

Link do produktu: <https://www.superserie.pl/age-of-sigmar-core-book-eng-p-5297.html>



Age of Sigmar: Core Book (ENG)

Cena	130,90 zł
Cena poprzednia	179,00 zł
Dostępność	Wysyłka produktu w ciągu: od 1 do 10 dni
Numer katalogowy	80-02
Kod producenta	60040299086
Kod EAN	9781839063923
Producent	Games Workshop

Opis produktu

Age of Sigmar: Core Book

Age of Sigmar to epicka sceneria zamieszкана przez niezliczone armie, potężnych bohaterów i wspaniałe potwory. Jest gospodarzem rozległych, obejmujących całe królestwa wojen między siłami Ładu, Chaosu, Śmierci i Zniszczenia. W podstawowej księdze Warhammer Age of Sigmar nie tylko poznasz bogatą historię tej rozdartej wojną epoki, ale także znajdziesz wszystkie zasady, których potrzebujesz, aby przywołać te epickie historie na stole.

Książka

Ta 360-stronicowa książka w twardej oprawie jest najlepszym towarzyszem zarówno dla początkujących, jak i weteranów gry Warhammer Age of Sigmar, zawierająca wszystko, co musisz wiedzieć, aby zbierać, budować, malować i bawić się figurkami Citadel w Mortal Realms.

Realms of War

Podstawowa Księga zaczyna się od Realms of War, przeglądu hobby Warhammera ze zwięzłymi poradnikami na temat zbierania, budowania i malowania figurek, a także różnych sposobów wykorzystania ich do grania w gry Warhammer Age of Sigmar.

Niekończąca się wojna

Odkryj historię śmiertelników w pierwszej części książki, zawierającej szczegółową, ilustrowaną historię od przybycia Boskiego Króla ludzkości do dzikiej Ery Bestii. Obejmuje to trzy główne grupy wiekowe:

- The Age of Myth, podróż Sigmara przez kosmos, jego spotkanie z Wielkim Dracothionem i eksploracja ośmiu światów śmiertelników. Opowiada o jego przebudzeniu innych bogów, budowaniu cywilizacji i kłótliwych sojuszach, które zostały zawarte.
- Wiek Chaosu, wywołany machinacjami Bogów Chaosu i ich dowództwem nad Królestwem Chaosu, plującymi legionami demonów i niszczącymi panującą niegdyś pokój.
- Wiek Sigmara, w którym czempioni Boskiego Króla walczą z jego wrogami we wszystkich formach. Od mściwych Wojen o Bramę Wymiaru, które wyrzuciły Chaos z wielu twierdz Zakonu, przez kataklizmowe Nekrotrzęsienie wywołane przez Nagasha, Boga Umarłych, aż po nastanie Ery Bestii, gdy starożytny Bóg Trzęsienia Ziemi wypuszcza hordy szalejących zielonoskórych w serca cywilizacja.

Zapoznaj się z podstawowymi informacjami na temat każdego z ośmiu światów Śmiertelników – Azyr, Shyish, Ashqy, Chamon, Ghur, Ghyran, Hysh i Ulgu – które szczegółowo opisują ich powiązania, opisy rodzimych cywilizacji, które powstały i upadły, kluczowe wydarzenia, które miały miejsce i godne uwagi cechy geograficzne; wraz ze szczegółami Królestwa Chaosu, koszmarnego wymiaru, w którym mieszkają Bogowie Chaosu i legiony przerażających pomiotów piekielnych.

Zderzenie imperiów

Dowiedz się o armiach i sojuszach, które walczą w Krainach Śmiertelników, z których każdy zawiera prezentację pięknie pomalowanych miniatur Citadel, podzielonych na cztery sekcje zgodnie z ich Wielkimi Sojuszami. Zaczynając od sił Porządku, zdobędziesz wgląd w każdą z frakcji, które stanowią ostatni bastion cywilizacji w ośmiu królestwach (nawet jeśli nie zawsze się dogadują), zanim przejdziesz do pertraktacji z ich nemezis w siły Chaosu. Tymczasem sojusz Śmierci Nagasha planuje pochłonąć każdą ostatnią duszę w krainie, podczas gdy Wielkie Zniszczenie Sojuszu oddaje się ich podstawowym instynktom w szalejącej rzezi u boku nowo odkrytego bóstwa, Kragnosa.

Zasady

Pierwsza sekcja zasad w tej książce zawiera podstawowe pojęcia, których potrzebujesz, aby rozpocząć walkę w Erze Sigmara, prowadząc cię przez rozmieszczenie, rundy bitewne, walkę, magię i nie tylko. Zasady są przedstawione w jasnym i zwięzłym formacie z dodatkowym komentarzem projektantów, dzięki czemu jest to najłatwiejsza instrukcja w historii Warhammera.

Kiedy już poznasz podstawy, dowiedz się wszystkiego o trzech podstawowych sposobach gry i planach bitwy, które możesz podjąć w każdym z nich.

Otwórz grę

Puść wodze fantazji, ponieważ otwarta gra pozwala odtworzyć bez ograniczeń każdy rodzaj narracyjnej fabuły lub wyzwania taktycznego, jakie możesz wymyślić.

- Zawiera generator planów bitewnych otwartej wojny, który zapewnia wstępnie ustawione mapy, warunki zwycięstwa, zwroty akcji i fortele.

- Połączenie różnych opcji pozwala na rozegranie ponad 1200 różnych rodzajów scenariuszy otwartej wojny.

Dopasowana gra

Zaprojektowana, aby zrównać obu graczy, dopasowana gra oferuje graczom równe szanse na zwycięstwo w oparciu o zasady budowania armii oparte na punktach i konkurencyjny zestaw planów bitewnych.

- Zawiera dodatkowe zasady specjalne, w tym Kradzież Inicjatywy, a także zasady dotyczące dodatkowych celów zdobywanych na podstawie rundy po turze lub na koniec bitwy.

- Zawiera znacznie szersze i bardziej szczegółowe wymagania i ograniczenia niż inne typy gier, w tym ograniczenia dotyczące niekończących się zaklęć, wzmocnionych jednostek i jednostek o małej sile.

Zabawa narracyjna

Wyślij swoją armię na Ścieżkę do chwały i obserwuj, jak rozwija się w różnych grach, korzystając z przerobionej sekcji na temat zasad narracji. Zdobywaj rozgłos, zdobywaj nowe umiejętności, a nawet rozszerzaj terytorium swojej armii, bez ograniczeń dotyczących tego, jak, kiedy i gdzie możesz grać.

- Zawiera zasady i wskazówki dotyczące 5-etapowego procesu rozpoczynania kampanii Ścieżka do chwały, w tym: wybór frakcji i królestw, początkowe rozmiary i terytoria, rozkazy bitwy, ulepszenia rdzenia i wybór misji do rozpoczęcia.

- Zawiera wskazówki dotyczące toczenia bitew z przeciwnikami zarówno uczestniczącymi, jak i nieuczestniczącymi w kampanii Ścieżka do chwały.

Podbój bez granic

Ostatnia sekcja pomaga przedstawić szeroki wachlarz pól bitewnych i niekończących się wojen, w których walczą władcy Śmiertelnych Krain, w tym zasady dostosowane do różnych, bardziej niszowych rodzajów pól bitewnych, na których możesz walczyć, na, w poprzek, na, lub w rzeczywistości, pod.

Zawiera trzy warianty gier, z których mogą korzystać gracze, w tym:

- Wojna oblężnicza – zbyt często w Mortal Realms watażkowie i zdobywcy starają się wysiedlić mieszkańców terytorium lub miasta, które uznali, że powinny znaleźć się pod ich kontrolą.

- Triumf i zdrada – czasami obowiązek wymaga totalnej bójki między wszystkimi wrogami naraz, a gdy tak się stanie, te zasady mogą być użyte do przedstawienia bitew, które toczą się między trzema lub więcej frakcjami w tym samym czasie – wszystko gorączkowo walczysz o wygraną dnia ze wszystkimi innymi przeciwnikami, ale czy to ty wyjdiesz na szczyt?

- Walka w tunelu – śmiertelna walka w zwarciu jest powszechna w Śmiertelnych Królestwach, gdy armie skupiają się w labiryntowych sieciach jaskiń, perfidne skaveny przemykają przez miejskie kanały, a zagadkowe tunele otwierają się w nieprzewidywalnych domenach Chaosu.

Podstawowa Księga zamyka się podręcznym, alfabetycznym indeksem zasad oraz możliwym do skopiowania spisem Ścieżki do chwały, Zakonem bitwy i spisem armii.