

WARHAMMER 40000: LIBRO BÁSICO (ESPAÑOL)



No hay tiempo para la paz. No hay perdón. No hay respiro. Solo hay guerra. La galaxia agoniza atrapada en el puño inquebrantable del conflicto supremo. El Imperium de la Humanidad se tambalea al borde de la aniquilación, asediado por señores herejes de la guerra, brujas conjuradas y hambrientos imperios alienígenas. En cada sistema estelar, en cada planeta, se libra una batalla sin cuartel en la que fuerzas leales, herejes y alienígenas rasgan el tejido de la mismísima realidad en su lucha por la dominación. Las llamas se avivan día a día. Esta era es la más cruenta que se recuerda, sin un solo rincón de la galaxia que no haya sido assolado por la violencia.

Calificación: Sin calificación

Precio

52,25 €

Ahorras -2,75 €

[Haga una pregunta sobre este producto](#)

Descripción

El libro

Este libro de tapa dura de 368 páginas es el ejemplar fundamental para cualquier aficionado de Warhammer 40,000, y en él encontrarás todo lo que necesitas saber para coleccionar, montar, pintar y jugar con las miniaturas Citadel.

Empieza con una visión general del hobby de Warhammer 40,000, centrada en las cuatro áreas troncales: coleccionismo, montaje, pintura y juego, e incluye descripciones de las modalidades de juego abierto, narrativo y equilibrado.

Imperium Oscuro

En la primera de las enormes secciones de trasfondo del libro podrás empaparte de la historia galáctica después de que la Cicatrix Maledictum, la Gran Fisura, desgarrara la galaxia y partiera el Imperium en dos. La Humanidad se enfrenta al mayor desafío de los últimos diez milenios a medida que las fuerzas del Caos asolan el Imperium incluso cuando los señores de la guerra alienígenas intentan aprovecharse de la inenarrable devastación acaecida sobre los dominios del Emperador.

También encontrarás una hoja desplegable que incluye una representación detallista de los planetas y el sistema Sol, así como un mapa de toda la galaxia, en el que destacan las zonas bélicas clave para que puedas ver fácilmente dónde están los puntos calientes. El Imperium Oscuro continúa apoderándose sigilosamente del Imperium, acaparando sus estamentos militares, sus instituciones públicas e incluso las organizaciones más clandestinas...

A medida que vayas leyendo, descubrirás mucho más sobre las cambiantes fronteras del Imperium y conocerás a fondo la actitud del Credo Imperial hacia los pseudohumanos, los psíquicos y, lo peor de todo, ¡los mutantes y los herejes!

Por último, Imperium Oscuro proporciona una breve explicación de los cuatro Dioses Oscuros del Caos, incluidas sus legiones daemónicas, sus seguidores serviles y los temidos campeones mortales, un desafío permanente para el Imperium.

La Saga Imperialis

En la siguiente parte del trasfondo conocerás a fondo la historia de la Humanidad, desde sus inicios en las Eras de Terra y de la Tecnología, hasta las Eras de los Conflictos y de la Oscuridad y por último, la Era del Imperium, tras la Herejía de Horus. A continuación, detalla los acontecimientos de la Era del Imperium Oscuro y Gathering Storm en la época previa a la Gran Fisura, así como la Era de las Brujas, que sucedió durante el Despertar Psíquico. Por último, construye la base de la Cruzada Indómita, tras la visita del renacido Primarca Roboute Guilliman a su padre, el Emperador, en Sagrada Terra.

Asimismo, entenderás mejor la postura del Imperio contra los Alienígenas, desde los Orkos hasta el Imperio T'au, los Aeldari, los Necrones y los Tiránidos extragalácticos, así como los Daemons y los Heréticos.

Como broche final de la sección publicamos cuatro relatos breves que adoptan la lóbrega realidad de la Era Indómita y le insuflan vida como ninguna otra.

Guerreros del Imperium, Los perdidos y los condenados e Invasores xenos Estis apartados cubren todas las facciones de Warhammer 40,000 y permiten entenderlas a fondo, así como la amenaza que suponen y su lugar en la galaxia. También hay una maravillosa galería de miniaturas para cada facción, en la que aparecen tal y como entrarían en batalla y con descripciones narrativas.

Las reglas

La primera sección de las reglas básicas cubre los fundamentos del juego y las aplica a las siete fases del juego: la fase de mando, la fase de movimiento, la fase psíquica, la fase de disparo, la fase de carga, la fase de combate y la fase de moral.

Las reglas adicionales también cubren:

- Jugar misiones y el proceso de mejora de la preparación de un ejército, ya sea usando la potencia de unidad o su valor en puntos
- Ejércitos veteranos y ejércitos libres, así como puntos de mando que los ejércitos veteranos pueden utilizar
- Roles en batalla y 11 tipos de Destacamentos que puedes incluir en tu ejército
- Siete estrategias básicas que son universales y están disponibles para cualquier ejército de Warhammer 40,000
- Reservas estratégicas: la posibilidad de reservar unidades durante el despliegue e incluso de enviarlas para rebasar líneas enemigas
- Acciones, como instalación de explosivos, pirateo de un banco de datos o realización de un ritual, y cómo pueden llevarse a cabo (u, ocasionalmente, evitarse)
- Reglas para elementos de terreno, como colinas, obstáculos, escenografía de área y edificios, incluidas las particularidades de cada área y su efecto sobre el campo de batalla
- Consejos y trucos para crear un campo de batalla adecuado, en términos de densidad y tipo de terreno; así como garantizar que ningún rincón del campo de batalla favorezca a una u otra facción

Juego abierto

¡Desata tu imaginación! El juego equilibrado es perfecto para representar cualquier tipo de historia de tipo narrativo o desafíos tácticos, sin límites. La sección se centra en el Pack de misiones Hostilidad abierta, una guía de 12 pasos para desplegar y jugar una partida abierta hasta llegar a una conclusión y poder nombrar un ganador.

Incluye, entre otros:

- Instrucciones para crear ejércitos, determinar misiones, montar el campo de batalla y muchos otros puntos clave para la partida
- Tres misiones exclusivas de juego abierto

Juego equilibrado

Esta modalidad está diseñada para que los jugadores participen en igualdad de condiciones, dándoles la misma oportunidad de alzarse con la victoria. Por tanto la destreza es clave a la hora de seleccionar el ejército y las tácticas para conseguir la ventaja en la batalla. Esta sección incluye un pack de misiones Guerra eterna, una guía de 16 pasos para montar y jugar una partida abierta hasta llegar a una conclusión y poder nombrar un ganador.

Incluye, entre otros:

- Instrucciones para elegir el tamaño del ejército, crear el ejército más adecuado, determinar misiones, crear el campo de batalla, seleccionar

objetivos secundarios y muchos otros puntos clave para el juego.

- 18 misiones exclusivas de juego equilibrado, cada una diseñada específicamente para adaptarse al tamaño de la partida: 3 para Patrulla, 6 para Incursión, 6 para Fuerzas de choque y 3 para Conquista.
- Objetivos secundarios, entre ellos una lista de 17 objetivos secundarios distintos que pueden elegir los jugadores, separados en 5 categorías distintas.

Juego narrativo

Cruzada es una nueva manera de jugar a Warhammer 40,000. Permite tomar una colección de miniaturas, y mediante la cruzada, subirlas de nivel a lo largo de varias partidas, contra un número indeterminado de oponentes. Esto te permite forjar un relato propio para tu colección de miniaturas a medida que se enfrentan a sus enemigos en los campos de batalla del 41.º Milenio. A lo largo de tus cruzadas, podrás aumentar tu ejército, acumular experiencia y habilidades y modificar tu armamento. Aunque empieces con un grupo de combatientes novatos, podrás crear una fuerza de élite que será conocida y temida en toda la galaxia.

Incluye:

- Cómo crear una fuerza de cruzada, y cómo esta acumula experiencia y sube de nivel a lo largo del juego
- Un mecanismo de equilibrio que permite que dos fuerzas de cruzada, desde la banda de soldados más novatos hasta la escuadra de hermanos de batalla más legendaria puedan librar una partida equilibrada de Warhammer 40,000
- Cartas de cruzada en blanco, fotocopiables, y una hoja del orden de batalla para controlar tus fuerzas
- Cuatro tablas de honores de batalla (rasgos de batalla, mejoras de arma, fortalezas psíquicas y reliquias de cruzada), todas las cuales ofrecen distintos beneficios durante la partida y efectos que la unidad habrá acumulado a lo largo de numerosas batallas
- Una tabla de cicatrices de batalla para las unidades que no han conseguido salir indemnes del fragor de la lucha
- Instrucciones para montar una partida de cruzada hasta llegar a una conclusión, poder nombrar un ganador y actualizar tus cartas de cruzada y orden de batalla.
- Una lista de 17 agendas entre las que pueden elegir los jugadores, divididas en cinco categorías distintas
- 18 misiones exclusivas de cruzada, cada una diseñada específicamente para adaptarse al tamaño de la partida: 3 para Patrulla, 6 para Incursión, 6 para Fuerzas de choque y 3 para Conquista

Apéndice de reglas

Una práctica sección de referencia que incluye:

- Notas de diseño de la mano del diseñador jefe de reglas Robin Cruddace
- Una lista alfabética de 174 armas existentes que se benefician de la regla especial Área
- Una lista alfabética de 22 miniaturas y hojas de datos que obtienen la clave Aeronave
- Una sinopsis resumida de 14 interacciones y reglas inusuales que no suelen producirse en partida, pero de las que es importante ser consciente
- Un glosario de los términos de las reglas que proporciona definiciones precisas y exactas de 142 reglas individuales que asistirán a la hora de aplicar las reglas más complejas.

Comentarios

Aún no hay comentarios para este producto.