



2
АРМИЯ

Затаившийся Хормагонт



Существо, Чудище

3 Реакция: После того, как этот отряд перенес повреждение, вместо этого перенаправьте до 2 повреждений на Вашего военачальника.

1

002

Студия энтелем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

101
ВОЕНАЧАЛЬНИК

Старый Одноглаз

Существо, Чудище

Реакция: После того, как этот военачальник вернулся в состояние готовности, снимите с него половину повреждений. (Ограничение 1 раз в раунд).



2

6

001

Студия энтелем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

2
АРМИЯ

Затаившийся Хормагонт



Существо, Чудище

3 Реакция: После того, как этот отряд перенес повреждение, вместо этого перенаправьте до 2 повреждений на Вашего военачальника.

1

002

Студия энтелем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

2
АРМИЯ

Затаившийся Хормагонт



Существо, Чудище

3 Реакция: После того, как этот отряд перенес повреждение, вместо этого перенаправьте до 2 повреждений на Вашего военачальника.

1

002

Студия энтелем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

3
ПОДДЕРЖКА

Пробуждение пещеры



Дислокация

Действие: Истощите эту карту, чтобы вернуть в готовность отряд-цель под Вашим контролем.

Изолированные от Разума улья и вмерзшие в ледяные просторы Калта, эти бездушные убийцы только и ждут, чтобы вырваться на свободу.

003

Студия энтелем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

2
АРМИЯ

Затаившийся Хормагонт



Существо, Чудище

3 Реакция: После того, как этот отряд перенес повреждение, вместо этого перенаправьте до 2 повреждений на Вашего военачальника.

1

002

Студия энтелем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

1
СОБЫТИЕ

Зверская мощь



Сила

Действие: Ваш военачальник или существо-синапс под Вашим контролем получает до конца раунда боя свойство **жестокость**

Разрушительная сила Старого одноглаза не имеет границ.

004

Студия энтелем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

1
ДОВЕСОК



Огромные Когти-косы

Вооружение, симбионт

Прикрепите к Вашему военачальнику. Отряд с этим довеском получает +1 ОЗ.

Реакция: После того, как с отряда с этим довеском сняли X жетонов повреждений, он получает +X АТК к своей следующей атаки в этой фазе.

005

Студия энтелем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

1
СОБЫТИЕ

Зверская мощь



Сила

Действие: Ваш военачальник или существо-синапс под Вашим контролем получает до конца раунда боя свойство **жестокость**

Разрушительная сила Старого одноглаза не имеет границ.

004

Студия энтелем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

СИНАПС

СВИРЕПЫЙ ПРАЙМ-ВОИН

Существо, Левиафан, элитный

2 Если возможно, то этот отряд должен быть отправлен на другую планету, где нет Вашего военачальника.

5 При проверке сражения и инициативы на этой планете, этот отряд принимается как военачальник, только если нет вражеского военачальника на этой же планете.

011

Студия эзтеем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

СИНАПС

ПОЛЫХАЮЩИЙ ЗОАНТРОП

Существо, Чудище, элитный

1 **Реакция:** После того, как началась фаза боя, нанесите 1 повреждение отряду-цели на этой планете. Если же планета заражена, то Вы нанесете 2 повреждения.

4 Зоантропы - каналы псионической энергии Разума улья, которую они преобразовывают в энергетические заряды.

012

Студия эзтеем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

СИНАПС

БЕРЕМЕННЫЙ ТЕРВИГОН

Существо, Кракен, элитный

0 **Реакция:** После того, как этот отряд сделал выбор планеты, введите в игру на этой же планете 1 жетон **термаганта**. Если эта планета заражена, то вместо этого введите в игру 2 жетона **термаганта**.

4

013

Студия эзтеем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

СИНАПС

КРАДУЩИЙСЯ ЛИКТОР

Существо, Бегимот, элитный

1 Ликторы - шпионы и убийцы в армии Тиранидов. Они способны заранее проникнуть на вражескую территорию, произвести разведку поглотив мозги вражеских солдат, и извлечь из них информацию.

4

014

Студия эзтеем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

СИНАПС

ВЕНОМТРОП-ОСКВЕРНИТЕЛЬ

Существо, Чудище, элитный

1 **Реакция:** После того, как этот отряд сделал выбор планеты, передвиньте на эту планету отряд под Вашим контролем, без признака **военачальник** с планеты с Вашим **военачальником**.

4

015

Студия эзтеем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

АРМИЯ

РОЙ ПОТРОШИТЕЛЕЙ

Существо

1 **Ограниченный.**

1 Рой потрошителей применяются для поглощения ресурсов на планете. Пожирая все на своем пути, они оставляют позади лишь пустошь.

016

Студия эзтеем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

АРМИЯ

ВЫВОДОК ДУШИТЕЛЕЙ

Существо, Левиафан

1 **Разум роя:** Каждый жетон-термагант под Вашим контролем на этой планете получает +1 АТК.

2 Тираниды вооружены шипастыми душителями, вооружением, с которым будет считаться любой. Эти крючковатые щупальцы способны рвать все, будь то броня или плоть.

017

Студия эзтеем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

АРМИЯ

ТЕРМАГАНТ ЧАСОВОЙ

Существо, Кракен, термагант

1 **Реакция:** После того, как на этой планете был уничтожен термагант-жетон под Вашим контролем, Вы можете вернуть в готовность этот отряд.

2 Термаганты бродят по артериям-коридорам биокораблей флота вторжения, всегда готовые уничтожить вторгшихся.

018

Студия эзтеем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

АРМИЯ

ГАРГУЛЬИ-ОХОТНИКИ

Существо, Кракен

2 **Действие в бою:** Передвиньте этот отряд на зараженную планету. (Ограничение 1 раз за фазу).

1 Гаргульи тиранидов внушают страх в ряды врага, стараясь дезориентировать их до подхода основных сил.

019

Студия эзтеем "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

2 **Вирусные споромешки**
АРМИЯ



Существо, дрон

0 Действие в бою: Принесите в жертву этот отряд, чтобы причинить по 1 повреждению каждому вражескому отряду на этой планете, а также положите жетон заражения на эту планету.

1

020

2 **Хормагаунты с косами**
АРМИЯ



Существо, Левиафан

2 Реакция: После того, как ввели в игру этот отряд, положите жетон заражения на этой же планете.

2 На первых этапах вторжения тиранидов, вначале на планету опускаются миллионы хормагаунтов, чтобы ослабить оборону планеты своими злобными когтями.

021

2 **Токсичный веномтроп**
АРМИЯ



Существо, Левиафан, термагант

0 Реакция: После того, как Вы выиграли борьбу за господство на этой планете, положите на нее жетон заражения. Если она уже была заражена, то вместо этого возьмите из колоды 1 карту или получите 1 ресурс.

2

022

3 **Орда термагантов**
АРМИЯ



Существо, Левиафан, термагант

1 Реакция: После того, как на этой планете начался раунд боя, введите в игру здесь же 1 жетон термаганта.

3 Ты никогда не увидишь термагантов поодиночке...

023

3 **Взрывоопасный пировор**
АРМИЯ



Существо, Бегемот, элитный

3 Перехват: Когда этот отряд уничтожили во время атаки, нанесите 3 повреждения атаковавшему отряду.

3 Когда пировор погибает, то нестабильные жидкости внутри его желудка могут воспламениться, и произвести взрыв, который уничтожит все вокруг пировора.

024

3 **Термаганты-шиповики**
АРМИЯ



Существо, Чудище, термагант

1 Стрелковый.

3 Разум роя: Каждый жетон-термагант под Вашим контролем на этой планете получает свойство **стрелковый**.

025

3 **Воин тиранидов**
АРМИЯ



Существо, Бегемот

2 Воины тиранидов - неостановимые машины смерти, в крови которых пульсирует ихорь, пасть наполнена острыми как бритва зубами, в темных, сверкающих глазах виден разум, который не сулит ничего хорошего.

4

026

3 **Страж роя**
АРМИЯ



Существо, Левиафан

1 Разум роя: Каждый жетон термаганта под Вашим контролем на этой планете получает +2 ОЗ.

5 Этих созданий вывели в качестве передвижных щитов. Попадания, которые способны разорвать в клочья человека, этому существу нанесут лишь царапину.

027

4 **Адамантиевый страж роя**
АРМИЯ



Существо, Чудище

2 Реакция: После того, как отряд со свойством **разум роя**, или жетон **термагант** перенес повреждение, вместо этого перенаправьте повреждение на этот отряд.

5

028

5
АРМИЯ

Генокрады с Йимгарла



Существо, генокрад, элитный

4 До тех пор, пока этот отряд на одной планете с военачальником, он получает +2 АТК.

4 До тех пор, пока этот отряд на одной планете с отрядом-синапсом, он получает +2 ОЗ.

029

Студия анимации "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

5
АРМИЯ

Хищный харуспекс



Существо, Бегемот, элитный

3 Реакция: После того, как этот отряд уничтожил своей атакой вражеский отряд, получите X. X - напечатанная стоимость уничтоженного в атаке отряда. (Ограничение один раз за фазу).

5

030

Студия анимации "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

6
АРМИЯ

Биовор - метатель спор



Существо, Левиафан, элитный

3 Эффект по зоне (1). **Разум роя:** Каждый жетон с названием термагант на этой планете и под Вашим контролем, получает эффект по зоне (1).

6

031

Студия анимации "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

6
АРМИЯ

Визжащая гарпия



Существо, Кракен, элитный

2 Летящий

5 Реакция в бою: После того, как этот отряд был объявлен атакующим на зараженной планете, уничтожьте все вражеские отряды без признака *элитный*, и отряды-жетоны врага

032

Студия анимации "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

10
АРМИЯ

Роющийся тригон



Существо, Бегемот, элитный

7 Снизьте стоимость ввода в игру этого отряда на X. X - максимальное число жетонов термагант под Вашим контролем на одной планете.

7

033

Студия анимации "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

0
СОБЫТИЕ

Засыпать трупами



Тактика

Действие: Принесите в жертву X жетонов термагантов, чтобы уничтожить карту-цель поддержка, с напечатанной стоимостью X и ниже.

Термаганты - расходный материал Разума улья. Враг который не был растерзан, будет просто завален трупами навших тиранидов.

034

Студия анимации "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

0
СОБЫТИЕ

Распространение очага



Тактика

Действие: Положите жетон заражения на соседнюю, с уже зараженной, планету.

"Чтобы смягчить наши страхи, мы дали имя - кошмару, и имя ему - Тиранид. Если же эти создания и осознают о нашем существовании, то для них мы вне зависимости от вида и расы лишь одно - Добыча". - Инквизитор Жевак

035

Студия анимации "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

2
СОБЫТИЕ

Породить термагантов



Сила

Действие при вводе: Введите в игру по 1 жетону *термаганта* на каждой из планет.

"Когда Вы сражаетесь с тиранидами, Вы сталкиваетесь не только с теми, что на поле боя, но и с тысячами других, только и ждущих чтобы накинуться на Вас со всех сторон". - Марнеус Калгар

036

Студия анимации "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

2
СОБЫТИЕ

Взрыв спор



Сила

Действие при вводе: Введите в игру на зараженную планету отряд с напечатанной стоимостью 3 и ниже из Вашей колоды сброса.

037

Студия анимации "РНантом" 2015 © Games Workshop 2015

2
СОБЫТИЕ

Темное коварство

Тактика

Действие в бою: Верните в состояние готовности отряд без признака военачальник. Если этот отряд находится на зараженной планете, получите еще 1 ☠.

038

Студия эзентези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2015

4
СОБЫТИЕ

Поглощение

Тактика

Действие при вводе: Каждый игрок, если может, должен принести в жертву по отряду на каждой из планет.

"Мы обязаны очистить от них звезды до того, как они не сделали с нами это же"
- Капеллан Ортан Кассиус

039

Студия эзентези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2015

1
ДОВЕСОК

Регенерация

Состояние

Прикрепите к отряду-цели.
Ограничение - 1 на отряд.
Отряд с этим довеском +2 ОЗ.
Действие: Истощите этот довесок, чтобы снять с прикрепленного отряда 2 жетона повреждений.

040

Студия эзентези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2015

1
ДОВЕСОК

Ядовитый бурильщик плоти

Вооружение, симбионт

Прикрепите к отряду-цели.
Отряд с этим довеском получает +1 АТК и +1 ОЗ до тех пор, пока он на зараженной планете.
Реакция: После того, как Вы выиграли борьбу за господство на этой планете, положите на нее жетон заражения.

041

Студия эзентези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2015

2
ДОВЕСОК

Хвост с зажимом

Вооружение, биоморф

Прикрепите к отряду-цели.
Отряд с этим довеском получает +1 АТК.
Реакция: После того, как отряд с этим довеском нанес повреждение во время атаки вражескому отряду без признака **военачальник**, отряд с этим повреждением не сможет из боя до начала следующего боевого раунда.

042

Студия эзентези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2015

2
ДОВЕСОК

Инфицировать паразитами

Состояние

Прикрепите к вражескому отряду-цели.
Реакция: После того, как началась фаза боя, введите в игру 1 жетон **термагантов** на планете, где отряд с этим довеском, а также нанесите ему 1 повреждение.

043

Студия эзентези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2015

3
ДОВЕСОК

Усиленная ядовитая пушка

Вооружение, симбионт

Прикрепите к отряду-цели с признаком элитный.
Отряд с этим довеском получает +2 АТК.
Действие в бою: До конца фазы отряд с этим довеском получает или (выберите одно): **эффект по зоне (2)**, или **бронбойный**. (Ограничение - 1 раз за фазу).

044

Студия эзентези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2015

0
ПОДДЕРЖКА

Выводная камера

Дислокация

Действие в бою: Истощите эту карту поддержки, чтобы дать отряду под Вашим контролем до конца фазы такое же свойство (и все соответствующие способности с ним) как и у отряда противника на этой планете.

045

Студия эзентези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2015

1
ПОДДЕРЖКА

Пруд для переваривания

Улучшение

Перехват: Когда Вы вводите в игру ☠ отряд на зараженной планете, истощите эту карту поддержки, чтобы снизить стоимость вводимого отряда на 2.

046

Студия эзентези "PHANTOM" 2015 © Games Workshop 2015



2

ПОДДЕРЖКА

Мидетические споры

Улучшение

Действие в бою: Истощите эту карту поддержки, чтобы передвинуть отряд под Вашим контролем и со специализацией **Разум роя** на планету с жетоном **термаганта**.

047

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015

© Games Workshop 2015



2

ПОДДЕРЖКА

Споровые жерла

Улучшение

Реакция: После того как началась фаза штаб-квартиры, произведите заражение одной планеты.

Споровые жерла тиранидов извергают в атмосферу чужеродные споры и яды, которые изменяют и производят мутации в местной фауне.

048

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015

© Games Workshop 2015



2

ПОДДЕРЖКА

Синаптическая связь

Улучшение

Реакция: После того, как отряд-синапс под Вашим контролем сделал выбор планеты, доберите в руку 1 карту из колоды.

Воля Разума роя проходит к остальным представителям орды тиранидов через его командиров, тем самым Разум подавляет первичные инстинкты этих тварей, направляя их к своим целям.

049

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015

© Games Workshop 2015



3

АРМИЯ

Ветеран Барбрас

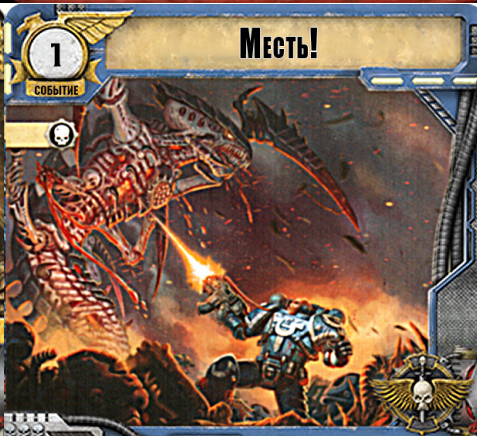
Солдат, Караул смерти

Реакция: После того, как этот отряд входит в игру, нанесите 2 повреждения вражескому отряду-цели на этой планете. Это свойство непременно против отрядов этих фракций: *††, *††, *

050

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015

© Games Workshop 2014



1

СОБЫТИЕ

Месть!

Тактика

Реакция: После того как во время атаки был убит отряд под Вашим контролем, верните в готовность отряд-цель *†† под Вашим контролем на этой планете.

051

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015

© Games Workshop 2014



4

АРМИЯ

Старший серафим Аллегра

Солдат, Эклезиярхия

Реакция: После того, как этот отряд был объявлен атакующим, верните в состояние готовности карту поддержки под Вашим контролем.

"Мою руку направляет свет Императора, и пред его мощью падут все мои враги".
- Старший серафим Аллегра

052

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015

© Games Workshop 2014



4

АРМИЯ

Босс Загног

Воин, ноб

Действие в бою: Выберите в качестве цели до 2 *†† отрядов на этой планете. Нанесите по 1 повреждению каждому из этих отрядов, и передвиньте их на первую планету. (1 раз за фазу).

054

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015

© Games Workshop 2014



2

ПОДДЕРЖКА

Призвала орков

Улучшение

Действие в бою: Истощите эту карту поддержки, чтобы положить в сброс верхнюю карту из Вашей колоды. Если это *†† карта с напечатанной нечетной стоимостью, Ваш противник наносит X непрямого повреждения между отрядами под своим контролем. X - стоимость отправленной в сброс карты.

055

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015

© Games Workshop 2014



1

ПОДДЕРЖКА

Зап Святости

Улучшение, Эклезиярхия

Реакция: После того, как начался раунд боя, истощите эту карту поддержки, чтобы провести стрелковую атаку в этом бою.

053

Студия фэнтези "PHANTOM" 2015

© Games Workshop 2014

4 **Рожракс Кровавая рука**
АРМИЯ



2 Воин, Кхорн, Пожиратели миров
Жестокий.
Жажда крови: Если во время раунда боя на этой планете был убит 1 и более отрядов, удвойте атаку этого отряда.

056

2 **Экстатические схватки**
СОБЫТИЕ



Сила, Слаанеш
Действие: Отправьте в сброс все довески со всех отрядов на этой планете.
Могущество Слаанеш в том, что он способен разрушить тело смертного одновременно наслав на него боль и наслаждение. Смертный утратит грань понимания реальности.

057

4 **Соларит Аветис**
АРМИЯ



Воин
Летающий.
Реакция: После того, как этот отряд перенес повреждения от отряда без свойства летающий, нанесите тому отряду в ответ 2 повреждения.

058

2 **Одержимость тьмой**
СОБЫТИЕ



Тактика, попытка
Действие: В этой фазе, в качестве своего следующего **действия** Вы можете сыграть карту-событие из колоды сброса Вашего оппонента так, будто она у Вас в руке.
(Вы оплачиваете ее стоимость, выбираете цели, и применяете все ее ограничения).

059

4 **Аутарх Целахья**
АРМИЯ



Воин, Аутарх, Ультве
Действие: Заплатите 1 ресурс, чтобы дать этому отряду одно из следующих свойств до конца раунда: Эффект по зоне (1), броневой или подвижный.
(Ограничение один раз за раунд).

060

2 **Покорение**
СОБЫТИЕ



Сила
Действие: Положите карту-поддержки или карту-довесок на верх колоды ее владельца.
Псионическое могущество Эльдар, способно переломить ход боя даже в самом его разгаре.

061

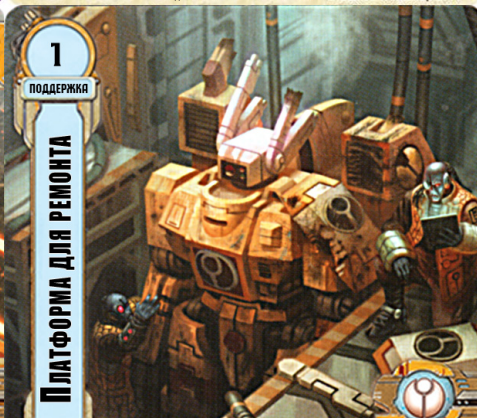
3 **Следопыт Ши Ор'эс**
АРМИЯ



Разведчик
Действие: Положите в сброс любую карту-довесок с этого отряда, и затем верните этот отряд в готовность.
(Ограничение - раз за фазу).
"Жизнь следопыту дана затем, чтобы он посвятил её во имя Высшего Блага, и мы без тени сомнения так сделаем".
- Следопыт Ши Ор'эс

062

1 **Платформа для ремонта**
ПОДДЕРЖКА



Дислокация
Действие при вводе: Истощите эту карту поддержки, чтобы положить наверх Вашей колоды карту с признаком Дрон или Пилот из Вашей колоды сброса.

063