

Warhammer Age of Sigmar: Manual de campo para generales



Revisado y actualizado con nuevos modos de juego basados en los comentarios e ideas de la comunidad de jugadores de Warhammer, éste es el mejor modo de estar a la última con Warhammer Age of Sigmar, sea cual sea tu manera favorita de jugar. El Manual de campo para generales es una herramienta general de reglas que tú y tu grupo de juego podréis usar del modo que preferáis. Este libro en tapa blanda de 158 páginas amplía las reglas básicas de Warhammer Age of Sigmar, basándose en la edición anterior del Manual de campo para generales.

Calificación: Sin calificación

Precio

23,75 €

Ahorras -1,25 €

[Haga una pregunta sobre este producto](#)

Descripción

Las reglas

Cada una de estas nuevas reglas te proporciona una enorme flexibilidad y variedad para organizar partidas de todo tipo. Se han diseñado para convertirlos a ti y a tus amigos en amos y señores de vuestra mesa de juego. Además, estas reglas pueden combinarse sin problemas: por ejemplo, si quieres usar las reglas multijugador para un torneo, o las reglas de Juego equilibrado en una campaña narrativa, eres totalmente libre de hacerlo.

Juego abierto

La mejor introducción posible a Warhammer Age of Sigmar y al mundo de los wargames en general. El Juego abierto te permite librar batallas sin restricciones, incluso por equipos o en modo multijugador. Lo único que necesitas son tus miniaturas, sus Warscrolls, las reglas de

Warhammer Age of Sigmar, algunos dados y una cinta métrica. El Manual de campo para generales incluye diferentes modalidades para el Juego abierto: Coalición de muerte, que permite a múltiples jugadores forjar alianzas y que puede opcionalmente incluir a un Director de juego para supervisarlos todo; reglas de Niebla de guerra y de Intervención divina; y Triunfo y traición, una melé "todos contra todos" para 3 o más jugadores con actos traicioneros y objetivos secretos, que añadirá emoción a tus partidas. Para cada una de estas modalidades se incluyen 6 Planes de batalla.

Juego narrativo

Las historias de los Reinos Mortales son una parte importante de Warhammer Age of Sigmar. Tu colección de miniaturas se ha ido volviendo con el paso del tiempo más y más especial gracias a las vistosas y emocionantes historias que han ido apareciendo en publicaciones diversas, lo cual ha contribuido a que el hobby de coleccionar sea aún más excitante. El Juego narrativo te permite recrear las épicas batallas que han tenido lugar en los Reinos Mortales. El Manual de campo para generales te enseña cómo tematizar un ejército para el Juego narrativo, incluyendo consejos sobre dónde encontrar historias que te inspiren y cómo convertirlas en emocionantes partidas.

Esta sección del libro contiene las reglas Tiempo de guerra para librar batallas narrativas en cada uno de los Reinos Mortales, con estilos de juego muy distintos y completamente apropiados para sus entornos de juego, e incluye 6 planes de batalla. Además, contiene las reglas de asedios, que permiten montar batallas en las que un jugador deba asaltar la fortaleza del oponente. En la fase de asedio, el atacante puede lanzarse de frente contra la fortaleza, avanzar cavando bajo ella o simplemente dedicarse a dejar morir de hambre y sed al bando sitiado, quien a su vez puede intentar obtener suministros y contraatacar para romper el cerco; se incluyen 2 planes de batalla para esta modalidad.

Juego equilibrado

Algunos aficionados al Hobby prefieren ponerse a prueba en batallas igualadas, que dependan de su pericia, astucia y capacidad estratégica para lograr la victoria en lugar de depender de quién haya traído en su maletín la miniatura más grande y poderosa. El Juego equilibrado es la solución perfecta para este tipo de jugadores, pues incluye valores en puntos para todas las unidades disponibles en la línea de Warhammer Age of Sigmar, de modo que tú y tu oponente podáis acordar un límite de puntos, desplegar vuestros ejércitos y enfrentarlos de igual a igual.

Por supuesto, lo de los ejércitos equilibrados implica que muchos jugadores estarán deseando probarlos en torneos, y las reglas de Batalla Campal se han diseñado especialmente para poder crear ejércitos igualados de manera sencilla. ¿Tienes toda la noche para jugar, o por el contrario vas justo de tiempo? No te preocupes, este libro incluye sugerencias y recomendaciones para batallas a varias escalas, desde una escaramuza que pueda resolverse en media hora hasta una contienda épica que dure un día entero, pasando por cualquier otro tipo de batalla intermedio. También se incluyen reglas para campañas en escalera. En todos los casos, el Manual de campo para generales convertirá la organización de un torneo en una tarea muy fácil.

También incluye:

Una lista exhaustiva de habilidades de Alianza para ejércitos de Order, Chaos, Death y Destruction, junto con 15 Alianzas nuevas – Fyreslayers, Seraphon, Darkling Covens, Wanderers, Slaanesh, Skaven Pestilens, Skaven Skryre, Slaves To Darkness, Brayherd, Flesh-eater Courts, Nighthaunt, Soulblight, Ironjawz, Free Peoples y Dispossessed. Con las reglas actualizadas de este libro, es posible crear un ejército Aliado de 400 puntos sin afectar las habilidades de Alianza de tu fuerza principal. ¡Podrás crear ejércitos temáticos basados en tu colección!

Perfiles de Batalla Campal para cada Warscroll y Warscroll Battalion de los Battletomes y libros Grand Alliance disponibles hasta la fecha, actualizados siguiendo los comentarios de la comunidad de Warhammer. La información incluida está diseñada para sustituir a cualquiera publicada antes de Agosto de 2017.

Comentarios

Aún no hay comentarios para este producto.