



2 **Погонщики химер Кит**
АРМИЯ



Воин, повелитель тварей, ведьма

1 **Реакция:** После того как эта карта вошла в игру, положите карту-жетон **химера** на этой же планете.

2 Целая стая химер материализовалась из ужасного кошмара...

005 05/08 100

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

101 **Повелитель своры Кит**
ВОЕНАЧАЛЬНИК
Воин, суккуб, ведьма



Реакция: После того как этот военачальник подтвердил свой выбор планеты, введите в игру на этой планете жетон химеры.

"Боль - это искусство, а коллизей - мое полотно".

2 **6** **7** **7**

005 05/08 100

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 **Погонщики химер Кит**
АРМИЯ



Воин, повелитель тварей, ведьма

1 **Реакция:** После того как эта карта вошла в игру, положите карту-жетон **химера** на этой же планете.

2 Целая стая химер материализовалась из ужасного кошмара...

005 05/08 100

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 **Погонщики химер Кит**
АРМИЯ



Воин, повелитель тварей, ведьма

1 **Реакция:** После того как эта карта вошла в игру, положите карту-жетон **химера** на этой же планете.

2 Целая стая химер материализовалась из ужасного кошмара...

005 05/08 100

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

1 **ПОДДЕРЖКА**
Погово химер



Дислокация

Действие: Истощите эту карту поддержки, чтобы предвинуть любое число карт-жетонов **химера** на планету-цель.

Порождения варпа, известные как химероиды, являются воплощением кошмаров которые обрели тело в виде этих ужасных тварей.

005 05/08 101

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 **Погонщики химер Кит**
АРМИЯ



Воин, повелитель тварей, ведьма

1 **Реакция:** После того как эта карта вошла в игру, положите карту-жетон **химера** на этой же планете.

2 Целая стая химер материализовалась из ужасного кошмара...

005 05/08 100

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 **Договор гемункула**
СОБЫТИЕ



Тактика

Действие при вводе в игру: Принесите в жертву отряд, чтобы сбросить с руки Вашего противника одну случайную карту. Затем возьмите из своей колоды две карты.

005 07/08 102

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

1 **ДОВЕСОК**



Агонизатор Брен

Оружие, вооружение

Прикрепите к отряду-армии.

Отряд с этим довеском получает +1 АТК за каждую карту-жетон **химера** под Вашим контролем.

Повелитель тварей Брен создал эти агонизаторы для лучшего контроля химер в бою.

005 05/08 103

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 **Договор гемункула**
СОБЫТИЕ



Тактика

Действие при вводе в игру: Принесите в жертву отряд, чтобы сбросить с руки Вашего противника одну случайную карту. Затем возьмите из своей колоды две карты.

005 07/08 102

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014



1 **СИБАРИТ-СНАЙПЕР**
АРМИЯ

Воин, кабалист

2 Стрелковый. (Этот отряд проводит атаку во время перестрелки до начала ближнего боя).

1

104

2 **ИНКУБ-ВОИН**
АРМИЯ

Воин

3 Инкубы - элитные воины темных эльдар, которые обучены искусству убивать. У них желание убивать как можно чаще и быстрее.

1

105

4 **ГЕМУНКУЛ-ИСТЯЗАТЕЛЬ**
АРМИЯ

Ученый, гемункул

2 Действие: Заплатите 1⊗ чтобы дать этому отряду +2АТК до конца фазы.

4 Никакая агония не сможет утолить его жажду к причинению страданий.

106

2 **БАНДА ГЕЛЛИОНОВ**
АРМИЯ

Разведчик, налетчик

2 Летящий. (Этот отряд получает только половину повреждений от нелетающих отрядов.).

2 Банды жестоких хеллионов реют над улицами Комморы, убивая тех, кто имел несчастье стать на их пути.

107

3 **ВЕДЬМЫ-ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬНИЦЫ**
АРМИЯ

Ученый, гемункул

1 Реакция: После того как Вы сыграли карту-событие ⊗, Вы можете заплатить 1⊗, чтобы ввести в игру в Вашей ШК карту-жетон химера.

3

108

3 **ГИБЕЛЬНАЯ МАНДРАГОРА**
АРМИЯ

Воин

3 Стрелковый. (Этот отряд проводит атаку во время перестрелки, до начала ближнего боя).

2 Мандрагоры фокусируют боль своих жертв в "заряды боли" - ледяного пламени, замораживающего своих противников на месте.

109

4 **ПОДЛЫЙ "РЕЙДЕР"**
АРМИЯ

Техника, транспорт

2 Нельзя прикреплять довески **вооружение**

4 Подвижный. (В начале фазы боя Вы можете передвинуть этот отряд на соседнюю планету).

109

6 **БЕССЕРДЕЧНЫЙ "ГУБИТЕЛЬ"**
АРМИЯ

Техника, танк, элитный

2 Нельзя прикреплять довески **вооружение**. Летящий. (Этот отряд получает половину повреждений от нелетающих отрядов).

5 Реакция: После того как этот отряд нанес повреждения отряду без свойства **военачальник**, обратите в бегство тот отряд.

111

1 **СТАЯ ОСТРОКРЫЛОВ**
АРМИЯ

Существо, союзник

1 Нельзя вешать карты-довески

1 Реакция: После того, как этот отряд был введен в игру, положите в сброс 1 случайную карту с руки Вашего противника.

Вихрь атак из бури острых как нож перьев и когтей, похожих на лезвия...

112



2

Бойцы колизея

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



2

Бойцы колизея

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



2

Ударный отряд кабалитов

АРМИЯ

Воин, кабалит

2 Эффект по зоне (1): (Когда этот отряд атакует, вместо этого, он может нанести повреждение каждому отряду противника на этой планете).

2



3

Сирена Зайтлекс

АРМИЯ

Воин, ведьма

2 Реакция: (После того, как отряд Вашего противника был выведен на планету с этим отрядом, истощите его).

3

"В сегодняшнем меню, ты мое блюдо, постарайся не умереть слишком быстро".
- Сирена Зайтлекс



2

Сила в боли

СОБЫТИЕ

Сила, пытка

Действие: Если способен, то Ваш противник должен принести в жертву один из своих отрядов.

Их крики наполнили его блаженством, их души наполнили его силой.



2

Сила в боли

СОБЫТИЕ

Сила, пытка

Действие: Если способен, то Ваш противник должен принести в жертву один из своих отрядов.

Их крики наполнили его блаженством, их души наполнили его силой.



2

Ужас архонта

СОБЫТИЕ

Сила

Действие в бою: Обратите в бегство один отряд-цель без свойства **уникальный**.

"Думаешь бросил мне вызов, жалкий человечиска? Я стираю империю, отец боли? Позволь дать тебе урок, мне нужна новая зверюшка..."

- Архонт К'шаик, Кабилит из Лотуса Лезвий



0

Набег

СОБЫТИЕ

Тактика

Ограниченная. (Можно играть только одну карту со свойством ограниченная за раунд).

Действие: Возьмите 1 у Вашего противника, если у него больше ресурсов чем Вас.



1

Страдание

ДОВЕСОК

Состояние, пытка

Прикрепите к отряду-армии.

Отряд с этим довеском получает -2 АТК.

"Смерть? Мой друг, мне кажется, ты упускаешь самую суть".

- Уриен Ракарт, Мастер-гемункул



0
ДОВЕСОК

Инъектор "Гипекс"

Вооружение

Прикрепите к отряду-армии.

Реакция: После того как Вы сыграли карту, Вы можете вернуть в готовность отряд с этим довеском.

120

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014



1
ПОДДЕРЖКА

Аптарь для пыток

Дислокация

Ограниченная. (Только одна карта с признаком *ограниченная* за раунд).

Перехват: Когда Вы вводите в игру карту отряд, истощите эту карту поддержки, чтобы снизить стоимость этого отряда на 1.

121

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014



2
ПОДДЕРЖКА

Зловещая лаборатория

Дислокация

Действие: Истощите эту карту, чтобы принять текстовый блок отряда-цели пустым, за исключением *своих* карты, до конца фазы.

122

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014



1
ПОДДЕРЖКА

Пронетившая шахата

Дислокация

Ограниченная (Можно играть только одну карту в ход с обозначением *ограниченная*).

Спровоцированная реакция: После того, как эта карта входит в игру, положите на нее 4 жетона ресурсов.

Реакция: После начала Вашей фазы вывода войск, переложите 1 жетон ресурсов с этой карты в Ваш запас жетонов.

173

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014 © Games Workshop 2014



1
АРМИЯ

Пираты пустоты

Союзник

Обычно на окраине Империи образуются банды пиратов из отступников, наемников и изгоев, которые совершают налеты на торговые пути в поисках наживы и славы.

+1

170

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014 © Games Workshop 2014



0
СОБЫТИЕ

Пощады не будет

Тактика

Перехват: После того, как Ваш противник использовал карту-щит, Вы можете истощить **уникальный** отряд под Вашим контролем, и отменить эффекты карты-щита.

169

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014 © Games Workshop 2014



1
АРМИЯ

Контрабандист

Союзник

"Лететь через варп незащищенным, все равно что бросить путешественника в море полное акул, и сказать ему: Плыви-ка братец домой".

-Фра Сафран, контрабандист

+1

171

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© Games Workshop 2014



0
СОБЫТИЕ

Отступаем!

Тактика

Реакция: После того, как был уничтожен *элитный* отряд, Вы можете ввести его в игру из Вашей колоды сброса в Вашей ШК.

172

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014

© Games Workshop 2014



0
ДОВЕСОК

Повышение в звании

Навык

Ограниченная. (Можно применять только один раз за раунд карту с *ограниченная*). Прикрепите к армии-цели. Армия с этим довеском получает 2 значка господства.

174

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014 © Games Workshop 2014