

Nuevo DLC- The Grim & The Grave

Publicado por CeltiberoCid - 24 Ago 2016 11:54

Total War: WARHAMMER - El Sombrío y la Tumba

El Sombrío y la Tumba es el primer pack de señores para Total War: WARHAMMER. Potencia más aún las fuerzas del Imperio y los Condes Vampiro e introduce a famosos personajes rivales y célebres unidades del mundo de Warhammer Fantasy Battles en tus campañas y batallas.

Dos nuevos Señores legendarios...

... con nuevas cadenas de aventuras, objetos mágicos y cuadros de habilidades

Dos nuevos tipos de Señores adicionales

Cinco unidades del campo de batalla totalmente nuevas más variaciones.

Cinco nuevos campo de batalla para batallas y batallas multijugador personalizadas.

18 Regimientos de Renombre de élite

Retorcida y despiadada, la Aristocracia de la Noche invoca nuevas y horripilantes amenazas para acabar con las fuerzas del Imperio. El mancillado aire transporta el olor a sangre y los Strigoi Reyes Necrófagos se revuelven en sus mohosas catacumbas, mientras Helman Ghorst, el pupilo más siniestro de Mannfred, detiene momentáneamente sus impíos estudios y prepara los Carros de Cadáveres para la batalla.

Sin embargo, los orgullosos hombres del Imperio no se quedan de brazos cruzados ante semejantes amenazas y todas las miradas se vuelven hacia Volkmar el Sombrío, Gran Teogonista del Culto de Sigmar. El más fiel aliado de Karl Franz, pío e intimidante, convoca a los Architectores y marcha a la batalla sobre el Altar de Guerra de Sigmar, una visión capaz de sembrar el terror en los inertes corazones de los No Muertos.

Hombre contra Vampiro: dos leyendas enfrentadas.

El Sombrío y la Tumba.

Nuevos Señores legendarios

Volkmar el Sombrío

Volkmar el Sombrío es el Gran Teogonista, jefe del Culto de Sigmar y el líder religioso más poderoso del Imperio. Es un hombre pío y devoto, dedicado en cuerpo y alma a la destrucción del Caos en todas sus formas. Cuando acompaña a un ejército a la batalla, lo hace sobre el resplandeciente Altar de Guerra de Sigmar, alentando con ello a llevar a cabo actos heroicos a los soldados que hay a su alrededor, a la vez que ataca a los seguidores del Caos con poderosos golpes y palabras de fuerza divina. Volkmar es un terror sagrado en el campo de batalla, un hombre que lucha con la furia del mismísimo Sigmar. Dicen que su alma está forjada en acero y que lucha contra la diabólica influencia del Caos con cada fibra de su ser.

Bonificaciones de Campaña

Cuando Volkmar lidera una Gran Campaña, cualquier Flagelante que reclute en su ejército verá mejoradas las estadísticas del daño por armas, de la bonificación de carga y será más barato de reclutar.

Aventuras

Volkmar puede embarcarse en aventuras para ganar objetos legendarios. El Grifo de Jade ofrece un aumento pasivo que regenera la salud de Volkmar, mientras que el Báculo del poder confiere una serie de mejoras a sus habilidades de combate, a su gestión del orden público y a los ingresos del botín posterior a la batalla.

Plegarias de batalla

Volkmar puede desbloquear tres Grandes Plegarias de batalla que poder usar en la batalla, mejorando las capacidades ofensivas y defensivas propias y de aquellos a su alrededor.

Montura única

Una vez que Volkmar haya desbloqueado sus Plegarias de batalla, obtendrá acceso al Altar de Guerra de Sigmar, una resplandeciente plataforma de batalla con un gran Grifo de bronce y que porta el Ghal Maraz.

Habilidades únicas

Volkmar posee las habilidades únicas que mejoran las habilidades Para Bellum Aeternus y Cazador herético de los Flagelantes y los Sacerdotes Guerrero tanto en la batalla como en la campaña.

Helman Ghorst

Antaño, Helman Ghorst fue un hombre, pero esa vida le fue arrebatada. La pérdida de su padre y sus hermanos a causa de la plaga hizo enloquecer a Ghorst, quien se entregó al estudio de la magia negra con la esperanza de devolver a los suyos a la vida. Manfred von Carstein no pudo evitar reparar en él y le enseñó el arte de la nigromancia, transformando a Helman en algo distinto al hombre de Templehof, loco por el dolor. Ahora, viaja por la noche a bordo de un carro hecho de huesos, tirado no por caballos, sino por los hermanos que tan desesperadamente quiso salvar, los otrora apuestos herradores convertidos en una burla de la vida y obligados a vagar a la cabeza de las huestes de su siniestro hermano.

Bonificaciones de Campaña

Al ser elegido para liderar una Gran Campaña, Helman Ghorst confiere una bonificación al reemplazo de bajas de todos los ejércitos de los Condes Vampiro. Además, todas las unidades de su ejército obtendrán ataques envenenados.

Aventuras

Helman Ghorst puede embarcarse en una aventura para encontrar el Liber Noctus, un libro legendario que debilita a sus enemigos en la batalla y que le permite usar habilidades especiales con más frecuencia.

Montura única

Helman puede desbloquear el Carro de Cadáveres de los hermanos Ghorst Atraído por los restos No Muertos de sus hermanos, esta montura exclusiva mejora enormemente la fuerza de su arma y los daños provocados.

Hechizo único

El exclusivo hechizo de Helman Ghorst, el Despertar de la tumba, convoca una unidad de la Guardia de los Túmulos o, si es mejorado, convoca a un Rey Tumulario para que luche por él.

Habilidades únicas

Helman posee la habilidad única "Liderazgo desde el frente" que mejora las habilidades de los Carros de Cadáveres que llevan la plaga y el fantasmal Sagrario Mortis.

Nuevos Señores

Archilector

El Sumo Sacerdote del Culto de Sigmar es el Gran Teogonista y, bajo él, están sus dos Archilectores, sombríos e imponentes en el campo de batalla y fuera de él. Es el deber de un Archilector proteger a su pueblo y purgar semejantes maldades. Ellos encarnan el coraje guerrero del mismísimo Sigmar y lideran a sus soldados desde el frente, donde manifiestan el poder de los dioses e inspiran a ejércitos enteros a llevar a cabo actos heroicos.

Plegarias de batalla

Los Archilectores pueden aprender tres Grandes Plegarias de batalla para asistir a sus ejércitos en combate. El Martillo de Sigmar mejora las habilidades de combate cuerpo a cuerpo de los Archilectores. El Escudo de Fe es un potenciador que actúa sobre una zona para los enemigos cercanos, mejorando su resistencia a los daños. El Alma de Fuego es un poder ofensivo que actúa sobre una zona, causando daño mágico en masa a las unidades enemigas.

Strigoi Rey Necrófago

Las pálidas criaturas conocidas como Reyes Necrófagos fueron antaño altivos Vampiros Strigoi que se vieron obligados a llevar una existencia troglodita. Aunque todos los Strigoi descienden del mismo linaje ancestral de Ushoran, han evolucionado hasta llegar a ser algo mucho más oscuro y repugnante que sus hermanos. Los Reyes Necrófagos pasan sus días moviéndose sigilosamente por los lugares más recónditos del mundo, aprovechando la cobertura que les proporciona la noche para llevar a cabo su venganza al frente de un ejército de renqueantes No Muertos.

Poderosos guerreros y hechiceros, los Strigoi Reyes Necrófagos emplean una mezcla de Saber combinando hechizos del Saber de los Vampiros y el Saber de la Muerte y podrían desbloquear Engendros del Terror y acudir montados en ellos a la batalla.

Hechizo único

El exclusivo hechizo del Rey Necrófago Strigoi, el Mando de los No Muertos, convoca una unidad de Necrófagos de la Cripta, si es mejorado, convoca a una unidad de los Horrores de la Cripta para que luche por él en el combate.

Nuevas unidades

Carro de Cadáveres

Tirados por renqueantes Zombis, los Carros de Cadáveres actúan como imanes para la Magia Oscura y obtienen su poder de la tierra misma a la vez que reaniman a los muertos de su alrededor. A veces, los Carros de Cadáveres llevan una gran campana cuyo badajo no es sino un maligno imán de origen sobrenatural. Cuando el aire rebosa de magia nigromántica, la campana suena y oleadas de Magia Oscura emanan del carruaje.

El Carro de Cadáveres, como carruaje de apoyo mágico, proyecta un aura mágica conocida como Vigor Mortis, que otorga regeneración al Carro de Cadáveres y mejora el ataque cuerpo a cuerpo de las unidades No Muertas cercanas. Al mejorar el Fuego infernal, el Carro de Cadáveres otorga una mayor probabilidad de disfunción mágica a los hechiceros enemigos cercanos. Con la mejora de la Piedra impía, el Carro de Cadáveres confiere una potenciación con efecto zonal de la regeneración para las unidades No Muertas.

Sagrario Mortis

Los restos de Nigromantes y Señores Liche suelen acabar consagrados dentro de un Sagrario Mortis, una estructura de huesos soldados, envuelta en símbolos de grandeza y llevada a la guerra por una hueste de espíritus vinculados al infernal artefacto. Cargado de magia maligna e ilustrado con gran profusión de detalles, el Tomo blasfemo que porta el Sagrario Mortis ha sido creado con tanto cuidado que las almas de sus creadores se han fundido con sus hojas, hechas de piel humana. Estos libros pueden ser una bendición para los oscuros adeptos a la nigromancia.

El Sagrario Mortis, como carruaje de apoyo mágico, regenera sus propios puntos de golpe, los de las unidades amigas No Muertas y causa daño mágico a las unidades enemigas cercanas dentro del mismo radio. Además, el presente Tomo blasfemo aumenta la reserva energética de los Vientos de la Magia de su dueño. Tras haber sembrado la destrucción, el Sagrario Mortis explota en un cataclismo de energía arcana, provocando extensos daños a las unidades amigas y enemigas.

Milicia de Compañía Libre

Aunque las tropas estatales constituyen el grueso principal de las fuerzas militares del Imperio, sus filas son a menudo nutridas con regimientos de milicias para luchar donde y cuando sea necesario. Nadie sabe a ciencia cierta cuántos responderán a la leva o cuál será su capacidad para luchar en el campo de batalla. Después de todo, estas tropas no regulares no reciben instrucción alguna ni disciplina castrense.

La Milicia de Compañía Libre son tropas híbridas con un doble papel. Armadas con pistolas de corto alcance y espadas, pueden luchar según la situación lo requiera. Con la habilidad de despliegue en vanguardia, pueden adentrarse mucho en el campo de batalla.

Flagelantes

Cuando acuden a la batalla, grupos de enloquecidos Flagelantes se golpean a sí mismos hasta enloquecer y cargan directamente contra el enemigo. Luego, se lanzan al combate sin dudarlo ni un instante, aunque deban luchar en las circunstancias más adversas. Con aullidos de condenación saliendo de sus labios y visiones de martirio en sus pensamientos, los Flagelantes luchan con una ferocidad inusitada, golpeando al enemigo con sus flagelos y dejando a su paso únicamente sangre y desolación.

Los Flagelantes son Indesmoralizables y están impulsados por su Furia asesina. Su habilidad especial, La Fortaleza del Penitente, recarga enormemente sus habilidades de combate y les confiere una mayor resistencia física y defensa cuerpo a cuerpo.

Caballeros del Sol Llameante

La orden templaria del Sol Llameante se vanagloria de conocer a fondo las artes y ciencias de la guerra. Resplandecientes a lomos de sus acorazadas monturas, luchan en nombre de Myrmidia, la mismísima diosa de la guerra. Durante generaciones han luchado devotamente por el honor y la santidad del Imperio.

Los Caballeros del Sol Llameante son una poderosa caballería de choque, similar a la célebre Reiksguard, cuyos miembros portan relucientes escudos, capaces de cegar a todo aquel que desee

hacerles daño Y que les confiere una cierta resistencia frente al daño mágico. Su fervor justiciero les permite realizar ataques flamígeros.

Regimientos de Renombre

Estas son unidades de élite, legendarias en todos los anales del Viejo Mundo, y sus estadísticas son mucho mejores que las de sus contrapartidas regulares. Podrás desbloquearlas, y reclutarlas, cuando el Señor legendario bajo tu mando consiga el suficiente nivel de habilidad. Se unirán directamente a su ejército desde el menú especial de reclutamiento de los Regimientos de renombre. En este sentido, difieren de las unidades regulares, que necesitan al menos un turno en la cola de reclutamiento.

Además de unas estadísticas mejoradas, cada Regimiento de Renombre cuenta con una o más habilidades especiales en comparación con sus contrapartidas regulares.

Nota: las habilidades y los detalles de las unidades pueden cambiar.

Imperio

Almas Desoladas – Flagelantes

Incrementa el tamaño de las unidades.

Esta hermandad de fanáticos es liderada por Gerhard el Gusano, el loco profeta que luchó junto a Volkmar en la guerra contra El Elegido. De su verdadero ser poco queda ahora, sino el puro fervor que guía a sus hombres.

Venganza de Stirland – Milicia de Compañía Libre

Hostigar, proyectiles con poder de penetración, inmune a la psicología

La milicia de la Venganza de Stirland está compuesta por un hatajo de andrajosos y lastimeros sinvergüenzas, ávidos por luchar. Aunque su higiene personal deja que desear, su ansia por vengarse de los No Muertos compensa semejante carencia.

Martillo de las Brujas – Gran Cañón

Resistencia física mejorada; la munición inflige daño mágico.

Un solo regimiento es todo lo que queda de las otrora formidables baterías del Fuerte Oberstyre. El Martillo de las Brujas debe su nombre a los servicios prestados en la localidad de Gortansford, donde pulverizó al Brujo Gris con una improvisada munición que incorporaba herraduras de caballo como metralla.

Hijos de Sigmar - Espaderos

Indesmoralizables

Los Hijos de Sigmar originalmente sirvieron en los Máscaras Rojas, un regimiento que luchó junto a Volkmar contra los Norse. Son guerreros veteranos, despiadados asesinos y no sienten miedo cuando se enfrentan al mal.

Balas de plata - Arcabuceros

Hostigar, las balas infligen daño mágico

Antes de la batalla, su malhablado cuartel maestro, Bredt el Lenguaraz, da a cada uno de estos tiradores una sola bala de plata, garantizándoles así protección contra cualquier ataque de Sylvania. Sea porque funcionan sea sugestión, estos talismanes de la buena suerte tienen mucho éxito.

Hacedor de Soles – Batería de cohetes Helstorm

Ataques flamígeros, n.º de proyectiles por volea incrementado

La última invención que jamás llegó a ver completada el atolondrado alquimista de Talabheim, Jurgen Bugelstrauss, recibió el apodo de "Hacedor de Soles", pues dispara unos cohetes de fósforo que arden con un brillo cegador.

Luminarca de Templehof - Luminarca de Hysh

Alentar, Red de Amyntok

Las lentes de la Luminarca de Templehof, diseñada por Jovi Escrutasoles, el más experimentado de los Hechiceros Blancos, siguen un perfecto diseño y ofrecen un grado de enfoque sin precedentes. Su hechizo vinculado puede inmovilizar a un enemigo antes de atravesarlo con el Rayo Lumínico de Solheim.

Los Grifitas Reales de Altdorf - Semigrifos

Causa terror

A la cabeza de los Jinetes del Drakwald, los Grifitas Reales de Altdorf se cuentan entre los mejores caballeros del círculo interno de la orden.

Reiksguard de Zintler – Reiksguard

Despliegue en vanguardia

Liderada por el Mariscal del Reik Hans Zintler, la larga y frecuentemente citada historia de esta orgullosa orden les ha dado una perspectiva posicional sin igual. Expertos en maniobras de flanqueo, sus enemigos a menudo experimentan despiadados ataques aun antes de que empiece la batalla.

Condes Vampiro

Devoradores del crepúsculo – Necrófagos de la Cripta

Hostigar, despliegue en vanguardia

La mayoría de Necrófagos de la Cripta están más que dispuestos a aporrear a sus enemigos por la comida que estos representan. Los Devoradores del crepúsculo avanzan con inusitada discreción y actúan con sigilo antes de lanzarse contra su presa desde las sombras.

Demonios de Swartzhafen – Vargheists

Despliegue en vanguardia

Los una vez hermosos hijos de la dinastía von Carstein, atrapados durante muchísimos años en las cavernas mancilladas por la piedra de bruja bajo el Castillo Swarzhafen, no portan ni rastro de su antiguo intelecto. Ahora, acechan la noche a petición de Mannfred, desgarrando a sus oponentes en sangrientos jirones.

Manada de Lobos Espectrales – Lobos Espectrales

Bonif. vs gran tamaño, masa y tamaño incrementados

Con una ferocidad fuera de lo común, estos enemigos increíblemente musculosos evitan a las presas más pequeñas para ir a favor de los enemigos lo suficientemente grandes que satisfagan su famélico apetito.

Adustos – Guardia de los Túmulos

Regeneración

En la vida, estos guerreros malditos, eran la guardia de honor de Verek el Filo, primer castellano de Sternieste. En muerte, luchan con un fervor impío que resiste los golpes de sus enemigos.

Mayoral – Zombis

Tamaño incrementado y resistencia física.

Los una vez orgullosos luchadores de Sylvania, ahora reducidos a unos rastreros sirviente de la Aristocracia de la Noche, son superiores a los zombis "civiles" en todos los aspectos.

Engendros del Frío – Espectros Condenadores

Resistencia mágica, aura ralentizadora

Los guardianes de la Necrópolis de Vargravia, los Engendros del Frío obtienen el poder de la tierra

maldita e instigan una blasfema determinación en el frío corazón de los hermanos.

Garra de Nagash – Sagrario Mortis

Resistencia mágica, aura ralentizadora

Se dice que el enorme relicario de huesos de hierro de este Sagrario Mortis contiene la mano marchita, aunque aún se mueve, del mismo Nagash, otorgándole el poder impío de repeler la magia enemiga.

Raptores de Verek - Caballeros Negros

Regeneración

Condenados a luchar por el Rey Tumulario Verek el Filo, esta caballería parece imparable, sus miembros se vuelven a unir y sus huesos machacados se vuelven a recomponer ante los ojos estupefactos de sus oponentes.

Hostigadores de Konigstein – Guerreros Esqueletos

Ataques envenenados, armadura mejorada

Incluso los soldados veteranos acostumbrados a luchar contra las repiqueteantes hordas de Sylvania no están preparados para la venenosa masacre de los Hostigadores de Konigstein.

=====

Re: Nuevo DLC- The Grim & The Grave

Publicado por CeltiberoCid - 24 Ago 2016 11:56

Pues parece que es un buen DLC y a un precio razonable. Añaden Legendarios, señores, unidades, unidades de élite, mapas, etc...

Además, se lanza otro Señor Legendario gratis, que coincide con el DLC de pago, Vlad von Carstein.

=====

Re: Nuevo DLC- The Grim & The Grave

Publicado por CeltiberoJaskier - 24 Ago 2016 16:10

Trae más cosas de las que pensaba pero el precio me sigue pareciendo excesivo, son más de 7€ sin el descuento. Y es el mismo precio que la raza del Caos que me parece que es más contenido.

Ya veremos en cuanto se va quedando todo esto con las rebajas 🤖

=====

Re: Nuevo DLC- The Grim & The Grave

Publicado por CeltiberoDraco - 01 Sep 2016 17:28

¿Precio razonable?, perdóname Cid, pero de razonable tiene lo que Belén Esteban de erudita, meten unos pocos señores legendarios, unas pocas unidades y lo venden a 20 euros el dlc, lo mismo que las facciones, pero es que encima, todo el contenido viene ya en el juego, lo que hacen es ir desbloqueándolo. Nah, me parece una política rastrera que te vendan un juego por piezas, otra cosa es que te vendan un juego entero y al cabo de unos meses añadan más misiones e historia que no existía al principio, por ejemplo el "The Witcher 3", eso si que es un juego, es que encima, tiene un minijuego de cartas que es casi tan adictivo como el juego principal.

Lo cierto es que CA ya no cuida a sus gamers, lo único que le importa es hacer dinero vendiendote mierdas a precio de oro.

=====

Re: Nuevo DLC- The Grim & The Grave

Publicado por CeltiberoJaskier - 01 Sep 2016 19:08

Draco, únicamente decir que el precio son 7€ no 20€, no les des ideas 🤖

El dlc salía hoy y más de uno se lo pilló, ya nos contarán que les parece.

=====

Re: Nuevo DLC- The Grim & The Grave

Publicado por Blasterr - 02 Sep 2016 13:53

que lleguen ya las ofertas de invierno 🛒



Un saludo! 🍷

Re: Nuevo DLC- The Grim & The Grave

Publicado por CeltiberoCid - 03 Sep 2016 13:37

A mi me costó 4E a precio de cambio en Filipinas, no digo más 🤑

He empezado una nueva campaña con el Imperio, y uffff me está molando mucho mucho. Entre los rebeldes, los Hombres Bestia y las tribus de orcos sueltas no me dejan levantar cabeza...cuando llegue el Caos más me vale tener a los héroes subiditos...

Draco, como dicen, 7E no son tantos...3 cervezas o dos copas de noche.

Hay una cosa que me ha encantado, y es poder comparar las unidades perfectamente. Ahora, si seleccionas una unidad y pasas el ratón por encima de otras, te indica las diferencias de stats, lo cual es cojonudo para ver las ventajas y desventajas de cada una. Las nuevas unidades le añaden posibilidades, sobre todo los flagelantes del imperio, unos locos suicidas que mueren matando, y mucho.

çY las unidades especiales, heroicas creo que las llaman en el juego, tb molan mucho. Unidades con mejores stats que las demás, que las puedes ir comprando a medida que tus héroes suben. Le dan variedad y toques de roleo.

Saludos 🍷

Re: Nuevo DLC- The Grim & The Grave

Publicado por CeltiberoDraco - 04 Sep 2016 14:27

Vale, me equivoqué con el precio, pero da lo mismo, todas esas unidades vienen en el juego de base y las desbloqueas a base de talonario, compras un juego de 50-60 euros, para que te venga con 4 mierdas y luego pagas 7 euros por dlc, y eso este que solo son unidades, ¿cuanto cuestan los de las facciones?, porque el delc de las bestias si que fue caro 17,49 euros, lo siento pero no paso por el aro, no merece la pena una sola facción que cuesta 1/3 de lo que vale el juego supuestamente entero. Hasta que no dejemos de bailarles el agua y comprar cualquier dlc que salga a precio de oro, no dejarán de sacar juegos a medio hacer a precio de completo y después a seguir pagando una barbaridad por dlc.

Prefiero gastármelo en cervezas con mi novia y unos buenos amigos, me gasto el dinero más agusto.

PD: No es nada personal contigo Cid, por si pudiera parecerlo, es que me jode como nos ven como vacas a las que exprimir, pero vacas retrasadas, que nos venden cualquier cosa y con el famoso HIPE de los cojones, la gente no piensa y compra, haciendo de esto un ciclo sin fin.

=====

Re: Nuevo DLC- The Grim & The Grave

Publicado por CeltiberoCid - 04 Sep 2016 18:00

No, si yo no intento convencer a nadie...como dices, cada cual se gasta el dinero como quiere. Entiendo tu punto de vista, y no te falta razón...la política de DLCs se está extendiendo y no gusta a los jugadores como es lógico. Pero en mi opinión este DLC mola.

Saludos

=====