

Link do produktu: <https://abrakadabra.shop.pl/white-dwarf-nr-501-p-25.html>



## WHITE DWARF nr 501

Cena	<b>7,00 zł</b>
Cena poprzednia	<b>35,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępność - 3 dni</b>
Czas wysyłki	<b>3 dni</b>
Numer katalogowy	<b>WD501</b>
Kod EAN	<b>9772658712024</b>

### Opis produktu

## WHITE DWARF nr 501

### **UWAGA! uszkodzona okładka w okolicy kodu kreskowego.**

**WHITE DWARF** to oficjalny miesięcznik Warhammera, wypełniony nowymi zasadami, krótkimi historiami, regularnymi felietonami, gośćmi specjalnymi i nie tylko. Czasopismo w języku **ANGIELSKIM**.

Oto, czego możecie się spodziewać w wydaniu 501:

**Kontakt!** - Listy, pytania i zdjęcia miniatur nadesłane przez naszych czytelników.

**Światy Warhammera** - To koniec Ery Bestii! Phil przygląda się niektórym z największych potworów tej epoki.

**BUNKIER BIAŁEGO KARŁA!** - Wprowadzenie do akcji w tym miesiącu w bunkrze Białego Karła.

**Wyzwania** - Oni są najpotężniejsi z potężnych. Podejmij wyzwanie z Bogami Wojny i malowania!

**The Spearhead League** - Wprowadzamy Ligę Szpicy Ery Sigmara. Czy jesteś gotowy do bitwy?

**Scenariusze miesiąca** - Nowe scenariusze do Warhammera 40,000 i Age of Sigmar, a także pustynna wojna Kill Team.

**Szkolenie podstawowe** - Porady dotyczące gier i taktyki. Ten problem, zajmujący się słabościami armii w AoS.

**Hobbystyczne Hangout** - Podstawowy przewodnik po malowaniu podstaw swoich figurek.

**Satellite Uplink** - Przedstawiamy drugą część wyzwania malarskiego Rusty Nurgling. A do tego Bogowie Wojny!

**Bunkier Bingo!** - Jak idzie Ci w tym roku arkusz bingo? A co porabia zespół Białego Karła?

### **WARHAMMER 40,000**

**Zatoka Makhis** - Zespół wystawowy Warhammer World wyjaśnia, w jaki sposób stworzył oszałamiającą planszę do epickiego raportu z bitwy z ostatniego numeru.

**Anomalia Nefilim: Siły Chaosu** - Podczas gdy Imperium walczy z zagrożeniem ze strony Nekronów, siły Chaosu podważają rzeczywistość. To pewnie ten nikczemny Vashtorr...

**Tempus Purgatus** - Niech to będzie zaraźliwe, nie, och! Przesuwa czasowe ekstremalne doświadczenie Mechanicus Adeptus i Necrons, historia łuku to z trzech części w!

**Rozłamy w rzeczywistości** - Czy kiedykolwiek chciałeś móc strzelać z zakrętów? Cóż, teraz możesz to zrobić dzięki

---

zakrzywianiu kul regułem szczelin rzeczywistości (potrójne R) dla akcji abordażowych.

## **WARHAMMER AGE OF SIGMAR**

**Arkana Arka: Vermindoom** – Traktat o kosmologii Krain Śmiertelników i niepokojącym pojawieniu się przerażającego Vermindooma!

**The Ravening** – Na polu bitwy pod Fortem Banehearth dwaj bracia próbują uciec przed robactwem wroga. Ale nie wszystko jest takie, jak się wydaje w tej krótkiej historii.

**Zasady zaangażowania** – Drzewa żyją, a one próbują nas pożreć! Wprowadzamy nowy zestaw zasad walki w głębinach Gnarlwood.

**Lawina Azghaala** – Prezentujemy imponujące Ironjawz Roba Hebblethwaite'a, które zjechały z gór Ghur w poszukiwaniu dobrego złomu.

**Stos i powódź** – Zmierz się z żDo każdego egzemplarza numeru 501 dołączona jest również kartonowa wkładka, która zawiera 6 kart Kill Team Desert Warfare, 1x kartę Paint Recipe, 1x Bunywiołami dzięki nowym zasadom Okrzyku Wojennego dla mściwych elfów rzecznych i ognistych gheistów Nighthaunt.

## **INNE GRY**

**Warhammer: Herezja Horusa** – Wiek ciemności

**Najazd na Ollanz-Mu - Siedmiu Pretorów Legionów**, zarówno Lojalistów, jak i Zdrajców, zbiera nowe armie, aby bronić Gromady Ollanz podczas Herezji Horusa.

Do każdego egzemplarza numeru 501 dołączona jest również kartonowa wkładka, która zawiera 6 kart Kill Team Desert Warfare, 1x kartę Paint Recipe, 1x Bunker Achievement Cards, 6x Boarding Actions Echo Fissure Tiles oraz 1x dwustronną kartę ze scenariuszem miesiąca dla Warhammer 40,000 i Warhammer Age of Sigmar.