



Чумной папаша Ку'гат
Демон, Нургл

Окровавлен: (Если этот военачальник погибнет, Вы проиграли).

1
5

009 01/09 023

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014



2
АРМИЯ

Нурглинги Ку'гата



Демон, Нургл

Спровоцированная реакция: После того, как отряд передвинулся на эту планету, нанесите ему 1 повреждение. Нурглинги, которые выползли из гнилого тела Ку'гата, несут в себе самые мощные болезни, которые способен породить Ку'гат.

024

1
ВОЕНАЧАЛЬНИК

Чумной папаша Ку'гат

Демон, Нургл

Реакция: После того, как этот военачальник объявлен атакующим, передвиньте один жетон повреждения с этого военачальника на другой отряд

"Теперь посмотрим, насколько мощный этот яд"



1
7
7

023

2
АРМИЯ

Нурглинги Ку'гата



Демон, Нургл

Спровоцированная реакция: После того, как отряд передвинулся на эту планету, нанесите ему 1 повреждение. Нурглинги, которые выползли из гнилого тела Ку'гата, несут в себе самые мощные болезни, которые способен породить Ку'гат.

024

2
АРМИЯ

Нурглинги Ку'гата



Демон, Нургл

Спровоцированная реакция: После того, как отряд передвинулся на эту планету, нанесите ему 1 повреждение. Нурглинги, которые выползли из гнилого тела Ку'гата, несут в себе самые мощные болезни, которые способен породить Ку'гат.

024

2
ПОДДЕРЖКА

Порочная лаборатория



Дислокация

Действие при вводе в игру: Истощите эту карту поддержки, чтобы Ваш противник выбрал и передвинул один отряд, кроме **техники**, с выбранной планеты, на соседнюю планету по своему выбору.

025

2
АРМИЯ

Нурглинги Ку'гата



Демон, Нургл

Спровоцированная реакция: После того, как отряд передвинулся на эту планету, нанесите ему 1 повреждение. Нурглинги, которые выползли из гнилого тела Ку'гата, несут в себе самые мощные болезни, которые способен породить Ку'гат.

024

3
СОБЫТИЕ

Зловонная дымка



Сила, Нургл

Действие в бою: Снимите все повреждение с отряда со свойством **Нургл** под Вашим контролем. Затем, Ваш оппонент должен распределить такое же количество непрямого повреждения между своими отрядами на этой планете.

027

0
ДОВЕСОК

Знамя чумного папаша



Снаряжение, штандарт

Прикрепите к отряду-армии со свойством **нургл**.

Отряд с этим довеском получает +1 ОЗ.

Реакция: После того, как отряд с этим довеском объявлен атакующим, передвиньте одно повреждение с этого отряда на другой отряд на этой же планете.

026

3
СОБЫТИЕ

Зловонная дымка



Сила, Нургл

Действие в бою: Снимите все повреждение с отряда со свойством **Нургл** под Вашим контролем. Затем, Ваш оппонент должен распределить такое же количество непрямого повреждения между своими отрядами на этой планете.

027



4 АРМИЯ

Рунический жрец Моркая

Псионик, Космический волк

3 Спровоцированный перехват: Когда с этой планеты отступает отряд без признака **космический волк**, нанесите этому отряду 1 повреждение.

4

028

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 ДОВЕСОК

Фенриссийский волк

Существо

Прикрепите к отряду-цели. Реакция: После того как на этой планете началась битва, истощите отряд с этим довеском, чтобы нанести ATK этого отряда вражескому отряду, на той же самой планете.

029

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 АРМИЯ

Рекруты железной гвардии

Ополчение, мордианин

1 Тренировочная программа Мордианской железной гвардии самая строгая из всех принятых программ муштры в имперской гвардии. Поэтому мордиане самые надежные войска в армии.

2

030

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

0 ДОВЕСОК

Ковш

Укрепление

Прикрепите к отряду-цели со свойством **техника**. Отряд с этим довеском получает +2 ОЗ. Для ковша нет преград на пути.

031

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 ПОДДЕРЖКА

Замок инквизитора

Дислокация

Действие: Истощите эту карту и пожертвуйте ее, чтобы обратить в бегство отряд-цель. Это основа могущества инквизитора. Из него он способен наносить удары по своим смертельным врагам.

032

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014 © Games Workshop 2014

4 АРМИЯ

Стадо боевых сквигов

Существо, сквиг

4 Нельзя прикреплять довески **вооружение**.

6 Боевые сквигы - чрезвычайно агрессивный подвид сквигов. Они страшнее обычных зубастиков на лапах.

033

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014 © Games Workshop 2014

2 СОБЫТИЕ

Тратататата!!!

Тактика, маневр

Действие при вводе в игру: Истощите Вашего военачальника, чтобы нанести по 1 повреждению каждому отряду.

"Нуно болше тратата". - Габгуц, стратег орков

034

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

2 ПОДДЕРЖКА

Асочный генератор поля

Улучшение

Реакция: После того, как отряд под Вашим контролем получил повреждение, истощите эту карту поддержки, чтобы предотвратить все полученное повреждение. Затем, нанесите предотвращенное повреждение в виде непрямого, среди отрядов на этой же планете.

035

Студия фэнтези "PHANTOM" 2014 © Games Workshop 2014

4 АРМИЯ

Военный лидер Клайвекс

Воин

3 Засада Реакция: После того, как Вы ввели этот отряд во время фазы боя, уничтожьте отряд-цель с **повреждением** на этой же планете.

3

036

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2014

1
ДОВЕСОК

Винтовка острого лотоса

Вооружение, оружие

Прикрепите к отряду-армии.
Отряд с этим довеском получает +1 АТК.
Если Вы прикрепили эту карту к отрядом со свойством **кабалит**, то он еще получает способность **стрелковый**.

037

5
СОБЫТИЕ

Захват души

Тактика, пытка

Действие: Введите в игру отряд противника с напечатанной стоимостью X из его колоды сброса, на любой из планет. X - количество карт со свойством **пытка** в Вашей колоде сброса.

038

2
АРМИЯ

Черная гвардия

Воин, Ультве

Гвардейцы мира Ультве часто выкрашивают свою броню в черный цвет, чтобы отобразить свою печаль от тех утрат, которые понес их мир в многочисленных схватках с силами Хаоса.

039

1
СОБЫТИЕ

Смерть приходит сверху

Тактика

Действие при вводе: Введите в игру со своей руки отряд со свойством **подвижный** и без признака **элитный** на последней планете.

"Так, думаю это все их силы что они могли вывести. Постой... Ты слышишь это?"
- последние слов акультиста Калрака

040

1
ПОДДЕРЖКА

Купол кристалльных пророков

Дислокация

Перехват: Когда Вам нужно просмотреть Вашу колоду, можете просмотреть 3 дополнительных карты.

Место для медитации и покоя. Отличное укрытие от Того кто жаждет.

041

2
АРМИЯ

Рекруты Борк'ана

Солдат

Этот отряд получает +2 АТК если на этой же планете есть **военачальник**.

Борк'ан - дом одного из самых престижных военных центров в империи Тау, рекруты оттуда хорошо обучены и готовы к незамедлительному развертыванию.

042

1
СОБЫТИЕ

Атака Каюон

Тактика

Действие в бою: Передвиньте один и более отрядов с признаком **эфирный** под Вашим контролем, на планету-цель.

043

0
ДОВЕСОК

Фильтр Черного солнца

Вооружение

Прикрепите к отряду-армии.

Реакция: После того, как вражеский военачальник подтвердил свой выбор планеты где есть отряд с этим довеском, получите 1 ☼.

044

5
АРМИЯ

Одержимые

Демон, элитный

9
4

045