Dane aktualne na dzień: 17-11-2026 04:10

Link do produktu: https://twojehobby.eu/warhammer-40000-codex-orks-hb-english-gamesworkshop-p-1209.html



Warhammer 40000: CODEX: ORKS (HB) (ENGLISH) , GamesWorkshop

Cena	**130,00 zł**
Dostępność	**Niedostępny**
Numer katalogowy	**CODEX: ORKS (HB) (ENGLISH)**
Kod producenta	**50-01-60**
Kod EAN	**9781788262620**
Producent	**Games Workshop**

Opis produktu

Warhammer 40000: CODEX: ORKS (HB) (ENGLISH) , GamesWorkshop

Codex: Orks zawiera bogactwo tła i reguł - ostateczna książka dla kolekcjonerów Orków. W tej 136-stronicowej oprawie twardej znajdziesz:

- Barbarzyńskie Hordy: historia, motywacje i przekonania Orków - rasa, która uniknęła niepokojów innych, bardziej filozoficznych stworzeń, po prostu czerpiąc zadowolenie z uderzania wszystkiego.
- The Green Menace: przegląd społeczeństwa i ekologii Orków, teorie na temat tego, w jaki sposób ich liczba rośnie tak szybko, oraz szczegóły dotyczące ich wieszaków - Gretchinów i Snotlingów, którzy wykonują staranne zadania w zamian za ochronę.
- Greenskin Kultur: opisywanie hierarchii Orków, ich doskonałości w prowadzeniu działań wojennych i pragnienia szybkości i dakka, ta sekcja pokazuje sposób życia Orków.
- The Ork Gods: Gork (brutalny, ale kunnin)) i Mork (kunnin ”, ale brutalny), bogowie uhonorowani przez zniszczenie i przywołani przez ogromne opancerzone kombinezony wojenne, zaprojektowane do rozbijania rzeczy.
- Szczegóły dotyczące plemion i klanów Orków, z opisami, tłem i heraldyką dla następujących: Goffs, Evil Sunz, Axes Blood, Deathskulls, Bad Moons, Snakebites i Freebooterz.
- Wybór glifów Orków - lista obrazków i ich znaczenia, które pomogą Ci dostosować własną kolekcję Orków.
- Zebranie Waaagh !: wojna w skali apokaliptycznej, Waaaghs! może połknąć całe cywilizacje
Zasady

Tutaj znajdziesz wszystko, czego potrzebujesz, aby zdobyć orkową armię przygotowaną do gry w Warhammer 40 000:

- 47 arkuszy danych określających zasady korzystania z każdej jednostki Orków w grach Warhammera 40 000
- Gunz i Gubbinz: profile wszystkich broni i bojowników Orków, niezależnie od tego, czy walczą na odległość, czy w walce wręcz
- Wartości punktów dla wszystkich figurek, broni i bojowników do wykorzystania w dopasowanych grach
- Ways of the Warbands - zasady dla armii kutych w bitwie, w tym:
- Clan Kulturs: szczególne zasady dla Goffów, Bad Moons, Evil Sunz, Deathskulls, Snakebites, Blood Axes i Freebooterz
- Zdolności armii odzwierciedlające metody wojny Orków na stole
- 26 unikalnych znaczników
- 6 unikalnych cech Warlordów możliwych do użycia przez dowolnego dowódcę Orków, z 7 innymi dostępnymi dla tych samych klanów opisanych w sekcji Kultura klanów
- Shiny Gubbinz: 13 unikalnych broni i artefaktów dostępnych tylko dla Orków;
- Power of the Waaagh !: 6 mocy psychicznych właściwych dla modeli Ork ze słowem kluczowym Psyker
- 6 celów taktycznych unikalnych dla Orków