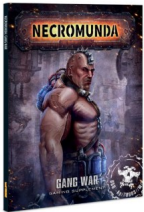
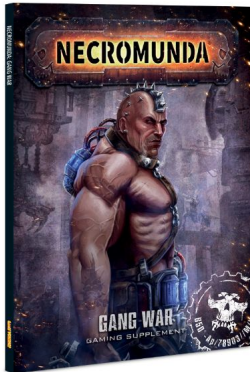


Necromunda: Gang War



Las reglas incluidas en la caja de juego de Necromunda: Underhive cubre las batallas que tienen lugar en los claustrofóbicos túneles bajo las colmenas... pero las bandas también se enfrentan en la superficie, entre extensiva maquinaria que llena enormes cúpulas del suelo al techo. Necromunda: Gang War es un conjunto de reglas que permiten a los jugadores usar escenografía tridimensional en sus partidas, lo que aporta literalmente una nueva dimensión a sus batallas; y además añade un sistema de campañas increíblemente detallado, en el que entre 2 y 6 jugadores (¡o más!) desarrollan sus bandas, compiten por territorio y dominan las otras Casas.

Calificación: Sin calificación

Precio

21,38 €

Ahorras -1,12 €

[Haga una pregunta sobre este producto](#)

Descripción

Este libro de 64 páginas en tapa blanda contiene:

Guerras de bandas en el Sector Mechanicus

Esta sección es un conjunto de reglas avanzadas, que cubren el uso de escenografía Citadel de Sector Mechanicus, o cualquier otra escenografía tridimensional, con reglas especiales para tableros de Zone Mortalis, para crear campos de batalla personalizados. Estas reglas no examinan piezas de escenografía concretas, sino que definen distintos tipos de terreno, por lo que nunca debería ser necesaria una adaptación. Se incluyen nuevas reglas de línea de visión, atravesar obstáculos, peligros de desprendimiento, barandillas, movimiento ralentizado, trepar, salientes, descender saltando, cruzar huecos, y caídas.

Campañas

Esta sección contiene reglas y guías para dirigir una campaña de Necromunda, una serie de juegos interconectados que permiten a los jugadores ver crecer su banda desde novatos hasta conquistadores, enfrentarse a la amenaza de sus rivales y expandir sus dominios en Guerras territoriales. Incluye:

- La estructura básica de una campaña, que te enseña a fundar una banda usando la hoja de control en blanco incluida, cómo reunir y gastar experiencia para añadir habilidades y atributos a tus luchadores, cómo funcionan las heridas y las capturas de enemigos durante las partidas, y cómo huir de una batalla;
- Secuencia anterior a la batalla: calentar motores antes de una Guerra territorial es increíblemente importante y esta sección te guiará a través de la compra de mejoras y sicarios para tu banda, la elección del escenario que se va a jugar, y la selección y despliegue de la pandilla;
- Secuencia posterior a la batalla: cómo determinar puntos de victoria y concluir la partida, repartir los beneficios de vuestras hazañas, recibir recompensas, aumentar (o disminuir) el territorio de tu banda, ganar y perder reputación, visitar almacenes para vender tu botón y buscar equipo raro, y retirar a los luchadores heridos del campo de batalla antes de actualizar tu hoja de control de banda;
- Apoteosis: este es un conjunto de reglas adicionales que entran en juego en el clímax de una campaña y representan los conflictos cada vez más intensos que se van produciendo;
- Respiros: tus bandas no descansan a la vez que tú; este conjunto de reglas entra en juego cuando la campaña sufre una pausa y permite a tus luchadores prepararse, recuperarse y apretarse los machos para la siguiente Guerra territorial;
- Una referencia de campaña, que cuenta con tablas sencillas con las cuales se pueden consultar rápidamente muchas reglas de campaña, incluyendo listas del equipo que se vende en los almacenes, una Armería completa y tablas de referencia rápida para todas las habilidades disponibles;
- Listas de Casa para las bandas Escher y Goliath, con toda la información necesaria para montar una banda completa de cualquiera de esas dos Casas. Esto sustituye por completo la sección de "Fundar una banda" del reglamento de Necromunda: Underhive;
- 6 escenarios, que pueden usarse para batallas de campaña o escaramuzas, y que permiten implementar escenografía de Sector Mechanicus y tableros de Zone Mortalis.

Comentarios

Aún no hay comentarios para este producto.