

Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por CeltíberoJaskier - 14 Jul 2016 09:45

Vídeo que se a filtrado ya en alguna revista.

Este trailer nos presenta a los Hombres Bestia, el primer dlc de facción que saldrá.

=====

Re: Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por CeltíberoDraco - 14 Jul 2016 18:06

El trailer está muy chulo, pero ya empiezan a sangrarnos a base de dlcs.

Supongo que serán unidades caras y pequeñas pero fuerte de cojones, ¿serán un híbrido entre infantería y caballería?, son mitad cabra mutante mitad toro mutante 🐐🐂

No se como consigue sobrevivir el imperio con tanto enemigo mortal.

=====

Re: Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por CeltíberoJaskier - 15 Jul 2016 15:29

No sabes tu bien lo que quieren sangrarnos.... 17,49€ va a costar, 15,74€ si lo compras antes del 28 que es el día en que sale.

Esta es la descripción del [dlc en Steam](#) :

Total War: WARHAMMER – Pack de campaña La Llamada de los Hombres Bestia

- Nueva raza de Hombres Bestia en la Gran Campaña

- Dos nuevos Señores legendarios con los que jugar
- Nueva historia de campaña "Ojo por Ojo"
- Hordas de nuevas y únicas unidades, monstruos, héroes, magia y funciones de juego

Algo se agita en los oscuros y profundos bosques del Viejo Mundo. Tras los árboles, los Caudillos reúnen grandes manadas de guerra de fieras brutales con inteligencia humana, astucia animal y una ferocidad bestial a partes iguales.

Elevándose desde lo más profundo del bosque, el atronador sonido de los cuernos de batalla rompe el silencio de la penumbra... ¡La Llamada de los Hombres Bestia se escuchará en todo el Viejo Mundo!

El pack de campaña La Llamada de los Hombres Bestia introduce la nueva raza jugable de los Hombres Bestia en Total War™: WARHAMMER®. Una raza de hordas impregnadas por el Caos que introduce aberraciones semihumanas y colosales bestias en el campo de batalla, muchas de ellas con habilidades únicas. Podrás jugar con los Hombres Bestia en la Gran Campaña, en batallas personalizadas o multijugador y en su propia historia de campaña "Ojo por Ojo".

Ojo por Ojo

Ojo por Ojo es una compacta historia de campaña en la que los Hombres Bestia inician una enloquecedora y brutal guerra de guerrillas contra la humanidad. Asumirás el papel de Khazrak Un Ojo, el legendario Señor de las Bestias; arrasarás las tierras de los hombres e intentarás aniquilar a tu archienemigo, Boris Todbringer, en un mapa de campaña densamente tupido. Pero... otras tribus de Hombres Bestia merodean en los bosques y será necesario un enorme despliegue de fuerza para garantizarte su lealtad...

Estilo de juego de campaña

Estilo de juego de horda

Como horda que son, los Hombres Bestia llevan sus infraestructuras con ellos y nunca se asientan de la manera convencional. Al contrario que las hordas de Guerreros del Caos, los Hombres Bestia poseen la habilidad de la resistencia. No sufren el desgaste causado por las luchas internas, lo que facilita la colaboración entre hordas.

Corrupción del Caos

Los Hombres Bestia también expanden la Corrupción del Caos allá donde van, desestabilizando y provocando desgaste en las fuerzas enemigas. Sus nuevos héroes, cadenas de edificios, cuadros tecnológicos, opciones de reclutamiento, cuadros de habilidades de héroes y Señores, y un Saber de la Magia exclusivo, el Saber de lo Salvaje, te ofrecen una nueva y salvaje manera de jugar.

Furia bestial

Cuando los ejércitos de los Hombres Bestia saquean o hacen la guerra, aparece un indicador de "Furia bestial" hasta crearse una nueva Gran Manada, una horda de Hombres Bestia controlada por IA que puede ser dirigida contra objetivos específicos o apoyar al ejército principal. Si la Furia bestial cae demasiado bajo, se pueden producir luchas internas y rebeliones.

Actitudes de ejército exclusivas

Los Hombres Bestia tienen actitudes de ejército únicas. La "emboscada de los Hombres Bestia" es su actitud predeterminada, y permite que el ejército pueda tender emboscadas sobre la marcha.

La actitud "acampamento oculto" mantiene al ejército escondido para que te puedas centrar en la infraestructura y el reclutamiento.

Los caminos de las bestias permiten a los ejércitos atravesar terreno impasable mediante secretas sendas solo conocidas por su especie. Si atacan a un ejército con esta actitud, la batalla resultante tendrá lugar en uno de los nuevos e impresionantes mapas de los caminos de las Bestias.

Como las demás razas, los Hombres Bestia también pueden adoptar la actitud de "asalto" para obtener ingresos, incrementar su Furia bestial y crear tumultos y desórdenes en territorio enemigo.

Exclusivas opciones tras la batalla

Al conquistar asentamientos enemigos, los Hombres Bestia tienen dos nuevas opciones posteriores a la batalla: "arrasar y asolar" o "profanar y asolar". Ambas opciones arrasan el asentamiento, pero la primera ofrece un mayor botín y la segunda erige un pilar del rebaño en el lugar del enclave destruido. Esto genera una mayor Corrupción del Caos en la provincia y confiere una gran bonificación al crecimiento de la población.

La noche de la Luna Oscura

Los Hombres Bestia comparten un vínculo oscuro con la Luna del Caos, Morrslieb. Esto queda patente en acontecimientos que se producen con la luna llena durante la campaña de los Hombres Bestia, durante la cual deberás decidir cuál es la mejor manera de apaciguar a la luna del Caos.

Señores legendarios

La Gran Campaña de los Hombres Bestia puede ser dirigida por uno de los dos Señores legendarios, cada uno con su cuadro de habilidades propios, cadenas de aventuras, objetos legendarios y posición inicial en la Gran Campaña: Khazrak Un Ojo o el Chamán del Rebaño, Malagor el Profeta Oscuro.

Khazrak Un Ojo

Dotado con la paciencia y la astucia estratégica de los generales más expertos, Khazrak Un Ojo inicia una gran guerra de guerrillas, atacando con fuerza allá donde el enemigo es más débil y desapareciendo entre las sombras para planificar el próximo golpe. El único hombre que es capaz de vencerlo es Boris Todbringer de Middenheim, que ya le sacó un ojo con su Colmillo Rúnico. Ahora Khazrak se ha lanzado a la ofensiva una vez más. Hostiga a su archienemigo para hacerle pagar aquella afrenta. ¡Ojo por Ojo!

Khazrak Un Ojo tiene dos cadenas de aventuras que le proporcionan objetos únicos: Azote, un látigo despiadado y la Malla oscura, una armadura mágica.

Khazrak tiene las habilidades de Resistencia a los proyectiles (15%), Resistencia, Alentar, Ocultarse (en bosques) y Furia primitiva (ver "Habilidades únicas", más adelante, para más información).

Si eliges a Khazrak Un Ojo como tu Señor legendario inicial, tu raza obtiene +10% de ingresos de los asaltos y +5 de liderazgo cuando luches contra humanos.

Malagor el Profeta Oscuro

Malagor es el gran verdugo de la humanidad. Cuando Malagor y sus hordas atacan un asentamiento humano, este se deleita sacrificando a los sacerdotes en los mismos altares que honraron. Ningún acto de blasfemia es demasiado abominable y ninguna profanación es demasiado sucia para Malagor el Profeta Oscuro.

Malagor tiene una sola cadena de aventuras que le ofrece un único objeto, los Iconos de villanía. Estos reducen el coste de reclutamiento e incrementan el rango de los Chamanes del Rebaño. En la batalla, los iconos aumentan el daño que reciben aquellos que estén alrededor de Malagor.

Malagor tiene las habilidades de Resistencia a los proyectiles (15%), Resistencia, Alentar, Ocultarse (en bosques) y Furia primitiva (ver "Habilidades únicas", más adelante, para más información). Malagor también puede desbloquear una habilidad única en el nivel 15: "Se aproxima algo siniestro", que confiere un hechizo permanente a Malagor, causando -4 de liderazgo a las unidades enemigas cercanas en combate y -3 de liderazgo a los ejércitos enemigos en cualquier región del mapa de la campaña que pertenezca a Malagor.

Si eliges a Malagor el Profeta Oscuro como tu Señor legendario inicial, tu facción podrá desplegar un Chamán del Rebaño +1 y todos tus personajes ganarán un +5% de capacidad de movimiento.

Héroes

Los Hombres Bestia pueden reclutar y desplegar dos tipos de héroes únicos.

Minotauro Destripador

Los Minotauros Destripadores son unas enormes bestias con cuernos, están especializados en la lucha cuerpo a cuerpo y constituyen la especie más poderosa de entre los Minotauros.

Chamán del Rebaño

Los Chamanes del Rebaño son héroes hechiceros, versados en el Saber de la Muerte, el Saber de las Bestias y, además, cuentan con un saber exclusivo de los Hombres Bestia, el Saber de lo Salvaje.

Unidades del campo de batalla

Habilidades únicas

Las unidades de los Hombres Bestia se benefician de algunas habilidades pasivas exclusivas que otorgan ventajas en combate. Estas son:

Resistencia

La Resistencia evita el desgaste provocado por las luchas internas entre hordas cercanas en el mapa de la campaña.

Furia primitiva

La habilidad Furia primitiva mejora continuamente su velocidad, la bonificación de carga y su ataque cuerpo a cuerpo.

Escandalosos

Los Centigors se envalentonan al luchar, beber y festejar juntos, lo que los hace inmunes a la pérdida de vigor, además de ofrecerles una bonificación al liderazgo siempre que su moral no flaquea.

Ansia de sangre

Mejora la bonificación de carga de una unidad, su velocidad, el daño por armas y su ataque cuerpo a cuerpo.

Devorador de almas

Cualquier hechicero cerca del aura de un Cigor tendrá más posibilidades de sufrir una disfunción mágica.

Carga atronadora

Ofrece mejoras a la velocidad de ataque del Garragor y a la bonificación de carga.

Despliegue en vanguardia

Permite que se puedan desplegar grandes secciones del ejército fuera de la zona normal de despliegue y en lo más profundo del campo de batalla, preparadas para entrar en combate con el enemigo y atacar rápidamente.

Unidades de nivel 1

Cazador Ungor: infantería de proyectiles (nivel 1), arquero

Habilidades: Hostigar, Resistencia, Despliegue en vanguardia, Furia primitiva

Rebaño de Lanceros Ungors: infantería cuerpo a cuerpo (nivel 1), lanceros

Habilidades: Resistencia, Ocultarse, Furia primitiva, Despliegue en vanguardia

Mastín del Caos: Bestia cuerpo a cuerpo (nivel 1), muy veloz

Habilidades: Resistencia a los proyectiles, Resistencia, Ocultarse

Unidades de nivel 2

Rebaño de Ungors (escudos): infantería cuerpo a cuerpo (nivel 2), lanzas y escudos

Habilidades: Hostigar, Resistencia, Despliegue en vanguardia, Furia primitiva

Rebaño de Lanceros Ungors (escudos): infantería cuerpo a cuerpo (nivel 2), lanzas y escudos

Habilidades: Resistencia, Ocultarse, Furia primitiva, Despliegue en vanguardia

Mastín del Caos (veneno): Bestia cuerpo a cuerpo (nivel 2), muy veloz

Habilidades: Resistencia a los proyectiles, Resistencia, Ocultarse, Ataques envenenados

Unidades de nivel 3

Centigor: caballería monstruosa cuerpo a cuerpo (nivel 3), muy veloz, despliegue en vanguardia

Habilidades: Resistencia, Despliegue en vanguardia, Furia primitiva, Borracho

Rebaño de Gors: Infantería cuerpo a cuerpo (nivel 3), hacha

Habilidades: Resistencia, Ocultarse, Furia primitiva

Rebaño de Gors (escudos): Infantería cuerpo a cuerpo (nivel 3), hacha

Habilidades: Resistencia, Ocultarse, Furia primitiva

Rebaño de Garragors: bestia monstruosa cuerpo a cuerpo (nivel 3), poder de penetración

Habilidades: Resistencia, Causa miedo, Carga atronadora

Minotauro: infantería monstruosa cuerpo a cuerpo (nivel 3), acorazado

Habilidades: Resistencia, Causa miedo, Ansia de sangre

Unidades de nivel 4

Rebaño de Bestigors: infantería cuerpo a cuerpo (nivel 4), gran hacha (poder de penetración)

Habilidades: Resistencia, Furia primitiva, Ocultarse

Engendro del Caos: infantería monstruosa cuerpo a cuerpo (nivel 4)

Habilidades: Resistencia, Causa miedo, Indesmoralizable

Centigor (hachas arrojadizas): caballería de proyectiles monstruosa (nivel 4), poder de penetración, escudado, muy veloz

Habilidades: Resistencia, Despliegue en vanguardia, Furia primitiva, Borracho

Carro de Garragors: carro (nivel 4), acorazado, poder de penetración

Habilidades: Resistencia, Causa miedo, Carga atronadora, Furia primitiva

Minotauro (escudos): infantería monstruosa cuerpo a cuerpo (nivel 4), acorazado y escudado

Habilidades: Resistencia, Causa miedo, Ansia de sangre

Unidades de nivel 5

Centigor (armas a dos manos): caballería cuerpo a cuerpo monstruosa (nivel 5), poder de penetración, muy veloz

Habilidades: Resistencia, Despliegue en vanguardia, Furia primitiva, Borracho

Minotauro (armas a dos manos): infantería monstruosa cuerpo a cuerpo (nivel 5), acorazado, poder de penetración

Habilidades: Resistencia, Causa miedo, Ansia de sangre

Cigor: artillería monstruosa (nivel 5), arma de proyectiles especial, muy largo alcance, causa terror

Habilidades: Resistencia, Causa miedo, Causa terror, Devorador de almas

Gigante del Caos: monstruo (nivel 5), poder de penetración

Habilidades: Resistencia, Causa miedo, Causa terror

=====

Re: Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por CeltiberoDraco - 15 Jul 2016 17:31

Cojonuda la información del dlc Jask, muy chetados veo a los hombres bestia en combate, supongo que crear ejércitos grandes será más difícil al no tener asentamientos estables. Son una especie de mezcla entre jugar con orcos y con las ordas del caos.

=====

Re: Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por CeltiberoCid - 16 Jul 2016 19:49

8,50e no son nada al cambio! Ya tenéis la excusa para venir a Filipinas a vivir xD

=====

Re: Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por Blasterr - 19 Jul 2016 07:14

Buff putos dlc que caros son... hare como siempre.. cuando valgan 5 € ya me los comprare.. mientras tanto tiro con lo que tengo(juego basico) y el overwatch xD

Un saludo 



PD: vives en filipinas cid?

=====

Re: Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por CeltiberoJaskier - 19 Jul 2016 16:45

Vídeo de la campaña

=====

Re: Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por leeeix - 28 Jul 2016 11:36

Hola celtiberos 🧐

Se os ha activado el DLC de los hombres bestia ya? a mi todavia no...



Re: Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por CeltiberoCid - 29 Jul 2016 06:55

Si, yo lo descargue anoche. Creo que la hora cero eran las 00:00 GMT

=====

Re: Call of the Beastmen - DLC de Facción

Publicado por CeltiberoCid - 05 Ago 2016 11:29

Si te acabas la campanya de Khazrak Un Ojo desbloqueas a un heroe del imperio, no recuerdo el nombre.

=====