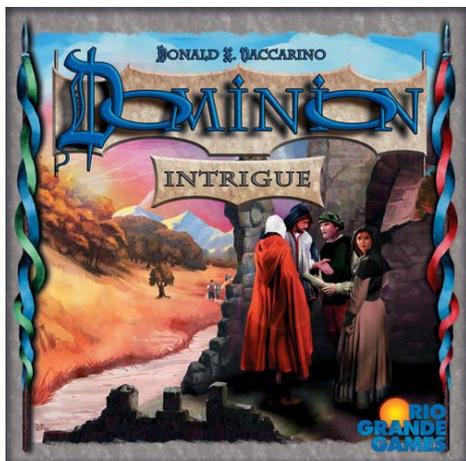


EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Novedades, 15 de julio de 2009



Dominion: Intrigue. P.V.P.: 38,25 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

Eres un monarca, igual que fueron tus padres, y gobiernas un pacífico y agradable reino de ríos y campos verdes. Sin embargo, a diferencia de tus antecesores, ¡tienes anhelos y sueños! Quieres un reino más grande y agradable, con más ríos y mayor variedad de árboles. ¡Quieres un Dominion! Llevarás la civilización a esas gentes, uniéndolas bajo tu estandarte.

Dominion: Intrigue añade reglas para jugar con hasta 8 jugadores en dos mesas, o 6 jugadores en una misma partida. Este juego añade 25 nuevas cartas de Reino y un set completo de cartas de Tesoro/Treasure y Victoria/Victory. Puede jugarse solo por los que ya tengan experiencia con *Dominion*, o puede jugarse también junto con el juego básico.

Para 2-4 jugadores (hasta 8 si se combina con el juego básico) de 8 años en adelante. Duración de la partida: 30 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

TAMBIÉN DISPONIBLE:
Dominion. P.V.P.: 35,00 €

Race for the Galaxy Expansion 2: Rebel vs Imperium. P.V.P.: 21,25 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** RIO GRANDE GAMES

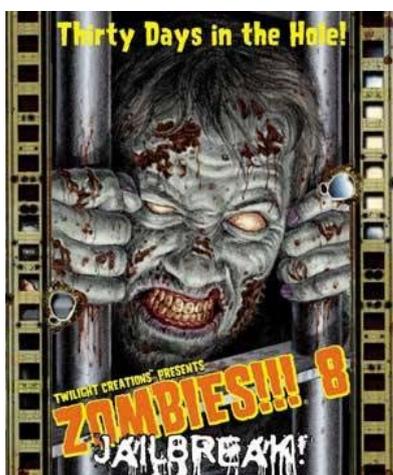
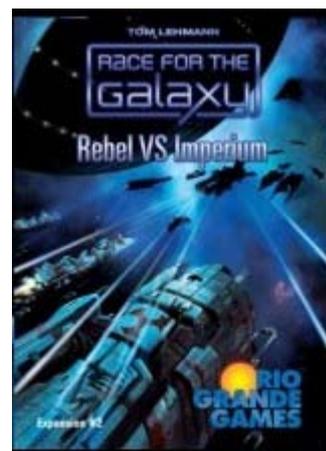
A medida que el Imperio aplasta sistemas circundantes, los mundos Rebeldes comienzan a aliarse política y militarmente. Mientras tanto, el Uplift Code, dentro de los genomas de las antiguas razas servidoras de los Alien Overlords, está siendo descifrado. ¿Podrás construir el imperio galáctico más próspero y poderoso de la galaxia en lucha?

Para 1-6 jugadores a partir de 12 años. Duración de la partida: 60 minutos. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

TAMBIÉN DISPONIBLES:

Race for the Galaxy. P.V.P.: 29,75 €

Race for the Galaxy Expansion 1: Gathering Storm. P.V.P.: 21,25 €



Zombies 8: Jailbreak. P.V.P.: 13,50 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO. **EDITOR:** TWILIGHT CREATIONS

Cuando los zombies llegan a la ciudad, la cárcel no sería un mal sitio para refugiarse, ¿verdad?

Aunque en teoría parece una buena idea, basta un simple zombie para arruinar tu plan. ¡La camisa de fuerza también puede ser un inconveniente!

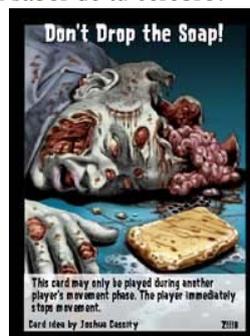
Zombies!!! 8: Jailbreak comienza con tu personaje en la sala de perturbados. Ahora depende de ti ver si las cosas se ponen peores o no. La verdad es que sí se pondrán peor. ¡Parece que el resto de los reclusos se sienten atraídos por el sabor de tu cerebro!

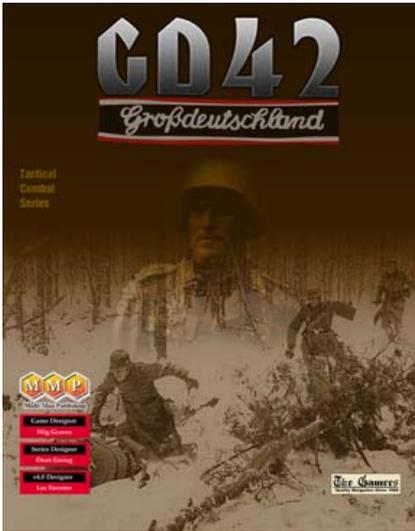
Esta expansión para Zombies!!! añade:
15 nuevas losetas

30 nuevas cartas de eventos

Reglas

Reglas nuevas "Dodge" para usarse con cualquier set de Zombies!!! **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**





GD '42. P.V.P.:

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING/THE GAMERS

Noviembre de 1942: la operación soviética contra el saliente de Rzhev (bautizada con el nombre de Marte) comienza. El 22º Ejército soviético, que incluye al 3er Cuerpo Mecanizado, ha recibido la misión de penetrar por el valle aislado del río Luchessa. Esta orden resulta en una colisión frontal con la División Grosdeutschland enviada para apoyar a la acosada infantería alemana. **GD'42** es 15º juego de la *Tactical Combat Series*.

GD'42 contempla la batalla desesperada por la supervivencia de la División GD cuando se enfrentó al 3er Cuerpo Mecanizado soviético al completo (equipado con más de 200 tanques) durante varios días. El diseñador, Wig Graves, ha realizado una investigación minuciosa que combina fuentes alemanas y soviéticas para crear el orden de batalla. Los soviéticos comienzan con una fuerza aparentemente arrolladora, mientras que los alemanes intentan traer refuerzos al frente para taponar los inevitables agujeros. Aunque los alemanes básicamente se defienden, la ejecución cuidadosa de contraataques contra las relativamente inmóviles formaciones soviéticas puede resultar la llave para la victoria. Y si los soviéticos no conservan sus fuerzas acabarán en el resultado histórico: líneas

alemanas estables y un cuerpo mecanizado inservible.

GD'42 emplea la nueva versión (4.0) de las reglas del sistema *Tactical Combat Series*. Las novedades de la versión 4.0 son:

Introducción de impulsos para los vehículos, lo que aumenta el tempo operacional de los tanques

Introducción de alcances de avistamiento

Reglas de asalto mejoradas

Tabla de Combinada de Fuego de Área y de Punto

Introducción de la moral para los vehículos

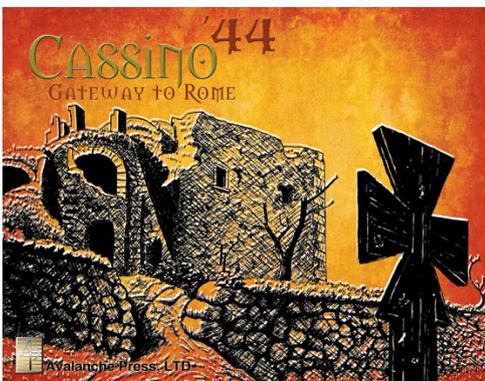
Mejora de los efectos de las armas combinadas

Mejora del subsistema de reglas de artillería

Este juego contiene: tres mapas de 55x85 cm., tres planchas de fichas (840), reglas de la serie, tablas de la serie, reglas específicas, ayudas de juego y dos dados.

Escala de las unidades: secciones, hexágonos de 125 yardas. Para 2 jugadores. Duración de la partida: a partir de 6 horas.

Complejidad media. Adaptabilidad para jugar en solitario: media. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



Panzer Grenadier: Cassino '44: Gateway to Rome. P.V.P.: 90,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

A un lado de la carretera que va a Roma, la histórica abadía de Monte Cassino — fundada en el año 524 por el propio San Benedicto — dominaba el paisaje circundante desde lo alto de su estratégica colina. Los paracaidistas alemanes no ocuparon en un principio el venerable lugar, pero una vez que los bombarderos americanos destruyeron los edificios, los paracaidistas convirtieron los escombros en una fortaleza casi inexpugnable. Entre enero y mayo de 1944, tropas americanas, polacas, neozelandesas y británicas lanzaron cuatro grandes ataques sobre la posición, además de otros muchos ataques menores. Tres veces fueron rechazados por los



alemanes, hasta que finalmente el 18 de mayo una tropa de Lanceros polacos alzó su pendón rojo y blanco sobre las ruinas. Más de 50.000 soldados aliados y 20.000 alemanes cayeron en la lucha por Monte Cassino.

Las batallas se desarrollaron en las planas y fangosas llanuras del valle del Liri y las empinadas laderas de Monte Cassino, a menudo con un tiempo invernal impredecible. El río Rapido que circunda la base de Monte Cassino solo tenía 16 metros de anchura, pero su profundidad era de hasta 4 metros y la corriente era muy rápida, por lo que representaba un obstáculo importante.



Cassino '44 es un juego completo en caja de la serie *Panzer Grenadier* creado por David Murray, y abarca las cuatro batallas. Desde los asaltos americanos iniciales hasta la conquista por los polacos, cada etapa se refleja con sucesivos escenarios. También se incluyen dos juegos más largos de campaña que cubren la totalidad de la lucha.

El mapa es un trabajo original de David Murray, y refleja con exactitud el terreno de Cassino y el área circundante. Se ha creado a partir de fotos de satélite y mapas topográficos para lograr un resultado exacto y a la vez atractivo. El terreno se ha ajustado a la trama de hexágonos, pero todos los lugares identificados en los informes de la batalla, y puede decirse que en conjunto el mapa representa un nuevo estándar de calidad para la serie *Panzer Grenadier*.



Entre las fuerzas implicadas tenemos a la 36ª División "Texas" americana, las 4ª y 8ª Divisiones Indias con batallones de gurkhas, la 2ª División de Nueva Zelanda con su brigada de tanques Sherman y su batallón Maorí de élite, y los aguerridos exiliados del II Cuerpo polaco. Un oso amaestrado llamado Wojtek llevaba balas de artillería a los cañones polacos —hasta el reino animal luchaba contra los nazis. Por el bando alemán, la 1ª División Paracaidista era tal vez la mejor formación jamás puesta en el frente por el Eje en toda la guerra, y recibió la ayuda de la 15 División de Granaderos Panzer y otras formaciones.

Para 2 o más jugadores. 200 metros por hex. Unidades tamaño sección. Componentes: 1155 fichas, cuatro mapas de 55x85 cm., librillos de reglas y de escenarios. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**

Panzer Grenadier: Kokoda Trail. P.V.P.: 22,50 €

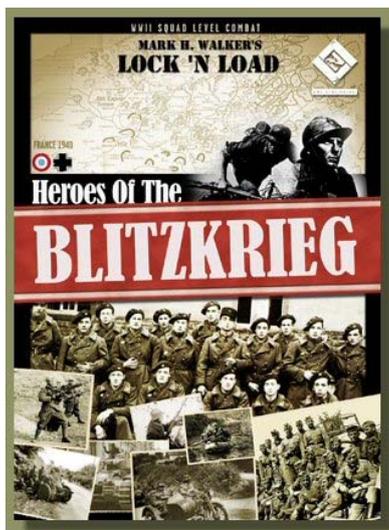
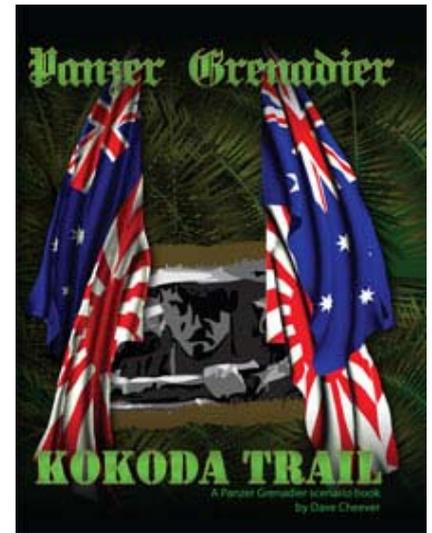
FORMATO: SUPLEMENTO (WARGAME). **EDITOR:** AVALANCHE PRESS

Las tropas japonesas desembarcaron en el nordeste de Nueva Guinea en julio de 1942, y rápidamente comenzaron su marcha hacia las impenetrables Montañas Owen Stanley hacia el puerto y aeródromo clave de Port Moresby, en la costa sur. Se enfrentaron a los infantes australianos del 39th Militia Battalion, comenzando una campaña de tres meses que se desarrolló en algunos de los parajes más agrestes del mundo.

Una brigada de milicia australiana se puso en marcha por el sendero arriba para cerrar el camino a los japoneses, los cuales por su parte también fueron enviando refuerzos. Seguidamente participó la veterana 7ª División de Infantería australiana, los héroes de Tobruk, que se adentraron en la jungla y finalmente detuvieron los ataques japoneses. Mientras que los australianos lucharon pese a la malaria generalizada, los japoneses llegaron a transportar a mano las balas de artillería e incluso a comerse a los prisioneros de guerra australianos. Finalmente, en Septiembre de 1942, los japoneses se retiraron de una de las campañas más brutales de la guerra.

Kokoda Trail es un suplemento de 64 páginas para la serie *Panzer Grenadier*, centrado en la lucha que tuvo lugar en las Montañas Owen Stanley en 1942. El diseñador, Dave Cheever, ha creado 30 nuevos escenarios basados en estas batallas, los cuales se desarrollan sobre dos nuevos tableros creados por el celebrado autor de juegos de video, Guy Riessen. Y como de costumbre, no pueden faltar artículos de trasfondo sobre la campaña, los ejércitos y las armas participantes, así como diagramas de la organización de las unidades.

Este módulo no se puede jugar por sí mismo, si no que necesitas tener *Afrika Korps* y *Guadalcanal* para jugar todos los escenarios.



Lock 'n Load: Heroes of the Blitzkrieg. P.V.P.: 54,00 €

FORMATO: JUEGO DE TABLERO (WARGAME). **EDITOR:** LOCK 'N LOAD PUBLISHING

Revive la lucha desesperada por Francia en mayo de 1940 con este nuevo volumen de la serie *Lock 'n Load*. Ponte al mando de los alemanes, los franceses y los belgas. Emplea caballería, tanques Char B1, Panzers alemanes, y mucho más para recrear la invasión alemana de Francia.

La serie *Lock 'n Load* ha sido ganadora del premio *Charles S. Roberts*, del *International Gamers Awards Game of the Year*, y ha sido votada por la *Game Magazine* como una de las cinco mejores simulaciones de conflictos. Sinceramente, ¡no deberías perdértela! Las fichas son extraordinarias.

Escenarios:

El Castillo: fuerzas francesas atrapadas en la Ciudadela de Boulogne luchan contra la 2ª División Panzer.

Ruptura en Thisnes: tropas francesas armadas con poco más que rifles anti-tanque y un cañón de 25mm intentan parar un ataque blindado alemán...

La carretera a la Colina 311: una batalla puramente de infantería por una colina de 311 metros de altura.

Última parada antes de Dunquerque: en los últimos días de mayo, el regimiento Grossdeutschland ataca la bolsa aliada que protege Dunquerque...

Camino de Abbeville: la 4ª DCR del general De Gaulle se enfrenta a los alemanes cerca de Abbeville en el Somme.

¡Y muchos más, hasta llegar a un total de 16 escenarios! Entre ellos, por ejemplo, En la guarida del dragón, La caballería, Baroud D'Honneur, La última carga de los Spahis o Phoney War.

Incluye 6 mapas geomórficos combinables de distintas formas, más de 426 fichas que representan a los hombres y el equipo, 16 nuevas cartas de Habilidades para los jefes y héroes, nueva versión V3 de las reglas, ayudas de juego y dados. Juego completo. **¡REGLAS EN CASTELLANO!!**



WiF 2008 Annual (Factories in Flames). P.V.P.: 40,50 €

Australian Design Group nos trae su mayor anuario hasta la fecha, el **2008 World in Flames Annual**. Su confección ha llevado varios años, y rompe todos los records del editor, ya que se trata de su primer anuario a todo color y el primero en contener 3 kits para *World in Flames*. Concretamente incluye:

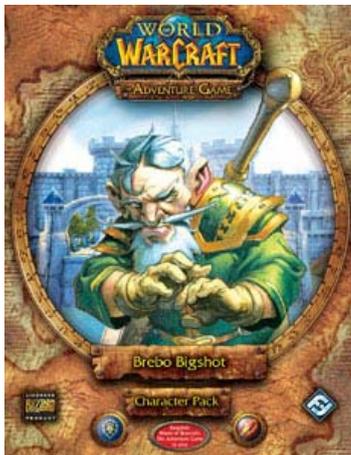
- un anual de 72 páginas a todo color de **World in Flames** con consejos, estrategias, comentarios históricos y relatos de partidas del juego;
- una minirevista encartada de 20 páginas a todo color con las reglas, tablas, cartas y ayudas de juego de los kits;
- plancha de 200 fichas a color de *Factory in Flames*;

El Viejo Tercio S.L.. Tel/Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

- el kit Factories in Flames;
- el kit Commandoes in Flames;
- el kit 3d10 in Flames kit; y
- 1 tabla de combate de WiF a todo color.

El centro de este anual es **Factories in Flames**, un diseño notablemente elegante y sencillo que incorpora todas las dificultades y ventajas de gestionar tu economía con la máxima eficiencia a la vez que luchas por la supervivencia en frentes a mil kilómetros de distancia. Liga la producción a ciudades reales y te permite gestionar tu guerra estrategia, especializando el daño que provocas a la industria del enemigo, y todo con un sistema que es aún más sencillo que las reglas de producción más abstractas del juego estándar.

NUEVAS MINIATURAS PARA WORLD OF WARCRAFT ADVENTURE GAME/JUEGO DE AVENTURAS



Brebo Bigshot. P.V.P.: 10,75 €

FORMATO: MINIATURA. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT GAMES

En el mundo de Warcraft hay muchos héroes y peligros. here are many heroes and many perils. Cuando cae un enemigo, otro se revela en su lugar; cuando perece un héroe, otro campeón se alza. Ahora ha llegado un héroe para ocupar su lugar en la Sala de las Leyendas!

Brebo Bigshot, un mago gnomo, pone en llamas el paisaje con sus capacidades de fuego mágico. Su saber arcano le proporciona corazas mágicas y el poder de incinerar a los enemigos con fieros ataques, incluso puede transformar a un oponente en una Bomba Viviente!

Contenido: 28 Challenge Cards, 23 Ability Cards, 9 Character Tokens, 4 Character Cards, 1 Character Miniature, 4 Quests, 4 Discover Tokens.

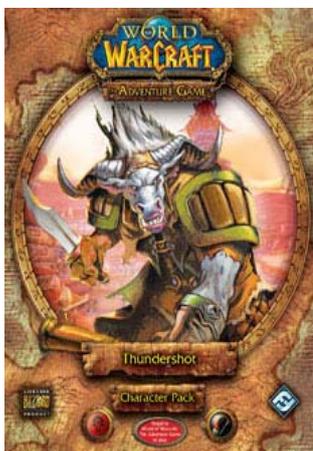
Shailara Witherblade. P.V.P.: 10,75 €

FORMATO: MINIATURA. **EDITOR:** FANTASY FLIGHT

GAMES

Shailara Witherblade, una guerrera Elfa Negra, ha dominado el arte del combate acorazado, ágilmente pasando del ataque a la defensa, entre el golpe y la parada. Su incansable entrenamiento la ha preparado para aprovecharse de los fallos de sus adversarios con una respuesta instantánea. ¡Pocos osarían cruzar sus espadas con esta orgullosa guerrera!

Contenido: 28 Challenge Cards, 23 Ability Cards, 9 Character Tokens, 4 Character Cards, 1 Character Miniature, 4 Quests, 4 Discovery Tokens.



Thundershot. P.V.P.: 10,75 €

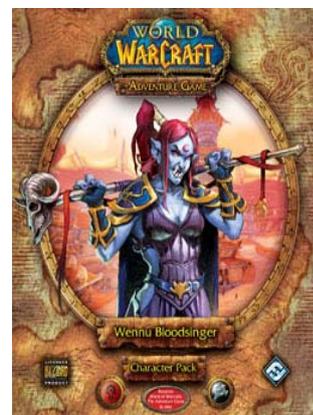
Thundershot, un cazador Tauren, trota por la noche con la ayuda de astutas trampas y su feroz lobo mascota, Bardolph. Además de su mortífera puntería como arquero, su mente está tan estrechamente ligada al mundo natural, que toma aspectos de las bestias salvajes para ayudarse en sus búsquedas.

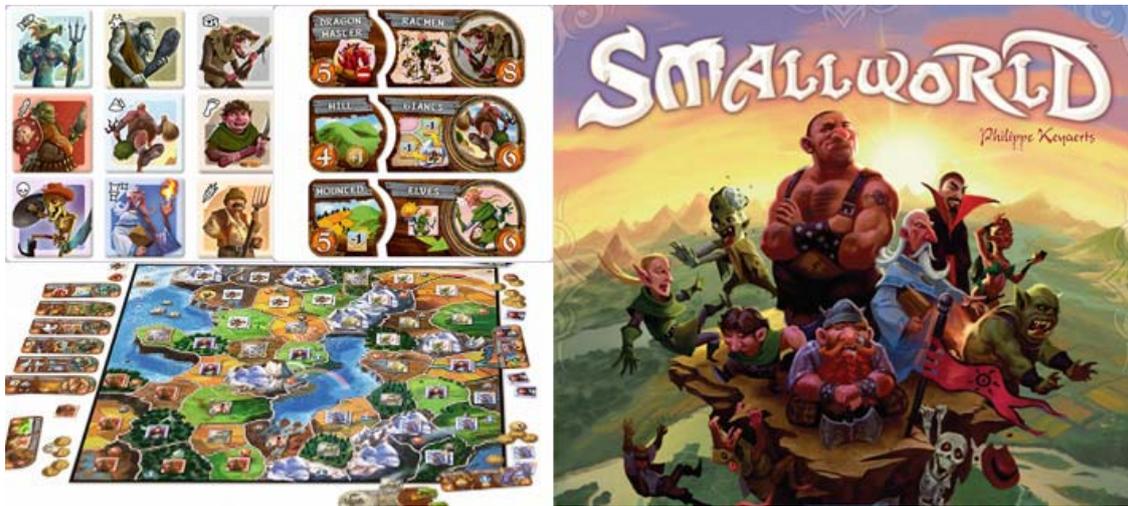
Contenido: 28 Challenge Cards, 23 Ability Cards, 9 Character Tokens, 4 Character Cards, 1 Character Miniature, 4 Quests, 4 Discovery Tokens.

Wennu Bloodsinger. P.V.P.: 10,75 €

Weenu Bloodsinger, una sacerdotisa Troll, se ha dedicado en cuerpo y alma a los poderes de la magia oscura. Su perpetua fe en el mundo de la sombra se manifiesta en palabras de poder, palabras de sombra y otros milagros terroríficos. Usando su forma de sombra, posee la capacidad mágica vampírica de extraer la vida del adversario, dejando solo una carcasa desecada.

Contenidos: 28 Challenge Cards, 23 Ability Cards, 9 Character Tokens, 4 Character Cards, 1 Character Miniature, 4 Quests, 4 Discovery Tokens.





SMALLWORLD. P.V.P.: 44,95 €

FORMATO: JUEGO DE CARTAS. **EDITOR:** EDGE ENTERTAINMENT

Small World es un juego de civilización divertido, cómico y alegre, para 2 a 5 jugadores que tratarán de conquistar y controlar un mundo que es... en fin... ¡demasiado pequeño para acomodarlos a todos!

Usando la combinación correcta de razas fantásticas con poderes especiales y únicos, los jugadores deberán darse prisa ampliando sus imperios, a menudo a expensas de los vecinos más débiles. Sin embargo, también deberán saber cuándo terminar con su civilización y llevarla a su declive para dirigir una nueva raza a la victoria.

Por el autor de Vinci, un juego recomendado en el año 2000 por Spiel des Jahres.

Contiene:

2 Tableros de doble cara, ¡dependiendo del número de jugadores usarás un tablero diferente!

14 Marcadores de Razas Fantásticas con sus correspondientes fichas, 20 Marcadores de Poder Especial Único, 10 Guaridas de Troll, 9 Montañas, 6 Fortalezas, 5 Campamentos, 2 Madrigueras y 1 Marcador de Turno, 2 Héroes y 1 Dragón, 109 Monedas de Victoria, 6 Hojas de Resumen para los jugadores, 1 Dado de Refuerzos, 1 Libro de Reglas, 1 Número de acceso online a Days of Wonder. **¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Against the Odds #25 - Storm Over Taierzhuang. P.V.P.: 31,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** AGAINST THE ODDS

Suena familiar. Un ejército del Eje lanza una ofensiva para tomar una ciudad clave, con la esperanza de que esa será la victoria final que necesita para dejar fuera de combate a un gigante aliado. Ah, pero los defensores previeron el ataque y crearon una elaborada trampa, convirtiendo la ciudad en una fortaleza que necesitaría tomarse manzana a manzana, edificio a edificio. Cuando la ciudad ya había caído en casi su totalidad en manos del enemigo, los defensores lanzaron repentinamente un ataque masivo por ambos flancos y prácticamente eliminaron al ejército del Eje. ¿Parece Stalingrado, 1942, verdad?

Pues no, estamos en China, 1938. Probablemente una de las batallas más decisivas que casi ningún wargamero habrá oído jamás. Hasta hoy.

En 1938, la Segunda Guerra Chino-Japonesa no iba bien para los chinos. Desde el 7 de Julio de 1937, los japoneses habían conquistado extensiones inmensas del Norte y Este de China, y seguían presionando rápidamente hacia el interior. Tras la toma de Shanghai, Pekín y Nanjing en 1937, el jefe nacionalista Jiang Jie Shi (Chang Kai Shek) desplazó su cuartel general a Wu Han. Los japoneses vieron la posibilidad de tomar el importante nudo ferroviario de Xuzhou y desde allí amenazar Wu Han, lo que podía forzar la capitulación del enemigo. Los generales chinos nacionalistas, sin embargo, vieron el movimiento japonés como una oportunidad de atraer al enemigo a un fondo de saco donde podría ser rodeado por las numéricamente superiores fuerzas chinas.

La ciudad de Taierzhuang se eligió para preparar esta trampa, ya que era una importante estación en el camino hasta Xuzhou. Li Tsung Jen, el general nacionalista al mando de la 5ª Área de Guerra (al mando de unos 100.000 hombres en 9 divisiones), recibió la misión de defender Xuzhou. Él y sus tropas estaban familiarizadas con el área y el terreno que canalizaría los ataques japoneses hacia Taierzhuang. El terreno y el pueblo cortarían entonces las débiles líneas de comunicaciones japonesas, y cuando llegara el momento, los japoneses serían rodeados y destruidos. El 26 de Enero de 1938 los japoneses lanzaron su ofensiva hacia Xuzhou. Para la tarde del 24 de Marzo, la 10ª División japonesa (con unos 25.000 hombres y unos 100 tanques y vehículos blindados) había llegado a Taierzhuang. La trampa estaba lista para activarse...

El mapa del juego abarca el distrito de Taierzhuang, que incluye la ciudad amurallada de Taierzhuang y sus alrededores y pueblos. Las unidades son de nivel batallón/compañía. El juego se organiza en 13 turnos de un día histórico cada uno. Emplea un sistema de área/impulso derivado del célebre **Storm Over Arnhem**, pero muy modificado por un sistema de chits tácticos que son el núcleo del juego. Se incluyen dos juegos de chits tácticos (chino nacionalista y japonés) que representan varias ventajas y eventos del campo de batalla. Estos chits se juegan por ambos bandos para ayudar a los ataques o defensas (o para perjudicar al



contrario). También se incluyen eventos aleatorios y varias reglas opcionales para aumentar la variedad de las partidas. El sistema está pensado para que sea fácil de jugar y rejugable, así como para ser muy interactivo y con posibilidades para ambos bandos.

Componentes: mapa de 55x85 cm., una plancha de fichas, reglas y ayudas de juego. –Complejidad: baja. Adaptabilidad para jugar en solitario: baja. Duración de la partida: hasta 6 horas. Diseñado por Terence Co. Desarrollo: Paul Rohrbaugh. Diseño gráfico: Craig Grando.

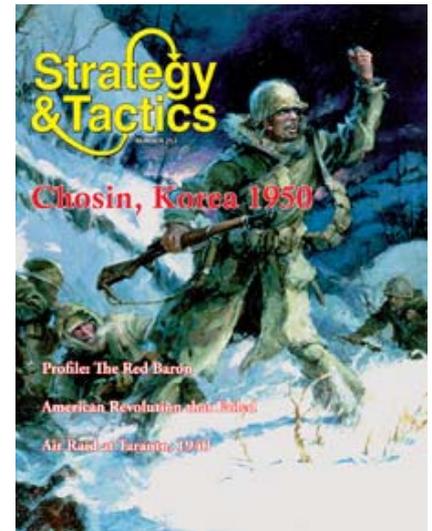
Strategy & Tactics 257. Chosin: X Corps Escapes the Trap. P.V.P.: 23,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** DECISION GAMES

El juego incluido en este número, *Chosin: X Corps Escapes the Trap*, es una simulación para dos jugadores, de complejidad intermedia, sobre la lucha en el nordeste de Corea a finales de 1950 cuando los chinos atacaron al Xº Cuerpo de la ONU cuando se acercaba al río Yalu. Uno de los incidentes más célebres de la campaña fue cuando la 1ª División del Cuerpo de Marines de EEUU tuvo que romper el cerco que el enemigo le había preparado en Chosin. *Chosin*, diseñado por Joseph Miranda, abarca la campaña completa con el mismo sistema de juego que *Gauntlet*, publicado en la *Strategy & Tactics* 190. Los dos juegos son compatibles, y el escenario estratégico que se incluye en el presente número ofrece instrucciones y unidades extra para crear un juego combinado *Chosin/Gauntlet* de toda la ofensiva china de 1950. Los jugadores también pueden usar las reglas y tablas de *Chosin* para actualizar las de *Gauntlet*.

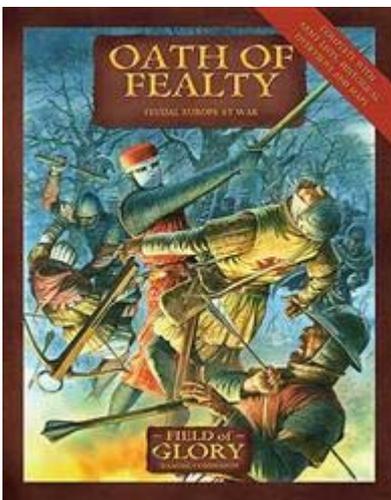
Cada turno de juego equivale a un día. Cada hex representa cuatro km de lado a lad. Las unidades de maniobra son básicamente regimientos y brigadas de la ONU de entre 1.500 y 5.000 hombres, mientras que las fichas de división chinas representan entre 6.000 y 24.000 hombres. Cada unidad aérea de la ONU representa de 30 a 50 salidas. Se incluyen 280 fichas con simbología OTAN, así como fichas para corregir erratas de *Gauntlet*.

Las reglas especiales contemplan aspectos como apoyo de fuego naval, operaciones de combate aéreo, transporte aéreo, suministro aéreo, suministro naval, transporte de tropas naval, inteligencia limitada, destrucción y reparación de puentes, niebla de guerra, escaramuzas, integridad divisional, atrincheramientos, partisanos, fuerzas especiales, ingenieros de combate, y la posibilidad de guerra atómica. El escenario corto puede jugarse en unas 6 horas.



The Naval Sitrep 36. P.V.P.: 6,25 €

Nuevo número de la semestral revista oficial de la Admiralty Trilogy. Imprescindible para los amantes de Harpoon 4, Command at Sea o Fear God & Dread Nought.



FIELD OF GLORY 10. Oath of Fealty. P.V.P.: 18,00 €

Mientras las Cruzadas arrasaban Tierra Santa, Europa también estaba en lucha. Desde la Anarquía de Inglaterra hasta la matanza de la Cruzada Albigense, reyes, nobles y clérigos luchaban todos por el poder y la riqueza. De aquel baño de sangre, no obstante, surgió uno de los más honorables ideales de la historia – el Código de la Caballería.

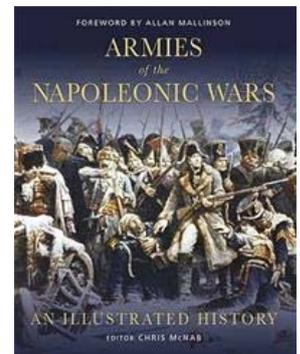
Nuevos tipos de tropas, información histórica, mapas e ilustraciones. Este nuevo volumen de la serie Field of Glory lleva a los generales de miniaturas a tomar las armas en defensa del honor, la fe y su señor.

Armies of the Napoleonic Wars. P.V.P.: 42,00 €

Volumen ilustrado sobre los ejércitos de las Guerras Napoleónicas.

CAMPAIGNS:

CAM206 Spartacus and the Slave War 73-71 BC



AIRCRAFT OF THE ACES

ACE88 Pusher Aces of World War I

FORTRESS

FOR85 Scapa Flow

FOR86 English Castles 1200-1300

BATTLE ORDER

BTO38 Panzer Divisions 1944-45

