

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



WHITE DWARF nr 501

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

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.