



3 Ястребы Бахаррота

АРМИЯ



Воин

0 Подвижный.
Этот отряд получает +3 АТК до тех пор, пока он на одной планете с Вашим военачальником.

2

112

Студия «ЭНТЕЗИ» "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

1 Бахаррот

Военачальник

Воин, Лорд-Феникс



Подвижный.
"Ветра судьбы направят мой клинок".

2

6

7 7

111

Студия «ЭНТЕЗИ» "PHANTOM" 2014 © Games Workshop 2014

3 Ястребы Бахаррота

АРМИЯ



Воин

0 Подвижный.
Этот отряд получает +3 АТК до тех пор, пока он на одной планете с Вашим военачальником.

2

112

Студия «ЭНТЕЗИ» "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

3 Ястребы Бахаррота

АРМИЯ



Воин

0 Подвижный.
Этот отряд получает +3 АТК до тех пор, пока он на одной планете с Вашим военачальником.

2

112

Студия «ЭНТЕЗИ» "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

1 Знамя Пепельного Неба

ПОДДЕРЖКА



Улучшение

Реакция: После того, как отряд передвинется с одной планеты на другую, истощите эту карту, чтобы дать ему +2 АТК в его следующей атаке в этой фазе.

113

Студия «ЭНТЕЗИ» "PHANTOM" 2014 © Games Workshop 2014

3 Ястребы Бахаррота

АРМИЯ



Воин

0 Подвижный.
Этот отряд получает +3 АТК до тех пор, пока он на одной планете с Вашим военачальником.

2

112

Студия «ЭНТЕЗИ» "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

0 Плач Ветра

СОБЫТИЕ



Тактика

Реакция: После того как отряд передвинулся с одной планеты на другую, передвиньте этот отряд на соседнюю планету.

Никто не может попасть в воздухе в стремительных ястребов, элегантных и смертоносных.

115

Студия «ЭНТЕЗИ» "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

1 Сияющий клинок

ДОВОСКОК



Реликвия, оружие

Ограничение в 1 реликвию на игрока. Прикрепите к отряду со свойством **подвижный**.

Перехват: Когда отряд с этим довеском объявится атакующим, вместо этого объявите атаку по вражескому отряду на соседней планете.

114

Студия «ЭНТЕЗИ» "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

0 Плач Ветра

СОБЫТИЕ



Тактика

Реакция: После того как отряд передвинулся с одной планеты на другую, передвиньте этот отряд на соседнюю планету.

Никто не может попасть в воздухе в стремительных ястребов, элегантных и смертоносных.

115

Студия «ЭНТЕЗИ» "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

7 **Хищник Космических волков**
АРМИЯ

Техника, Космические волки, элитный

5 Нельзя прикреплять довески **вооружение**.
Реакция: После того как Вы ввели в игру этот отряд, Ваш противник не может отправить на эту же планету своего военачальника в этом раунде, если только, это не последняя планета в игре.

121

0 **Первобытный зов**
СОБЫТИЕ

Сила, космические волки

Реакция: После того как Ваш военачальник сделал выбор планеты, где находится вражеский военачальник, доберите из своей колоды 3 карты. Использовать только 1 раз в раунд.

122

2 **Священная Библиотека**
ПОДДЕРЖКА

Дислокация

Действие: Истощите эту карту поддержки, чтобы отряд-цель на планете без вражеского военачальника получил -2 ATK до конца фазы.

123

6 **Боевой вагон с башнями стволами**
АРМИЯ

Техника, элитный

4 Нельзя прикреплять довески **вооружение**.
Перехват: Когда этот отряд уничтожен, введите в игру на этой планете 4 жетона **снотлингов**.

124

2 **Ражденые для махака**
СОБЫТИЕ

Сила

Перехват: Когда отряд под Вашим контролем покидает игру с планеты, где находится Ваш военачальник, нанесите повреждение, равное напечатанной ATK этого отряда другому вражескому отряду на этой же планете.

125

3 **Сквигцировать**
СОБЫТИЕ

Сила

Действие в бою: Выберите в качестве цели отряд, у которого нет признака **техника**. До конца фазы показатель ATK этого отряда равен 1, а текст с описанием считается пустым (за исключением **признаков**). Так же он получает признак **сквиг**.

126

7 **Древний хранитель секретов**
АРМИЯ

Демон, Слаанеш, элитный

5 Нельзя прикреплять довески **Вооружение**.
Действие: Пожертвуйте отряд **культист**, чтобы вернуть в готовность этот отряд.

127

2 **Искушение Слаанеша**
ДОВЕСОК

Сила, Слаанеш

Прикрепите к планете.
Стоимость ввода на эту планету каждого вражеского отряда повышается на 1.
Спровоцированная реакция: После того как на планете с этим довеском закончилась битва, принесите в жертву эту карту.

128

2 **Гибельная сирена**
ДОВЕСОК

Вооружение, Слаанеш

Прикрепите к отряду под Вашим контролем.
Реакция: После того, как отряд с этим довеском использовал способность **эффект по зоне**, также нанесите повреждение всем вражеским отрядам на соседних, с этой, планетах. Затем принесите в жертву отряд с этим довеском.

129

6 **Визжащий василиск**
АРМИЯ

Техника, артиллерия, элитный
3 Нельзя прикреплять довески
5 Вооружение.
Стрелковый.
Реакция: После того как отряд нанес повреждение вражескому отряду, истощите карту-цель поддержки.

130

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 **Мандат Императора**
СОБЫТИЕ

Тактика

Действие в бою: Истощите вражеский отряд-цель на планете, где нет вражеского военачальника. Потом нанесите повреждения другому отряду-цели на этой планете, равные ATK истощенного отряда.

131

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

4 **Опытные воины из Вюр'ла**
АРМИЯ

Солдат, шас'ла

4 До тех пор, пока у Вас на одной планете с этим отрядом есть отряд с признаком **эфирный**, он получает свойство **стрелковый**

3 Опыт и ярость Касты огня, плюс усиление за счет присутствия Эфирных.

132

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 **За Тау'ва!**
СОБЫТИЕ

Тактика, маневр

Действие: Истощите Вашего военачальника, чтобы вернуть в готовность каждый отряд под Вашим контролем с одним и более довесками.

133

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

4 **Инквизитор Каус Врот**
АРМИЯ

Псайкер, инквизитор

3 **Реакция:** После того, как этот отряд входит в игру, каждый игрок, если может, должен скинуть с руки карты, чтобы осталось только 4 карты.

5 Будучи могущественным псайкером, Врот перенаправляет гнев Императора для достижения своих целей.

134

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

3 **Элита огненных воинов**
АРМИЯ

Солдат, шас'ла

1 **Перехват:** Когда вражеский отряд объявляет атаку по Вашему отряду на этой планете, вместо выбранного к атаке отряда Вы можете поставить этот.

5

135

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

5 **Злобный кровопускатель**
АРМИЯ

Демон, Кхорн, элитный

4 Нельзя прикреплять довески
4 вооружение.
Эффект по зоне (3).

136

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 **Бойцы колизера**
АРМИЯ

Воин, ведьма

1 **Реакция:** После того, как этот отряд был введен в игру, положите верхнюю карту-событие из Вашей колоды сброса себе в руку.

2

137

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

3 **Огненный клинок Кайс'вре**
АРМИЯ

Солдат, шас'ла

2 **Перехват:** После того, как Вы использовали карту в качестве карты-щита, этот отряд получает 1 значок щита.

3

138

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014



Уриэн Ракарт
Ученый, гемункул

Окровен: Если этот Военачальник погибнет, Вы проиграли.

1
6

Студия энцизи "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

An illustration of a Necron Lord, a skeletal figure with a skull, wearing a dark cloak and holding a staff. The background is a pinkish-purple nebula.

2 **ИЗУВЕЧЕННЫЕ ОСТАТКИ**
АРМИЯ

3 **Существо,**
Действие: Сбросьте с руки карту с признаком **пытка**, чтобы вернуть этот отряд в состояние готовности.
"Изувеченные" живут лишь ради того, чтобы служить своим Гемункулам, выполняя роль оживших инструментов для пыток."

117

УРИЗН РАКАРТ
Ученый, гемункул

Стоимость ввода в игру карты-события со свойством **пытка** снижена на 1.
Стоимость ввода в игру карты-события без свойства **пытка** повышена на 1.
"Мне нужна еще одна игрушка для утех. Эта, кажется, поломалась."

2
6

116

2 **ИЗУВЕЧЕННЫЕ ОСТАТКИ**
АРМИЯ

3 **Существо,**
Действие: Сбросьте с руки карту с признаком **пытка**, чтобы вернуть этот отряд в состояние готовности.
"Изувеченные" живут лишь ради того, чтобы служить своим Гемункулам, выполняя роль оживших инструментов для пыток."

117

1 **ЭКСПЕРИМЕНТЫ РАКАРТА**
СОБЫТИЕ

Тактика, пытка
Действие: Назовите тип карты (**отряд, поддержка, довесок или событие**). Ваш оппонент обязан сбросить с руки 1 карту такого типа, или же нанести 1 повреждение своему военачальнику."

118

2 **ДОВЕСОК**

ИХОРНАЯ РУКАВИЦА
Оружие, вооружение
Прикрепите к Вашему военачальнику.
Реакция: После того, как Вы сыграли карту-событие с признаком **пытка**, истощите военачальника с этим довеском, чтобы скопировать эффекты карты-события. Вы можете выбрать для эффекта новую цель."

119

1 **ЭКСПЕРИМЕНТЫ РАКАРТА**
СОБЫТИЕ

Тактика, пытка
Действие: Назовите тип карты (**отряд, поддержка, довесок или событие**). Ваш оппонент обязан сбросить с руки 1 карту такого типа, или же нанести 1 повреждение своему военачальнику."

118

1 **ЭКСПЕРИМЕНТЫ РАКАРТА**
СОБЫТИЕ

Тактика, пытка
Действие: Назовите тип карты (**отряд, поддержка, довесок или событие**). Ваш оппонент обязан сбросить с руки 1 карту такого типа, или же нанести 1 повреждение своему военачальнику."

118

1 **ПОДДЕРЖКА**
ТЕМНИЦА УРИЕНА

Дислокация
Ваш противник начинает играть с открытой верхней картой его колоды.
Действие: Истощите эту карту поддержки, чтобы сбросить верхнюю карту каждой из колод игроков, или каждый игрок берет из колоды по 1 карте."

120

1 **ЭКСПЕРИМЕНТЫ РАКАРТА**
СОБЫТИЕ

Тактика, пытка
Действие: Назовите тип карты (**отряд, поддержка, довесок или событие**). Ваш оппонент обязан сбросить с руки 1 карту такого типа, или же нанести 1 повреждение своему военачальнику."

118