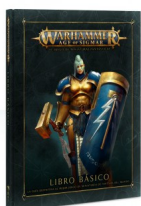
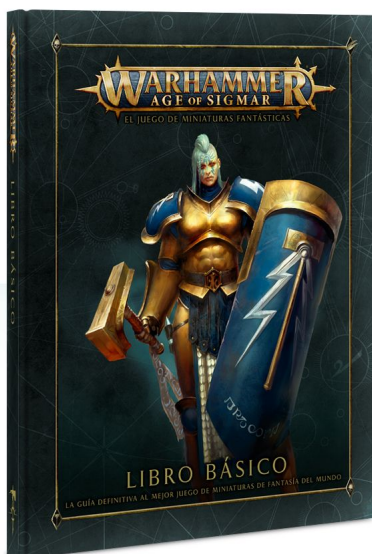


## Libro básico de Warhammer Age of Sigmar



La Era de Sigmar comenzó con la atronadora llegada de los Stormcast Eternals, nacidos de la tormenta celestial del Dios Rey Sigmar. Grandes héroes, arrebatados en el momento de su muerte y reforjados mágicamente para buscar la venganza contra los seguidores de la oscuridad y rescatar a los reinos que están en las garras del Caos. Mientras, en Shyish, el Reino de la Muerte, la hechicería oscura de Nagash, Señor Supremo de los No-muertos pretende transformar los Reinos Mortales en un imperio de esclavos sin mente. Esta es una nueva época, una era de poderosas batallas y de guerra interminable. ¡La Era de Sigmar!

Calificación: Sin calificación

**Precio**

36,00 €

[Haga una pregunta sobre este producto](#)

Descripción

La era de Sigmar es un entorno épico poblado por ininidad de ejércitos, héroes poderosos y magníficos monstruos. Durante ella tienen lugar vastas guerras entre las fuerzas del Orden y el Caos, la Muerte y la Destrucción. En el libro básico de Warhammer Age of Sigmar no solo aprenderás la atractiva historia de esta era devastada por la guerra, sino que encontrarás todas las reglas necesarias para evocar esos relatos

épicos en tu mesa de juego.

Este libro de 320 páginas contiene:

### Trasfondo

- El cuento de eones: esta primera sección del libro contiene una detallada historia ilustrada de todo lo ocurrido hasta la fecha, desde la destrucción del mundo pretérito hasta el presente. Esto cubre tres Eras principales:
  - La Era de los Mitos, el viaje de Sigmar a través del cosmos, su encuentro con el Gran Draco Dracothion y su exploración de los 8 Reinos Mortales, su despertar de los demás dioses, la creación de las civilizaciones y las fraccionadas alianzas que se forjaron;
  - La Era del Caos, generada por las maquinaciones de los Dioses del Caos y su gobierno del Reino del Caos, desde el que mandaron legiones para destruir la paz que una vez había reinado;
  - La Era de Sigmar, en la que la venganza contra los Dioses del Caos fue respondida con furia celestial en la Guerra de los Portales. Se incluye un trasfondo detallado de los planes de Nagash para recuperar todas las almas mortales, que cree que le pertenecen por derecho. Su necroseísmo causó que cada ser muerto en los Reinos Mortales se viese reconectado con su esencia, y que la magia salvaje y los no muertos floreciesen en cada reino; y así empezaron las Guerras del Alma...
- Los Reinos Mortales: trasfondo para cada uno de los 8 Reinos Mortales – Azyr, Shyish, Ashqy, Chamon, Ghur, Ghyran, Hysh, y Ulgu – detalles de las conexiones que hay entre ellos, descripciones de las civilizaciones nativas que se han alzado y han caído, de los eventos clave que han tenido lugar en ellos, y de sus accidentes geológicos más notables; además, detalles del Reino del Caos, una dimensión de pesadilla en la que habitan los Dioses del Caos y sus infernales legiones;
- Facciones de los Reinos Mortales: descripciones de los ejércitos que luchan en los Reinos Mortales, con galerías de miniaturas espectacularmente pintadas para cada uno de ellos, divididas en 4 secciones de acuerdo a sus Grandes Alianzas;
- Las fuerzas del Orden: un repaso detallado de cada una de las siguientes facciones del Orden – Stormcast Eternals, Fyreslayers, Kharadron Overlords, Sylvaneth, Daughters of Khaine, Idoneth Deepkin, Seraphon, y The Free Peoples (una alianza de humanos, aelves y duardin);
- Las fuerzas del Caos: un repaso detallado de cada una de las siguientes facciones del Caos – Everchosen, Slaves to Darkness, Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh, Skaven, las diversas Criaturas del caos y las Manadas de guerra;
- Las fuerzas de la Muerte: un repaso detallado de cada una de las siguientes facciones de la Muerte: Deathlords, Nighthaunts, Flesh-eater Courts, Maldición Soulblight y Huestes Nigrománticas;
- Las fuerzas de la Destrucción: un repaso detallado de cada una de las siguientes facciones de la Destrucción – Ironjawz, Bonesplitterz, Beastclaw Raiders, y las Tribus salvajes (una reunión de orruks, grots, ogors, troggoths y gargants listos para ¡Waaagh!).

### Reglas

La segunda sección de este libro contiene una gran cantidad de reglas nuevas y actualizadas, un verdadero tesoro para tus partidas de Warhammer Age of Sigmar. Todas estas reglas son totalmente opcionales, de modo que podrás jugar exactamente como quieras:

- Batallas en los Reinos Mortales: esta sección, que contiene las reglas básicas, te explica cómo explorar los fantásticos Reinos Mortales en tu mesa de juego. Contiene lo siguiente:
  - Las reglas básicas: esta sección cubre todo lo que necesitas saber para jugar una partida, desde cómo reunir tu ejército hasta cómo decidir el vencedor, con guías fáciles de seguir para desplegar partidas y jugarlas, incluyendo el lanzamiento de hechizos, el uso de habilidades heroicas, el movimiento de tropas, el disparo, las cargas, el combate y los chequeos de acobardamiento, con ejemplos ilustrados y explicaciones claras sobre el funcionamiento exacto de cada fase;
  - Una explicación de los Triunfos: premios y bonificaciones que los ejércitos victoriosos pueden llevar a su siguiente batalla;
  - Reglas de terreno, con una tabla que muestra el estatus especial de los elementos de escenografía y una explicación de cómo se puede guarnecer el terreno;
  - Detalles de los planes de batalla – reglas que definen cómo se despliega el campo de batalla, dónde se colocan los ejércitos, cómo se aseguran los objetivos y cuáles son las condiciones de victoria finales de la partida, con un plan de batalla fácil de seguir incluido como ejemplo;
  - Una explicación sobre el funcionamiento de las hojas de unidad: cada miniatura Citadel de la gama Warhammer Age of Sigmar tiene una hoja de unidad, que pone a tu disposición las reglas necesarias para usar esa miniatura en una partida. Esta sección te muestra cómo usar los atributos, las habilidades, las tablas de daño y las claves de dichas hojas de unidad;
  - Una explicación de las hojas de batallón: colecciones de miniaturas especialmente diseñadas con acceso a reglas y habilidades únicas, a menudo centradas en la narrativa;
  - Un repaso general a las reglas de Reino de batalla: estas reglas introducen hechizos, escenografía y habilidades de mando específicas, dependiendo de en cuál de los 8 Reinos Mortales tiene lugar la batalla;
  - Una explicación de las habilidades de lealtad: habilidades, hechizos y refuerzos adicionales potencialmente disponibles para tu ejército, de acuerdo con su lealtad, tanto si es una Gran Alianza como si es una facción.
- Conquista sin límites: esta sección expande las reglas básicas de la sección anterior, añadiendo más reglas y habilidades a tus partidas:
  - Habilidades de lealtad de Gran Alianza: rasgos de batalla, rasgos de mando y artefactos de poder disponibles para los ejércitos con lealtad hacia el Orden, el Caos, la Muerte o la Destrucción;
  - Reinos de batalla: hechizos, habilidades de mando y reglas de terreno específicas para 7 de los 8 Reinos Mortales (Shyish, Ashqy, Chamon, Ghur, Ghyran, Hysh, y Ulgu);
  - Hechizos permanentes: reglas para usar hechizos especiales que se mantienen activos hasta ser disipados o salir del campo de batalla, incluyendo un hechizo permanente para la escenografía Balewind Vortex.

- Partidas de juego abierto: una guía para un estilo de juego sin restricciones, que te permitirá llevar tus miniaturas de Warhammer Age of Sigmar a la batalla con absoluta libertad y creatividad;
  - Un generador de planes de batalla de guerra abierta: un modo fácil y rápido de definir cómo se despliegan tus partidas de juego abierto, sus objetivos, reglas especiales y condiciones de victoria, usando tanto resultados elegidos en las tablas como tiradas de dados aleatorias;
  - Coalición de muerte: reglas para crear dos equipos de jugadores y combinar sus colecciones en dos ejércitos, con tres planes de batalla diseñados específicamente para partidas por equipos;
  - Campañas en escalera: reglas para librar campañas encadenadas, con los participantes luchando para intentar llegar a los escalones más altos.
- 
- Partidas de juego narrativo: una guía para basar tus batallas en historias, ya sean de tu propia cosecha o de los muchos y variados relatos que pueden encontrarse en las publicaciones de Warhammer age of Sigmar, desde planificar las partidas hasta encontrar historias que narrar y decidir si utilizar un Director de juego opcional;
  - Guerra en las catacumbas de Forjaglymm: una batalla narrativa de ejemplo, con una fotografía anotada del despliegue incluyendo reglas de ejemplo;
  - Batallas históricas: una guía para ambientar tus batallas de acuerdo a las historias que encontrarás en las numerosas publicaciones de Warhammer Age of Sigmar, con un ejemplo anotado de batalla ambientada durante la Búsqueda de Ghal Maraz;
  - Una guía para campañas narrativas, incluyendo partidas interconectadas, mapas de campaña y campañas en árbol y un mapa de campaña en árbol preparado para dos jugadores;
  - Asedios en la era de Sigmar: reglas especiales para recrear asedios, con reglas para el atacante y el defensor, tácticas y efectos, y habilidades de mando. Se incluyen dos planes de batalla de asedio;
  - Oscuros abismos: reglas para luchar en los túneles y cavernas bajo los Reinos Mortales, con habilidades de mando y reglas específicas para la oscuridad, los entornos inestables, y los monstruos de las profundidades. Se incluyen dos planes de batalla de oscuros abismos;
  - Triunfo y traición: reglas que permiten que tres o más jugadores tomen parte en una batalla a múltiples bandos, empleando una variedad de tretas sucias para ganar (sobornos y traiciones). Se incluyen reglas opcionales de Objetivo Secreto, y dos planes de batalla Triunfo y Traición.
- 
- Partidas de juego equilibrado: el método definitivo para que los jugadores pongan a prueba su talento militar en batallas lo más compensadas posible. Esta es la mejor manera de jugar a Warhammer Age of Sigmar poniendo a prueba tus habilidades tácticas y estratégicas;
  - Batallas campales: ya sea como partidas individuales o como parte de un torneo, las batallas campales están diseñadas para desplegarse de manera rápida y fácil. Esta sección cubre todos los detalles sobre el tamaño de los ejércitos para batallas de duraciones diversas, así como las reglas para desplegar batallones y unidades aliadas;
  - Estrategias de batalla: una variedad de objetivos y estrategias diseñados para desafiar a los jugadores, obligándoles a adaptarse a los eventos impredecibles, gracias a una tabla de D66 que genera un elemento aleatorio que afectará a la batalla;
  - Una hoja de ejército para batallas campales, que puedes fotocopiar y usar al crear tus ejércitos para estas partidas.

### Comentarios

Aún no hay comentarios para este producto.