Dane aktualne na dzień: 17-11-2026 03:36

Link do produktu: https://twojehobby.eu/age-of-sigmar-core-book-p-4863.html



AGE OF SIGMAR: CORE BOOK

Cena	**206,00 zł**
Dostępność	**Aktualnie Niedostępny**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**80-02**
Kod producenta	**60040299156**
Kod EAN	**9781804573600**
Producent	**Games Workshop**

Opis produktu

AGE OF SIGMAR: CORE BOOK

Era Sigmara rozpoczęła się wraz z gromkim przybyciem Wiecznościowców Stormcast, niesionych przez niebiańską burzę Boskiego Króla Sigmara Heldenhammera. Są wielkimi bohaterami, porwanymi w momencie śmierci i magicznie przekutymi – ci złoci wojownicy zostają rzuceni do walki przeciwko wszystkim, którzy zepsują, zepsują i zniszczą Śmiertelne Królestwa.

Podczas gdy Sigmar i jego panteon Porządku dążą do pomyślności w tych mrocznych czasach, Wielki Nekromanta Nagash organizuje siły Śmierci, aby zdobyć dla siebie każdą ostatnią duszę. Tymczasem Kragnos prowadzi dzikie siły Zniszczenia w dzikim szale w cywilizowanym świecie, podczas gdy Bogowie Chaosu przygotowują się do podbicia ostatnich nieskorumpowanych bastionów w świecie konfliktów i niepokojów. To nowa epoka, czas potężnych bitew i niekończącej się wojny. To jest Era Sigmara!

Age of Sigmar to epicka sceneria zamieszkana przez niezliczone armie, potężnych bohaterów i wspaniałe potwory. Jest gospodarzem rozległych, obejmujących całe królestwa wojen między siłami Porządku, 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 Cytadeli 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 panujący niegdyś pokój.

- Wiek Sigmara, w którym czempioni Boskiego Króla walczą z jego wrogami we wszystkich formach. Od mściwych Wojen o Bramę Wymiaru, które odrzuciły Chaos z wielu twierdz Zakonu, przez kataklizmiczne 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 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 Cytadeli, 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 część tej książki z zasadami 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 gotowe mapy, warunki zwycięstwa, zwroty akcji i fortele.
– Połączenie różnych opcji pozwala na rozegranie ponad 1200 różnych rodzajów scenariuszy otwartej wojny.

Dopasowana gra
Zaprojektowana, aby zapewnić obu graczom równe szanse, dopasowana gra oferuje graczom równe szanse na zwycięstwoory oparte na zasadach budowy armii opartych na punktach i konkurencyjnym zestawie 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, na 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, a często kulminacją takiej kampanii jest brutalna, nie-trzymana-oblężenie przedawnione.

- 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 wygranie dnia ze wszystkimi innymi przeciwnikami, ale czy to ty wyjdziesz 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.

- Producent - **Games Workshop**

- Paleta **- Warhammer 40000**
- Ilość - **1 Sztuka**
- Zawartość - **1 Książka**