apestosas montañas y alimentaría por siempre a sus mas-
tines con la carne de grasientos ogros...como ahora él mismo se alimentaba de pura ira"



Crozius Arcanum

Si buscabas un webzine sobre WH40K, gratuito y hecho por y para aficionados al hobby, has encontrado la respuesta.

Crozius Arcanum integra reportajes sobre el trasfondo del milenio más siniestro, artículos de escenografía y modelado con técnicas y trucos de pintura de otros aficionados a este hobby, entrevistas a grandes firmas, e informes de batalla descritos como jamás se habían contado.

Pero eso no es todo...

Crozius Arcanum es más,

y te puedes bajar todos sus ejemplares en www.letaniadesangre.com



"Es de esos trabajos de los que crean afición de verdad."

(Artsignasi, La Fábrica Roja)

"Somos muchos los que seguimos Crozius Arcanum."

(Oscar Blackmane, Hijos del Rey Lobo)

"Un buen trabajo, muy completo en contenidos."

Espero ansiao! el proximo informe de batalla y esos bricos de escenografía."

(Arhes, La Posada del Friki)

"Está realmente bien"

(Kooper, La Colmena)

"¿Te lo vas a perder? Nosotros no."

(El Quinto Destino)



ENTREVISTA A RAZAELE (ORGANIZADOR PRINCIPAL DEL ETC ESPAÑOL 2011)

Para los que todavía no lo sepan ¿Qué es el ETC?

Bueno, no creo que haya mucha gente que a estas alturas no haya oído hablar del ETC, jeje. El ETC es una maravillosa locura de un grupo de jugadores centroeuropeos. Varias decenas de equipos de distintas nacionalidades compitiendo entre sí. Hace dos años, Okami, entre otros, viendo que no había por aquél entonces equipo español, propuso una idea genial, un macro torneo nacional, con clasificatorios regionales.

Así que, en resumidas cuentas, el ETC para los jugadores españoles significa jugar un torneo con unas bases un poco distintas para poder clasificarse para la final, donde jugará con los mejores de toda España por una de las ocho plazas del equipo que competirá con los otros 30 países.

¿Cómo fue la experiencia del año pasado al ser el primer año que se organiza? Y ¿Cómo fue la experiencia para el equipo español?

El año pasado tuve la suerte de poder participar como jugador, tanto en el clasificatorio de Castilla y León como en la final en Aranjuez. Y espectacular es un calificativo que se queda muy corto. Van celebrándose los clasificatorios, la gente se va organizando para ir a la final, se van sabiendo nombres de grandes jugadores que participarán,... Y la fiesta que es la final, donde no sólo se compete por ganar, sino que los patrocinadores, como e-minis o Avatars of War, pusieron sus stands, se acercó mucha gente de los alrededores a ver el torneo y saludar,...

El equipo español fue duro de roer. El primer día se pagó la novatada y llegamos a estar 27 de 30, si no me bailan las cifras. Pero esa misma noche, reunión de emergencia, y el domingo una remontada brutal, acabando los 13º. Lógicamente, conforme pase algo de tiempo mejor se podrá hacer, pero creo firmemente que este año entraremos en top10 mínimo. ¡El equipo de WH40k español (un saludo desde aquí) en 2011 quedó 3º, después de sólo dos años de participación!

Tenemos el sistema de elección de equipos más democrático y óptimo de todo el mundo, algo que nadie más en ninguno de los otros 30 países, hacen, y se acaba notando.

¿Han cambiado mucho las reglas establecidas por el ETC con la 8ª edición? ¿Afectará a la organización ETC española?

No, al menos desde mi punto de vista. Es esencialmente el mismo juego. A 2400 puntos, y limitando los extremos. Si un jugador mete más de 35 armas de proyectiles y 5 máquinas de guerra por costumbre, es normal que se queje. Pero sus rivales lo agradecerán, jeje.

El mayor cambio puede ser que las líneas de visión sean por niveles en lugar de reales, lo cual es completamente lógico para solucionar los problemas que pueda haber con conversiones, el uso de miniaturas de otras marcas (totalmente lícito, por supuesto), creaciones desde cero, o incluso ejércitos más estrambóticos aún (como "los Ojos de Tzeench", de WH40k, o la "Gobbotonia", de WHF).

Sin duda, no hay motivo para dejar de participar en este macro-evento por estos pequeños cambios.

El año pasado la final del clasificatorio fue en Aranjuez. Este año ¿dónde se realizará?

Este año la final será en Ferrol, en la provincia de La Coruña, Galicia. Puede parecer que queda muy lejos, pero la gente de WarhammerFerrol han encontrado ayudas y subvenciones para que no les suponga ningún impedimento a ningún jugador, en la medida de lo posible. Esto se traduce en ayudas directas al alojamiento y comida durante el fin de semana del torneo, o bien en transporte gratuito a base de autocares. Realmente es una oferta muy atractiva, y por la cual se han decantado los delegados regionales.

Además, ¿quién puede rechazar un torneo de WHF en un castillo?!

Para el 2012 esperamos que otras asociaciones recojan el testigo y se pueda ir variando la localización de la final, para no sobrecargar a las mismas asociaciones todos los años con la organización de este macroevento (estamos hablando del orden de 100 jugadores, 50 partidas simultáneas, más stands y visitantes...), y para que haya algún año que le quede cerca a todos los jugadores. Somos plenamente conscientes del problema económico que puede suponer y esto puede ser un incentivo.

Y por último ¿Qué cambios más significativos podrías destacar que tendrá esta nueva edición que no tuviera el año pasado?

Siguiendo la filosofía de “no toques lo que funciona”, este año hemos tenido muchísimo trabajo heredado del año pasado. La filosofía (rondas clasificatorias por toda España, que el equipo viaje a Suiza, lugar del ETC “europeo”, prácticamente gratis para que sea realmente un premio y no un caramelo envenenado,...) es la misma, y la mayor parte de las decisiones de entonces se ha comprobado que fueron buenas, y las hemos mantenido este año.

Como novedad, el hecho de que pueda haber varios clasificatorios por cada región. Por una parte, aumenta el número de jugadores que pueden participar, lo cual es siempre una gran noticia. Y por otra, regiones como Aragón (que esperamos que el año que viene puedan participar), Andalucía, Galicia,..., tendrán más fácil la organización de sus clasificatorios, al ser mucho menos masivos.

¡No hay excusas para no participar!

Va a ser, por segundo año, el mayor evento del hobby a nivel nacional, por encima del Games Day y el DoS en cuanto a número de participantes, e implicará a varias docenas de asociaciones, tiendas, ayuntamientos,... Va (a volver) a ser muy grande.

HOMERLEONIDAS



TORNEO NACIONAL ETC

¡TÚ PUEDES
QUEDAR ETC!



Nueve regiones. Más de 16 torneos clasificatorios por toda España. Una final. Ocho jugadores. Un equipo.

El 21 y 22 de agosto, en Suiza, 30 equipos de otros tantos países cruzarán espadas para hacerse con el trofeo del European Team Championship. Un fin de semana apasionante, seis partidas en las que luchar por erigirse como los mejores jugadores de Warhammer. ¡Tú puedes ser uno de ellos!

Pregunta en tu tienda habitual, tu asociación, manda un mail a comite_nacional_etc@yahoo.es o busca más información en <http://marcusbeli.es/lafortaleza>



BLANCAS, JUEGAN Y GANAN

TAITOQUIC

RESOLUCIÓN

Hola a todos.

Bien, vamos a dar solución al **Blancas Juegan y ganan 2** de la semana pasada, así como comentar lo que dijeron algunos usuarios.

¿Qué puede indicar... que tengamos 1 mago de nivel 4 de Nigromancia y 3 de nivel 2 de nigromancia?

Bien, esto ha sido contestado medianamente bien por 2 usuarios. **Espectrosombra** dijo:

"El nivel 4 puede ser perfectamente el personaje a caballo mientras que los otros pueden ser 3 nigros con danza."

Efectivamente, el personaje de nivel 4, un poderoso señor de los vampiros, es el que va a caballo. La suposición de que los otros 3 personajes sean nigromantes... no está bien hecha, ya que el enunciado mismo te pone que son vampiros.

Malusdarblak dijo:

"Que los magos vampiro van a tener poca o nada armadura, y que el ejercito al tener tantos vampiros va a poder marchar sin necesidad de estar apretado"

Exacto, desde luego es algo en lo que tenemos que pensar. Un vampiro si tiene el poder "Acolito" que le da +1 nivel de mago... va a ser muy difícil que tenga una buena armadura por lo que, es bastante débil y si nos trabajamos con su unidad, hay que dedicarle una pequeña cantidad de ataques para acabar con él.

Bien, la respuesta bien orientada a esta pregunta, va referida a como se eligen los hechizos ahora en 8ª. La cuestión es, que siempre que 2 magos se sepan el mismo hechizo (sin tener que haber pagado para saberlo... por ejemplo, algo que te hiciera saberse todo el saber), NO pueden tenerlo, y si se repite, se debe cambiar por uno que no se tenga. Es decir, que si por ejemplo, mi señor vampiro se sabe el 1,2,3,4, y otro vampiro tira después y le sale un 3,5. Éste vampiro, debe cambiar su hechizo número 3 por otro que no tenga. El único que se puede repetir, es el 1 (o en caso de los saberes de octava, aquellos que se llaman: identificativos), de ahí que, la conclusión más importante que se puede sacar, es que el bando vampiro se sabe seguro la danza macabra, ya que es imposible no sabérselo dada esas condiciones. Ejemplo: Nivel 4 podría saberse el 1,2,3,4 ; otro vampiro: 1,5; otro vampiro 1,6 ; otro vampiro: sólo el 1. Esta es otra cuestión importante que se podía haber

debatido o llegado. El tercer vampiro, aunque sea de nivel 2, sólo puede tener el 1. Los hechizos restantes (al no poder coger otros ya que otros magos lo conocen) se pierden, quedándonos un mago de nivel 2 con 1 hechizo. Sobre todo, el ejemplo se da para que este error ayude y se comprenda como van los magos en octava :)

¿Qué debilidad podemos sacar, al ver la equipación del príncipe en Dragón?

Aquí **espectrosombra** dio en el clavo y **malusdarblak** nos dijo que el príncipe apenas tenía fuerza. Eso es cierto, pero cuando se va encima de un dragón estelar... la F es bastante aunque el tío de arriba solo fuera con F4 xD. Bueno, la principal debilidad con ese equipo, es que el personaje montado salva mucho, pero no tiene la corona de mando que es un objeto buenísimo para un personaje montado. Te hace tozudo, esto quiere decir que da igual de lo que pierdas, chequearás con tu Liderazgo sin modificar.

¿De qué manera murió el Dragón?

Aquí, ambos usuarios acertaron. Se sabía que había una danza macabra, y el dragón en ese momento se acercó mucho al borde de la mesa, algo que un buen no muerto debe aprovechar. En cuanto se puso ahí el dragón, reorganización rápida y danzas hasta que entrara. Una vez que entre, la cuestión es minimizar bajas... y aquí se puede proponer una jugada para el vampiro que es: arriesgada, pero interesante.

Espectrosombra y **malusdarblak** propusieron que fuera un campeón quien desafié. No es mala opción, pero el jinete del dragón, aun podría conseguir algunos puntos de resolución de combate, ya que un esqueleto no es rival para él xD. Son 4 ataques a 3s repitiendo que pueden herir fácilmente (ya que el esqueleto tiene R3, salva a 5s y una especial de 6s). Haciendo unos cálculos muy rápidos. Estando en una media de 3 heridas (fácilmente hechas por el príncipe con sus 4 ataques) ya anula las 3 filas que aportan los esqueletos. Con lo que podemos ganar de: carga, estandarte... y si lo hemos pensado bien, podemos incluso meter al vampiro porta de batalla y ganar de 3. El príncipe tendría que chequear a L7... es bajo por supuesto, pero aun con todo, un 7 es la media. La opción arriesgada, es, unir a la unidad que carga al dragón, además del porta de batalla (ese +1 siempre viene bien) meter en fase de movimiento a nuestro señor de los vampiros. Tal como dijimos, él está hecho para salvar. Los ataques del príncipe no deberían suponer un problema para salvarlos todos, mientras que el dragón, es algo más aleatorio, aunque no "impacta bien" (va a 4s) y tu puedes salvar por armadura y luego tienes tu espe-

cial... además de que si el conde va a caballo, con sus ataques de lanza de caballería (F7) designados todos al dragón, es fácil que cuele alguna, ya que no salva ante esa F (los dragones suelen salvar a 3s y F7 anula toda esa salvación). Además, el señor vampiro al ir a caballo es inmune al golpetazo atronador del dragón. Suponiendo el peor de los casos, que es que al señor le hagan 2 heridas (aunque es complicado) y el señor también haga 2 heridas (algo normal con 4 ataques), se nos queda una resolución íntegra de: 3 filas, carga, estandarte, porta de batalla... con lo que el dragón tendría que chequear con un -6, y se quedaría con L4... bastante más fallable que un L7.

Recomendamos la opción del campeón esqueleto para las personas cuerdas aunque un poco cobardes xD... pero ¡esto es un juego de proporciones épicas! ¿qué mejor combate que ver un señor de los vampiros contra un príncipe en dragón? Pero además, podemos ver que puede ser beneficioso para la partida ya que es el señor de los vampiros quién más le puede hacer frente a ese dragón.

Recordemos, que el mago elfo tiene 3 hechizos de Alta Magia. **¿Puede ser que algún hechizo de ese saber, pudiera haber salvado al Dragón?**

Las dos opciones respondidas por los usuarios son válidas. Sin duda, el mejor hechizo para proteger al dragón de esas resoluciones, es darle tozudez (espectrosombra) así como que, para intentar evitar la danza que nos hace entrar en un combate que no conviene, es mejor que el bando vampiro tenga las máximas dificultades para lanzar la danza, (malusdarblak) que se consigue con el hechizo: "disipación de magia".

Por último, **¿Puedes proponer una jugada para el jugador Alto Elfo?**

Aquí ninguno ha contestado algo reseñable xD Hay muchas jugadas para proponer, pero.... Lo más importante es que el dragón, en muy contadas ocasiones o, si puede ser, prácticamente NUNCA debe ir en la retaguardia contra un ejército no muerto (ambos: condes o reyes)... a no ser que sea tozudo, en ese caso, da igual la resolución que te vayan a meter porque es muy muy probable que te quedes (L10). Así que, contra un ejército no muerto, va a venir mejor que el dragón ataque por los flancos y por medio de cargas combinadas, matar unidad por unidad xD. Los no muertos, tienen algo que, ahora en octava, no está tan bien, lo explico y ya con esto termino. Ahora en octava se pega mucho más. Los altos elfos, de hecho, son uno de los ejércitos que más pegada tiene. Atacar primero y si tienes igual iniciativa o más que tu rival (fácil contra un no muerto leeeeeento xD) repites para impactar. Al aumentar todo lo que se puede atacar en octava, se ha inventado una regla llamada: impasibilidad, que te hace tozudo si tienes más filas que el rival. Bueno, un no muerto por norma general, puede tener más filas que una unidad de altos elfos (incluso después

de haber combatido... aunque habrá sido un dolor para el no muerto) pero, aunque las tenga, esa tozudez no sirve para nada ya que si ellos pierden de 9, la unidad que pierde (o unidades) se comen 9 heridas. Eso es porque ellos van por la regla llamada: Inestable. Así que una buena baza para el jugador elfo, será elegir una unidad y arrasarla con dragón + maestros de la espada ... o con cualquier otra cosa, un carro, leones, unos dragoneros a la carga... bueno ya os digo, que hay mucha pegada ahí y podréis herir bien a este ejército que, muchas veces, (y más en anteriores ediciones) era muy difícil meterles mano o saber por dónde empezar.

Espero que hayan disfrutado, nos vemos en el siguiente número.



BLANCAS, JUEGAN Y GANAN

TAITOQUIC

III

Hola a todos.

Hace algún tiempo un buen amigo mío catalán que lleva enanos, me pidió ayuda sobre cuántas y en dónde podría colocar sus runas flamígeras, para otorgar ataque flamígero a sus máquinas de Guerra.

A día de hoy, el ataque flamígero, es un arma de doble filo. Por un lado es necesario casi siempre tener algo ya que anula regeneración, pero por otro, puede debilitarnos debido a que hay varias unidades que poseen una protección muy buena contra este tipo de ataques.

Las máquinas de guerra que tenemos para runar son: Un virote, un cañón y una catapulta. También disponemos de un órgano pero éste no se puede runar, así que su ataque siempre será no flamígero... pero y los demás? Las cuestiones son las siguientes:

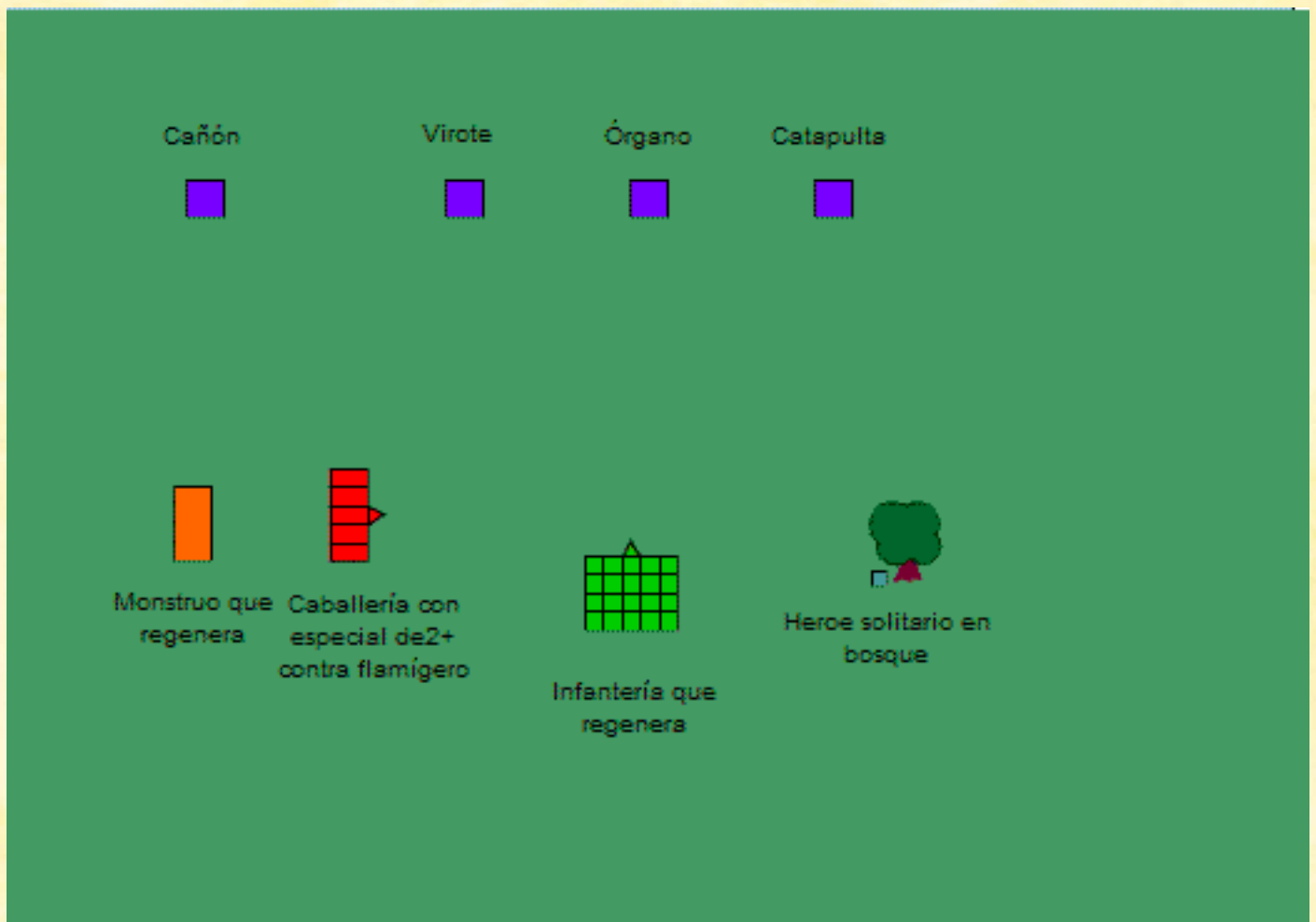
¿Qué máquinas de guerra convendrían que estuvieran runadas y cuales no?

¿Sería buena idea runar todas las máquinas de guerra?

Teniendo en cuenta que hay que aniquilar las unidades pintadas en el campo de batalla... cuéntenos cómo y en qué orden dispararías tus máquinas de guerra, teniendo en cuenta cuáles runas de forma flamígera y cuáles no.

Parece una tarea sencilla pero... ¿lo es? Habrá que tener en consideración muchas cosas. Los únicos datos que os pueden faltar son, que para tener unas medias más favorables, la catapulta tendrá F5 (ya que se puede runar con runas que le otorgan +1 a la F), el cañón (como todos los cañones ahora) tiene F10 1D6 heridas, y el virote cuenta con un Maestro Ingeniero para que tenga Hp 5.

¡Un saludo!



Pintura

LUISIAN1990

CAPITAN REINO DE DIOS (ZENIT)

Antes de nada comentar que es la primera figura de esta marca que pinto, y me ha encantado, una alta calidad de detalle y una estética muy realista, todo ello facilita mucho el pintado y te hace disfrutar de él. Seguro que más adelante continuo pintando piezas de esta marca.

PREPARACIÓN DE LA MINIATURA

En primer lugar nos aseguramos de limar y eliminar rebabas. He preferido pintarle el brazo del hacha por separado para facilitar el acceso a ciertas zonas de dificultad. Por último solo quedaría imprimir, en este caso en blanco.

PINTADO: Cara y piel

En primer lugar damos una capa base de bronzed flesh a todas las partes de color carne. A continuación comenzamos con las luces: Para la primera capa mezclamos bronzed flesh con elf flesh en proporciones 2/1. Para las segundas luces añadimos a esa mezcla un poco de blanco cráneo de manera que aclaremos la mezcla conseguida. Una vez hecho esto realizamos un perfilado de las zonas más prominentes de la cara con una última capa de luces añadiendo algo más de blanco a la mezcla (75%-25%). Para finalizar la iluminación marcamos los puntos de luz: tabique nasal, zona de cejas etc añadiendo puntos de luz añadiendo más blanco a la mezcla (50%. 50%).

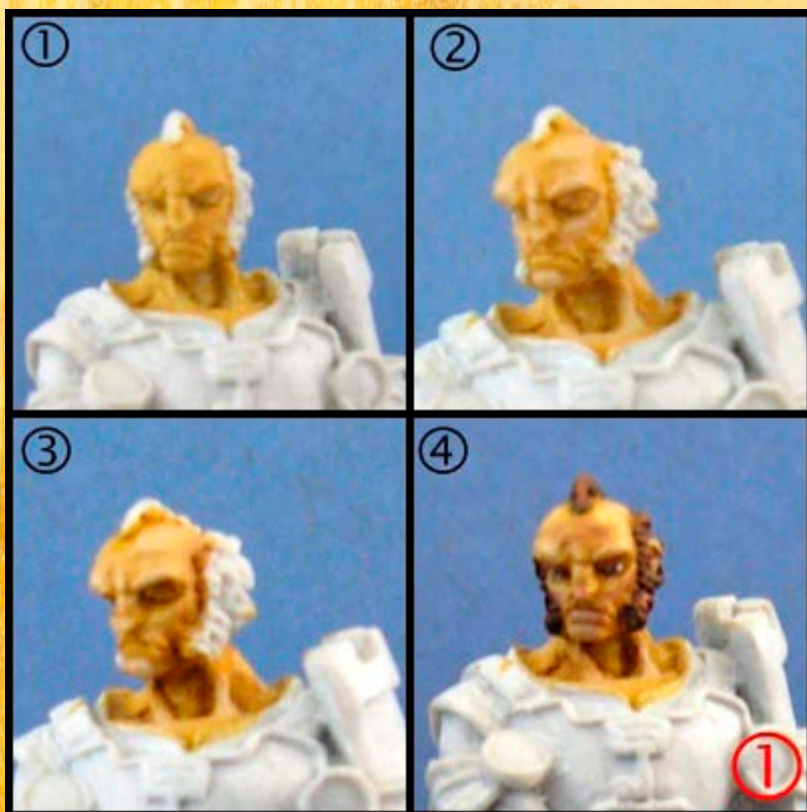
Antes de pasar al sombreado "limpiamos" la zona (fundimos bien a base de veladuras con el tono medio)
Para el sombreado partimos del tono medio y le aña-

dimos snakebite leather en proporción 2/1. la segunda capa de sombra será de snakebite leather puro aplicado a modo de veladuras hacia las zonas más oscuras del rostro. Por último realizamos una mezcla de bestial brown y snakebite leather y la aplicamos en la zona de sombra más acusada. El último paso sería perfilar en

sombra las líneas de expresión y zonas más oscuras (entrecejo, separación con el pelo, zona de ojos etc.)

Por último aplicamos tonos al rostro, en mi caso he elegido un tono rosáceo para la nariz y algo de morado para la zona de sombra de los pómulos, siempre aplicado a modo de veladuras muy sutiles.

Para terminar pintamos los ojos y el pelo. Para los ojos es simplemente paciencia y buen pulso, lo único que se tiene que tener en cuenta es enfocar la mirada para evitar que la figura quede bizca.



Para el pelo he elegido un esquema castaño tirando hacia pelirrojo. De capa base he partido de bestial brown. El sombreado lo he llevado a cabo añadiendo un poco de azul ultramarine al bestial en una proporción de 1/2. la iluminación la he realizado con vermin brown, un marrón bastante calido, perfecto para darle el aspecto pelirrojo a la figura. Con una última capa de luz realizada a partir de vermin brown y blazing orange 3/1 doy por finalizado el pelo.

Traje y telas

Para el traje y las telas me he basado en un esquema frío de colores azules y verdes.

En el traje he partido de azul ultramarine como capa base. He tratado de texturizarlo usando la técnica del punteado para aplicar luces y sombras.

Para las luces añadí azul hielo al ultramarine en una proporción 3/1 primero y 2/1 después, terminando por aplicar el punteado con azul hielo puro en las zonas más prominentes. Una vez finalizada la iluminación fundí transiciones con veladuras del color base.

El sombreado está realizado añadiendo rojo sangre al azul ultramarine, sale una mezcla violácea que viene de perlas para entonar a la figura en un ambiente más fantástico. La primera capa sería con una mezcla de azul y rojo 2/1, a partir de ahí se le añadirá a esa misma mezcla unas pizcas de negro para continuar oscureciéndola y seguir con las capas de sombra (+ - 4/1, 3/1 a ojo). Siempre punteando. La última capa de sombra será de negro puro, punteando con la pintura muy diluida y el pincel bastante seco. Al igual que en el proceso de iluminación, fundimos a base de veladuras con el tono medio.

Las telas tendrán como base Hawk Turquoise (en adelante turquesa).

Para el sombreado añadimos al turquesa vermin brown, un marrón bastante cargado de rojo, la mezcla saldría en proporción 3/1 para la primera capa de sombra. La segunda capa de sombra la realizaremos añadiendo un pelin de negro a la mezcla (5/1) al igual que la siguiente (4/1). Por último perfilamos en sombra con una mezcla de turquesa + vermin + negro 2/1/1.

Antes de pasar a la iluminación nos aseguramos de limpiar bien fundiendo los degradados con el tono medio.

Para las iluminaciones continuaremos degradando partiendo del turquesa, pero esta vez añadiendo blanco cráneo en proporciones 4/1, 3/1 y 2/1 para terminar perfilando las zonas de máxima luz con turquesa + blanco 1/1, procurando que el perfilado sea muy muy fino.

Para terminar las telas fundimos el degradado con el tono medio.



Cueros

Con cueros me refiero a toda la parte de correas que lleva la pieza. Las he querido dar esta textura por que me parecía que le iba bastante bien a la figura.

La capa base será a partir de una mezcla de azul ultramarine y bestial brown 1/1, así obtenemos un marrón frío (es posible que con marrón cuero de citadelle se obtenga el mismo resultado).

Una vez tengamos la base comenzamos el sombreado, en este caso la forma es simple, añadir negro a la mezcla y degradar (3/1, 2/1 y finalmente 1/1 para la sombra más acentuada). Antes de pasar a iluminar preparamos de nuevo la mezcla inicial marrón + azul, nos servirá para fundir transiciones antes de iluminar, y para tener la base para las mezclas de las iluminaciones.

Para las luces partimos de la mezcla base y vamos añadiendo blanco, no pongo las proporciones porque lo he ido haciendo de forma muy muy tenue, tener en cuenta que si no el cambio de color es muy brusco y nos estropearía el degradado, vamos a poner que realice 3 capas de luz añadiendo a la mezcla una puntita de pincel cada vez ;). Pero bueno, esto es más bien orientativo y al gusto de cada uno. Lo que si que se debe realizar es una limpieza de la zona fundiendo con el tono base para posteriormente perfilar, con la mezcla base + blanco 1/1.

Partes metálicas

Para la realización de las partes metálicas utilizaremos el mmm, tanto para las partes plateadas como para las partes doradas de la coraza.

Las partes plateadas tendrán como base Codex Grey de citadelle. Para el sombreado añadiremos a la base un poco de negro caos con una pizca de azul ultramarine (4/1), continuamos añadiendo la mezcla en proporciones 3/1 y 2/1. Para las máximas sombras utilizamos negro caos puro con un poco de azul de nuevo. Personalmente no le he querido añadir mucho azul a la mezcla para obtener mayor contraste.

Una vez realizados el sombreado fundimos bien el degradado con la capa base mediante veladuras con el color base.

Para la iluminación utilizaremos blanco cráneo, añadiéndoselo al Codex grey. Daremos a modo de degradado 4 o 5 capas de mezcla cada vez más clara. 1/4, 1/3, 1/2. Para las última capas de luz realizaremos veladuras con blanco cráneo de forma muy tenue en las zonas de máxima iluminación. Para terminar marcamos los puntos de luz con blanco cráneo y un pincel de punta fina y fundimos con la capa base al igual que hicimos tras finalizar el sombreado.

Para que no quede un metal tan pobre he dado unas ligeras veladuras, muy finas de azul ultramarine, sobre todo, a las zonas de sombra del metal (este efecto es prácticamente inapreciable en las fotos ya que la calidad de la cámara no lo coge) aún así pienso que este paso es opcional.





El dorado tendrá como base una capa de Bestial brown con azul ultramarine 3/1. Siendo esta la sombra más profunda. A partir de ahí daremos otra capa de bestial brown, seguida de otra de snakebite leather, respetando la sombra entre capa, siempre muy aguadas. Una vez llegados a ese punto comenzaremos a añadir al snakebite leather bubonic brown, las capas, pues cuantas más capas más fino será el degradado pero con 3 mezclas ya tiene que quedar bastante curioso. Habiendo llegado al bubonic puro, repetimos este ultimo paso añadiendo blanco esta vez, para esta iluminación la única dificultad es saber degradar y saber colocar los puntos que sean de máxima luz.

Una vez terminado el degradado perfilamos en luz las aristas y marcamos los puntos de luz de la armadura con blanco puro. Si es necesario, limpiamos para fundir bien los degradados.

Botas

Para las botas continuare con el tono que usé para las correas, pero esta vez tratare de texturizarlas mediante punteado. Partiendo de una mezcla de marrón bestial y azul ultramarine he realizado el punteado de la misma forma que describí las sombras y luces en el apartado de cuero. La única diferenciar es velar con tono medio para unificar el punteado después de realizarlas sombras y finalmente después de realizar las luces.



Hacha y detalles

Este apartado será la parte final del proceso de pintura, al ser una parte de la figura que nos viene por separado.

Hacha: La hoja del hacha se ha pintado con un nmm plateado de la misma forma que se explico anteriormente. Al igual que el adorno de la hoja, que se ha hecho con un nmm dorado. Lo importante en estos nmm es la posición de las luces y las sombras para dar mayor efecto metálico a la pieza.

Daga de la pierna: Para no desentonar he continuado con los colores que ya e empleado para la pieza. Nmm dorado y turquesa. Para realizar ambos he seguido los pasos descritos anteriormente para cada color.

Otras correas: Con esto me refiero a las que lleva enredadas en la mano, la del mago del hacha y la que sujeta el cuchillo que como veis esta sobre el cuero por lo tanto escogeré un tono diferente. Me he decidido por Terracota de citadle, que a pesar de ser un tono rojo, es bastante frío, dará variedad de colores a la figura sin hacerla desentonar demasiado. También lo escogí por predilección personal por ese color.

Para el sombreado he velado con liche purple de citadle, enfriando así algo más el tono. Las luces son sobre todo perfilados hechos con una mezcla 2/1 de color base + blanco.

Guante: he seguido la misma dinámica de pintado utilizada para el resto de cueros.



TECNICAS Y TRUCOS

GUÍA RÁPIDA DE PINTURA DE METALES

JUAN O. G.

Recomiendo utilizar las pinturas metálicas de Citadel, pues son las que mejor acabado dan y son las que tienen pigmentos metálicos más finos.

Personalmente yo trabajo los colores metálico partiendo de una base en tono medio, iluminándolos y sombreándolos posteriormente con colores mate no metálicos, y añadiendo óxidos por último en caso de que sea necesario.

Me gusta sombrear los colores metálicos con pinturas mate, de manera que cuando la luz incida sobre la miniatura no se produzcan brillos molestos en las zonas de sombra, de esta forma los brillos sólo se acentuarán en las zonas de luz.

Como cualquier otra parte le da figura, podemos añadir determinados colores a la mezcla del metal que estemos pintando para entonarlo y ambientarlo, a mayores de los que solamos utilizar.

Metales reales

Para imitar el aspecto de metales reales lo mejor es fijarse en fotografías o, a poder ser, verlos en vivo.

Capa base:

Tono medio metalizado, dependiendo de la situación podemos partir de una capa base más o menos iluminada para facilitar el trabajo.

Hierro: metal gris medio o algo oscuro, algo sencillo para comenzar es una capa uniforme de Metalizado Bólter, o Plateado Mithril+Negro pueden ser bases sencillas y efectivas.

Acero: se suele representar algo más claro y luminoso que el hierro, y es conveniente añadirle algo de azul a la mezcla para representarlo más fielmente.

Cobre: es un metal de color marrón rojizo, una buena base es Plateado Mithril +Marrón Bestial+una pizca de Negro Caos y Rojo Sangre.

Bronce: en el caso del bronce habría que jugar más con tonos amarillos y ocre y suprimir los matices rojizos.

Luces:

A la capa base se le va añadiendo el color necesario para cada caso y se ilumina hacia el foco de luz como normalmente.





Metales fríos (Hierro, Acero, Plata...): color base+ Plateado Mithril.

Metales cálidos: para el caso del Oro, se iluminaría añadiendo a la capa base Oro Bruñido, para terminar con Oro Bruñido+Plateado Mithril para las luces máximas. Para el Cobre y el bronce ilumino añadiendo Bronce Enano, y para luces finales Bronce enano+ Plateado Mithril en zonas puntuales.

Es conveniente no abusar del plateado Mithril en las luces de los dorados, porque podemos perder el color si nos pasamos.

Sombras:

Las sombras se harán con un color no metálico adecuado para nuestras necesidades, si vamos a añadir óxido podemos aprovechar e ir añadiendo otros colores a las sombras como base para el trabajo posterior.

Por ejemplo es útil sombrear una pieza de hierro que posteriormente vamos a oxidar incluyendo marrón rojizo o pardo en el color de sombra.

Metales irreales:

En pintura de fantasía no hay límite a la hora de experimentar con los colores metálicos, así que se pueden alterar los metales tradicionales según nuestras necesidades o crear metales de colores inexistentes.

Para volver "metalizada" una pintura, basta con añadirle otra pintura que tenga pigmento metálico, se puede recurrir a médiums o a colores acrílicos metálicos de todo tipo, en mi caso yo recomiendo el color Plateado Mithril, pues se trata de pigmentos metálicos puros y no alterarán tanto el color.



EL FALLER

LITTLE CTHULHU

ORCO SALVAJE 80MM



Ahora empezamos a marcar un poco lo que es la forma del cuerpo, empezamos a encajar la miniatura. Como vemos, le he añadido ya la cabeza, o al menos la base de ella, en mi caso lo he creído oportuno, ya que es una cabeza pequeña, y necesitaba tenerla ya encajada en la miniatura para guiarme bien. Una vez definida, con unos volúmenes básicos, vamos a empezar a hacer la miniatura desde abajo.



Bueno antes de empezar vamos a hacer una pequeña reflexión acerca de lo que vamos a hacer. La idea es hacer de 0 un orco salvaje, o sea un orco, imagen clásica que todos tenemos supongo, influenciada en menor o mayor medida por la estética de warhammer, con rasgos salvajes y tribales.

Ahora pensemos en la pose. Mi idea en un principio era hacerlo arrojando una lanza, pero lo descarté en cierto punto por la idea de una pose amenazante, con un cuchillo de sílex o de piedra en la mano, y en una actitud de alerta, como si estuviera intentando defenderse de una bestia a la que el orco pretende cazar (o una bestia que lo está intentando cazar a el xD).

Bueno vamos a empezar a preparar el armazón y la estructura, en mi caso voy a tener en cuenta que quiero hacerlo con una estética cercana a la de warhammer, un orco con grandes brazos, cabeza relativamente pequeña, muy corpulento, y con unas piernas relativamente cortas en comparación con los brazos y el cuerpo. El resultado sería este.



Los Pies. Para hacer los pies aplicamos un calzetin de masilla y fundimos, y empezamos a darle la forma del pie, pero, sin pensar en los dedos, como si estubieramos haciendo un pie que no tiene dedos.

Como siempre, fijemonos bien en imagenes de anatomia, o simplemente mirandonos a nosotros mismos, miremonos todos los pies xD, teniendo en cuenta el tobillo, el tendon de aquiles y todos los huesos y musculos que mas destacan. Una vez hecha la forma del pie, empezemos con los dedos.

Vamos suavizando formas, teniendo en cuenta la escala de altura de los dedos, y con cuidado, con una lanceta vamos definiendo los dedos y las uñas, que serán

afiladas en este caso, y ademas vamos a marcar bien los tendones, de nuevo fijandonos de donde parte y donde se conecta cada uno.



Después de definir bien cada pie, vamos a dejarlos así de momento, pasemos a las piernas. De nuevo, observar bien imágenes de anatomía, ver que músculos se marcan, y hacer una aproximación, como mínimo debemos marcar los que más destacan. También tenemos

en cuenta la pose, por ejemplo, la pierna derecha, al estar flexionada, la rótula va un poco desplazada hacia la derecha de lo que es la rodilla de la miniatura. Cosas así, de nuevo mirémonos a nosotros mismos o imágenes de anatomía.



Dejamos los músculos marcados y con sus volúmenes, como guía de momento, ahora vamos a subir un ratito a la cabeza. Primero definimos bien la forma. Debemos tener en cuenta, que aquí es donde más difiere la forma con la de un humano, de entrada tengamos en cuenta que un orco es estúpido (sin faltar xD) por lo tanto le vamos a hacer poca frente, que más? una mandíbula

grande y ancha, ojos tirando a pequeños, y nariz porcina pero pequeña, ah y una expresión de poca simpatía. Bueeeeno, marcamos las sienes y empezamos a definir y a marcar cuencas oculares y formas, sobretodo a separar mandíbula inferior de la superior, además de, empezar a definir ya los característicos colmillos inferiores.





Ahora vamos a definir los dientes. Sin exagerar en el tamaño, con una buena lanceta finita, hacemos una hilera de dientes finos y afilados, no hace falta marcar

las encías mucho pero no va mal para ver el aspecto. No hagais caso de la oreja esculpida ya, eso mejor dejarlo para el final.



Ahora centremonos en como hacer los ojos, no deben ser muy grandes, así que en las cuencas que ya habíamos hecho antes, metemos una pequeña bolita de firm, con una lanceta lo más fina posible pero sin llegar a ser afilada, definimos la forma del ojo, y con una herramienta afilada como una aguja o una cuchilla, con mucho

cuidado, aplicamos una miniaplicación, fina y pequeña que serán los párpados inferiores, y ahora perfilamos los párpados. De paso, para acabar de darle aspecto de mala leche, vamos a marcar las cejas y el entrecejo.



Antes de continuar vamos a añadirle labios, para ello hacemos gusanitos muy finos de masilla sculpey, y los vamos poniendo justo en el linde de las encías con los

dientes, y fundimos solo la parte de arriba, si fundimos todo el gusanito seguramente le rompamos varios dientes al orco, además de que es innecesario.

Lo siguiente va a ser hacer un pequeño recorrido por toda la miniatura, marcando minimamente los musculos y definiendo anatomia, solo definiendo, para ver donde empieza y donde termina cada musculo, donde falte volu-

men se añade, y donde nos hayamos pasado y sobre, se quita. Tenemos que dejarla equilibrada en proporciones y volumenes en lo maximo posible.



Una vez tengamos todo definido, especialmente en la zona del abdomen, vamos a preparar el taparrabos. Digo preparar porque esta es una parte delicada. Como explicaba en el tutorial del demonio de hace unos numeros, debemos hacer una plasta de gren, plana y masomenos uniforme, intentemos que sea de 2 mm de grosor por ejemplo (mas o menos), si es muy fina se nos descoyun-

tara todo una vez seca la green, y si es excesivamente gorda tambien tendremos problemas a la hora de dar la forma. Esta lamina de green, fresca, la juntamos con una lonchica un pelin mas fina, de firm, sin apretar demasiado pero haciendo que se fundan lo justo. No es necesaria la trementina para esto, pero a mi me ayudo a fusionar las 2 partes, ahora inmediatamente la aplicamos sobre el orco.



Tengamos en cuenta que los taparrabos y cosas asi, son telas que cuelgan, y se mueven junto con los movimientos del ser que los lleve, por lo tanto vamos a darle una forma como que esta meciendose hacia un lado como si el orco acabara de hacer un movimiento de retroceso, y ahora no tenemos mas que agujerear (sin pasarse) y hacer roturas, sin exagerar mucho, con una herramienta afilada o una aguja. Tambien tengamos en cuenta el hecho de que por mas que luego pongamos una cuerda, el taparabos debe ir aguantado de alguna forma a esta, por lo tanto hacemos la forma como si un pliegue del taparrabos que es donde va la cuerda entrelazada a la tela, sujetandola (me he explicado mal, pero en la imagen creo que se ve lo que quiero decir).





Esto ya va a gusto de cada uno, pero a mi me ha apetecido hacer en lo que es el taparrabos unos adornicos, en la línea de dientes, huesos, cuernos y cosas así que el orco, por motivos culturales, podría llevar, en este caso, para esta miniatura, prefiero no recargar más esta zona. Por ejemplo el cuerno grande que tiene colgando, para fijarlo bien, damos lo que es la forma al cuerno, y luego ponemos una gotica de trementina donde queramos fijarlo, se espera un poco a que se haya reblandecido la zona, y ponemos el cuerno ahí, como si pegáramos un cromo, al cabo de un buen rato cuando la trementina se haya evaporado la unión será segura y podremos hacer la cuerdecica que lo una al taparrabos.

Ahora toca hacer el arma, en este caso un cuchillo largo de sílex. Para ello vamos a preparar un alambre, más o menos largo, hay que calcular que sea lo suficientemente largo, para incluir en este, la hoja de piedra, y el mango, que en este caso será un hueso. En el alambre vamos a fijar bien un pegote de masilla, algo más grande del tamaño que queramos darle a la hoja y dejamos secar.

Una vez seco, lo lijamos bien para darle una forma lisa y quitar las huellas dactilares, y con una cuchilla muy afilada y fina, empezamos a quitar muescas de la masilla seca, no en línea recta, sino cortes curvos, que se junten con los demás, esto debería darle el aspecto que tiene una cuchilla de sílex.



Antes de nada, debemos tener la mano ya hecha, para ello me remito al PaP del demonio, donde explico cómo hacer esto más o menos, en si es fácil, hacemos la mano cerrada pero como si sostuviera un pequeño cilindro, este

con un agujero que lo atraviesa, de manera que pueda pasar un alambre. Entonces metemos el alambre con la hoja del arma por este agujero, y nada más metido, hacemos el mango, en este caso con forma de hueso.





Y ahora viene lo difícil, hacer la otra mano, que en este caso será una mano abierta. Primero de todo vamos a hacer la mano sin los dedos, principalmente con firm sobre green, como con el taparrabos, y a la hora de entrar en los dedos, simplemente hacer los dedos de forma cutre, podríamos decir, o sea lo que sería la forma, pero más fina, como soporte. Eso si haciendo las uñas

afiladas, esta es una parte que puede ser estresante, así que yo recomiendo una cosa, hacerla entera con green, poco a poco, haciendo la estructura y los dedos bien finos y definir poco a poco, si hace falta, hacer un dedo, empezando por el más inaccesible, dejarlo secar unas horas, y continuar con los siguientes hacia afuera.



Bueno esto ya lo tenemos casi, vamos a definir bien la mano abierta y a continuación vamos a dejar ya los músculos con sus texturas bien definidas.



y el último paso ya es hacer las orejotas, para ello usaremos un pequeño triangulico de masilla que fusionaremos, buscando la forma de oreja puntiaguda, como un elfo, y con cuidado hacer las formas de la oreja.

Bueno esto ya está, ahora tocaría hornear, para ello ya sabéis, no os paseis de temperatura ni de tiempo, una vez horneada la miniatura incluso le podemos añadir otros detalles más específicos. Siento la calidad de algunas fotos, y no haberme podido extender más en algunas cosas.

En fin, un saludo y hasta la próxima!





INFORME DE BATALLA

NÉMESIS: ¡POR MÍTER!

ZÉNIT MINIATURES

Hola, lectores. En este número de E5D, os presento un informe de batalla de **Némesis**, juego de la marca **Zénit Miniatures**, donde se enfrentarán los **Huérfanos** contra los temibles **No Vivos**.

REUNIENDO LAS FUERZAS

No Vivos

L1 y L2: Dos regimientos de dos Lanzacráneos cada uno. Los Lanzacráneos son una tropa de disparo temible para aquellas criaturas o héroes que disponen de varios puntos de Factor de Supervivencia, pues cada herida causada por un disparo de los Lanzacráneos restará dos puntos de Factor de supervivencia en vez de uno. Además su habilidad de Autocuración les da una última oportunidad de continuar luchando una vez abatidos.

E: Regimiento de tres Esqueletos. Los esqueletos no son excelentes combatientes, pero combinando su habilidad de Autocuración y la facilidad para invocarlos y aumentar el número del regimiento gracias a los hechizos no vivos hacen que los oponentes no deban subestimarlos para no verse sobrepasados.

G: Regimiento de cuatro Gárgolas. La elite de los no vivos, oponentes letales con capacidad de vuelo y dos ataques por miniatura, por lo que puedes colocarlos donde quieras y realizar un ataque quirúrgico.

PB: Regimiento de tres Perros Bomba. Tropas desechables que cuando son eliminadas explotan causando un impacto de fuerza 5 a todo a su alrededor, incluidos otros perros bomba, pudiendo causarse explosiones en cadena que acaben con todo lo que rodee al regimiento.

B1 y B2: Bibliotecarios. Hechiceros de los no vivos que disponen de la capacidad de tirar un hechizo adicional que causa chequeos de valor a los enemigos. Para esta batalla además van equipados con invocaciones de esqueletos y proyectiles mágicos. Uno de ellos es el Comandante del bando No Vivo para esta batalla.

S: Segador. El campeón de las Gárgolas. No solo es mejor combatiente que éstas, sino que cuando va incluido en su regimiento aumenta un punto su Mando y las Gárgolas aumentan su movimiento de vuelo para equipararse al del Segador.

Huérfanos

H: Regimiento de tres Hormigas. Las hormigas son la tropa de combate ligera de los huérfanos, perfectos para realizar apoyos a otros combatientes gracias a sus armas largas.

E: Regimiento de dos Escorpiones. Los Escorpiones destacan entre las tropas de disparo de los huérfanos gracias a su arma a distancia con la habilidad Boomerang, pues con un solo impacto que causen impactarán a otra miniatura cercana a la primera, por lo que pueden causar estragos en formaciones muy apretadas.

LB: Regimiento de dos Libélulas. Las libélulas no solo tienen la capacidad de vuelo, sino que además sus proyectiles causan que el enemigo impactado no pueda moverse, quedando indefenso al resto de proyectiles de los huérfanos.

ES: Regimiento de tres Escarabajos. Los escarabajos son la tropa de choque de los huérfanos, pues con su gran resistencia y su disciplina, puedes hacer que realicen las acciones necesarias cuando sean necesarias.

CG: Ciempiés Gigante. Uno de los mayores artefactos construidos por los huérfanos, posee una capacidad de movimiento muy alta así como una balista sobre su lomo.

I: Imaginista. Un gran murmurador de los huérfanos, capaz de invocar seres para ayudarlo en combate, protegerle o disparar, además para esta batalla dispone del hechizo proyectil mágico y otro capaz de duplicar la capacidad de movimiento del blanco del mismo.

O: Oteador. El Oteador es el complemento perfecto para cualquier unidad de disparo de los huérfanos. No solo es un buen tirador sino que aumenta la Puntería de su regimiento en +1.

L: Luna, Tejedora de Sueños. Luna es la mayor murmuradora de los huérfanos, heroína de leyenda, no solo dispone de gran cantidad de hechizos sino que tiene un reloj de tiempo que puede ser usado una vez por partida. Al activarlo, permite activar nuevamente a las miniaturas en su rango de mando aunque ya hubieran sido activadas con antelación.





DESPLIEGUE

Turno 1

No Vivos: Los no vivos despliegan a dos lanzacraneos tras un parapeto, y los otros dos frente a las gárgolas, en las que está incluido el segador. Los dos bibliotecarios se colocan en el centro del área de despliegue, con los esqueletos frente a ellos, que esperan aumenten en número gracias a sus hechizos. Los perros bomba por su parte irán en un flanco, bien lejos de las tropas y protegidos por un edificio, con el fin de que lleguen lo antes posible al combate y allí que exploten si es necesario.

Huerfanos: Gracias a sus habilidades para moverse junto a los bosques, colocará las hormigas y el imaginista junto al bosque. Tras el edificio central, los escorpiones con el oteador, y las tropas de alta movilidad, libélulas y ciempiés gigante. Con esto aseguraremos movernos hacia donde haga falta según el devenir de la batalla. En el flanco derecho, Luna con sus guardaespaldas escarabajos.

En el primer turno los no vivos ganan la iniciativa, moviendo con su movimiento de vuelo las gárgolas tras el edificio central para protegerse de los disparos de los huérfanos. Los lanzacraneos se colocan tras el parapeto pero los huérfanos están fuera del alcance de sus armas.

Por su parte, las hormigas acompañaron al imaginista bosque a través, mientras invocaba el imaginista una muñeca de trapo con el fin de protegerse de los ataques enemigos (si el imaginista fuera a perder uno o más puntos de factor de supervivencia de un único ataque, puede elegir retirar del juego la muñeca de trapo y evitar la pérdida), cosa que no pudieron bloquear los bibliotecarios, mientras que si bloquearon un proyectil mágico lanzado por el imaginista hacia los dos lanzacraneos parapetados.

Los perros bomba corrieron todo lo posible por su flanco y las libélulas se colocaron tras el edificio. Los esqueletos avanzaron y el imaginista pudo evitar que invocaran un nuevo esqueleto. Los escorpiones y el oteador acabaron con un esqueleto tras causar tres impactos con su boomerang, y la balista del ciempiés gigante eliminó un lanzacraneos junto a las gárgolas.

MISIÓN: ¡POR MÍTER!

El ganador será aquel que elimine el mayor número de tropas enemigas.



Turno 2

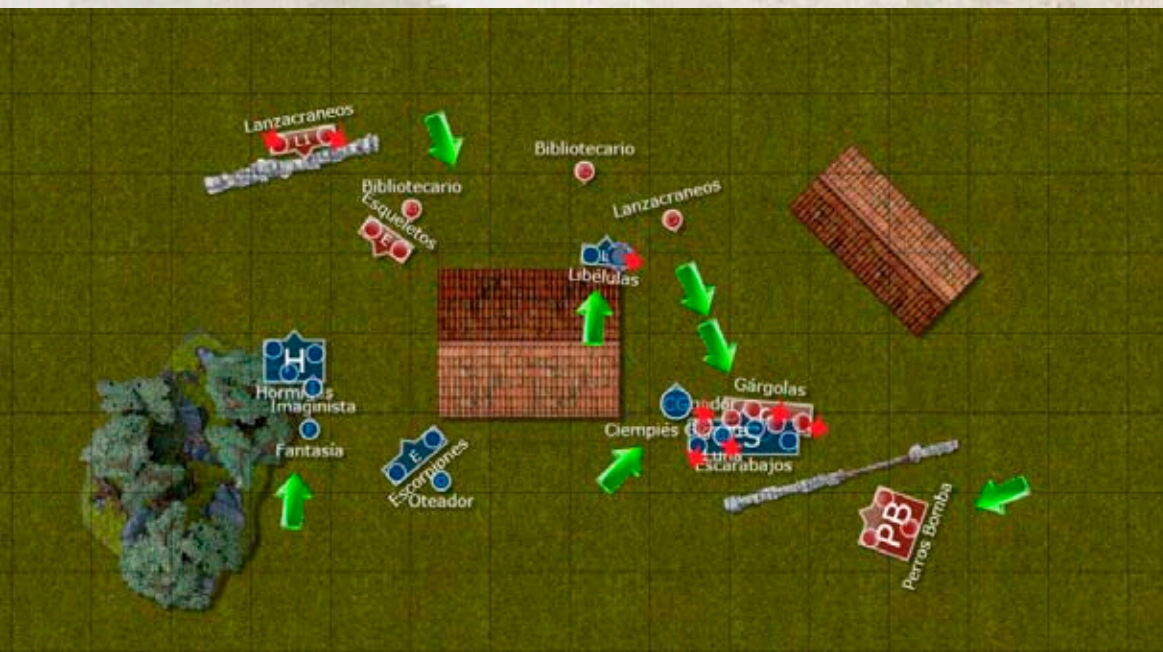
Los no vivos ganan la tirada de mando, y aprovechan para hacer una carga en picado con el regimiento de gárgolas y el segador contra Luna y los escarabajos. La cantidad de impactos es tal que Luna pierde dos de sus puntos de factor de supervivencia, pero consigue activar su reloj mágico, haciendo que los escarabajos puedan contraatacar y acabar con dos gárgolas. El ciempiés corre todo lo posible y se mete en el combate contra el segador causando que pierda un punto de factor de supervivencia gracias a poder activarse dos veces por el reloj de Luna.

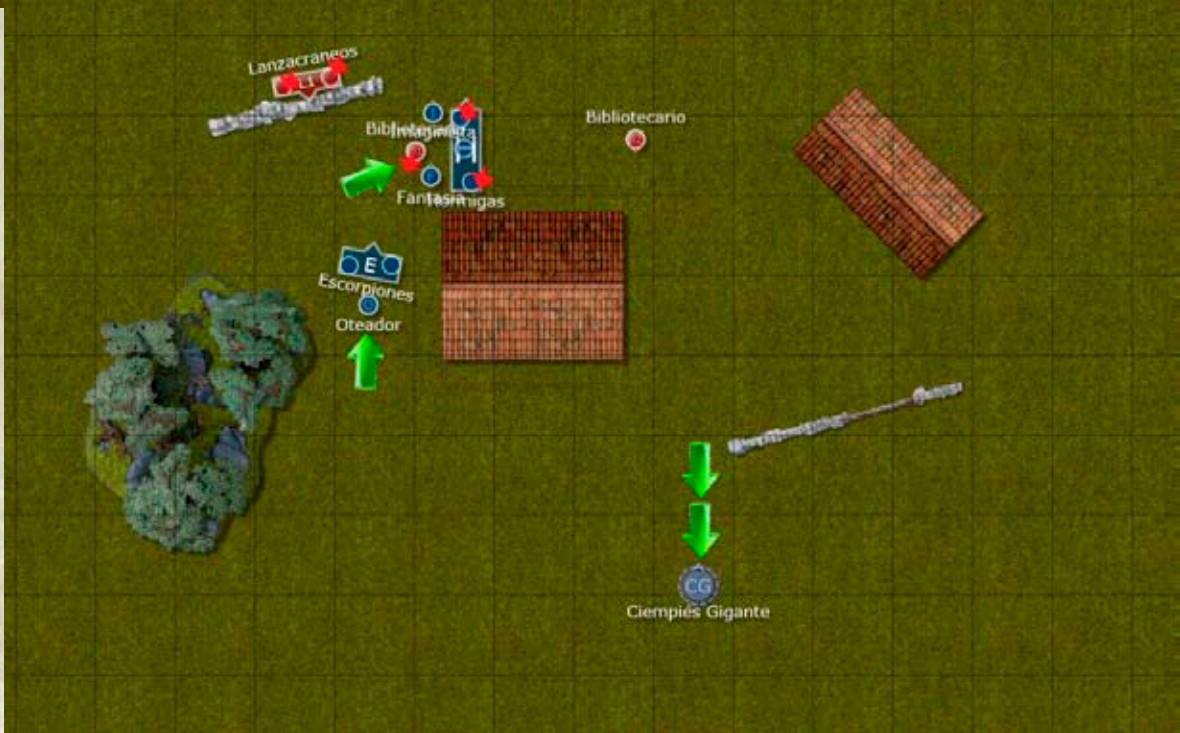
El lanzacráneos superviviente acaba con una de las libélulas pero los escorpiones y el oteador consiguen derribar a los dos lanzacráneos parapetados. Las hormigas avanzan en dirección a los esqueletos y los murmuradores tanto no vivos como huérfanos ven todos sus hechizos bloqueados por sus enemigos. Por último, la libélula superviviente tira una de sus semillas mágicas al bibliotecario más rezagado, impidiéndole mover por lo que su intento de invocación no llega al regimiento al que debería haber unido un nuevo esqueleto. Los perros bomba se colocan en la retaguardia del combate en el que está implicada Luna y el Segador.

Turno 3

Los no vivos vuelven a ganar la tirada de mando, decisiva, y decide implicar los perros bomba en el combate múltiple entre Luna, los escarabajos y el ciempiés gigante contra el segador y sus gárgolas. Al verse Luna atacada por el perro bomba y temiendo que su ataque causara la pérdida del último punto de factor de supervivencia, Luna ataca al perro eliminándolo, pero la explosión del mismo acaba con Luna, con otra gárgola y otro de los perros bomba. Éste último explota a su vez acabando con otra gárgola, dos escarabajos y el otro perro bomba, que explota sin causar daños. De todo este combate solo salen el segador con un único punto de factor de supervivencia, un escarabajo y el ciempiés gigante, que luchan entre si quedando en pie únicamente el ciempiés gigante con un punto de factor de supervivencia menos.

Las hormigas cargan a su vez a los esqueletos, acabando con dos de ellos pero perdiendo una hormiga en el combate. Los bibliotecarios tiran sus hechizos para intentar que los huérfanos salgan huyendo, pero al ir acompañados por el oteador consiguen superar sus pruebas de valor. Los huérfanos ven para su horror como los dos lanzacráneos derribados superan sus tiradas de Autocuración y se ponen en pie, listos para intentar disparar de nuevo. El lanzacráneos solitario acaba de un certero disparo con la segunda libélula, dejando el centro del campo despejado.





Turno 4

Como los huérfanos han perdido a su comandante, todos han de superar pruebas de valor para no huir a su zona de despliegue, pero todos los huérfanos consiguen superar sus pruebas para actuar normalmente.

Los recién recuperados lanzacraneos abren fuego contra un despistado imaginista, que recibe un impacto que de no ser por el sacrificio de su muñeca de trapo hubiera sido letal. Como contrapartida consigue invocar un draco para intentar pasar a fuego a sus agresores.

El oteador y los escorpiones consiguen hacer perder un punto de factor de supervivencia al bibliotecario que acompañaba a los esqueletos, mientras que las dos hormigas supervivientes acababan con el último de los esqueletos.

El lanzacraneos solitario hiere de gravedad al ciempiés gigante haciéndole perder dos puntos de factor de supervivencia gracias a la

habilidad pútrido de sus armas, pero el ciempiés devuelve el fuego y con un disparo de su balista acaba con su agresor.

Turno 5

Los huérfanos superan sus pruebas de valor a excepción del ciempiés gigante, que corre hacia su zona de despliegue.

Los no vivos ganan nuevamente la tirada de mando, intentando el bibliotecario herido invocar su hechizo del libro negro para que los escorpiones y el oteador huyeran en caso de fallar una prueba de valor. Sin embargo obtiene dos unos en sus dados de creación, sufriendo un desorden mágico que le hace perder su último punto de factor de supervivencia y ser retirado de la partida.

El imaginista y las hormigas avanzan rodeando el edificio para buscar al otro bibliotecario, fallando el draco su disparo contra los lanzacraneos. Estos abrieron fuego contra las hormigas, acabando con una de ellas, justo antes de ser eliminados definitivamente por los escorpiones y el oteador.

Turno 6

Los escorpiones y el oteador así como el ciempiés gigante fallan sus pruebas de valor al no tener comandante, abandonando este último el campo de batalla.

El bibliotecario intentó frenar al imaginista con un proyectil mágico, pero no consiguió herirle, sin embargo la bola de fuego del draco que acompañaba al imaginista le causó una herida al bibliotecario, aunque superó su tirada de factor de supervivencia cuando fue herido por un proyectil mágico del imaginista, aguantando al final de la batalla.



TRAS LA BATALLA

No Vivos: la carga en picado de las gárgolas y el segador fue demoledora acabando prácticamente con la comandante de los huérfanos y su escolta. Los perros bomba hicieron su función: EXPLOTAR. Se llevaron por delante casi los mismos puntos de huérfanos que de no vivos, ¡¡pero resultó de lo más divertido!! Los bibliotecarios no tuvieron su día bueno, y sus tiradas de creación no fueron todo lo efectivas que tendrían que haber sido, aunque lo compensaron los lanzacráneos, que no solo diezmaron a las hormigas, acabaron con las libélulas y dejaron al borde de la eliminación al ciempiés gigante, sino que además se levantaron una vez muertos.

Huérfanos: la versatilidad del imaginista hace que sea ofensivo ó defensivo según lo necesite la ocasión, incluso acompañado de los soldados más frágiles de los huérfanos. El ciempiés gigante se coló donde era necesario en cada momento, acabando con multitud de tropas, entre ellas el segador. Luna no tuvo mucha oportunidad de mostrar su valía ante el aluvión de golpes que recibieron y fue eliminada junto con sus guardaespaldas (a la vez que las gárgolas, los perros y el segador, ¡¡todo en un solo combate!!). El oteador y los escorpiones se definieron como una unidad letal a distancia al tener alta puntuación de puntería y causar impactos múltiples.

Resultado: Finalmente en el campo de batalla solo quedó el imaginista con su draco y el bibliotecario herido, por lo que tras esta divertida batalla llegamos a la conclusión de que era un EMPATE, ¡¡tendremos que tomarnos la revancha!!.





ENTREVISTA PEDRO FERNÁNDEZ

GROMBINAL

E5D- ¡Muy buenas Pedro!, antes que nada unas preguntillas para ir rompiendo el hielo ¿vale?

De acuerdo :)

E5D-¿De donde eres?

Nací en Barcelona pero me he criado en Sevilla desde los 2 años.

E5D- Si no es mucha indiscreción ¿cuantos años tienes en tus haberes?

Uff, unos cuantos, al menos 35.

E5D- Bueno ya empezamos con el tema esculturesco, ¿cuanto hace que empezaste a esculpir?

Pues realmente ni lo recuerdo. Ya desde muy pequeño mis abuelos, padres y amigos siempre me vieron con las manos en la masa. Siempre e tenido la necesidad de plasmar todo lo que veía y también lo que me imaginaba.

E5D- Tus inicios... como fueron, ¿como empezaste en esto?

Pues realmente es una historia algo extraña, ya que todo empezó cuando un escultor que conocía por un buen amigo mio, vio algunos dibujos y figuras en barro. *Jose*

Manuel Díaz que es como se llama el escultor, me acogió para un proyecto en el que se tenía que reproducir ballenas a escala 1:1 para un museo a las puertas de Doñana. Empecé como dibujante haciendo los diseños, poses y estructuras de las ballenas, tanto en folios Din A4 como en superficies plásticas de 15 metros de largo por 5 de alto. Cuando terminé de hacer estos diseños y los esquemas de trabajo, siempre bajo la dirección del escultor, me incitó a tallar un delfín. Le gustó lo que vio y me encargó la talla de una beluga, un delfín más, y junto con un equipo compuesto por , un taxidermista y un biólogo, hicimos una horca, un Ziphius, una Yubarta, y un rorcual común de más de 23 metros de largo. Una vez terminado el proyecto seguí trabajando en la fundición de bronce que tenía Jose Manuel con su hijo Chiqui Díaz donde aprendí el oficio de fundidor y pude absorber el estilo y la filosofía de otros escultores que llevaban sus trabajos para fundir en bronce. A partir de aquí participé en varias esculturas de diversos tamaños, desde 1,90 m hasta los 6,5 m de altura de la escultura conmemorativa a Picasso basado en el cuadro de las dos mujeres corriendo por la playa, en Málaga. Después de 4 años metido de lleno en la escultura en bronce, pude experimentar con otros tamaños y otros materiales, desde la tradicional pella de barro, con la que hice un estudio anatómico de una mujer de 1,75m (en la que trabaje durante un año), hasta la green stuff con las que entré en el mundo de la miniatura.

E5D- Hemos de decir que llevas ya muchas figuras esculpidas, ¿cuál fue la primera que hiciste profesionalmente (para una marca)?

Si no recuerdo mal la primera miniatura que hice fue un hechicero no muerto (Tumulario real) para Game-zone. Me costó lo suyo ya que la green stuff con la que lo hice no la había tocado tanto. A partir de aquí fui cogiendo más habilidad con este material.



E5D- ¿La que recuerdas con más cariño?

Puuf..... son muchas ya que siempre que hago una escultura pongo todo mi empeño y cariño, sumergiéndome en el personaje que trabajo. Pero si tengo que elegir una , hoy por hoy, sin duda es el caballero del caos que llevé al mundial de Girona del 2008. Fue un trampolín que me ayudó a salir de Game zone para dedicarme a experimentar la escultura con otras empresas y con otras filosofías.

E5D- Bueno esta es, creo, la pregunta que siempre se le hace a un escultor de miniaturas... ¿Pintas alguna figura ya sea tulla o no?

Todavía no he tenido la oportunidad de pintar una de mis miniaturas, pero seguro que cuando lo haga me miraré en un espejo y me diré de todo por las burradas que he modelado. Como dijo un buen amigo soy un escultor puro con todas sus consecuencias, de ahí que más de una miniatura, sobre todo las del principio, sean tan difícil de pintar.

Desde hace un tiempo, para poder solventar esta deficiencia, me junto con pintores de un gran talento (Pepa Saavedra, Igua-zu, Arsies, Francisco Gil y Piqui) que me están educando en la materia para tener en cuenta las características básicas para que una miniatura sea más fácil de pintar, siempre sin perder lo que considero mi esencia o estilo.

E5D-Metiéndonos más de lleno en el mundillo, ¿qué prefieres ambientación fantástica, futurista o histórica?

Sin duda la fantástica. Me gusta pensar que en la escultura no hay barreras, límites o normas. También en la temática llevo este compromiso por lo que la fantasía me da la posibilidad de expandirme como quiera sin necesidad de recurrir a cánones o conceptos establecidos como pasa con la escultura histórica.

E5D- Bueno además de las miniaturas también has hecho otros trabajos que se salen de las medidas que consideramos miniaturas, ¿podrías contarnos algo sobre uno de ellos?

Bueno, han sido unas cuantas esculturas en las que he tenido la oportunidad de participar y me han brindado el valor necesario para embarcarme en ciertos proyectos personales, de los cuales el que más me ha llenado profesionalmente, es una escultura de un toro a escala 1:1. Fue un reto ya que sólo tenía 1 mes para hacerlo. Con ayuda de los conocimientos en ampliaciones de Fausto y recursos de la empresa en que trabajaba, pudimos ampliar el toro boce-



tado a su tamaño final, a falta de reestructurar y arreglar aquellos fallos que con la ampliación más se acentuá. Al encajarlo todo, me dediqué a cubrir la escultura de cera para darle el detalle y el acabado. A partir de aquí llegó la

fundición dando el resultado de una escultura de más de 1000 Kilos que espero aguante por muchos años.

E5D- Esta pregunta guarda relación con la anterior, dado que has trabajado varias escalas, ¿cuál es la que prefieres?

Me siento cómodo con cualquier escala si el proyecto es interesante y las ideas están claras, pero si tuviera que quedarme con un tamaño por comodidad sería los 54mm.

E5D- Volviendo a las miniaturas, tu escultura tiene un estilo propio, (telas largas y con múltiples roturas, decoraciones con filigranas...) eso hemos de reconocerlo, en qué te inspiras para realizar tus esculturas, ¿qué te inspira?

Siempre que comienzo un proyecto me tomo el tiempo necesario para imaginarme a ese personaje que tengo que interpretar. ¿Qué es lo que esta haciendo en ese

momento?, ¿por qué?, ¿cuál es su historia? ¿Y cuál es su objetivo? Estas son algunas preguntas que me hago, sin dejar de pensar en la psicología del personaje mientras escucho una música apropiada. A raíz de esto, trazo una historia y la represento.

Para apoyarme en lo físico recurro a multitud de documentación, desde películas, hasta fotografías en revistas de moda, pasando por una investigación en Internet sobre los elementos que necesito, ya sean históricos, o anatómicos si tengo que hacer algún híbrido, realmente tardo más en este proceso que en modelar.

E5D- Bueno actualmente creo que estas planeando sacar marca propia... puedes desvelarnos algo sobre ella... ¿nombre, escala/s, estética, proyectos en general?

Me temía esta pregunta :). Sí que estoy estructurando la marca. Lo que te puedo decir es que ya cuento con algu-



nas miniaturas, contactos y toda la logística necesaria para empezar con buen pie. Sobre cuando la sacaré...no quiero dar una fecha concreta, prefiero que la marca se tome su tiempo. Cuando este seguro de haber atados todos los cabos me lanzaré.

Ahora no te puedo contar mucho más. Dejémoslo como sorpresa cuando salga.

E5D-Cómo ves el futuro del hobby y qué es lo que recomiendas a todo aquel que se este iniciando en esto de modelar miniaturas.

El futuro es algo incierto pero seguro que mientras alimentemos a ese niño interior que todos llevamos dentro el hobby se mantendrá vivo e incluso ira creciendo con los años. Para comenzar a modelar miniaturas solo receto unos pocos consejos: insistencia, esfuerzo y el afán de superarse a sí mismo con una buena dosis optimismo.

Bueno Pedro he de decir que ha sido un placer tenerte con nosotros en este numero de E5D esperamos que todo te valla muy bien. Saludos.



SOPA DE LETRAS

H A P A J I L L E R O P E M S
M I S K A U R R A C A L I P I
P J A R J A K S J N J P A S U
R I S K P I L I N G U I H N S
L A N C E T A N F G T I E R T
F G E U T Y W O S D X H W X Y
C U L O D U R O F G R U E I T
S I N M I X D E B I S B A L O

ENCUENTRA LAS 3 PALABRAS RELACIONADAS CON LA REVISTA Y
ENTRARAS EN EL SORTEO DE UNA MINIATURA DE 28MM
RESPUESTAS A: ELQUINTODESTINO@HOTMAIL.COM

EL GANADOR DEL SORTEO DEL NUMERO ANTERIOR HA SIDO:
Manuel Ángel González
¡ENHORABUENA!

EL EQUIPO E5D SE PONDRA EN CONTACTO CON LOS GANADORES
PARA MANDARLES SUS CORRESPONDIENTES PREMIOS

PATROCINA:

zona
84 Books Games

Calatrava 24 | Ciudad Real | 926 25 49 66

EN EL POXIMO NUEMRO
¡¡VOLVERE!!





<http://elquintodestino.mforos.com/>