



FOD

22

EL 5° DESTINO  
WEBZINE



## INDICE

• EDITORIAL	2
• JOYAS OLVIDADAS	3
• EL JURAMENTO DE LAS CENIZAS CAPITULO 1	10
• LAS MINIATURAS MAS INFLUYENTES	18
• PASATIEMPOS	24
• THE AGE OF RIFT	28
• Z SURVIVORS	34
• TUTORIAL DE PINTURA - DIORAMA DESDE CERO	38
• TUTORIAL DE PINTURA - PUERTA DE MADERA	46
• POR LOS VIEJOS TIEMPOS	52
• WARCROW	59

### PORTADA:

Francisco José Ruiz Jiménez/Homerleonidas

### COLABORAN:

Francisco José Ruiz Jiménez/Homerleonidas  
Pablo Ronda Pascual /PabloRondaP  
Ismael Aranda  
Steam Head Studio  
Berenjena Games

Álvaro Terán  
Chushammer  
Pico y Pincel  
Corvus Belli

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 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 comuniqué ([elquintodestino@hotmail.com](mailto: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.

Han transcurrido más de diez años desde la última publicación. Una auténtica barbaridad. Haría falta casi una ezine completa para poner al día todo lo vivido en este tiempo, tanto en el hobby como en lo personal.

Pero, querido lector, eso deberá esperar; no es el momento. Lo verdaderamente importante es que estamos de vuelta con un nuevo número de nuestra querida ezine. Una revista dedicada a los wargames y al modelismo que, en su día, dejó huella en toda una generación y de la que siempre me he sentido profundamente orgulloso.

Desde el mismo instante en que tomé la decisión de retomar su publicación, tuve algo muy claro: este número debía ser, ante todo, una carta de amor al hobby.

Querido lector, si eres seguidor de E5D, entonces ya formas parte de esa estirpe: un auténtico "pequeño monstruo". Y como tal, compartes nuestra manera de entender este mundo. Los avances científicos y tecnológicos han irrumpido con fuerza en los wargames y el modelismo, abriendo posibilidades impensables hace apenas unos años. Pero no debemos olvidar aquello que lo sostiene todo, lo que nos trajo hasta aquí: la imaginación.

Por eso estás a punto de embarcarte en un viaje que mira en dos direcciones. Hacia atrás, para reencontrarnos con los recuerdos y la esencia de nuestros inicios; y hacia el presente, para disfrutar de todo lo que el hobby es capaz de ofrecernos hoy. Nostalgia y creatividad marcharán de la mano para darte la bienvenida a, sin duda, uno de los números gratuitos más especiales que podrás disfrutar en este 2026.

Francisco José Ruiz (homerleonidas) CEO El Quinto Destino



*por homerleonidas*

## Wargames que fracasaron... pero eran brillantes

El hobby de los wargames está lleno de grandes éxitos. Pero entre ellos también hay juegos que, por distintos motivos, no sobrevivieron al paso del tiempo, a pesar de tener ideas extraordinarias.

Algunos fueron víctimas de una mala distribución. Otros llegaron demasiado pronto. Y algunos simplemente tuvieron la mala suerte de competir contra gigantes.

Hoy recordamos cinco de esos sistemas que merecen un lugar especial en la historia del hobby



### 1650 A Capa y Espada

Antes de que los juegos de escaramuzas narrativas se popularizaran, este juego español proponía algo muy diferente: duelos, intrigas y aventuras en pleno siglo XVII.

El sistema estaba inspirado en:

- Novelas de capa y espada
- Películas de mosqueteros
- Aventuras barrocas



## 1. Qué lo hacía especial

### 1. Combate cinematográfico

Las reglas intentaban recrear combates de esgrima muy dinámicos:

- Fintas
- Contraataques
- Maniobras elegantes

Más que una batalla, parecía una escena de película de aventuras.



## 2. Escenarios narrativos

Las partidas no eran solo eliminar al rival. Podían incluir:

- Rescatar prisioneros
- Escapar por los tejados
- Robar documentos

Esto era muy avanzado para su época.

## 3. Un juego muy temático

Cada personaje tenía personalidad:

- Espadachines
- Duelistas
- Guardias
- Nobles

Era casi un híbrido entre wargame y juego de rol.

*Si quieres profundizar en este wargame te animo que visites nuestro canal de Youtube donde podrás disfrutar de m-as contenidos sobre este fantástico juego.*



## TALES REVISION

A mediados de los 2000 apareció un juego que muchos pasaron por alto, pero que escondía una ambición creativa notable: Tales Revision.

Con una propuesta que mezclaba narrativa y táctica, buscaba ofrecer algo distinto dentro del panorama de escaramuzas.



### Qué lo hacía especial

#### 1. Enfoque narrativo muy marcado

El juego ponía un fuerte énfasis en la historia:

- Evolución de personajes
- Campañas conectadas
- Decisiones con impacto

No se trataba solo de ganar, sino de contar una historia.

#### 2. Sistema táctico flexible

Las mecánicas premiaban la adaptación constante:

- Habilidades situacionales
- Sinergias entre unidades
- Toma de decisiones en cada turno

Esto hacía que cada partida fuera diferente.

#### 3. Identidad propia

Lejos de copiar tendencias dominantes, apostaba por:

- un estilo artístico diferenciado
- ambientación cuidada
- personalidad en sus facciones

*El problema, como en tantos otros casos, fue la falta de visibilidad y una comunidad insuficiente para sostenerlo.*





## Warzone Mutant Chronicles

Si hay un juego que muchos veteranos recuerdan con cariño, ese es Warzone.

- Ciencia ficción
- Horror
- Estética industrial

### Qué lo hacía especial

#### 1. Un universo increíble

Las corporaciones del juego eran memorables:

- Capitol
- Bauhaus
- Mishima

Cada una tenía un estilo visual y táctico único.



#### 2. Sistema con dados de veinte caras

En una época dominada por dados de seis caras, Warzone utilizaba d20, lo que permitía más variación en resultados.

#### 3. Miniaturas muy carismáticas

Especialmente las del Dark Legion, que tenían un diseño muy oscuro y agresivo.

### ¿Por qué desapareció?:

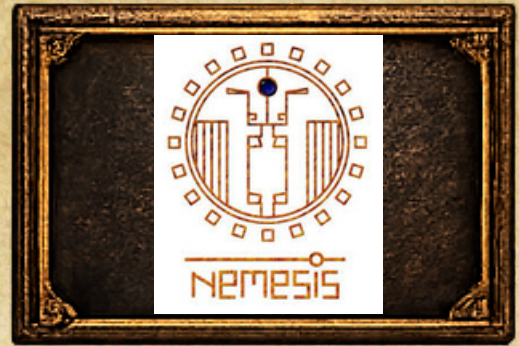
- Problemas empresariales
- Cambios de editor
- Competencia brutal en el mercado



## Nemesis

Nemesis fue un intento interesante de crear un wargame de escaramuzas muy táctico en un universo de ciencia ficción.

Aunque no tuvo larga vida, tenía ideas mecánicas muy interesantes.



### Qué lo hacía especial

#### 1. Gestión de acciones

Las unidades podían realizar distintas acciones según su situación en el campo de batalla.

Esto creaba partidas muy dinámicas.

#### 2. Escaramuzas intensas

Las partidas eran rápidas y muy tácticas, ideales para mesas densas de escenografía

*Si quieres profundizar en este wargame te animo que visites nuestro canal de Youtube donde podrás disfrutar de m-as contenidos sobre este fantástico juego.*



## Carnevale

Aunque todavía tiene comunidad, Carnevale sigue siendo uno de los juegos más infravalorados del hobby.

Ambientado en una Venecia alternativa invadida por fuerzas sobrenaturales, mezcla:

- horror lovecraftiano
- intrigas políticas
- Parkour entre tejados



## Qué lo hacía especial

### 1. Movimiento en 3D

Una de sus mecánicas más innovadoras:

Las miniaturas podían:

- Escalar edificios
- Saltar entre tejados
- Moverse por canales

Esto hacía que la escenografía fuera parte central del juego.

### 2. Combate muy dinámico

El sistema de combate era muy táctico y brutal.

### 3. Un universo único

Una Venecia oscura, llena de:

- Nobles corruptos
- Cultos secretos
- Criaturas monstruosas



## ¿Por qué algunos grandes juegos desaparecen?

Hay muchas razones:

- Distribución limitada
- Marketing insuficiente
- Competencia feroz
- Problemas de empresa

Pero eso no significa que fueran malos juegos.

De hecho, muchos de ellos introdujeron ideas que años después se volvieron estándar en el hobby.

El hobby avanza constantemente, pero siempre es interesante mirar atrás y recordar estos sistemas. Porque entre ellos se esconden algunas de las ideas más creativas que el wargaming ha producido.

Y quién sabe... quizá algún día alguno de estos juegos vuelva a resurgir.





por Ismael Aranda

## ***Prólogo: El Eco del Primer Juramento***

Antes de que los hombres levantaran murallas, antes de que los enanos sellaran sus reinos bajo la montaña, antes incluso de que los elfos cantaran los nombres de las estrellas... ya existían los Anillos.

No fueron forjados para gobernar.

No al principio.

Fueron creados como llaves.

Llaves hacia fuerzas que ningún ser mortal debía comprender.

En una era olvidada, cuando los vientos de la magia aún fluían salvajes y sin cadenas, hubo quienes buscaron dominarlos. Sabios, hechiceros, reyes... todos creyeron que podían moldear el mundo a su voluntad.

Y durante un tiempo...  
Lo hicieron.

Pero el poder nunca permanece inerte.  
Aprende.  
Observa.  
Espera.

Los Anillos comenzaron a susurrar. No con palabras, sino con promesas. A cada portador le ofrecían lo que más deseaba: victoria, conocimiento, venganza... redención.

Y uno a uno, los grandes de aquella era cayeron.

Reinos enteros se alzaron bajo su influencia... y ardieron por ella. Las guerras que siguieron no fueron recordadas por sus nombres, sino por su silencio posterior. Ciudades enteras desaparecieron. Linajes se extinguieron. Y los supervivientes... juraron olvidar.

Así nació el Primer Juramento.  
Un pacto sellado en sangre y miedo.  
Los Anillos serían destruidos.  
Todos.

Pero el poder nunca permanece inerte.  
Aprende.  
Observa.  
Espera.

Los Anillos comenzaron a susurrar.

No con palabras, sino con promesas.  
A cada portador le ofrecían lo que más deseaba: victoria, conocimiento, venganza... redención.

Y uno a uno, los grandes de aquella era cayeron.  
Reinos enteros se alzaron bajo su influencia... y ardieron por ella.  
Las guerras que siguieron no fueron recordadas por sus nombres, sino por su silencio posterior. Ciudades enteras desaparecieron. Linajes se extinguieron. Y los supervivientes... juraron olvidar.

Así nació el Primer Juramento.  
Un pacto sellado en sangre y miedo.  
Los Anillos serían destruidos.  
Todos.  
Sin excepción.

Pero no todos los juramentos se cumplen.  
Y no todos los Anillos desean ser encontrados.

Hubo uno...  
solo uno...  
que no pudo ser destruido.  
No porque fuera el más poderoso.  
Sino porque... eligió permanecer.  
Se ocultó.  
Esperó.  
Soñó.

Durante siglos, cambió de manos, de forma, de propósito. Nunca demasiado tiempo en un mismo lugar. Nunca bajo la mirada de los sabios.  
Siempre... un paso más allá del olvido.

Hasta ahora.

Porque en una era de decadencia, donde los viejos reinos se agrietan y las sombras crecen sin oposición, el Anillo ha despertado de nuevo.

No busca un amo.  
Busca algo peor.  
Un destino.

Y aquellos que lo encuentren...  
ya no podrán escapar de él.



## Capítulo I: La Sombra Bajo Karak-Varn

*El viento descendía de las montañas como un susurro antiguo, cargado de ceniza y de presagios. En las estribaciones olvidadas de Karak-Varn, donde las piedras aún recordaban el eco de los martillos enanos y los juramentos rotos, una figura avanzaba sola entre la niebla.*

*No era prudente viajar en aquellas tierras.*

*El hombre lo sabía.*

*Aun así, no se detuvo.*

*Se llamaba Albrecht Kessel, antiguo escriba al servicio de una orden extinguida, y portaba bajo su capa un objeto que ningún hombre debería llevar sin escolta... ni conciencia limpia.*

*El sendero serpenteaba entre rocas afiladas como dientes. A lo lejos, los picos ennegrecidos se alzaban contra un cielo enfermizo. Algo en aquellas montañas había cambiado. No era solo el abandono. Era... expectación.*

*Como si el mundo contuviera la respiración.*

*Albrecht apretó el paso.*

*No era el frío lo que le hacía temblar.*

*Era el anillo.*

—

*La posada de "La Última Forja" no figuraba en ningún mapa reciente. Sus muros torcidos y su techo hundido sugerían que debía haber caído hacía décadas, pero seguía en pie, desafiando toda lógica... o toda voluntad de la razón.*

*Dentro, el aire olía a hierro viejo, sudor y algo más profundo. Algo húmedo.*

*El posadero no levantó la vista cuando Albrecht entró.*

*—Busco refugio —dijo el escriba, dejando caer unas monedas sobre la barra.*

*El hombre las observó sin tocarlas.*

*—Aquí todos buscan algo —respondió con voz seca—. La cuestión es qué te sigue.*

*Albrecht no contestó.*

*Porque conocía la respuesta.*

—

*No fue el único en llegar aquella noche.*

*La primera fue una enana.*

*Entró sin anunciarse, empujando la puerta con una sola mano. Su armadura estaba cubierta de polvo de túnel y su hacha, colgada a la espalda, parecía haber probado sangre recientemente.*

*—Cerveza —gruñó.*

*El posadero sirvió sin preguntar.*

*La enana recorrió la sala con mirada crítica hasta que sus ojos se clavaron en Albrecht. Se acercó sin pedir permiso.*

*—No eres de aquí.*

*—Eso es evidente.*

*—Y llevas algo que tampoco debería estarlo.*

*Albrecht tensó la mandíbula.*

*—¿Siempre eres tan directa?*

*—Cuando el olor a maldición es tan fuerte, sí.*

*Se sentó frente a él.*

*—Durnhild Martillopétreo —se presentó*

*—. Y si no quieres morir antes del amanecer, será mejor que me cuentes qué demonios te persigue.*

—

*El segundo en unirse fue un hombre del norte.*

*Alto, cubierto con pieles y cicatrices, traía consigo el silencio de los bosques más allá del Imperio. No pidió bebida. No pidió asiento.*

*Simplemente... eligió una sombra.*  
—Ese no es un hombre al que se deba ignorar —murmuró Durnhild.  
—Lo sé —respondió Albrecht.  
—¿Y aun así lo harás?  
—Hasta que no tenga elección.  
La enana sonrió.  
—Entonces no tardará en hablar.  
—  
La tercera fue la más extraña.  
Una elfa.  
Pero no de las cortes luminosas ni de los bosques cantores. Su presencia era demasiado... quieta. Demasiado afilada.  
Su mirada recorrió la sala como una hoja deslizándose sobre la piel.  
Cuando sus ojos se posaron en Albrecht, el tiempo pareció encogerse.  
—Ah —susurró, apenas audible—. Así que es cierto.  
Se acercó sin miedo.  
—¿Sabes lo que llevas?  
Albrecht dudó.  
Por primera vez desde que inició su viaje.  
—Sé lo suficiente.  
La elfa inclinó la cabeza.  
—Entonces sabes que ya no te pertenece.  
Durnhild gruñó.  
—Si vienes a quitárselo, tendrás que pasar por mí.  
La elfa sonrió levemente.  
—Oh, enana... si quisiera quitárselo, ya lo habría hecho.  
Y en ese momento, todos en la sala sintieron lo mismo:  
Un pulso.  
Lento.  
Profundo.  
Vivo.  
—  
El anillo.

*Albrecht lo sintió arder contra su pecho.*  
No físicamente.  
Algo peor.  
Como si recordara.  
Como si despertara.  
Se llevó la mano al interior de su capa.  
—No... aquí no...  
El hombre del norte se levantó.  
Por primera vez, habló.  
—Ya vienen.  
Su voz era grave, como un trueno lejano.  
El posadero, por fin, alzó la mirada.  
Y sonrió.  
—  
Las ventanas estallaron.  
No hubo advertencia.  
No hubo gritos.  
  
Solo sombras.  
Entraron como cuchillas, retorciéndose, adoptando formas que el ojo no debía comprender. Criaturas de carne imposible y hambre infinita.  
Una de ellas cayó sobre un viajero en un rincón. No hubo lucha. Solo huesos partiéndose.  
Durnhild ya estaba en pie.  
—¡Por los Ancestros! —rugió, desenvainando su hacha.  
El hombre del norte desenvainó una espada larga, oscura, que parecía absorber la luz.  
La elfa... simplemente desapareció.  
Albrecht retrocedió.  
No era un guerrero.  
Nunca lo había sido.  
Pero el anillo...  
El anillo latía.  
.



—No... —susurró—. No voy a usarlo.  
Una sombra se abalanzó sobre él.  
Demasiado rápida.  
Demasiado cerca.  
Albrecht cerró los ojos.  
Y cedió.

—  
El mundo cambió.  
El sonido se desvaneció.  
El tiempo se ralentizó hasta romperse.  
Y entonces... vio.  
No la sala.  
No las criaturas.  
Sino algo más allá.  
Un abismo sin fondo donde miles de  
voces susurraban en lenguas olvidadas.  
Y en el centro...  
Una voluntad.  
Antigua.  
Hambrienta.  
Atenta.  
Observándolo.

—  
Cuando abrió los ojos, la criatura que lo  
atacaba estaba... inmóvil.  
No muerta.  
Sometida.  
Las demás dudaron.  
Retrocedieron.  
Reconocieron algo.  
No a él.  
Sino al anillo.

El silencio cayó de golpe.  
Las sombras se retiraron, deslizándose  
por donde habían venido.  
La posada quedó en ruinas.  
El posadero... había desaparecido.  
Y todos los presentes miraban ahora a  
Albrecht.  
No con gratitud.  
No con alivio.  
Sino con miedo.

Durnhild fue la primera en hablar.

—Eso... no era magia humana.  
El hombre del norte envainó lentamente su  
espada.

—Ni élfica.  
La elfa reapareció, como si nunca se  
hubiera ido.

Su expresión era más seria ahora.  
—Ya no hay duda —dijo—. Lo que llevas  
ha sido reclamado.

Albrecht negó con la cabeza.

—No. Lo controlo.  
La elfa lo observó con algo parecido a la  
compasión.

—No. Aún no te ha consumido.

—  
Un golpe resonó en la puerta.

Todos se giraron.

Otro golpe.

Más fuerte.

La madera se agrietó.

—No puede ser... —murmuró Durnhild—.  
Se han retirado.

—No ellos —dijo el hombre del norte.

El tercer golpe derribó la puerta.

Y lo que estaba al otro lado... no era una  
sombra.

Era peor.

Una figura envuelta en armadura negra,  
cubierta de runas que parecían moverse  
sobre el metal. Sus ojos ardían con una luz  
enfermiza.

Y en su mano...

Un símbolo que ninguno necesitó  
reconocer.

—Portador —dijo con voz que no era  
humana—. Has sido encontrado.

El anillo quemó la piel de Albrecht.

Pero esta vez no ofrecía poder.

Solo una verdad.

No había escapatoria.

*La elfa retrocedió un paso.*

*—Si ese es quien creo...*

*Durnhild apretó su hacha.*

*—Entonces estamos muertos.*

*El hombre del norte sonrió.*

*Por primera vez.*

*—Entonces lucharemos bien.*

*—*

*La figura avanzó un paso dentro de la posada en ruinas.*

*Y el mundo pareció oscurecerse a su alrededor.*

*—Entrégalo —ordenó.*

*Albrecht sintió el peso de todas las miradas.*

*El miedo.*

*La duda.*

*El destino.*

*Cerró los ojos un instante.*

*Y tomó una decisión.*

*—*

*Cuando los abrió...*

*ya no era el mismo hombre que había entrado en la posada.*

*—*

**Continuará...**

40° E'

60° E'

40° EN'

122° CN



# RESCATA LA HISTORIA, CONSTRUYE EL PASADO

APRENDE A CREAR MINIATURAS QUE CUENTAN HISTORIAS

TALLERES DE  
CREACIÓN  
DIDÁCTICA



VALDEPEÑAS SITE,  
1000 BCE



TU CREACIÓN,  
2026 CE

TU CREACIÓN  
DIDÁCTICA  
Y MODELISMO  
HISTÓRICO

20'10

40'30'

60'10

80'10'

100°E



• MODELADO ARQUEOLÓGICO Y RECONSTRUCCIÓN HISTÓRICA



• TÉCNICAS DE PINTURA DE ALTA PRECISIÓN Y ENVEJECIMIENTO



• CONSTRUCCIÓN DE DIORAMAS Y ESCENARIOS TEMÁTICOS

• ¡ÚNETE A NUESTROS TALLERES!

CONTACTO Y RESERVAS:

[www.picoypincel.es](http://www.picoypincel.es)

☎ 684 48 75 83





homerleonidas

Hay miniaturas que son bonitas.  
Hay miniaturas que venden mucho.  
Y luego están las miniaturas que cambian el hobby para siempre.  
Modelos que introdujeron nuevas técnicas de escultura, nuevos materiales o incluso nuevas formas de jugar. Estas son algunas de las miniaturas que, de verdad, marcaron antes y después.

## 1. El Space Marine original (1987)



Cuando apareció la primera caja de Rogue Trader en 1987, el Space Marine era radicalmente distinto a lo que conocemos hoy.

Características:

- Proporciones mucho más humanas
- Armadura menos exagerada
- Armas más pequeñas
- Estética cercana al sci-fi clásico

### Por qué fue influyente

1. Creó el icono del wargaming moderno
2. Definió el universo visual de Warhammer 40k
3. Introdujo el concepto de infantería de élite en armadura pesada

Hoy es probablemente la miniatura más reconocible del hobby.

## 2. Los esqueletos multipose de plástico (1993)

Hoy parece normal, pero en los 80 la mayoría de miniaturas eran:

- Metal
- Monopose
- Difíciles de convertir

Cuando aparecieron los esqueletos multipose de plástico, ocurrió algo revolucionario



Podías montar:

- Distintas armas
- Poses diferentes
- Unidades personalizadas

### Impacto real

Este kit ayudó a establecer el estándar moderno de:

- Kits multipose
- Conversión de miniaturas
- Ejércitos personalizados

Prácticamente todos los kits actuales siguen esta filosofía.

### 3. El Marine multipose de plástico (1998)

Space Marine Tactical Squad plastic kit. Si los esqueletos iniciaron la revolución, este kit **la consolidó**.



Incluía:

- Piernas
- Torso
- Brazos separados
- Armas intercambiables
- Cabezas distintas

#### Por qué fue clave

Fue el primer kit que permitió a los jugadores crear escuadras totalmente únicas. Esto cambió dos cosas:

- el modelismo se volvió central en el hobby
- las conversiones se popularizaron
- 

El concepto de "kitbash" nació realmente aquí.

Más allá de sus opciones de montaje, este kit marcó un cambio importante en la relación entre jugador y miniatura. Hasta ese momento, los ejércitos tendían a ser relativamente homogéneos, pero con la Tactical Squad de 1998 cada escuadra podía contar una pequeña historia visual propia.

La orientación de las cabezas, la elección de armas o la disposición de los cuerpos empezaron a transmitir carácter y narrativa en mesa. Este enfoque no solo reforzó el componente creativo del hobby, sino que también influyó en cómo las propias compañías diseñaban sus gamas a partir de entonces: ya no se trataba solo de producir miniaturas, sino de ofrecer herramientas para que cada jugador construyera un ejército único.

## 4. Las miniaturas digitales de alta definición. Corvus Belli Infinity

A mediados de los 2000, la escultura digital empezó a sustituir la escultura tradicional.

Uno de los juegos que mejor mostró el potencial fue Infinity. Las miniaturas de Infinity introdujeron:

- Poses dinámicas
- Detalles extremadamente finos
- Anatomía más realista



### Impacto

La escultura digital permitió:

- Precisión microscópica
- Producción más rápida
- Mayor complejidad en diseños

Hoy prácticamente todas las miniaturas comerciales se diseñan digitalmente.

## 5. Los kits de plástico masivo Imperial Knight



Cuando aparecieron kits gigantes en plástico como el Imperial Knight, quedó claro que el plástico podía competir con la resina en modelos grandes.

Esto permitió:

- Modelos enormes
- Precios más accesibles
- Montaje más fácil

Cambió completamente el concepto de miniatura "centro de ejército".

## 6. La revolución de la impresión 3D

Aunque no es una miniatura concreta, la impresión 3D está produciendo el cambio más grande del hobby desde el plástico.

Ahora cualquier jugador puede:

- Imprimir miniaturas
- Modificar diseños
- Crear ejércitos completos desde casa



Esto está transformando:

- La industria
- La distribución
- El diseño de miniaturas

Probablemente dentro de 20 años miraremos atrás y diremos que este fue el mayor cambio de la historia del hobby.



## Conclusión

El hobby evoluciona constantemente, pero algunas miniaturas marcan puntos de inflexión.

- El Space Marine creó un icono.
- Los kits multipose democratizaron las conversiones.
- La escultura digital elevó el nivel artístico.
- La impresión 3D está cambiando las reglas del juego.

Dentro de unos años, probablemente veremos nuevas miniaturas que volverán a redefinir todo.

Y cuando eso ocurra, seguramente estaremos ahí... con el pincel en la mano.

El wargaming está lejos de estar estancado: sigue evolucionando con nuevas tecnologías, materiales y formas de crear que amplían constantemente sus posibilidades. Hoy, más que nunca, es un hobby vivo, dinámico y lleno de oportunidades para que cada jugador deje su propia huella.

?

A S E

Pasatiempos

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS



¿RECONOCES A ESTA LEYENDA DEL HOBBY?



Observa la siguiente silueta de viejas miniaturas. ¿Puedes identificar la que tienes a tu derecha? ¿Sabes de que año es?

NOMBRE:

# SOPA DE LETRAS

## WARHAMMER FANTASY

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

### ENCUENTRA:

- ENANOS
- SKAVEN
- IMPERIO
- BRETONIA
- ELFOS OSCUROS
- CAOS
- NO MUERTOS
- ORCOS
- ALTO ELFO

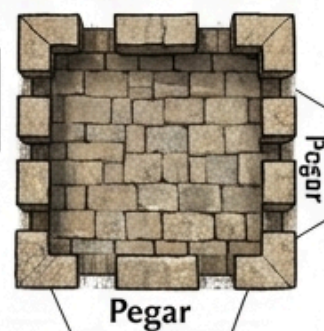
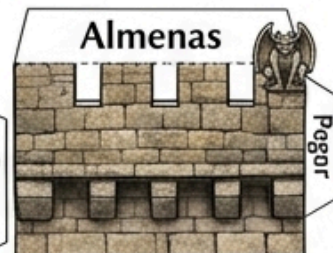
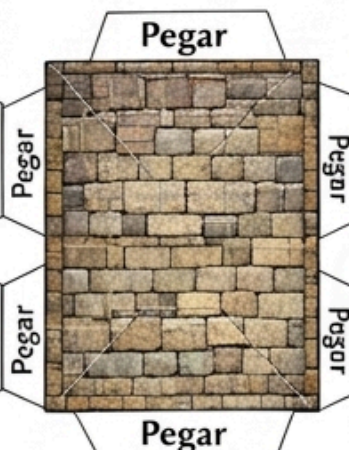
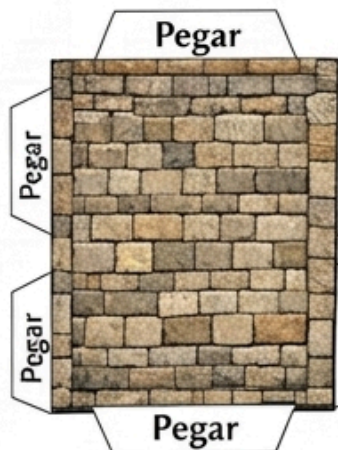
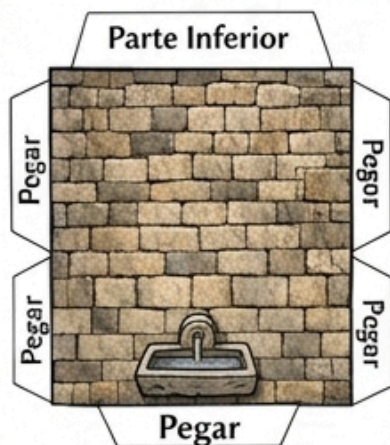
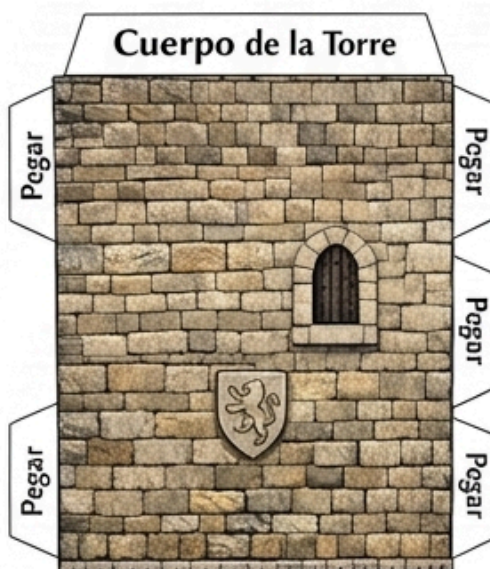
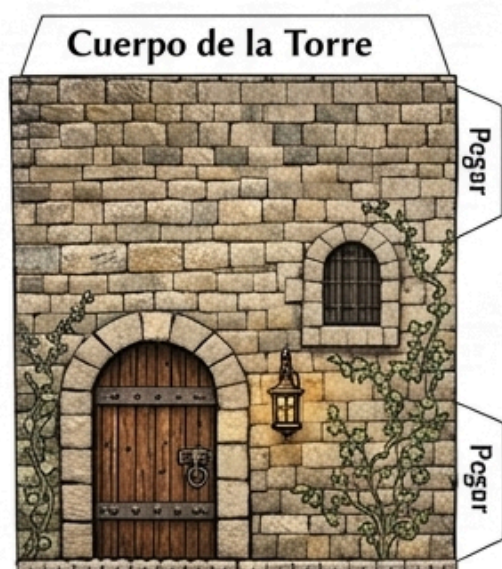
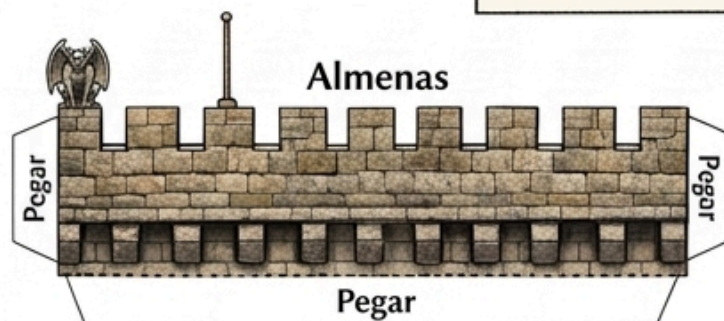
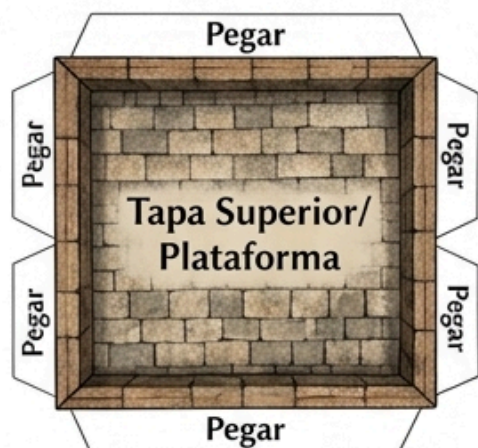
LAS RESPUESTAS DE TODOS LOS PASATIEMPOS SERÁN PUBLICADAS EN EL PRÓXIMO  
NÚMERO DE LA EZINE.

# Torre Medieval Recortable

¡Recorta, dobla y pega!

## Instrucciones:

1. Recortar por las líneas continuas
2. Doblar por las líneas punteadas
3. Pegar las solapas



Escala 28 mm. Imprime, recorta y monta esta torre medieval de cartón. ¡Lista para tus partidas!

# DECIDE TU DESTINO

# EQD

EL QUINTO DESTINO

ENTRA EN MI  PATREON

ÚNETE A LA

# HORDA



DE PEQUEÑOS MONSTRUOS

SOY UN  
PEQUEÑO  
MONSTRUO



### ACCESO ANTICIPADO

A VÍDEOS QUE PUBLIQUEMOS EN YOUTUBE



### VÍDEOS EXCLUSIVOS

CONTENIDO QUE NO VERÁS EN NINGÚN OTRO LUGAR



### MATERIAL DESCARGABLE

GUÍAS, FICHAS, TUTORIALES, WALLPAPERS Y MUCHO MÁS



### COMUNIDAD PRIVADA

COMPARTE, PREGUNTA, PARTICIPA Y CRECE JUNTO A LA HORDA



### STL

ARCHIVOS 3D EXCLUSIVOS PARA TUS PROYECTOS



### Y MUCHO MÁS

NUEVAS RECOMPENSAS, SORPRESAS Y CONTENIDO EXTRA

APOYA EL PROYECTO Y LLEVA TU PASIÓN  
AL SIGUIENTE NIVEL

ÚNETE AHORA EN:  
[patreon.com/elquintodestino](https://patreon.com/elquintodestino)



# THE AGE OF RIFT

Steam Head Studio

***The Age of Rift: estrategia, miniaturas y un mundo al borde del colapso.***

The Age of Rift es un juego de escaramuzas de estilo colorido y fantástico que combina miniaturas, estrategia y construcción de mazo de cartas en partidas sobre un tablero de 60x60 cm.

Es un juego ágil, directo y con un punto gamberro, ideal tanto para quienes quieren desconectar de wargames más complejos como para quienes buscan iniciarse en el género. Fácil de aprender y rápido de jugar, pero con la suficiente profundidad como para disfrutar optimizando equipos y creando sinergias





## Cuando el mundo se partió.

Todo empieza con un colapso que fracturó el mundo y liberó la Esquirla, una energía mágica. Primero inestable y destructiva, pero que con el tiempo terminó formando parte de la vida. Criaturas, tecnología y civilizaciones crecieron a su alrededor... hasta que empezó a desaparecer.



Ese es el momento en el que se sitúa el juego. Distintos Héroes viajan al centro del colapso con objetivos muy diferentes: entender qué está pasando, aprovechar lo que queda... o acabar con la Esquirla para siempre.

Lo único seguro es que todos están dispuestos a luchar por ello

## Prepara al equipo.

Una de las características del juego es lo rápido que puedes empezar a jugar. Cada jugador forma un equipo de tres Héroes —un Tanque, un Luchador y un personaje de Utilidad— sin sistemas de puntos ni listas complicadas. Eliges el que más te guste de cada rol.

Cada Héroe tiene sus propios atributos, una regla especial siempre activa y una habilidad definitiva que puedes hacer una vez por partida. Además, los roles tienen importancia: los Tanques suelen aguantar más, pero tienen peor suerte, mientras que los Héroes de utilidad son más ágiles pero tienen pocos puntos de salud.

A esto se suma el mazo de cartas. Cada equipo lleva 15 cartas, 6 determinadas por tus Héroes y 9 restantes que te ayudarán: como pociones, amuletos o habilidades puntuales. Las cartas se usan constantemente y forman parte de cómo se toman decisiones durante la partida



## Posicionamiento, empujones y caídas

Donde el juego gana mucha personalidad es en lo que ocurre después del combate.

El equipo ganador no solo hace daño, también decide qué ocurre con este combate: puede retirarse, empujar al rival o arrollarlo para reposicionar el enfrentamiento. Y esto conecta directamente con la escenografía.



Porque aquí el tablero importa. Puedes trepar, saltar o moverte entre elementos, pero también puedes caer. Las caídas hacen daño, chocar contra escenografía también, y si un Héroe es empujado y parte de su peana sale del tablero, queda eliminado del juego.

Este tipo de interacción le da un punto más dinámico. A veces una partida se resuelve por un empujón bien colocado en el momento justo.

## Misiones y familiares

Las partidas no se limitan a eliminar al rival. El juego propone distintas misiones que obligan a cambiar la forma de jugar: controlar zonas, gestionar objetivos o moverse de forma más estratégica.

En algunas de ellas los familiares adquieren protagonismo, pequeñas criaturas que funcionan como tokens de misión. Pueden capturarse, utilizarse para puntuar o ayudar a nuestros Héroes en momentos clave.



## Miniaturas con identidad

Las miniaturas de The Age of Rift son algo más grandes de lo habitual y tienen un estilo estilizado muy reconocible.

Cada Héroe, es único tanto por cómo se juega, cómo por su diseño. Están pensadas no solo para jugar, sino también para poder disfrutar de pintarlas o utilizarlas en otros sistemas de juego. Además de los Héroes, los familiares también tienen sus propias miniaturas, aunque en partida sean token, siempre queda mejor que te acompañe una criatura que una simple ficha.

Las miniaturas están impresas en resina por el propio estudio garantizando su calidad.



## La importancia de la accesibilidad.

Una de las claves del juego es cómo gestiona la accesibilidad. Una vez te familiarizas con el sistema, es un juego muy accesible para todo el mundo, incluso si no tienes experiencia.

Pero eso no significa que sea simple. A medida que juegas empiezas a ver más capas: la creación del equipo con sinergias, cómo gestionar las cartas, cuándo activar cada Héroe, cómo posicionarte o cuándo arriesgar en combate.

El juego no te obliga a profundizar, pero te deja expresarlo al nivel que quieras. Además, otra cosa fundamental es que el reglamento, las fichas de Héroe y las cartas, están disponibles de forma gratuita, lo que facilita poder probarlo desde casa.

### **Dónde encontrarlo**

The Age of Rift cuenta con una caja básica con todo lo que necesitas para empezar a jugar, cajas de Héroes alternativos y cajas de familiares.

Se puede conseguir a través de la tienda online del propio estudio: <https://shop.steamheadstudio.com/> o a través de tiendas especializadas.



### **Un juego creado por amigos**

Detrás de The Age of Rift está Steam Head Studio, un estudio independiente con base en Granada y formado por un grupo de amigos que querían crear algo propio. Desarrollando todo el proyecto desde cero: sistema de juego, ilustración, modelado e impresión de miniaturas.

Siempre abiertos a escuchar lo que les aporta la comunidad para seguir mejorando el proyecto y que llegue más lejos.  
Instagram: @theageofrift | @steamheadshs

CODES

# Señoras de Batalla



PAN AZUCAR

EL CERRAJERO

Terán



*Berenjena Games*

## **Z Survivors: el juego de zombis que no existía... hasta ahora**

En un mercado saturado de propuestas repetitivas y fórmulas agotadas, Z Survivors ha irrumpido con fuerza como una alternativa fresca dentro del mundo de los wargames. Con poco más de un año de vida, este proyecto independiente ya cuenta con cientos de jugadores en activo, consolidando una comunidad creciente que busca algo distinto: una experiencia real de supervivencia en un apocalipsis zombi.

Lejos de ser un wargame tradicional, Z Survivors propone un enfoque radicalmente diferente. Está diseñado tanto para un solo jugador como para partidas multijugador, adaptándose a quienes buscan disfrutar en solitario como a aquellos que prefieren compartir la experiencia. Y esto es solo el principio: antes de verano, el juego dará un paso más con la presentación de su esperado formato competitivo, ampliando aún más sus posibilidades.



## Un juego nacido desde dentro de la comunidad

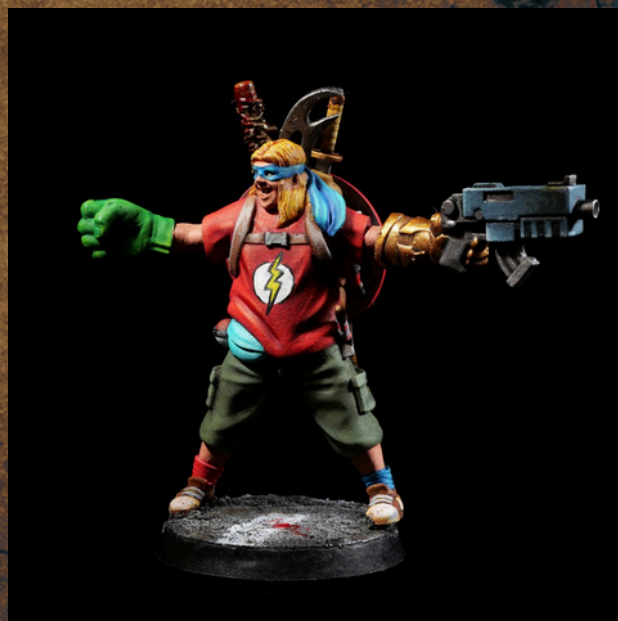
El origen de Z Survivors no se encuentra en una gran empresa ni en un estudio consolidado, sino en la propia comunidad. Sus creadores, Darth y Barbut —integrantes del canal de YouTube La Cúpula— decidieron dar forma al juego de zombis que ellos mismos echaban en falta. No querían otro sistema más de combate entre miniaturas, sino algo que capturara la tensión, la toma de decisiones y la crudeza de sobrevivir.

El resultado es un juego enfocado a un público adulto, especialmente a aquellos jugadores veteranos que buscan alejarse de las propuestas convencionales. Aquí no se trata solo de ganar, sino de sobrevivir... aunque sea un poco más que los demás.

## Más supervivencia que wargame

Z Survivors rompe con muchos de los estándares del género. No es un wargame al uso: es un juego de supervivencia zombi que toma elementos del propio género para construir una experiencia mucho más narrativa, impredecible y exigente.

La gestión de recursos, las decisiones morales, la escasez, el riesgo constante... todo está diseñado para poner al jugador al límite. Cada partida es distinta, y cada decisión puede marcar la diferencia entre seguir adelante o perderlo todo.



## La obsesión por el detalle: “casitas de muñecas” en un mundo apocalíptico

Uno de los aspectos más diferenciales del juego es su apuesta por la escenografía. Como auténticos amantes de las “casitas de muñecas”, sus creadores han querido trasladar esa misma sensación a las mesas de juego.

El resultado son tableros repletos de pequeñas piezas de escenografía: muebles, objetos, detalles cotidianos... todo contribuye a crear una ambientación única en cada partida. No se trata solo de jugar, sino de construir y vivir una historia dentro de un escenario que respira personalidad.



## Un universo en expansión

Z Survivors no es un proyecto cerrado. Es un universo naciente, con muchísimo por desarrollar. Nuevas mecánicas, expansiones, modos de juego y contenido narrativo ya están en el horizonte.

Las ideas son muchas —y ambiciosas—, y se irán materializando poco a poco, acompañando el crecimiento de la comunidad y ampliando las posibilidades del juego.



## ¿Cansado de lo de siempre?

Si sientes que los wargames tradicionales ya no te ofrecen nada nuevo, quizá ha llegado el momento de probar algo distinto.

Z Survivors no es solo un juego. Es una experiencia de supervivencia, una historia en constante construcción y un reto para quienes buscan algo más. El apocalipsis te espera. ¿Sobrevivirás?

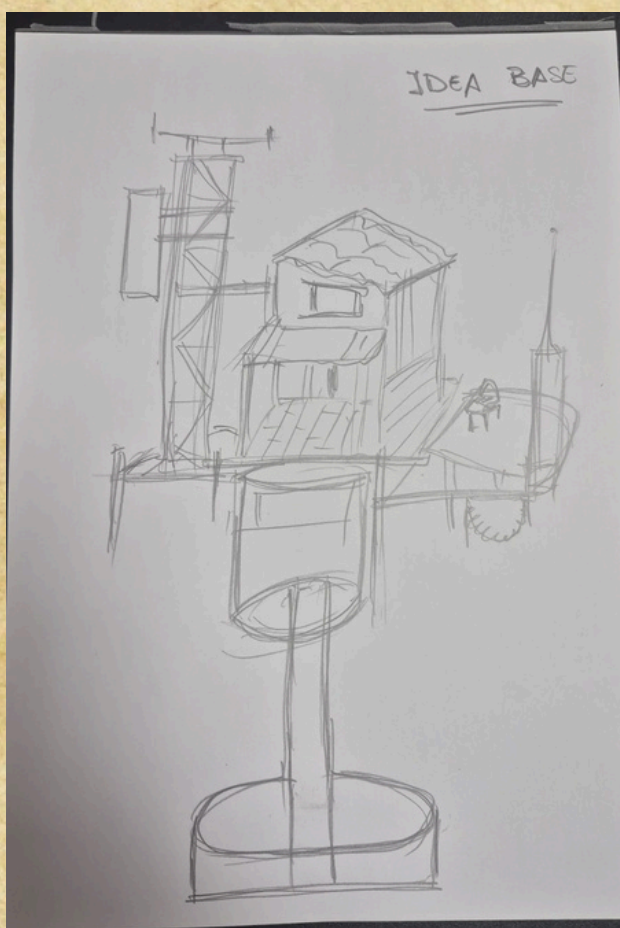


# TUTORIAL DE PINTURA

CHUSHAMMER

## DIORAMA DESDE CERO MODO "CHUSHAMMER"

Hola amigos del hobby, en este artículo os voy a intentar explicar cómo encaro yo personalmente la creación de un diorama tomando como ejemplo el último que realice, un diorama de ciencia ficción ambientado en un mundo pos apocalíptico a escala a escala 40mm.



Lo primero que hago cuando la idea viene a la cabeza es crear un boceto desde el cual pueda ir desarrollando la idea final, un primer dibujo donde plasmo esa idea principal marcando un patrón desde el cual trabajar y así, aunque luego se me olvide algo o modifique algo para mejorarlo la idea base siempre está ahí.

Como veis, desde esta idea base ya se pueden sacar varias conclusiones para empezar a crear el diorama, estructura, edificios o peana/base. Yo en este caso empecé por los edificios y estructuras que van a componer el diorama porque luego es más sencillo adaptar el terreno que conforma la estructura elevada a los edificios que, al contrario.

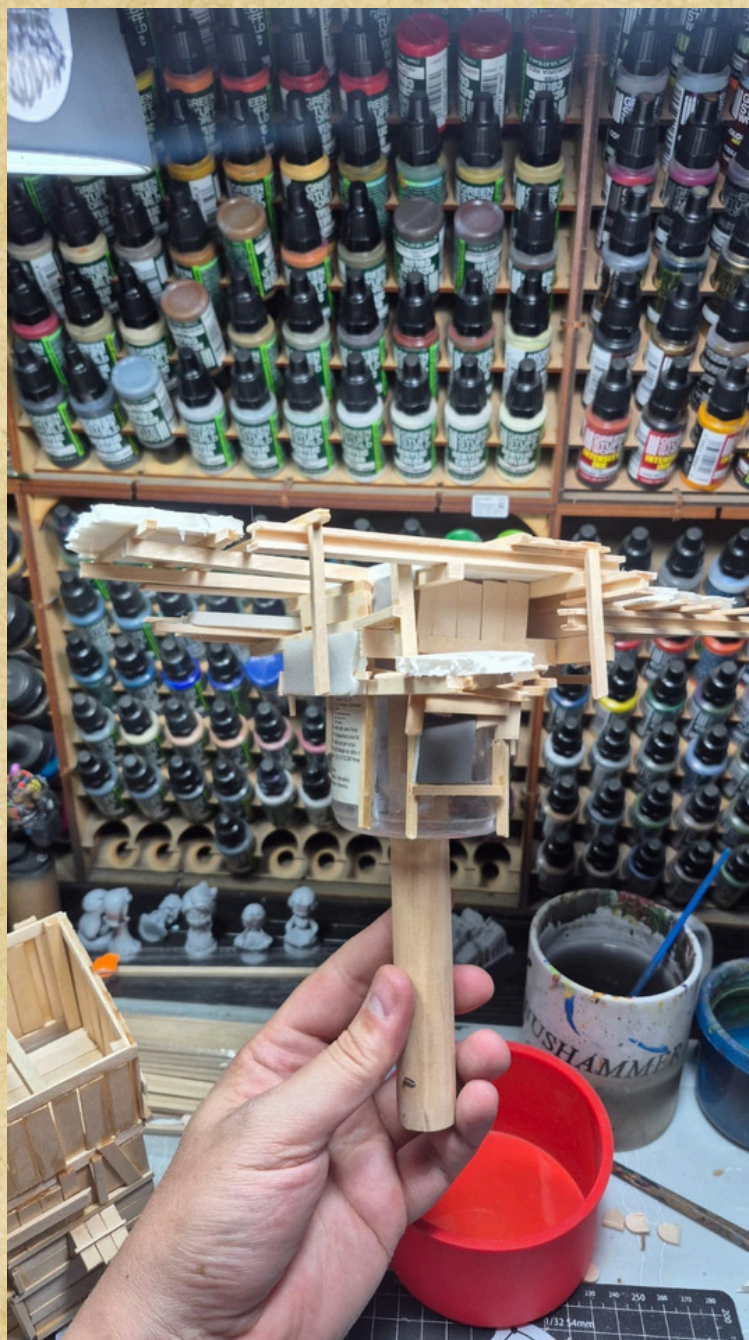
Empiezo así a construir la casa, que será el elemento principal del diorama y las torres de luz que acompañaran a esta como elementos principales, lo hago utilizando materiales corrientes, cartón pluma y listones de madera de diferentes tamaños y grosores, y herramientas de corte y pegamentos de la marca Green Stuff World.



A continuación, toca empezar con la estructura que sostendrá todo el conjunto de elementos escenográficos. Como ya sabéis los que me conocéis un poco, me gusta complicarme la vida a la hora de crear dioramas y con este no iba a ser distinto, toda la escena iba a estar sostenida únicamente por un punto de apoyo a la base creando un efecto visual el cual nos diera una sensación mayor de que en la tierra no quedaba nada y con esta elevación el personaje que viviera en esta casa tendría más seguridad.



El soporte principal y que quedará en el centro del diorama seguirá siendo un elemento muy común en cualquier estudio, un bote de sustrato vacío al cual vamos a pegar el pilar que sostendrá la estructura y a partir de ahí crearemos diferentes plataformas para cada uno de los elementos escenográficos que hemos creado anteriormente, buscando dinamismo y un posicionamiento natural para que cada uno de estos elementos tenga su relevancia dentro del conjunto, lo dividiré en tres secciones dentro de la base principal, zona cero donde ira la casa, zona 1 donde ira el poste eléctrico grande y zona -1 donde ira el poste pequeño y la figura acompañada de los bits que utilizaremos mas adelante.



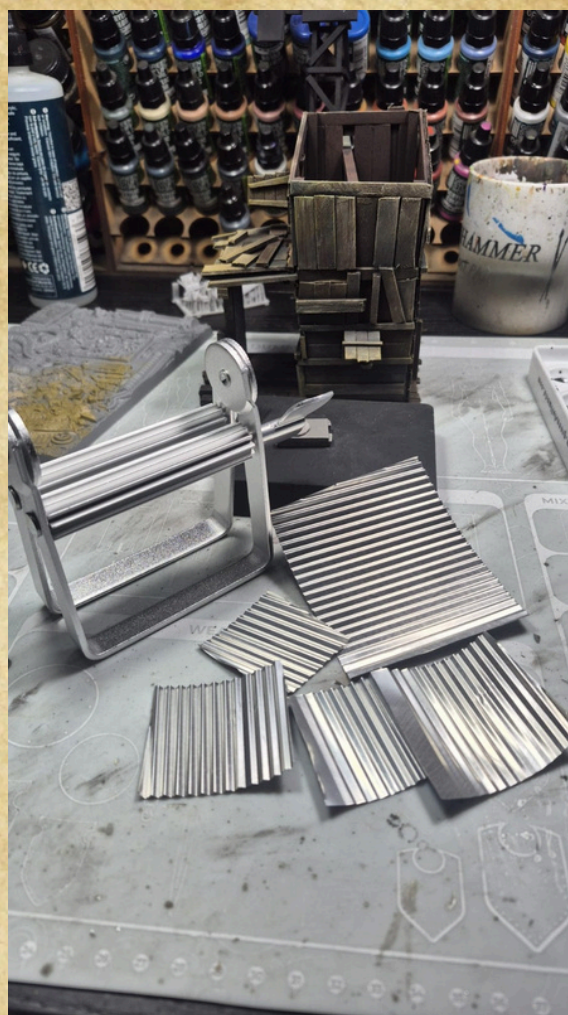
Finalizare la estructura base del diorama utilizando cable de audio de 0,5mm, vigas de plástico, bits de GSW, varillas cilíndricas de plástico a modo de tuberías y más listones de madera que irán conformando una estructura sólida donde asentar esta casa y sus elementos. Imprimaremos todo y aplicaremos pasta texturizada en las zonas de suelo.



Una vez que tenemos todos los elementos bien acoplados a la base y vemos que todo queda en una posición orgánica toca empezar a crear los elementos secundarios de la escena que serán los que le aporten personalidad y vayan haciendo que la escena poco a poco se valla viendo acabada, tejado corrugado de la casa, carteles publicitarios y pintura.

Los tonos para este diorama son tonos oscuros, principalmente marrones en elementos escenográficos y sustrato, dándole el toque de color al diorama los elementos secundarios, carteles de publicidad, cables y bits que se incorporaran en la escena.

No quería perder en ningún momento el concepto de oscuridad y destrucción de la idea principal.



Todo se ha pintado con pinturas acrílicas, tintas, lavados y pigmentos de GSW, se han incluido calcas y elementos escenográficos en plástico y resina y carteles impresos en papel que dan personalidad a la escena y la introducen aun mas en el contexto inicial.

Para ello, en esta fase se crearon elementos secundarios como bases para carteles que se utilizaran a modo de decoración, estructuras inferiores a la zona cero, pilares que descienden hasta la peana y otros varios que se incorporaran para rellenar cualquier espacio en la estructura principal del diorama.



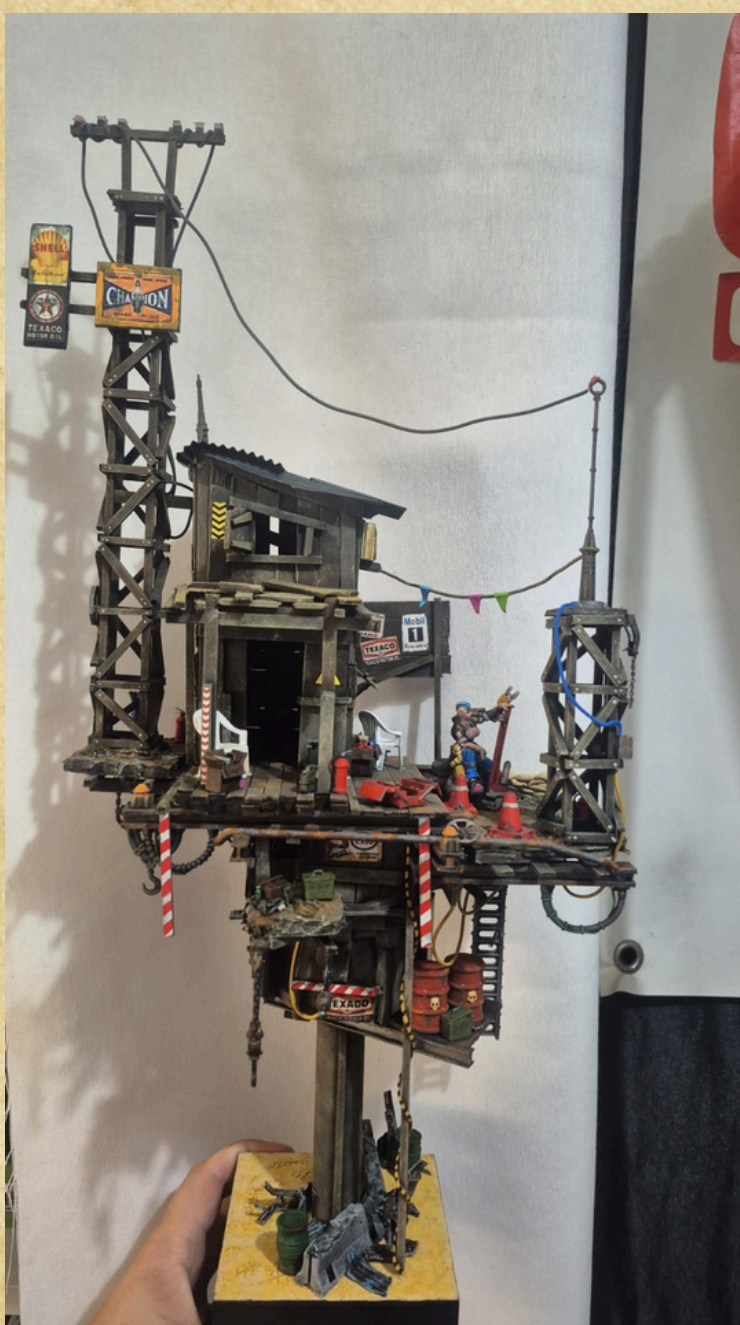
Una vez llegado a este punto solo nos queda colocar todo en su sitio e ir fijándolo para crear una estructura sólida que nos permita poder transportar nuestro diorama.

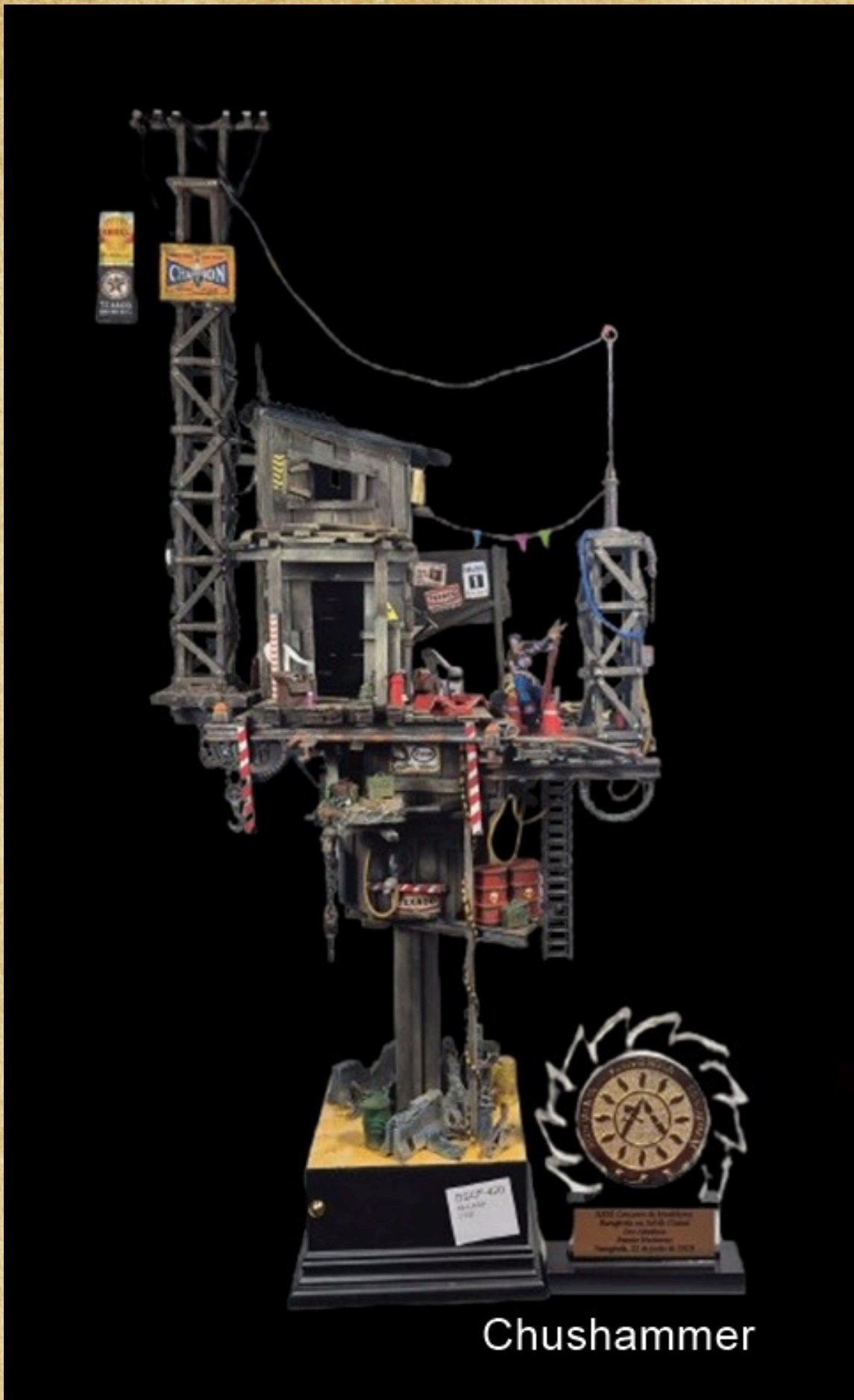
Para finalizar nuestro proyecto colocaremos todos los bits, miniaturas, banderolas y cableado que utilizaremos de nexos entre los elementos para que todo tenga sentido, que la corriente llegue a las torres eléctricas y entre a nuestra casa para crear esa sensación de realidad en nuestro proyecto.

Como veis todo proyecto comienza con una idea principal la cual poco a poco se va desarrollando y creciendo conforme se van introduciendo los elementos en ella, un buen planteamiento a la hora de empezar vuestra creación os ayudará mucho a no dar pasos en falso o corregir una vez este empezado y un esquema de color adecuado acentuará y dará personalidad a vuestra obra.

Empezar por algo sencillo el cual nos valla dando experiencia es crucial para luego poder construir dioramas como el que hoy os presento y recordar que esto lo hacemos por amor a este hobby y que la paciencia y el buen hacer es parte fundamental para que nuestros proyectos luzcan espectaculares.

Un abrazo enorme amigos del hobby!!!





Chushammer



PICO Y PINCEL

## Cómo crear una puerta de madera con poliestireno extruido

¿Quién dijo que para construir una puerta de madera necesitabas "madera real"? En el mundo del maquetismo, el poliestireno extruido (XPS) es el gran secreto a voces. Ligero, resistente y sorprendentemente fácil de trabajar, este material nos permite esculpir detalles asombrosos con herramientas que todos tenemos por casa. Hoy te enseñamos cómo iniciarte con este material.

Si alguna vez has tenido entre manos una plancha de poliestireno extruido (ese panel rígido y denso que suele usarse en la construcción como aislamiento térmico), habrás notado que tiene una "memoria" especial: cada presión que ejerces queda marcada. Esta propiedad es la que nos permite, con apenas un par de trucos, convertir un simple trozo de poliestireno en una pieza de madera envejecida para cualquier proyecto que tengas entre manos.

Lo mejor de esta técnica es que es totalmente escalable. No importa si estás fabricando una puerta en miniatura para un diorama o unas vigas falsas para decorar tu casa, el proceso es exactamente el mismo y los resultados son siempre impactantes.

Para este proyecto, estos son los materiales que necesitas:

- Plancha de poliestireno extruido: Es preferible que sea finita para trabajar puertas y detalles pequeños. En nuestro caso, utilizamos una Proxxon Thermocut para filetear y obtener planchas delgadas con precisión, aunque existen otras marcas como Vevor. Si no quieres invertir en maquinaria profesional, en YouTube encontrarás tutoriales fantásticos para fabricar tu propio sistema casero de hilo caliente.

- Cúter de precisión y regla metálica: Aunque cualquier cúter sirve, nosotros recomendamos uno de precisión (tipo bisturí), su ligereza permite un movimiento de corte mucho más ágil. La regla metálica es importante, con el tiempo, las de plástico acaban sufriendo cortes accidentales que arruinan la precisión.
- Lápiz de toda la vida: El lápiz es tu mejor aliado, pero asegúrate de que tenga la punta roma. Una punta demasiado afilada romperá las fibras del material, nosotros buscamos grabar surcos suaves, no crear grietas rotas.
- Cepillo de alambre: Lo puedes encontrar en la ferretería o bazar y suele venderse en packs de tres. Es el responsable de aportar esa textura orgánica tan característica de la madera.
- Pintura acrílica: Aunque hay marcas excelentes en el mercado, para simular madera nuestra elección personal es el color Smoke de Vallejo Model Color. Su pigmentación es perfecta para resaltar las texturas del poliestireno.



## Paso a paso: De plástico a madera

### 1. Corte y despiece:

Todo empieza con la estructura. Usando el cúter de precisión y la regla metálica, cortamos la plancha para crear las tablas individuales. Si buscas un acabado de "madera vieja", el secreto es evitar la perfección, haz que las planchas tengan anchos ligeramente distintos y formas irregulares. Esa falta de uniformidad es la que engaña al ojo y aporta realismo desde el primer segundo.

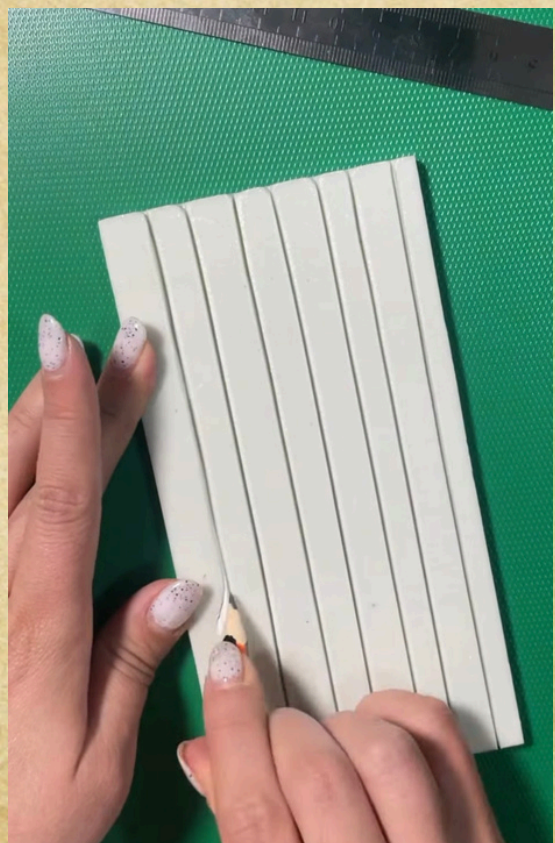
### 2. Definición de uniones:

Una vez cortadas las tablas, entra en juego el lápiz de punta roma. Repasamos con firmeza las uniones entre las piezas para separarlas visualmente. Este paso es vital para que el proyecto deje de parecer un bloque sólido y empiece a verse como un conjunto de tablones ensamblados. No olvides marcar también los cortes por la parte superior e inferior de cada tabla para completar el efecto 3D.

### 3. Dibujo de patrones y texturizado:

Con la estructura clara, es hora de esculpir el detalle. Usamos el lápiz para dibujar nudos, grietas y vetas. Recuerda, cada plancha debe ser única. Para elevar el nivel, intercalamos dos técnicas:

- El cepillo de alambre: Pásalo siempre de forma perpendicular a las líneas de la plancha para simular la micro-veta natural.



Ten cuidado de no presionar en exceso para no desgarrar el material.

- **Envejecimiento físico:** Con el cúter, podemos "morder" los bordes de la madera o generar agujeros.
- **Detalles de herrería:** Un truco fantástico es usar un alfiler o una punta muy afilada para marcar pequeños puntos que simulen los clavos que sujetan la estructura.



#### 4. Color y post-procesado:

Para el toque final, aplicamos el color acrílico Smoke de Vallejo. Es un tono casi mágico que se deposita en los surcos que grabamos anteriormente, creando sombras automáticas y una profundidad inmediata.

Aunque el Smoke es nuestro favorito, puedes experimentar con cualquier gama de marrones. Para llevar la pieza al siguiente nivel, utiliza pigmentos (como los de AK o Vallejo) para añadir capas de suciedad o envejecimiento:

- **Negro:** Ideal para simular humedades en las zonas bajas.
- **Óxido:** Perfecto para los huecos de los clavos que marcamos con el alfiler.
- **Verde:** Para dar ese toque de musgo o moho en las esquinas más protegidas.



¡Y listo! Ya tenemos nuestra primera puerta de madera terminada. Como has visto, el proceso es sencillo, pero el resultado es espectacular.

A partir de ahora, el secreto es la práctica. No hace falta inventar nada, ayúdate siempre de imágenes de referencia. Puedes encontrarlas en Google, Pinterest o incluso en la vida real, tomando fotos de puertas o texturas de madera que te gusten para intentar copiarlas. Cuanto más observes los detalles, más fácil te resultará replicarlos.

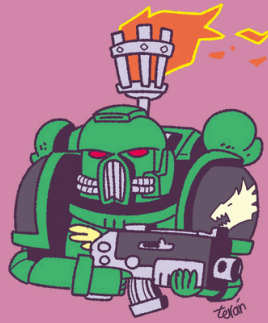
*A partir de aquí, solo es cuestión de practicar hasta que cada vez te vaya saliendo un acabado más pulido y realista. ¡Manos a la obra!*



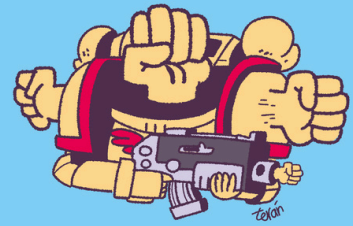
ÉRAMOS ORKOS...



Y PARIÓ LA ABUELA



SALAMANCA



PUÑETAS IMPERIALES



GAMBAS PELADAS  
(700g PESO NETO ESCURRIDO)



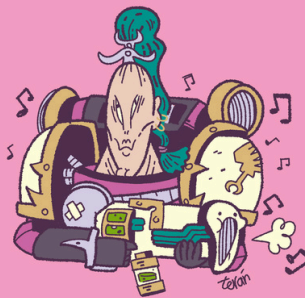
DEL PP DE TODA LA VIDA



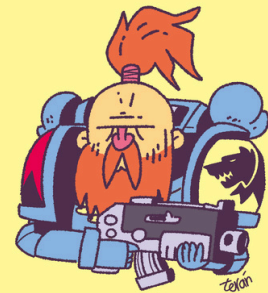
OTAKUS 40000



LAS LIGAS DE LOS VOTAN



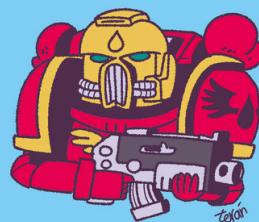
EL TOTO Y LA PINGA



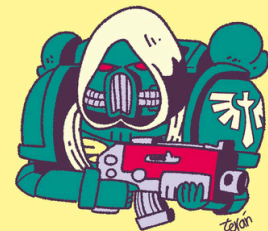
BOBOS ESPECIALES



DECORADORES DE MUNDOS



MARIÁNGELES SANGRIENTOS



MARIÁNGELES OSCUROS

Ávaro Terán  
@teranidas\_



*Pablo Ronda*

Vivimos en un mundo ateo-materialista. La ciencia ha sustituido a la religión para dar explicación al mundo que transitamos. Ahora las creencias no se fundamentan en textos sagrados dictados por señores con toga, sino en teorías ideadas por gente de bata blanca. Estamos camino del futuro, pero a pesar de eso, a pesar de las migajas tecnológicas que los complejos militares nos dejan y que, asombrados, abrazamos como si nos fuesen a mejorar la vida, seguimos anclados en lo más profundo a nuestras memorias ancestrales de los cultos antiguos y la adoración de un mesías salvador.

Para nadie es un misterio que los mundos de fantasía de Warhammer se copian de Tolkien, que a su vez bebe de las mitologías clásicas. Y el futuro del 40º milenio es lo mismo, pero con transhumanismo y sociedades esclavizadas en una suerte de comunismo intergaláctico. Pero, ¿acaso sabes que entre sus símbolos y lore existe una alta programación mental? ¿Qué sabes de profecías bíblicas? ¿Qué sabes de lo oculto tras los símbolos y personajes del mundo de Games Workshop? ¿Cómo encaja el esoterismo, Cristo y las miniaturas en un mismo artículo? Hoy vamos a esclarecer algunas cosas interesantes y quizás comiences a percibir la realidad de otra manera.

### **El Hipersigilo: Caos y Narrativa**

Si algo caracteriza el mundo de Warhammer no es su sistema de juego ni sus miniaturas, sino su capacidad para persistir en la mente colectiva. No se trata solo de recordar personajes o historias, sino de interiorizar la lógica del mundo que plantean. El concepto de hipersigilo, popularizado en el esoterismo moderno, plantea que una obra narrativa, al ser consumida, reinterpretada y difundida por una masa crítica de individuos, actúa como un símbolo vivo. No es simplemente una historia: es un contenedor de intención, una forma de implementar ideas que acaban filtrándose en tu percepción de la realidad.

Así es como funcionan los mundos de Games Workshop. En sus universos la Disformidad no es más que un reflejo psíquico de las emociones y pensamientos de los seres vivos. Los dioses nacen, crecen y se alimentan de esa energía. No hay aquí una metáfora especialmente escondida: es una representación directa de cómo las ideas, cuando son compartidas, adquieren entidad propia.

En nuestro plano ocurre lo mismo, Warhammer se alimenta de miles de horas de atención: pintura, lectura, discusiones, teorías y vídeos. Cada jugador que invierte tiempo en este mundo está reforzando sus estructuras simbólicas. No en un sentido mágico literal, pero sí en uno psicológico y cultural profundamente efectivo. Y me temo que el mensaje central que se refuerza no es neutro.

La estética oscura y la historia de facciones en guerra constante por la supervivencia de unos y la supremacía de otros, no es solo un recurso narrativo. Es una cosmovisión. Una en la que el conflicto es inevitable, el sacrificio es necesario y la esperanza, en el mejor de los casos, es una ilusión. No es casual que este marco mental resuene en una sociedad que vive bajo tensiones constantes, incertidumbre política y una creciente deshumanización tecnológica.

La **Estrella de Ocho Puntas del Caos** no nace en Warhammer. Procede de símbolos previos asociados a la expansión en todas direcciones, a la ruptura del orden establecido. En el contexto del Caos, representa la disolución de cualquier estructura fija.



No es solo destrucción: es posibilidad absoluta, pero también pérdida total de referencia.

El **Ojo de Horus** nace en el Antiguo Egipto como un símbolo de restauración y protección. Era su ojo perdido y reconstruido, asociado a la capacidad de recuperar el orden y ver más allá. Con el tiempo, este significado evoluciona. En tradiciones esotéricas y círculos iniciáticos, el ojo pasa a representar conocimiento oculto y jerarquía: la distinción entre quien comprende y quien permanece en la ignorancia. De ahí su presencia en símbolos ligados a logias y sectas donde el saber no es accesible a todos.

En una lectura más contemporánea, esa idea va más allá. El “ojo que todo lo ve” ya no solo sugiere iluminación, sino también vigilancia y control invisible, la noción de que existen niveles de poder que observan sin ser observados, el Gran Hermano de Orwell. Warhammer recoge esta transformación y la radicaliza. El Ojo de Horus deja de ser un símbolo de sanación para convertirse en marca de corrupción y ruptura. No representa al iniciado que alcanza equilibrio, sino al que accede a un conocimiento que lo consume. Es el ojo de quien ha visto demasiado... y ha caído por ello. Vamos, un calco de nuestro mundo.

## Jung y los Dioses que nunca se fueron

Si el primer nivel de Warhammer es narrativo, el segundo es psicológico. Carl Jung estudió cómo los arquetipos son estructuras profundas de la psique humana. Formas universales que emergen una y otra vez bajo distintos nombres, distintas máscaras. Los Dioses del Caos no funcionan como simples villanos, sino como exageraciones puras de impulsos humanos fundamentales, y no necesitan largas explicaciones porque funcionan como ideas puras.

***Khorne*** es la violencia llevada a su estado esencial: ira, conflicto, destrucción sin matices. No justifica, no engaña, no promete más que sangre. Es el impulso más primario del ser humano, sin domesticar.

***Nurgle*** representa la rendición ante la decadencia. Donde hay miedo a la enfermedad y a la muerte, él ofrece aceptación. No elimina el sufrimiento; lo convierte en algo irrelevante.

***Tzeentch*** es el cambio constante, la obsesión por el conocimiento y el control del destino. Es el arquetipo del que nunca se detiene, del que cree que todo puede ser transformado... aunque el precio sea perderse en el proceso.

***Slaanesh*** encarna el exceso. No el placer en sí, sino su degeneración: la necesidad de estímulo “dopaminesco” constante que termina vaciando cualquier experiencia de significado.



No son enemigos externos. Son versiones corpóreas de impulsos humanos que, cuando se desbordan, dejan de ser herramientas y se convierten en fuerzas dominantes. Es aquí donde entra un concepto menos conocido pero relevante: el egregor. En términos esotéricos, es una entidad formada por la energía psíquica colectiva de un grupo. No hace falta asumir su existencia literal para entender su utilidad conceptual: cuando muchas personas creen, piensan o sienten en la misma dirección, se genera una inercia mental compartida.

Warhammer, como fenómeno cultural, puede entenderse como un egregor narrativo: un sistema simbólico que se refuerza a sí mismo cuanto más se comparte, se discute y se habita. Sus dioses, sus conflictos y su estética no permanecen en el tablero; se convierten en marcos de interpretación, en formas de pensar humanas llevadas al extremo. En ese sentido, los Dioses del Caos no son entidades ajenas, sino espejos deformados. Representan impulsos que existen en nosotros cuando se desligan de cualquier equilibrio. No porque “nos influyan” directamente, sino porque nos resultan reconocibles.

El Caos no es solo destrucción externa, sino desbordamiento interno. Nos muestra esas partes nuestras que, cuando se reprimen en lugar de integrarse, no desaparecen, sino que se acumulan hasta encontrar una vía de salida. A menudo de forma abrupta, descontrolada, incluso traumática. Porque “lo que niegas te somete; lo que aceptas te transforma”, y “hasta que lo inconsciente no se haga consciente, dirigirá tu vida y lo llamarás destino.”

## Arquetipo Dorado: El Mesías Salvador

Cuando el caos impera, el ser humano siempre busca una figura que ordene el mundo. No importa cuánto avance el materialismo: el arquetipo del mesías sigue apareciendo. Lo vemos a diario en todos lados, en películas y series, en la vida real, con Trump como el mayor ejemplo actual de la locura mesiánica. Y Warhammer lo utiliza, pero no de una única forma, sino fragmentándolo en distintas versiones de una sola narrativa.

En el mundo de Fantasy, Sigmar responde a una estructura clásica del mesías. Es el unificador de las doce tribus (eco evidente de las narrativas bíblicas), el guerrero que trasciende su condición humana y se convierte en símbolo (como Cristo). Su historia sigue patrones reconocibles: origen humilde, ascenso mediante hazañas, desaparición o ascensión y posterior deificación. Suena a Hércules y a tantos otros héroes solares, ¿no? Aquí el paralelismo con figuras históricas y religiosas es claro. Sigmar no es solo un líder político; es una figura que legitima un orden moral. Su culto no se basa únicamente en el poder, sino en la idea de rectitud, de lucha contra el Caos como principio corruptor. Es, en esencia, una versión "de luz" del arquetipo mesiánico.

En 40K, el arquetipo se vuelve más oscuro. El Emperador de la Humanidad no es un salvador activo, sino una figura en estado de sacrificio permanente. Su existencia en el Trono Dorado no es gloriosa: es funcional. Sufre para que la humanidad sobreviva. Aquí el paralelismo con la figura del sacrificio redentor es evidente, pero llevado al extremo. No hay resurrección, no hay final. Solo mantenimiento. Lo más interesante es que el propio Emperador, como todos los líderes espirituales de nuestro mundo como Krishna, Jesús o Buda, rechazaba la idea de ser un dios.

Pero por si fueran pocos paralelismos, en el universo futurista también hay un discípulo que se deja corromper por el mal. La traición de Horus introduce otro elemento fundamental: la caída. No hay mesías sin adversario. Y en este caso, el adversario no es externo, sino interno. Horus no es un extraño; es su hijo favorito. Su caída no es solo una rebelión, es la fractura del orden desde dentro. El paralelismo con narrativas clásicas de ángeles caídos, de rebelión contra el padre, es claro. Pero más allá de eso, alude a la traición de Judas.

Es curioso que en ambos mundos de Games Workshop la tradición esotérica cristiana esté presente con tanta fuerza. Y mucho más llamativo viviendo los tiempos que corren, donde existen ciertos grupos ideológicos que están trabajando duro para provocar la profecía de la llegada del mesías al mundo e instalarlo en el Tercer Templo de Salomón, que será construido donde se encuentra la mezquita de Al-Aqsa, y de ahí todo el jaleo que está montando Israel actualmente con el tema de las matanzas y las invasiones.

Pareciera que durante años se nos ha programado por todos lados para aceptar la figura del mesías. ¿Casualidad? A estas alturas de la vida ya no creo en las casualidades. Sea como fuere, siempre, siempre, se repite el mismo patrón que se implanta en lo más profundo de nuestro subconsciente: que la salvación de la humanidad está en una entidad exterior y suprema. Es indefensión aprendida.



Warhammer no es un manual ocultista ni un sistema de programación mental en sentido estricto. Pero tampoco es inocente. Es un espejo. Un espejo que toma símbolos antiguos, arquetipos profundos y estructuras religiosas, y los reorganiza en mundos donde todo está llevado al extremo. Y al hacerlo, nos obliga, aunque no queramos, a mirar ciertas partes de nosotros mismos. La atracción por la guerra, la fascinación por el poder, el miedo al caos, la necesidad de orden, la búsqueda de un salvador. Nada de eso es nuevo. Lo nuevo es la forma en la que lo consumimos: como entretenimiento.

Y quizás ahí reside la verdadera cuestión. No en si Warhammer nos programa, sino en por qué reconocemos tanto de nosotros mismos en sus mundos. En conclusión, Warhammer no es solo un juego de guerra; es un tratado de teología oscura y psicología de masas oculto bajo una capa de plástico y pintura. Al entender estos puntos, uno deja de ver "juguetes" para empezar a ver los hilos de la programación mental y los ecos de una espiritualidad ancestral que se niega a morir en este frío mundo de grupos de expertos.

# WARCROW

## EQUIPO CORVUS BELLI

Warcrow es un juego de miniaturas ambientado en el mundo fantástico de Lindwurm. En este escenario controlas una pequeña fuerza militar compuesta por guerreros, criaturas y magos, que luchan en escaramuzas persiguiendo los intereses de tu facción.



## ¿POR QUÉ WARCROW?

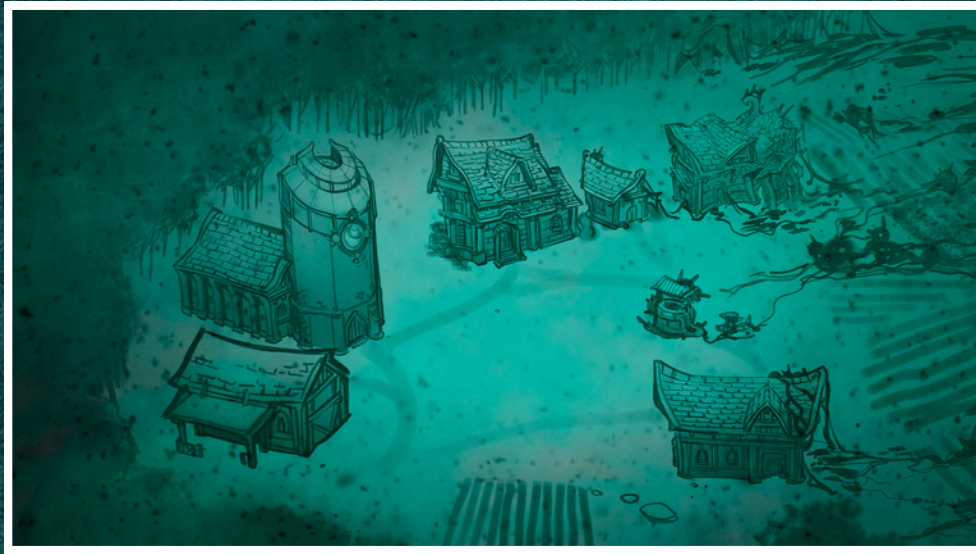
No es solo un Wargame, es el acceso a un nuevo universo por descubrir y explorar. El equilibrio de poder alcanzado durante los últimos siglos entre los pueblos y naciones de Lindwurm comienza a resquebrajarse cuando Warcrow, una estrella cuya pureza provoca el ascenso y caída de los denominados ciclos de la magia, se aproxima al planeta. A su vez, una amenaza incierta se cierne desde el Norte...

¡Todo lo que necesitas para jugar en una Caja de Batalla! 14 Miniaturas, tapete de juego, librito de cómo jugar, dados, plantillas, contador de turnos, fichas, marcadores, elementos de terreno...

[¡Reglamento gratuito aquí!](#)

## TRASFONDO LINDWURM

Lindwurm, el hermoso mundo bajo cuya corteza terrestre subyace el oricalco, un mineral en el que resuena vibrante la magia de los cuerpos celestes, contempla cómo el equilibrio de poder alcanzado durante los últimos siglos entre los pueblos y naciones que lo conforman comienza a resquebrajarse. Y todos están dispuestos a aprovecharlo.



El momento es perfecto. El potencial mágico del oricalco se intensifica cuando se aproxima Warcrow: una estrella cuya pureza provoca el ascenso y caída de los denominados ciclos de la magia, que se repiten cada miles de años. Sometido a ellos, Lindwurm todavía conserva los vestigios de una antigua y misteriosa civilización que desapareció hace milenios, así como los restos de la guerra civil que puso fin al Imperio elfo que la sucedió. Desde entonces el mundo ha cambiado...



## Humanos

Durante milenios los Elfos dominaron Lindwurm bajo el auspicio del auge de la magia provocado por Warcrow. Ese dominio, con el paso del tiempo y el alejamiento de Warcrow, decayó en favor de los humanos que pronto se expandieron constituyendo dos grandes potencias: la Hegemonía de Embersig y Feudom. Los humanos comenzaron a multiplicarse como una plaga, y empezaron a combatir sin descanso por las tierras anexas a su territorio cuando este se les quedaba pequeño.

Algunos humanos antiguos ciudadanos de Feudom, de la Hegemonía de Embersig o de la Alianza de Mercaderes, ante lo que consideraron una sociedad injusta, decidieron abandonar los asentamientos humanos y acompañar a los elfos mente oscura para luchar por su lugar en el mundo.



## Enanos

Aguerridos, arteros, trabajadores, familiares y protectores, los enanos han estado ligados a esta tierra desde el inicio de los tiempos. El Plan Rector que llevan milenios ejecutando dará sus frutos en breve, y pronto el resto de naciones comprenderán que serán los enanos quienes se impongan en el presente ciclo de la magia, para iluminar y gobernar con su sabiduría y astucia el mundo.

Porque ellos son los cronistas del pasado, los guerreros del presente y los dueños del destino de Lindwurm.



## Elfos

Una guerra civil entre elfos desencadenó su escisión y la creación de facciones diferenciadas, los Sÿenann, los Aestari, y los denominados Mente oscura.

Con la caída del Imperio, los elfos que quedaron con vida se dispersaron por el mundo. Aquellos que habían formado parte del ejército del fulgor se refugiaron en el Gran Bosque, al que vincularon desde entonces sus vidas, convirtiéndose en los Sÿenann. Los Aestaris marcharon al continente, a ofrecer sus conocimientos a lo que, con el tiempo, llegaría a ser la Hegemonía de Embersig.



## Orcos

Las Tribus del Norte han ocupado durante siglos las Tierras Boreales. Los orcos fueron los primeros en hacer de aquellas vastas y gélidas extensiones de terreno su hogar, descendiendo únicamente a las zonas pobladas por otras razas para dedicarse al saqueo

Los orcos, depredadores instintivos e inteligentes, resultan tan despiadados como la propia naturaleza de la que se sienten parte. Tan viscerales como astutos, cuando la furia bulle en el interior de estos seres enormes, letales y musculosos, su enemigo no tiene ninguna posibilidad.

Imbatibles en terrenos quebrados, cuentan además con el salvaje apoyo de los huargos. Estos animales enormes y voraces, con los que han creado unos vínculos que les permiten ser parte de sus manadas, resultan alia...



## Varank

Los fieros y encarnizados varank, con sus robustos cuerpos surcados de tatuajes, han perfeccionado los conocimientos adquiridos de sus antepasados: guerreros, saqueadores y balleneros, cuya destreza y ferocidad los han convertido en adversarios tan sanguinarios como implacables.

Siempre que es posible, el principal medio de transporte de los varank es el barco, puesto que con sus embarcaciones se dedican a la piratería, al traslado de tropas, a efectuar expediciones y a atacar por sorpresa pueblos y asentamientos costeros, remontando incluso el cauce de los ríos para alcanzar rincones a los que nadie habría imaginado que llegarían.

Los varank presumen de una baza que los hace únicos: su tótem.



## Gorros Rojos

Estos seres nacidos de la mezcla de la magia, el fuego y emociones poderosas y persistentes, encarnan en todo momento una única emoción, que domina por completo su personalidad y objetivos.

Son sanguinarios, impulsivos, incontrolables y agresivos. Fácilmente distraídos por el olor de la sangre, son seres de puro instinto con una capacidad intelectual muy limitada, pero sumamente felices en su persecución obsesiva y monotemática de un propósito claro y sencillo.

Son como niños que no pueden evitar verse dominados por la emoción que, literalmente, encarnan. Asesinos que estallan en una risa producto de una alegría pura y sincera.

Carecen de la facultad del habla, siendo capaces únicamente de emitir unos sonidos parecidos a chillidos.

### COMO JUGAR A WARCROW

Antes de empezar, necesitas tu compañía de miniaturas, dados de ocho caras (D8) de distintos colores, plantillas y marcadores. La preparación sigue estos pasos:

- Reclutar tu compañía: Selecciona tus unidades respetando el coste en puntos y la disponibilidad.
- Preparar la mesa: Elige un escenario, coloca el terreno y decide quién tiene la iniciativa.

- Despliegue: Coloca tus unidades en las zonas correspondientes para iniciar la primera ronda.

## Mecánicas de Juego Principales

El sistema se basa en la activación de unidades y la resolución de tiradas con dados de colores.

- Movimiento: Se utiliza una plantilla corta. Puedes mover la unidad desde su posición inicial hasta el final del tramo seleccionado según su atributo de movimiento.
- Dados y Símbolos: Se usan dados de ataque (amarillo, naranja, rojo) y defensa (negro, azul, verde). Los símbolos principales son éxitos, bloqueos y especiales.
- Tiradas Enfrentadas: Ambos jugadores lanzan dados simultáneamente. Los bloqueos del defensor cancelan los éxitos del atacante.
- Sistema de Cambios: Antes de resolver el daño, puedes gastar símbolos especiales para activar efectos adicionales o modificar el resultado de la tirada.



## Resolución del Combate

Cuando una unidad líder entra en contacto con una enemiga, se inicia el combate:

1. Se reúnen los dados según el perfil de ataque y defensa de las unidades.
2. Se lanzan los dados y se aplican los cambios.
3. Se calcula el daño: cada éxito no bloqueado se traduce en un token de daño.
4. Si el daño iguala o supera las heridas de la tropa, esta se retira del campo.

Para finalizar, te recomendamos que sigas nuestra Newsletter para estar al tanto de todas las novedades que sacamos del universo Warcrow. [Pincha aquí](#)

# E50D

EL QUINTO DESTINO

## TU PASIÓN PUEDE INSPIRAR A MILES

COLABORA CON LA E-ZINE DE EL QUINTO DESTINO



Buscamos autores, creadores, asociaciones y empresas del mundo del wargame, modelismo y la creatividad que quieran compartir su conocimiento, proyectos y pasión con nuestra comunidad en los próximos números de la E-Zine.

TU TRABAJO, TU HISTORIA, TU PASIÓN...  
*EN NUESTRAS PÁGINAS*



### COMPARTE TU CONOCIMIENTO

Escribe artículos, guías, tutoriales o análisis sobre lo que más te apasiona.



### DA VISIBILIDAD A TU ASOCIACIÓN

Muestra vuestros proyectos, eventos y actividades a nuestra comunidad.



### PRESENTA TUS PRODUCTOS

Empresas y marcas podéis dar a conocer vuestras novedades y proyectos.



### INSPIRA A OTROS

Tus ideas y proyectos pueden motivar a modelistas y jugadores de todo el mundo.



### FORMA PARTE DE ALGO GRANDE

Únete a una revista digital hecha por y para la comunidad del hobby.

## ¿TIENES ALGO QUE CONTAR?

*¡NOS ENCANTARÁ TENERTE A BORDO!*



PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS

Envía tu propuesta, idea o consulta a:

[elquintodestino@hotmail.com](mailto:elquintodestino@hotmail.com)

UNA COMUNIDAD. UNA PASIÓN. UN DESTINO.



