

TIRÁNIDOS

REGLAS DE EJÉRCITO

SINAPSIS

Algunos Tiránidos sirven como conductos sinápticos o dispositivos nodales a través de los cuales fluye una porción de la Mente Colmena, superponiéndose a los instintos naturales del enjambre para dirigir a las abundantes bestias guerreras a la batalla como un único organismo gestáltico.

Si tu facción de ejército es **TIRÁNIDOS**, mientras una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército se encuentre a 6" o menos de una o más miniaturas **SINAPSIS** de tu ejército, se considera que dicha unidad está dentro del alcance de sinapsis de tu ejército. Siempre que una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército haga un chequeo de acobardamiento, si se encuentra dentro del alcance de sinapsis de tu ejército haz ese chequeo usando 3D6 en lugar de 2D6.

LA SOMBRA EN LA DISFORMIDAD

Los Tiránidos inundan el campo de batalla con la huella psíquica de la flota colmena, un gélido horror alienígena que roe las mentes de sus presas y aniquila incluso el coraje más robusto. Cuando se ven enfrentados a ese espanto insondable, muchos caen en la locura o sufren daños neurológicos catastróficos.

Si tu facción de ejército es **TIRÁNIDOS**, una vez por batalla durante la fase de mando de cualquier jugador, si sobre el campo de batalla hay una o más unidades de tu ejército con esta habilidad, puedes desatar La sombra en la disformidad. Cuando lo hagas, cada unidad enemiga en el campo de batalla debe hacer un chequeo de acobardamiento.



TIRÁNIDOS – FLOTA DE INVASIÓN

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es **TIRÁNIDOS**, puedes usar esta regla de destacamento Flota de invasión.

HIPERADAPTACIONES

Cada organismo guerrero de la raza Tiránida ha sido diseñado por la inefable voluntad alienígena de la Mente Colmena. Su carne y su quitina son infinitamente mutables, configurándose siempre en aquella forma que resulte más letal para la presa.

Al inicio de la primera ronda de batalla, elige una de las siguientes hiperadaptaciones para que esté activa para las unidades **TIRÁNIDOS** de tu ejército hasta el final de la batalla:

INSTINTOS DEL ENJAMBRE

Siempre que una miniatura **TIRÁNIDOS** con esta hiperadaptación realice un ataque que tome como blanco a una unidad **INFANTERÍA** o **ENJAMBRE** enemiga, dicho ataque tiene la habilidad [**GOLPES SOSTENIDOS 1**].

HIPERAGRESIVIDAD

Siempre que una miniatura **TIRÁNIDOS** con esta hiperadaptación realice un ataque que tome como blanco a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemiga, dicho ataque tiene la habilidad [**IMPACTOS LETALES**].

DEPREDADORES DE COLMENA

Siempre que una miniatura **TIRÁNIDOS** con esta hiperadaptación realice un ataque que tome como blanco a una unidad **PERSONAJE** enemiga, si se logra un impacto crítico dicho ataque tiene la habilidad [**PRECISIÓN**].



TIRÁNIDOS – FLOTA DE INVASIÓN

ESTRATEGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Flota de Invasión, puedes usar estas estrategias de Flota de Invasión.



REGENERACIÓN RÁPIDA

FLOTA DE INVASIÓN –
ESTRATEGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

La presa contempla horrorizada cómo la coraza quitinosa, la carne, los músculos y los tendones restañan todo el daño sufrido.

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+, o No hay dolor 5+ en su lugar si tu unidad se encuentra dentro del alcance sináptico de tu ejército.



1PM



FRENESÍ DE MUERTE

FLOTA DE INVASIÓN –
ESTRATEGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

Los Tiránidos atacan sin importarles hacerse daño a sí mismos, incluso cuando están moribundos.

CUÁNDO: La fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de tu ejército sea eliminada, si dicha miniatura no ha luchado durante esta fase, tira 1D6: con un 4+, no la retires del juego. Puede combatir después de que las miniaturas de la unidad atacante hayan terminado de realizar sus ataques, y tras eso es retirada del juego.



1PM



AUMENTO DE ADRENALINA

FLOTA DE INVASIÓN –
ESTRATEGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

Estos organismos guerreros lo arrasan todo llevados por las descargas de adrenalina.

CUÁNDO: Fase de combate.

BLANCO: Hasta dos unidades **TIRÁNIDOS** de tu ejército dentro del alcance sináptico de tu ejército y elegibles para combatir, o una unidad **TIRÁNIDOS** distinta de tu ejército elegible para combatir.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de una de las unidades elegidas ataque, una tirada para impactar exitosa de 5+ logra un impacto crítico.



2PM



ARROLLAR

FLOTA DE INVASIÓN –
ESTRATEGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

Los Tiránidos son una imparable avalancha de carne y quitina.

CUÁNDO: La fase de combate, justo antes de que una unidad **TIRÁNIDOS** de tu ejército consolide.

BLANCO: Esa unidad **TIRÁNIDOS**.

EFFECTO: Hasta el final de la fase, cuando una miniatura de tu unidad lleve a cabo un movimiento de consolidar, puede moverse hasta 6" en lugar de hasta 3", siempre que tu unidad pueda terminar su movimiento de consolidar en coherencia de unidad y dentro de la zona de amenaza de una o más unidades enemigas. Si tu unidad se encuentra dentro del alcance sináptico de tu ejército y fuera de la zona de amenaza de todas las unidades enemigas, en lugar de llevar a cabo un movimiento de consolidar puede llevar a cabo un movimiento normal de hasta 6".



1PM



TIRÁNIDOS – FLOTA DE INVASIÓN

ESTRATEGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Flota de Invasión, puedes usar estas estrategias de Flota de Invasión.



EVALUACIÓN SINÁPTICA

FLOTA DE INVASIÓN –
ESTRATEGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Guiada por los instintos de bestias líder, una porción del enjambre puede recibir la tarea de centrar sus instintos de caza para destrozarse a un enemigo particular.

CUÁNDO: Tu fase de mando.

BLANCO: Hasta dos unidades **TIRÁNIDOS** de tu ejército que estén dentro del alcance sináptico de tu ejército, o una unidad **TIRÁNIDOS** distinta de tu ejército.

EFECTO: Elige una hiperadaptación. Hasta el final de la ronda de batalla, dicha hiperadaptación está activa para las unidades elegidas, además de cualquier otra que pueda estar activa para tu ejército.

RESTRICCIONES: No puedes elegir la misma hiperadaptación que has elegido al inicio de la primera ronda de batalla.



ENJAMBRE INFINITO

FLOTA DE INVASIÓN –
ESTRATEGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

1PM

A medida que rugen la batalla, más y más organismos aparecen para engrosar los enjambres.

CUÁNDO: Tu fase de mando.

BLANCO: Hasta dos unidades **MULTITUD INTERMINABLE** de tu ejército que se encuentren dentro del alcance sináptico de tu ejército, o una unidad **MULTITUD INTERMINABLE** distinta de tu ejército.

EFECTO: Hasta 1D3+3 miniaturas eliminadas son devueltas a cada una de las unidades elegidas.



TIRÁNIDOS – FLOTA DE INVASIÓN

MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Flota de invasión, puedes usar estas mejoras de Flota de invasión.

ASTUCIA ALIENÍGENA

Esta bestia líder posee conexiones neuronales altamente sofisticadas que le permiten identificar los puntos estratégicos prioritarios y adaptar la posición de sus tropas para tomarlos antes siquiera de que el enemigo detecte su valor.

Solo miniatura **TIRÁNIDOS**. Después de que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, elige hasta tres unidades **TIRÁNIDOS** de tu ejército y redespíégalas. Al hacer esto, puedes colocar a esas unidades en la reserva estratégica si así lo deseas, sin importar cuántas unidades haya ya en la reserva estratégica.

ADAPTACIÓN PERFECTA

Esta criatura ha sido creada por un motivo: erradicar completamente a los defensores del mundo presa objetivo.

Solo miniatura **TIRÁNIDOS**. Una vez por turno, puedes repetir una de las siguientes tiradas que se haga para el portador: una tirada para impactar, una tirada para herir, una tirada de daño, una tirada de avanzar, una tirada de carga o una tirada de salvación.

EJE SINÁPTICO

Con un córtex cerebral que pulsa con la energía irresistible de a Mente Colmena, este líder actúa como una brillante baliza sináptica para las criaturas menores del enjambre, a fin de dirigir mejor sus acciones y reaccionar al estado siempre cambiante de la batalla.

Solo miniatura **TIRÁNIDOS**. Mientras una unidad **TIRÁNIDOS** amiga se encuentre a 9" o menos del portador, se considera que se encuentra dentro del alcance sináptico de tu ejército.

BIOLOGÍA ADAPTATIVA

Una misma arma rara vez funciona dos veces contra esta bestia líder, ya que su fisiología alienígena se adapta a una velocidad asombrosa para contrarrestar los ataques del enemigo.

Solo miniatura **TIRÁNIDOS**. El portador tiene la habilidad No hay dolor 5+. Al inicio de cualquier turno, si al portador le quedan menos de sus heridas iniciales, en lugar de eso hasta el final de la batalla tiene la habilidad No hay dolor 4+.





TIRANO DE COLMENA ALADO

M	R	S	H	L	CO
12"	9	2+	10	7+	3

🎯 ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón estrangulador [ÁREA]	36"	106+1	2+	7	-1	2
Cañón venenoso pesado [ÁREA]	36"	103	2+	9	-2	3

⚔️ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espadahueso monstruosa y látigo orgánico [ACOPLADA]	Combate	6	2+	9	-2	3
Espolones de Tirano	Combate	5	2+	7	-2	2
Garras afiladas monstruosas [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	2+	7	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Final violento 103

FACCIÓN: La sombra en la disformidad, Sinapsis

Voluntad de la Mente Colmena: Una vez por turno, una unidad **TIRÁNIDOS** a 12" o menos de una o más miniaturas con esta habilidad puede ser tomada como blanco de una estratagema OPM, incluso aunque otra unidad de tu ejército ya haya sido tomada como blanco de esa misma estratagema durante esta fase.

Paroxismo (Psíquica): Al inicio de la fase de combate, puedes elegir una unidad enemiga a 12" o menos de esta miniatura y visible para ella y tira 106: con un 1, este **PSÍQUICO** sufre 103 heridas mortales; con un 2+, hasta el final de la fase resta 1 al atributo Ataques de las armas que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, VOLAR, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, TIRANO DE COLMENA ALADO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TIRANO DE COLMENA ALADO

Cuando la Mente Colmena despliega hordas voladoras, suele poner al mando a Tiranos de Colmena Alados. Van equipados con una amplia panoplia de armas orgánicas de pesadilla y sus formas monstruosas cantan con la energía sináptica de la Mente Colmena, extendiendo el terror y la muerte allí donde proyecta la sombra de sus terribles alas membranosas.



OPCIONES DE EQUIPO

- La espadahueso monstruosa y látigo orgánico de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 cañón estrangulador
 - 1 cañón venenoso pesado
 - 1 garras afiladas monstruosas

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tirano de Colmena Alado

Esta miniatura está equipada con:
espadahueso monstruosa y látigo orgánico;
espolones de Tirano.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, VOLAR, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS,
TIRANO DE COLMENA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TIRANO DE COLMENA

M	R	S	H	L	CO
8"	10	2+	10	7+	3



☯ ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón estrangulador [ÁREA]	36"	106+1	2+	9	-1	2
Cañón venenoso pesado [ÁREA]	36"	103	2+	10	-2	3

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espadahueso monstruosa y látigo orgánico [ACOPLADA]	Combate	6	2+	9	-2	3
Garras afiladas monstruosas [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	2+	7	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: Líder, Final violento 1D3

FACCIÓN: La sombra en la disformidad, Sinapsis

Arremetida (Aura, Psíquica): Mientras una unidad TIRÁNIDOS amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad [ASALTO].

Voluntad de la Mente Colmena: Una vez por turno, una unidad TIRÁNIDOS a 12" o menos de una o más miniaturas con esta habilidad puede ser tomada como blanco de una estratagema OPM, incluso aunque otra unidad de tu ejército ya haya sido tomada como blanco de esa misma estratagema durante esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, TIRANO DE COLMENA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TIRANO DE COLMENA

Los Tiranos de Colmena lideran al resto de organismos guerreros, cumpliendo la voluntad de la Mente Colmena. No solo son poderosos organismos guerreros por sí mismos, sino que además gozan de una gran autonomía a la hora de tomar decisiones tácticas y estratégicas, lo que los convierte en enemigos letalmente astutos. Allí por donde pasa un Tirano de Colmena, llega la muerte.



OPCIONES DE EQUIPO

- La espadahueso monstruosa y látigo orgánico de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 cañón estrangulador
 - 1 cañón venenoso pesado
 - 1 garras afiladas monstruosas
- Las garras afiladas monstruosas de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 cañón estrangulador*
 - 1 cañón venenoso pesado*

** Esta miniatura no puede ser equipada a la vez con un cañón estrangulador y un cañón venenoso pesado. Esta miniatura no puede ser equipada con más de 1 cañón venenoso pesado, y no puede ser equipada con más de 1 cañón estrangulador.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tirano de Colmena

Esta miniatura está equipada con:
espadahueso monstruosa y látigo orgánico;
garras afiladas monstruosas.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

- GUARDIA TIRÁNIDO

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS,
TIRANO DE COLMENA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

SEÑOR DE LA HORDA



M	R	S	H	L	CO
8"	10	2+	10	7+	3

ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Pulso sináptico [PSÍQUICA, RÁFAGA]	18"	1D6+3	N/A	5	-1	2

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Sables óseos [ACOPLADA]	Combate	8	2+	9	-2	3

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Líder

FACCIÓN: La sombra en la disformidad, Sinapsis

Comandante de Colmena: Al inicio de tu fase de mando, si esta miniatura está en el campo de batalla obtienes 1PM.

Dominación de la Mente Colmena: Mientras una unidad **TIRÁNIDOS** amiga se encuentre a 9" o menos de esta miniatura, dicha unidad se encuentra dentro del alcance de sinapsis de tu ejército.

Presencia maligna: Una vez por batalla, después de que tu oponente use una estratagema, si esta miniatura es tu **SEÑOR DE LA GUERRA** y está en el campo de batalla, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la batalla aumenta en 1PM el coste de esa estratagema para tu oponente.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, SEÑOR DE LA HORDA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

SEÑOR DE LA HORDA

El Señor de la Horda es el heraldo de la Mente Colmena y puede ser tan antiguo como la propia raza Tiránida. Tras morir, la bestia siempre es absorbida por el enlace sináptico y vuelta a engendrar. Ha presidido la aniquilación de incontables civilizaciones, y con cada nueva encarnación solo se vuelve más letal.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Señor de la Horda – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: pulso sináptico; sables óseos.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

- GUARDIA TIRÁNIDO

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, SEÑOR DE LA HORDA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

LÍDER DE PROGENIE

M	R	S	H	L	CO
8"	5	4+	6	7+	1



⚔️ ARMAS DE COMBATE

Garras y espolones de Líder de Progenie
[HERIDAS DEVASTADORAS, ACOPLADA]

ALCANCE A HA F FP D

Combate 5 2+ 6 -2 2

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 8", Líder

FACCIÓN: Sinapsis

Mirada hipnótica [Psíquica]: Al inicio de la fase de combate, elige una unidad enemiga en la zona de amenaza de esta miniatura. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar.

Percepción salvaje: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, LÍDER DE PROGENIE



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRANIDOS

LÍDER DE PROGENIE

El Líder de Progenie es la más inteligente de las bioformas Genestealer, un insidioso depredador capaz de actuar como comandante avanzado para los enjambres de invasión, masacrando las líneas enemigas a la vez que maximiza la astucia y letalidad de los organismos guerreros que lo rodean.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Líder de Progenie

Esta miniatura está equipada con:
garras y espolones de Líder de Progenie.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

- GENESTEALERS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, LÍDER DE PROGENIE



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TIRÁNIDO PRIMUS ALADO

M	R	S	H	L	CO
12"	5	4+	6	7+	1



ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Garras primus	Combate	6	2+	6	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder

FACCIÓN: La sombra en la disformidad, Sinapsis

Golpe de muerte: Si esta miniatura es eliminada por un ataque de combate y aún no había combatido durante esta fase, tira 1D6: con un 4+, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que las miniaturas de la unidad atacante hayan terminado de realizar sus ataques, y tras eso es retirada del juego.

Guerrero alfa: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas que tengan equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, TIRÁNIDO PRIMUS ALADO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TIRÁNIDO PRIMUS ALADO

El Tiránido Primus adaptado al vuelo posee toda la potencia física y sináptica de una bestia de guerra alfa, incorporando además la escalofriante velocidad y maniobrabilidad que le proporcionan sus enormes alas membranosas. Lanzándose en picado en medio del enemigo, desgarrar y despedaza hasta que solo quedan cadáveres y presas a la fuga.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tiránido Primus Alado

Esta miniatura está equipada con: garras primus.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a las siguientes unidades:

- GÁRGOLAS
- GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS A DISTANCIA
- GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS DE COMBATE

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS,
TIRÁNIDO PRIMUS ALADO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TERVIGÓN

M

8"

R

11

S

2+

H

16

L

7+

CO



5




ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Andanadas de espinas	24"	8	3+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Garras trituradoras enormes	Combate	4	4+	12	-3	1D6+1
 Garras afiladas enormes – barrido	Combate	8	3+	7	-1	2
 Garras afiladas enormes – golpe	Combate	4	3+	9	-2	1D6

 Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, TERVIGÓN



HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6

FACCIÓN: La sombra en la disformidad, Sinapsis

Engendrar Termagantes: En tu fase de mando, puedes elegir una unidad **TERMAGANTES** amiga a 6" o menos de esta miniatura y devolver a esa unidad hasta 1D3+3 miniaturas **TERMAGANTES** eliminadas. Una unidad **TERMAGANTES** no puede ser elegida para esta habilidad más de una vez por fase.

Instigador de prole (Aura, Psíquica): Mientras una unidad **TERMAGANTES** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [**IMPACTOS LETALES**].

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TERVIGÓN

Además de ser bestias sinápticas grandes y poderosas, los Tervigones son también capaces de engendrar masas de organismos guerreros Termagantes desde sus hinchados abdómenes. Estas crías se dedican instintivamente a proteger a su "madre de progenie" con sus vidas, mientras su número crece sin parar hasta que arrollan a su presa.



OPCIONES DE EQUIPO

- Las garras afiladas enormes de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 garras trituradoras enormes.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tervigón

Esta miniatura está equipada con: andanadas de espinas; garras afiladas enormes.

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, TERVIGÓN



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

VIEJO UN OJO

M	R	S	H	L	CO
8"	9	2+	9	8+	3



ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
▶ Garras y espolones del Viejo Un Ojo – barrido	Combate	12	3+	6	-1	1
▶ Garras y espolones del Viejo Un Ojo – golpe	Combate	6	3+	14	-3	1D6+1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRAN DEVORADOR, VIEJO UN OJO



HABILIDADES

BÁSICA: Líder, No hay dolor 5+

FACCIÓN: Sinapsis

Líder Alfa: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

Monstruo imparable: Al inicio de la fase de mando de cada jugador, esta miniatura recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

VIEJO UN OJO

Conocido como la Bestia de Calth, este bruto imparable y lleno de cicatrices fue descubierto durante la Primera Guerra Tiránida. Muchos creían que había muerto hace siglos, pero ha vuelto a aparecer. Se desconoce si es el mismo monstruo o un derivado genético, pero pocos de los que se cruzan en su camino viven lo bastante para siquiera plantearse la respuesta a ese misterio.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Viejo Un Ojo – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con:
garras y espolones del Viejo Un Ojo.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

- CÁRNIFEX

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRAN DEVORADOR, VIEJO UN OJO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS A DISTANCIA



M	R	S	H	L	CO
6"	5	4+	3	7+	2

☯ ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón enredadera [ÁREA]	36"	106+1	4+	6	-1	1
Cañón venenoso [ÁREA]	36"	103	4+	9	-2	2
Devorador	18"	5	4+	4	0	1
Escupemuerte	24"	3	4+	5	-1	1
Lanzadardos [ASALTO, PISTOLA, ACOPLADA]	12"	2	4+	4	0	1

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Bioarmas	Combate	5	3+	5	-1	1

HABILIDADES

FACCIÓN: La sombra en la disformidad, Sinapsis

Depredadores adaptables: Esta unidad es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

CLAVES: INFANTERÍA, SINAPSIS, GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS A DISTANCIA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS A DISTANCIA

Fuertes, rápidos, de inteligencia muy independiente y con una mayor capacidad de adaptarse que la mayoría de las otras bioformas de la Mente Colmena, los Guerreros Tiránidos son la columna vertebral de numerosas invasiones Tiránidas. Su enlace sináptico los imbuje con habilidades marciales avanzadas, y también les permite ejercer de ejes sinápticos para su enjambre durante las batallas.



OPCIONES DE EQUIPO

- El devorador de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 escupemuerte
 - 1 lanzardos
 - Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, el devorador de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 cañón enredadera.
 - Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, el devorador de 1 miniatura puede reemplazarse por 1 cañón venenoso.
-

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tiránido Primus
- 2-5 Guerreros Tiránidos

Cada miniatura está equipada con: devorador; bioarmas.

CLAVES: INFANTERÍA, SINAPSIS, GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS A DISTANCIA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS DE COMBATE



M	R	S	H	L	CO
6"	5	4+	3	7+	2

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Bioarmas [ACOPLADA]	Combate	6	3+	5	-2	1

HABILIDADES

FACCIÓN: La sombra en la disformidad, Sinapsis

Arremetida adrenalítica: Al inicio de la fase de combate, puedes elegir una de las siguientes habilidades para aplicar a tus miniaturas de esta unidad hasta el final de la fase:

- **Imperativo de agresión:** Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, repite toda tirada para impactar de 1.
- **Imperativo de preservación:** Siempre que se haga una tirada de salvación para una miniatura de esta unidad, repite toda tirada de salvación de 1.

CLAVES: INFANTERÍA, SINAPSIS, GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS DE COMBATE



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS DE COMBATE

Fuertes, rápidos, de inteligencia muy independiente y con una mayor capacidad de adaptarse que la mayoría de las otras bioformas de la Mente Colmena, los Guerreros Tiránidos son la columna vertebral de numerosas invasiones Tiránidas. Su enlace sináptico los imbuje con habilidades marciales avanzadas, y también les permite ejercer de ejes sinápticos para su enjambre durante las batallas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tiránido Primus
- 2-5 Guerreros Tiránidos

Cada miniatura está equipada con: bioarmas.

CLAVES: INFANTERÍA, SINAPSIS, GUERREROS TIRÁNIDOS CON BIOARMAS DE COMBATE



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TERMAGANTES

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	8+	2



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Devorador Termagante	18"	2	4+	4	0	1
Lanzadardos Termagante [ASALTO, PISTOLA, ACOPLADA]	12"	2	4+	3	0	1
Perforacarne [ASALTO]	18"	1	4+	5	0	1

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras y espolones xenos	Combate	1	4+	3	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Sinapsis**

Horrores merodeadores: Una vez por turno, cuando una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 9" o menos de esta unidad, si esta unidad no se encuentra dentro de la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puede llevar a cabo un movimiento normal de hasta 106".

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRAN DEVORADOR, MULTITUD INTERMINABLE, TERMAGANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TERMAGANTES

Los Termagantes son depredadores que atacan en grandes hordas. Fueron creados originalmente para recorrer las angostas arterias de las naves enjambre dando caza a los intrusos. Masacran a sus presas con una lluvia de disparos, siempre buscando superarlas por los flancos y rodearlas mientras diezman sus filas.



OPCIONES DE EQUIPO

- El perforacarne de todas las miniaturas de esta unidad puede reemplazarse por 1 devorador Termagante.
- El perforacarne de todas las miniaturas de esta unidad puede reemplazarse por 1 lanzadardos Termagante.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 10-20 Termagantes

Cada miniatura está equipada con: perforacarne; garras y espolones xenos.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRAN DEVORADOR, MULTITUD INTERMINABLE, TERMAGANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

HORMAGANTES

M	R	S	H	L	CO
10"	3	5+	1	8+	2



ARMAS DE COMBATE

Garras de Hormagante	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Combate	3	4+	3	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Sinapsis

Brinco: Esta unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRAN DEVORADOR, MULTITUD
INTERMINABLE, HORMAGANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

HORMAGANTES

Los Hormagantes son tropas de choque que se lanzan contra los mundos presa en hordas de miles de millones. Como organismos cazadores asesinos básicos, se les puede dejar simplemente aniquilar todo lo que encuentren a su paso, desgastando las defensas enemigas y forzando a sus ocupantes a tener que invertir numerosas vidas y munición para mantenerlos a raya.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 10-20 Hormagantes

Cada miniatura está equipada con: garras de Hormagante.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRAN DEVORADOR, MULTITUD INTERMINABLE, HORMAGANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GÁRGOLAS

M	R	S	H	L	CO
12"	3	6+	1	8+	2



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Perforacarne [ASALTO]	18"	1	4+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Veneno cegador	Combate	1	4+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Sinapsis**

Enjambre alado: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puede llevar a cabo un movimiento normal de hasta 6". Si lo hace, hasta el final del turno esta unidad no es elegible para declarar una carga.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, LÍNEA DE BATALLA, GRAN DEVORADOR, MULTITUD INTERMINABLE, GÁRGOLAS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GÁRGOLAS

Las Gárgolas son a menudo los primeros organismos guerreros que se lanzan a atacar un mundo presa. Su número ingente oscurece los cielos y sus ataques oportunistas extienden el pánico y la confusión. Para horror de los defensores, estas criaturas son capaces de colarse por huecos que parecen demasiado estrechos, como aspilleras y chimeneas de ventilación.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 10-20 Gárgolas

Cada miniatura está equipada con: perforacarne; veneno cegador.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, LÍNEA DE BATALLA, GRAN DEVORADOR, MULTITUD INTERMINABLE, GÁRGOLAS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TOXICRENO

M	R	S	H	L	CO
8"	11	3+	14	8+	4

☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
---------	---	----	---	----	---

Látigos tóxicos enormes [ANTIINFANTERÍA 2+]	9"	2D6	3+	6	-1	2
---	----	-----	----	---	----	---

⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
---------	---	----	---	----	---

Látigos tóxicos enormes [ANTIINFANTERÍA 2+]	Combate	12	3+	6	-1	2
---	---------	----	----	---	----	---

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Sinapsis

Miasma hipertóxica (Aura): Al final de tu fase de movimiento, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura: con 2-3, dicha unidad sufre 1 herida mortal; con 4-5, dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, dicha unidad sufre 1D6 heridas mortales.

Zarcillos prénsiles: Siempre que una unidad enemiga (excepto unidades **TITÁNICAS**) dentro de la zona de amenaza de una o más unidades de tu ejército que tengan esta habilidad sea elegida para retroceder, puedes tirar 1D6: con un 3+, en lugar de eso dicha unidad enemiga debe permanecer Inmóvil.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

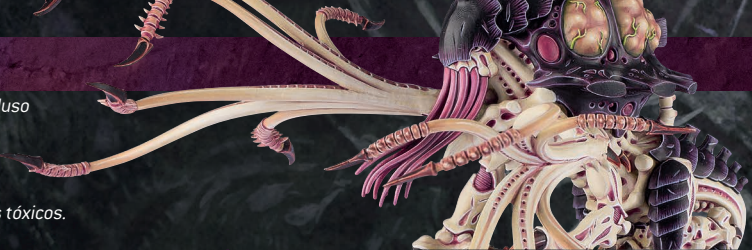
CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, TOXICRENO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNICOS

TOXICRENO

Las esporas semipensantes escupidas por el Toxicreno pueden penetrar incluso las armaduras selladas antes de multiplicarse en el interior del cuerpo de la víctima y surgir haciendo estallar sus órganos y disolviendo su carne. Las presas que no mueren en este terrible proceso tardan poco en hacerlo aplastadas bajo el enorme peso del Toxicreno o envenenados por sus látigos tóxicos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Toxicreno

Esta miniatura está equipada con: látigos tóxicos enormes.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, TOXICRENO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GUARDIA TIRÁNIDO

M

6"

R

8

S

3+

H

4

L

8+

CO

1



ARMAS DE COMBATE

Cuchilla ósea, látigo orgánico y garras aceradas
[ACOPLADA]

ALCANCE

A

HA

F

FP

D

Combate

3

3+

5

-1

2

Garras afiladas y garras aceradas

Combate

5

3+

5

-1

1

Garras trituradoras y garras aceradas

Combate

3

4+

8

-2

2

HABILIDADES

FACCIÓN: **Sinapsis**

Organismo guardián: Mientras una miniatura **PERSONAJE** esté liderando esta unidad, dicho **PERSONAJE** tiene la habilidad No hay dolor 5+.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, GUARDIA TIRÁNIDO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GUARDIAS TIRÁNIDOS

Increíblemente acorazados y resistentes, los Guardias Tiránidos forman un bastión móvil en torno a su organismo sináptico asignado. Su bioadaptación es tan extrema que ni siquiera tienen puntos débiles como por ejemplo ojos. Hacen las veces de extensiones sinápticas de la voluntad del organismo al que protegen, un poco como si fueran armas y escudos vivientes.



OPCIONES DE EQUIPO

- Las garras afiladas y garras aceradas de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 cuchilla ósea, látigo orgánico y garras aceradas
 - 1 garras trituradoras y garras aceradas

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-6 Guardias Tiránidos

Cada miniatura está equipada con:
garras afiladas y garras aceradas.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, GUARDIA TIRÁNIDO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

NEUROTIRANO

M

6"

R

8

S

4+

H

9

L

7+

CO

3



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Grito psíquico [IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA, RÁFAGA]	18"	2D6	N/A	5	-1	1D3

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Garras y látigos de Neurotirano	Combate	6	3+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: La sombra en la disformidad, Sinapsis

Látigo de nodos [Psíquica]: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar. Si el blanco está acobardado, suma 1 también a la tirada para herir.

Reguladores sinápticos: En tu fase de mando, puedes elegir hasta dos unidades **TIRÁNIDOS** amigas a 12" o menos de la unidad de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, esas unidades siempre se consideran dentro del alcance sináptico de tu ejército.

Terror psíquico [Psíquica]: Si hay uno o más **NEUROTIRANOS** de tu ejército en el campo de batalla cuando desates La sombra en la disformidad, resta 1 al chequeo de acobardamiento que cada unidad enemiga en el campo de batalla deba hacer debido a ello.

Nota del diseñador: Coloca un marcador de regulador sináptico al lado de cada unidad elegida, como recordatorio.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, NEUROTIRANO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

NEUROTIRANO

La sombra en la disformidad que emana de este poderoso psíquico-análogo se esparce en todas direcciones, sumiendo en la locura incluso a los organismos presa no psíquicos. Mientras sus enemigos se retuercen de dolor, el Neurotirano lleva a los Enjambres que lo rodean a cometer asesinatos con rotunda eficiencia.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Neurotirano

Esta miniatura está equipada con: grito psíquico; garras y látigos de Neurotirano.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a las siguientes unidades:

- GUARDIA TIRÁNIDO
- NEUROGANTES

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, VOLAR, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, NEUROTIRANO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

LÍCTOR

M

8"

R

6

S

4+

H

6

L

7+

CO

1



ARMAS DE COMBATE

Garras y espolones de Líctor [PRECISIÓN]

ALCANCE

Combate

A

6

HA

2+

F

7

FP

-2

D

2

HABILIDADES

BÁSICA: Agente solitario, Combatir primero, Infiltradores, Sigilo

FACCIÓN: Sinopsis

Rastro de feromonas: Una vez por ronda de batalla, puedes tomar como blanco de la estratagema Inserción rápida a una miniatura que tenga esta habilidad, por OPM.

Tentáculos succionadores: Siempre que esta miniatura elimine a una miniatura **PERSONAJE** enemiga, obtienes 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, LÍCTOR



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

LÍCTOR

Los Líctores son una adaptación de la bioforma Guerrero Tiránido que se especializan en exploración, infiltración y asesinato. Ocultos gracias a su piel camaleónica, eligen a sus presas siempre buscando la mejor ocasión de abrirles el cráneo y usar sus tentáculos succionadores para chuparles directamente del cerebro los secretos que guardan.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Líctor

Esta miniatura está equipada con:
garras y espolones de Líctor.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, LÍCTOR



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

MUERTE SILENCIOSA

M

8"

R

6

S

4+

H

7

L

7+

CO

1



ARMAS DE COMBATE

Garras y espolones de Líctor [PRECISIÓN]

ALCANCE

Combate

A

6

HA

2+

F

7

FP

-2

D

2

HABILIDADES

BÁSICA: Agente solitario, Combatir primero, Infiltradores, Sigilo

FACCIÓN: Sinapsis

Miedo a lo invisible (Aura): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, empeora en 1 el atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad. Además, durante el paso de acobardamiento de la fase de mando de tu oponente, si dicha unidad enemiga está por debajo de sus efectivos iniciales, debe hacer un chequeo de acobardamiento.

Tentáculos succionadores: Siempre que esta miniatura elimine a una miniatura **PERSONAJE** enemiga, obtienes 1PM.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRAN DEVORADOR, MUERTE SILENCIOSA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

MUERTE SILENCIOSA

La Muerte Silenciosa es una versión avanzada de la cepa Líctor pensada para actuar como un arma que cause terror en el enemigo. Dotada de un conocimiento instintivo sobre cómo extender el miedo entre las presas, utiliza sus habilidades de sigilo, infiltración y asesinato para sembrar la paranoia y el miedo antes de que la flota enjambre ataque en masa.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Muerte Silenciosa – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con:
garras y espolones de Líctor.

ORGANISMO CAZADOR

Esta miniatura no puede ser tu SEÑOR DE LA GUERRA.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, GRAN DEVORADOR,
MUERTE SILENCIOSA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

MALECEPTOR

M	R	S	H	L	CO
8"	11	3+	14	7+	4



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Sobrecarga psíquica (ÁREA, PSÍQUICA)	18"	1D6+3	3+	10	-2	3
⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
▶	Garras afiladas enormes – barrido	Combate	6	3+	7	-2	2
▶	Garras afiladas enormes – golpe	Combate	3	3+	9	-1	1D6+1

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONSTRUO, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, MALECEPTOR

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: La sombra en la disformidad, Sinapsis

Difusión encefálica (Aura, Psíquica): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad ataques, resta 1 a la tirada para impactar y, si esa unidad enemiga se encuentra bajo mitad de efectivos, resta 1 a la tirada para herir también.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRANIDOS

MALECEPTOR

El Maleceptor es el análogo psíquico Tiránido más poderoso encontrado hasta la fecha. Sus pseudópodos etéreos son capaces literalmente de hacer detonar los cráneos de sus víctimas con el más mínimo toque, mientras que los orbes encefálicos de su caparazón concentran el terror asfixiante de la Sombra en la disformidad.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Maleceptor

Esta miniatura está equipada con: sobrecarga psíquica; garras afiladas enormes.

CLAVES: MONSTRUO, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, MALECEPTOR



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

PIROVOROS

M	R	S	H	L	CO
5"	6	3+	4	8+	1



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Racha llameante [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADA]	12"	1D6+1	N/A	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Extremidades de púas quitinosas	Combate	2	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: Sinapsis

Rociada ardiente: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de dichos ataques. Hasta el final de la fase, dicha unidad enemiga no puede beneficiarse de cobertura.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, PIROVOROS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

PIROVOROS

Los Pirovoros viven para predigerir biomasa. Los ácidos que gotean de sus fauces son tan corrosivos que pueden fundir el adamantio. Al mismo tiempo, sus organismos lanzallamas incineran a escuadras enteras de presas mediante bolas de fuego químico. Incluso matar a estas bioformas es peligroso, pues cuando expiran sus volátiles entrañas pueden detonar en una gran deflagración.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-3 Pirovoros

Cada miniatura está equipada con: racha llameante; extremidades de púas quitinosas.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, PIROVOROS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

HARUSPEX

M

8"

R

11

S

3+

H

14

L

8+

CO

4



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lengua prensil [PRECISIÓN]	12"	1	3+	6	-2	D6+1
ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Fauces voraces	Combate	14	3+	7	-1	2
Garras excavadoras [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	3+	14	-2	D6+1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Sinapsis

Espectáculo dantesco: Siempre que esta miniatura sea elegida para combatir, si tras resolver sus ataques una o más unidades enemigas han resultado eliminadas por dichos ataques cada unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura debe hacer un chequeo de acobardamiento.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, HARUSPEX



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

HARUSPEX

El hambre infinita del Haruspex le lleva a consumir pelotones enteros de organismos presa en cuestión de segundos. Nada escapa durante mucho tiempo a su enorme buche y su lengua prensil; sus víctimas encuentran un final terrible al ser tragadas y gradualmente disueltas hasta convertirse en biomasa en las ardientes entrañas de la bestia.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Haruspex

Esta miniatura está equipada con: lengua prensil; fauces voraces; garras excavadoras.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, HARUSPEX



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

VENÓNTROPOS

M	R	S	H	L	CO
6"	5	4+	3	8+	1



ARMAS DE COMBATE

Látigos tóxicos [ANTIINFANTERÍA 2+]

ALCANCE

Combate

A

5

HA

3+

F

3

FP

0

D

1

HABILIDADES

BÁSICA: Sigilo

FACCIÓN: Sinapsis

Esporas meffíticas (Aura): Mientras una unidad **TIRÁNIDOS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta unidad, siempre que un ataque a distancia tome como blanco a esa unidad, las miniaturas de esa unidad se benefician de cobertura contra dicho ataque. Además, mientras una unidad **TIRÁNIDOS** amiga (excepto **MONSTRUOS**) se encuentre a 6" o menos de esta unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad Sigilo.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, GRAN DEVORADOR, VENÓNTROPOS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

VENÓNTROPOS

Los Venóntropos avanzan entre mefíticas nubes de esporas que expelen de su propio cuerpo. El toque de sus zarcillos es increíblemente venenoso, y aquellos que quedan expuestos a las nubes de esporas aunque sea por unos instantes se ahogan en sus propios fluidos al disolverseles las entrañas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-6 Venóntropos

Cada miniatura está equipada con: látigos tóxicos.

CLAVES: INFANTERÍA, VOLAR, GRAN DEVORADOR, VENÓNTROPOS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

SALTADORES DE VON RYAN

M	R	S	H	L	CO
10"	5	4+	3	8+	1



ARMAS DE COMBATE

Garras de Saltador	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Combate	6	3+	5	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Combatir primero, Infiltradores, Sigilo**

FACCIÓN: **Sinapsis**

Abalanzarse de un salto: Puedes tomar a esta unidad como blanco de la estrategia heroica Intervención por OPM, y puedes hacerlo incluso aunque ya hayas usado esa estrategia con una unidad distinta durante esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, SALTADORES DE VON RYAN



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

SALTADORES DE VON RYAN

Cazadores sigilosos expertos en emboscadas, los Saltadores de Von Ryan son rápidos, ágiles y especialmente letales cuando luchan en terreno denso. Como si fueran minas vivientes, permanecen completamente inmóviles en las localizaciones óptimas para causar tanto daño como sea posible. Cuando perciben que es el momento perfecto para golpear, aniquilan a todos los enemigos que les rodean en un frenesí asesino.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-6 Saltadores de Von Ryan

Cada miniatura está equipada con: garras de Saltador.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, SALTADORES DE VON RYAN



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

NEUROGANTES

M	R	S	H	L	CO
6"	3	6+	1	8+	1



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras y espolones xenos	Combate	1	4+	3	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: Sinapsis

Neurocitos: Mientras esta unidad se encuentre dentro del alcance sináptico de tu ejército, tiene la clave **SINAPSIS**.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, MULTITUD INTERMINABLE, NEUROGANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

NEUROGANTES

Los Neurogantes avanzan en masas interminables, guiados por los parasitarios neurocitos que llevan aferrados a su espalda. Su propósito principal es proteger a las bestias nodo sinápticas coordinando los enjambres de invasión, y lo cumplen con un salvajismo inmisericorde, matando y muriendo sin un instante de duda.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-2 Bestias Nodo Neurogantes*
- 10-20 Neurogantes

Cada miniatura está equipada con: garras y espolones xenos.

** Si esta unidad incluye 20 Neurogantes, solo puede incluir 2 Bestias Nodo Neurogantes.*

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, MULTITUD INTERMINABLE, NEUROGANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRANIDOS

ZOÁNTROPOS

M	R	S	H	L	CO
5"	5	5+	3	7+	1



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
▶	Rayo disforme – fuego brujo [ÁREA, PSÍQUICA]	24"	1D3	3+	7	-2	1D3
▶	Rayo disforme – fuego brujo concentrado [IMPACTOS LETALES, PSÍQUICA]	24"	1	3+	12	-3	1D6+1

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garras y espolones xenos	Combate	2	5+	3	0	1

▶ Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, PSÍQUICO, VOLAR, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, ZOÁNTROPOS



HABILIDADES

FACCIÓN: **La sombra en la disformidad, Sinapsis**

Sanguijuela espiritual [Aura, Psíquica]: Mientras esta unidad incluya un Neurótrofo y haya una unidad enemiga a 6" o menos de esta unidad, siempre que dicha unidad enemiga falle un chequeo de acobardamiento sufre 1D3 heridas mortales y una miniatura de esta unidad recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

Campo Disforme [Aura, Psíquica]: Mientras una unidad TIRÁNIDOS amiga se encuentre a 6" o menos de esta unidad, las miniaturas de esta unidad tienen salvación invulnerable 6+.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ZOÁNTROPOS

La forma física de un Zoántropo está ideada para canalizar el poder de la Mente Colmena. No solo actúa como un nodo sináptico, sino que también puede recurrir a la energía de la Mente Colmena para desatar explosiones psíquicas y generar campos de energía defensiva capaces de detener en seco los proyectiles de artillería.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Neurótropo
- 2-5 Zoántropos

Cada miniatura está equipada con: rayo disforme; garras y espolones xenos.

CLAVES: INFANTERÍA, PSÍQUICO, VOLAR, GRAN DEVORADOR, SINAPSIS, ZOÁNTROPOS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GENESTEALERS

M	R	S	H	L	CO
8"	4	5+	2	7+	1



ARMAS DE COMBATE

Garras y espolones de Genestealer	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Combate	4	2+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 8"

FACCIÓN: Sinapsis

Depredador de vanguardia: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, repite una tirada para herir de 1. Si el blanco se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo, en lugar de eso puedes repetir la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, GENESTEALERS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GENESTEALERS

Los Genestealers, organismos de vanguardia dotados de una fuerza agilidad terroríficas y protegidos por gruesas placas de quitina, son el depredador perfecta. Avanzan precediendo a las flotas colmena, en busca de concentraciones de presas entre las que infiltrarse. Entonces, cuando el enjambre invasor cae sobre el planeta, surgen de sus escondites para empezar la matanza.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 5-10 Genestealers

Cada miniatura está equipada con:
garras y espolones de Genestealer.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, GENESTEALERS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

MÁNTIFEX

M	R	S	H	L	CO
10"	5	4+	3	8+	1



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Bioarmas torácicas	12"	3	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Garras y espolones de Mántifex [ACOPLADA]	Combate	7	3+	5	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Sinapsis**

Muerte desde abajo: Al final del turno de tu oponente, si esta unidad no se encuentra dentro de la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puedes retirarla del campo de batalla y colocarla en la reserva estratégica.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, MÁNTIFEX



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRANIDOS

MÁNTIFEX

Los Mántifex son organismos serpentiformes muy veloces, y especialmente peligrosos por su habilidad para avanzar rápidamente excavando túneles incluso a través de roca sólida. A menudo asaltan a sus presas desde el subsuelo, y su salvajismo en combate hace que a menudo sean utilizados por la Mente Colmena como tropas de choque.



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 bioarmas torácicas para cada una.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-6 Mántifex

Cada miniatura está equipada con:
garras y espolones de Mántifex.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, MÁNTIFEX



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ENJAMBRES DEVORADORES

M

R

S

H

L

CO

6"

2

6+

4

8+

0



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Escupedardos [PISTOLA]	6"	4	5+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Garras y espolones xenos [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	6	5+	2	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Sinapsis**

Horrores quitinosos (Aura): Mientras una unidad enemiga se encuentre dentro de la zona de amenaza de esta unidad, reduce a la mitad el atributo Control de Objetivos de las miniaturas de esa unidad enemiga.

CLAVES: ENJAMBRE, GRAN DEVORADOR, ENJAMBRES DEVORADORES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ENJAMBRES DEVORADORES

Alfombras vivientes de Enjambres Devoradores se extienden allí donde avanzan las fuerzas Tiránidas. Estos horrores quitinosos, poco más que simples máquinas de comer, arrollan y devoran a los muertos y a los heridos sin distinción, e incluso pueden abatir a guerreros experimentados si les atacan en número suficiente. Una vez que han cerrado sus fauces en una presa, no la dejan ir...



OPCIONES DE EQUIPO

- Todas las miniaturas de esta unidad pueden ser equipadas con 1 escupedardos para cada una.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-6 Enjambres devoradores

Cada miniatura está equipada con: garras y espolones xenos.

CLAVES: ENJAMBRE, GRAN DEVORADOR, ENJAMBRES DEVORADORES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

PARÁSITO DE MORTREX

M	R	S	H	L	CO
12"	5	4+	5	8+	1



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ovipositor enredadera [ANTIINFANTERÍA 3+, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	2+	3	-2	3
Patas con garras	Combate	6	2+	5	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Agente solitario, Sigilo**

FACCIÓN: **Sinapsis**

Infección parasitaria: Siempre que una miniatura **INFANTERÍA** sea eliminada por un ataque realizado con el ovipositor enredadera de esta miniatura, después de que esta miniatura haya terminado de resolver sus ataques puedes añadir a tu ejército una nueva unidad **ENJAMBRES DEVORADORES** que incluya 1D3 miniaturas y desplegarla a 3" o menos de esta miniatura. Si lo haces, esa unidad **ENJAMBRES DEVORADORES** puede ser desplegada dentro de la zona de amenaza de la unidad de la miniatura eliminada (pero no dentro de la zona de amenaza de otras unidades enemigas).

Picor insufrible: Al inicio de la fase de combate, elige una unidad enemiga dentro de la zona de amenaza de esta miniatura. Dicha unidad enemiga debe hacer un chequeo de acobardamiento.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, GRAN DEVORADOR, PARÁSITO DE MORTREX



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRANIDOS

PARÁSITO DE MORTREX

Impulsándose por los cielos con alas membranosas, los Parásitos de Mortrex usan sus ovipositores enredadera para implantar parásitos devoradores profundamente en los cuerpos de sus víctimas. Enseguida, las larvas crecen y empiezan a devorar al huésped buscando la salida. Esa fue justamente la maldición sufrida por los defensores de Mortrex, el primer planeta en verse afectado por la masacre de estos parásitos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Parásito de Mortrex

Esta miniatura está equipada con: ovipositor enredadera; patas con garras.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, GRAN DEVORADOR, PARÁSITO DE MORTREX



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

MAWLOC

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	14	8+	4



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Fauces extensibles [ANTIINFANTERÍA 4+, ATAQUES ADICIONALES, HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	1	3+	5	0	3
Garras afiladas de Mawloc	Combate	16	3+	8	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Sinapsis**

Terror de las profundidades: Siempre que esta unidad sea desplegada en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 12" o menos de esta miniatura: con 2-4, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales; con un 5+, dicha unidad sufre 3 heridas mortales y debe hacer un chequeo de acobardamiento.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, MAWLOC



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

MAWLOC

Descomunales gusanos excavadores, los Mawloc cazan sintiendo incluso las más pequeñas vibraciones en la superficie sobre ellos. Una vez que han localizado a su presa, se lanzan hacia arriba en una erupción de roca y tierra, tragándose todo lo que cae en sus enormes fauces antes de volver a desaparecer bajo el suelo.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Mawloc

Esta miniatura está equipada con: fauces extensibles; garras afiladas de Mawloc.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, MAWLOC



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TRIGÓN

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	14	8+	4



☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D
---------	---	----	---	----	---

Pulsación bioeléctrica [GOLPES SOSTENIDOS 2]	12"	6	3+	5	0	1
--	-----	---	----	---	---	---

⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D
---------	---	----	---	----	---

Garras afiladas de Trigón	Combate	12	3+	9	-2	3
---------------------------	---------	----	----	---	----	---

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Sinapsis

Túneles subterráneos: Siempre que esta miniatura sea desplegada en el campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, puede ser desplegada en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 3" horizontalmente de todas las unidades enemigas. Al hacer esto, si esta miniatura se despliega a 9" o menos de una o más unidades enemigas, hasta el final del turno no será elegible para declarar una carga.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, TRIGÓN



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TRIGÓN

Los Trigones son esencialmente máquinas tuneladoras vivientes del tamaño de tanques de batalla. Excavan el sustrato del mundo presa creando enormes túneles para que puedan cruzar por ellos otras bestias Tiránidas. Al mismo tiempo, el roce de sus placas quitinosas acumula una carga bioeléctrica que pueden liberar como un arma.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Trigón

Esta miniatura está equipada con: pulsación bioeléctrica; garras afiladas de Trigón.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, TRIGÓN



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ESPORAS MUCÓLIDAS

M

4"

R

4

S

7+

H

3

L

8+

CO

0



HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Sinapsis

Biocampo de minas: las unidades enemigas no pueden empezar ni terminar un movimiento de avanzar a 6" o menos de esta unidad.

Muerte flotante: Siempre que una unidad enemiga termine un movimiento a 3" o menos de una miniatura de esta unidad, y cada vez que una miniatura de esta unidad termine un movimiento a 3" o menos de una unidad enemiga, tira 1D6: con 2-5, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, dicha unidad enemiga sufre 1D6 heridas mortales. A continuación, la miniatura de esta unidad que ha causado esa tirada es eliminada.

CLAVES: BESTIA, VOLAR, GRAN DEVORADOR, ESPORAS MUCÓLIDAS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ESPORAS MUCÓLIDAS

Estos rudimentarios organismos están llenos de gases venenosos que almacenan a presión extremadamente alta. El instinto les lleva a flotar hacia las formaciones de presas o a cruzarse en la trayectoria de las aeronaves enemigas, antes de detonar en una nauseabunda lluvia de mugre venenosa y metralla quitinosa.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-2 Esporas Mucólicas

Cada miniatura está equipada con: nada.

CLAVES: BESTIA, VOLAR, GRAN DEVORADOR, ESPORAS MUCÓLIDAS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

MINAS ESPORA

M

4"

R

1

S

7+

H

1

L

8+

CO

0



HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Sinapsis

Biocampo de minas: las unidades enemigas no pueden empezar ni terminar un movimiento de avanzar a 6" o menos de esta unidad.

Muerte flotante: Siempre que una unidad enemiga termine un movimiento a 3" o menos de una miniatura de esta unidad, y cada vez que una miniatura de esta unidad termine un movimiento a 3" o menos de una unidad enemiga, tira 1D6: con 2-5, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, dicha unidad enemiga sufre 1D6 heridas mortales. A continuación, la miniatura de esta unidad que ha causado esa tirada es eliminada.

CLAVES: BESTIA, VOLAR, GRAN DEVORADOR, MINAS ESPORA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

MINAS ESPORA

Las Minas Espora son una forma de mina o bomba viviente que flota por el campo de batalla en bancos y detona al detectar organismos presa cercanos. Aquellos a quienes alcance la deflagración serán despedazados como si les hubiera estallado encima un depósito de granadas de fragmentación. La mente Colmena a menudo usa las Minas Espora para negar a sus presas ciertas áreas del campo de batalla.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-6 Minas Espora

Cada miniatura está equipada con: nada.

CLAVES: BESTIA, VOLAR, GRAN DEVORADOR, MINAS ESPORA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

EXOCRINO

M	R	S	H	L	CO
8"	10	3+	14	8+	4



☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Cañón bioplásmico [ÁREA, PESADA]	36"	106+3	3+	8	-3	3

⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Extremidades poderosas	Combate	3	3+	7	0	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Sinapsis

Puntería simbiótica: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más de dichos ataques. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **TIRÁNIDOS** amiga realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga elegida, repite toda tirada para impactar de 1.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, EXOCRINO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

EXOCRINO

Enormes, duros y muy estúpidos, los Exocrinos solo tienen una labor: transportar el organismo cañón dorsal de su espalda hasta una posición óptima de disparo. Una vez allí, el cañón viviente emite un terrible síseo agudo antes de liberar una ardiente bola de bioplasma capaz de reducir los tanques y los búnkeres a cráteres brillantes.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Exocrino

Esta miniatura está equipada con: cañón bioplásmico; extremidades poderosas.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, EXOCRINO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRANIDOS

BIÓVOROS

M

5"

R

6

S

4+

H

4

L

8+

CO

1



☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Lanzaminas espora [ÁREA, HERIDAS DEVASTADORAS, INDIRECTA, PESADA]	48"	103	4+	6	-1	2

⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Extremidades de púas quitinosas	Combate	2	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Sinapsis**

Sembrar minas espora: En tu fase de disparo, siempre que esta unidad sea elegida para disparar puede usar esta habilidad en lugar de realizar ataques con sus armas a distancia. Si lo hace, puedes añadir a tu ejército una nueva unidad **MINAS ESPORA** y desplegarla en cualquier punto del campo de batalla que esté a 48" o menos de esta unidad pero a más de 9" horizontalmente de todas las unidades enemigas. Esa unidad **MINAS ESPORA** incluye 1 miniatura por cada miniatura que incluya esta unidad.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, BIÓVOROS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

BIÓVOROS

Estas piezas de artillería viviente alimentan minas espora en el interior de sus cuerpos. Tras anclarse fuertemente al suelo con sus espuelas quitinosas, las criaturas disparan su munición viviente en elevados arcos, permitiendo a las minas espora caer en medio del enemigo y detonar con súbita violencia.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-3 Bióvoros

Cada miniatura está equipada con: lanzaminas espora; extremidades de púas quitinosas.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, BIÓVOROS



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

CÁRNIFEX

M	R	S	H	L	CO
8"	9	2+	8	8+	3



🎯 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bioplasma [ASALTO, ÁREA]	12"	1D3	4+	7	-2	1
Cañón estrangulador [ÁREA]	36"	1D6+1	4+	7	-1	2
Cañón venenoso pesado [ÁREA]	36"	1D3	4+	9	-2	3
Devoradores con sanguijuelas roecerebros	18"	12	4+	6	0	1
Escupemuertes con microgusanos	24"	6	4+	7	-2	1
Sacos de púas [ASALTO]	6"	5	4+	5	0	1

⚔️ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras afiladas de Cárnifex	Combate	6	4+	9	-2	3
Garras afiladas de Cárnifex adicionales [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	4+	9	-2	3
Garras trituradoras de Cárnifex	Combate	4	4+	12	-3	1D6+1
Garras y espolones xenos	Combate	4	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1**

FACCIÓN: **Sinapsis**

Asalto abrasador: Siempre que una unidad enemiga haya sido elegida para disparar y haya terminado de resolver esos disparos, si alguna miniatura de esta unidad ha perdido una o más heridas debido a dichos ataques esta unidad puede llevar a cabo un movimiento de Asalto abrasador. Para ello, tira 1D6, sumando 2 al resultado: cada miniatura de esta unidad puede moverse hasta tantas pulgadas como el resultado, pero esta unidad debe terminar dicho movimiento tan cerca como sea posible de la unidad enemiga más cercana. Durante el movimiento de Asalto abrasador, las miniaturas de esta unidad pueden moverse por dentro de la zona de amenaza de la unidad enemiga en cuestión. Cada unidad solo puede llevar a cabo un movimiento de Asalto abrasador por fase.

CLAVES: **MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, CÁRNIFEX**



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

CÁRNIFEX

Los Cárnifex son desde hace siglos uno de los pilares de las flotas calmena. Se trata de organismos robustos y adaptables, que pueden equiparse con una gran variedad de armas injertadas y biomórficas, a la vez que mantienen su habitual fuerza, durabilidad y ferocidad en bruto para operar como arietes vivientes que arrollan las líneas defensivas del enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

- Las garras afiladas de Cárnifex adicionales de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 cañón estrangulador
 - 1 cañón venenoso pesado
 - 1 devoradores con sanguijuelas roecerebros
 - 1 escupemuertes con microgusanos
 - 1 garras trituradoras de Cárnifex
- Las garras afiladas de Cárnifex de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 devoradores con sanguijuelas roecerebros
 - 1 escupemuertes con microgusanos
 - 1 garras trituradoras de Cárnifex
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 bioplasma cada una.
- Cualquier número de miniaturas puede ser equipado con 1 sacos de púas.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-2 Cárnifex

Cada miniatura está equipada con:
garras afiladas de Cárnifex;
garras afiladas de Cárnifex adicionales;
garras y espolones xenos.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, CÁRNIFEX



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ASESINO AULLANTE

M

8"

R

9

S

2+

H

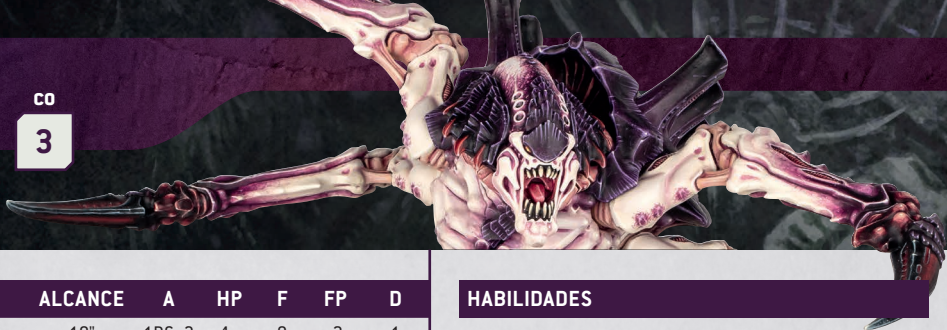
10

L

8+

CO

3



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Aullido bioplásmico [ASALTO, ÁREA]	18"	106+3	4+	8	-2	1

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Espolones de Asesino Aullante	Combate	10	3+	10	-2	3

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: Sinapsis

Grito de muerte: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige una unidad que haya sido impactada por uno de esos ataques. La unidad elegida debe hacer un chequeo de acobardamiento restando 1 a la tirada.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, ASESINO AULLANTE



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ASESINO AULLANTE

El Asesino Aullante, una versión más antigua de la cepa Cárnifex básica, fue bautizado con este nombre por tropas imperiales aterradas debido al aullido distintivo que emite al liberar sus proyectiles de bioplasma. Los Asesinos Aullantes a menudo se encuentran en primera línea de un asalto Tiránido, donde pueden infligir mayores daños de forma rápida.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Asesino Aullante

Esta miniatura está equipada con: aullido bioplásmico; espolones de Asesino Aullante.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, ASESINO AULLANTE



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GUARDIA DE COLMENA

M	R	S	H	L	CO
6"	7	3+	4	8+	1



☯ ARMAS A DISTANCIA

	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón de choque [ANTIVEHÍCULO 2+]	24"	2	3+	7	-1	3
Cañón empalador [PESADA, INDIRECTA]	36"	4	4+	5	-1	1

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras y espolones xenos	Combate	3	4+	5	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Sinapsis**

Postura defensiva: Siempre que tomes a esta unidad como blanco de la estratagema Disparos preventivos, mientras estés resolviendo dicha estratagema esta unidad logrará impactos con tiradas para impactar de 5+ sin modificar, o en lugar de eso con tiradas para impactar de 4+ sin modificar si esta unidad se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, GUARDIA DE COLMENA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

GUARDIA DE COLMENA

La Guardia de Colmena está diseñada para proteger los centros de bioarquitectura Tiránida, incluyendo las vitales concentraciones de germinado de esporas. Están equipados con monstruosas bioarmas de disparo y se ven impelidos, ya sea por su instinto o por órdenes sinápticas, a elegir como blancos prioritarios de sus potentes andanadas a aquellos organismos presa a los que la Mente Colmena quiere ver erradicados.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de choque de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 cañón empalador para cada una.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-6 Guardia de Colmena

Cada miniatura está equipada con: cañón de choque; garras y espolones xenos.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, GUARDIA DE COLMENA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TIRANOFEX

M

9"

R

12

S

2+

H

16

L

8+

CO

5



 ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Andanadas de espinas	24"	8	3+	5	0	1
Cañón quebrantador [PESADA]	48"	2	3+	18	-4	2D6
Colmena perforacarne [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	24"	20	3+	5	0	1
Rociada de ácido [TORRENTE]	18"	1D6+6	N/A	6	-2	2

 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Extremidades poderosas	Combate	4	3+	8	0	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6

FACCIÓN: Sinapsis

Organismo resiliente: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, TIRANOFEX



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TIRANOFEX

El Tiranofex es una plataforma de armas pesadas andante, de tamaño y resistencia descomunales. Está muy bien acorazado, hasta el punto de ser capaz de enfrentarse cara a cara en un duelo de disparos contra los tanques de batalla más pesados de sus especies presa. Pocos enemigos pueden resistir contra siquiera una sola de estas bestias.



OPCIONES DE EQUIPO

- La colmena perforacarne de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 cañón quebrantador
 - 1 rociada de ácido

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tiranofex

Esta miniatura está equipada con: colmena perforacarne; andanadas de espinas; extremidades poderosas.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, TIRANOFEX



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TIRANOCITO

M	R	S	H	L	CO
8"	9	3+	10	8+	2



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Bioarmas de Tiranocito	24"	5	4+	5	-1	2
⚔	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Látigos desolladores	Combate	6	4+	7	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Final violento 1D3

FACCIÓN: Sinapsis

Sembrar desde el aire: Esta miniatura debe empezar la batalla en la reserva, pero ni ella ni ninguna de las miniaturas embarcadas en ella cuentan de cara al número máximo de unidades de reserva con las que puedes empezar la partida. Esta miniatura puede ser desplegada en el paso de Refuerzos de tu primera, segunda o tercera fase de movimiento, sin importar lo que indiquen las reglas de misión. Las unidades embarcadas en esta miniatura deben desembarcar de inmediato tras haberla desplegado en el campo de batalla, y deben colocarse a más de 9" de todas las miniaturas enemigas. Una vez que esta miniatura se haya desplegado en el campo de batalla, no se podrán embarcar unidades en ella.

CLAVES: MONSTRUO, VOLAR, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, GRAN DEVORADOR, TIRANOCITO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

TIRANOCITO

Los Tiranocitos son esporas gigantescas, resistentes al calor para soportar la reentrada atmosférica y con cámaras internas palpitantes y húmedas que transportan progenies de organismos hasta la superficie de un planeta. Una vez que sus pasajeros entran en batalla, el Tiranocito vuelve a elevarse en el cielo para dar caza a sus propias presas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Tiranocito

Esta miniatura está equipada con: bioarmas de Tiranocito; látigos desolladores.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 2 miniaturas **INFANTERÍA TIRÁNIDOS**, o 1 miniatura **MONSTRUO TIRÁNIDOS** con un atributo Heridas de 12 o menos. Cada miniatura **INFANTERÍA** con un atributo Heridas de más de 1 ocupa el espacio de 3 miniaturas.

CLAVES: **MONSTRUO, VOLAR, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, GRAN DEVORADOR, TIRANOCITO**



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

AEROVORO DEL ENJAMBRE

M	R	S	H	L	CO
20+"	9	3+	12	8+	0



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Andanadas de espinas	24"	8	3+	5	0	1
Cañón salivar [TORRENTE]	12"	2D6	N/A	6	-1	1
Tentáculos [ANTIVEHÍCULO 4+, HERIDAS DEVASTADORAS]	36"	4	3+	7	0	2

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Alas afiladas	Combate	4	4+	7	-1	2
Espuela torácica [ANTIVOLAR 2+, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	3+	10	-3	D6

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Planeador

FACCIÓN: Sinapsis

Depredador aéreo: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad que puede **VOLAR**, suma 1 a la tirada para impactar.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: MONSTRUO, VOLAR, AERONAVE, GRAN DEVORADOR, AEROVORO DEL ENJAMBRE



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

AEROVORO DEL ENJAMBRE

El Aerovoro recorre los cielos en busca de aeronaves enemigas. Sus tentáculos las persiguen descargando contra ellas pulsaciones bioeléctricas que eliminan su fuerza motriz y las hacen precipitarse en barrena contra el suelo. Tras esto, se lanza en picado buscando presas terrestres a las que despedazar con su cañón salivar.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Aerovoro del Enjambre

Esta miniatura está equipada con: andanadas de espinas; cañón salivar; tentáculos; alas afiladas; espuela torácica.

CLAVES: MONSTRUO, VOLAR, AERONAVE, GRAN DEVORADOR, AEROVORO DEL ENJAMBRE



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRANIDOS

ARPÍA

M

20+''

R

9

S

3+

H

12

L

8+

CO

0



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Andanadas de espinas	24''	8	3+	5	0	1
Cañón estrangulador doble [ÁREA, ACOPLADA]	36''	1D6+1	2+	7	-1	2
Cañón venenoso pesado doble [ÁREA, ACOPLADA]	36''	1D3	3+	9	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Alas afiladas	Combate	4	4+	7	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Planeador

FACCIÓN: Sinapsis

Quistes de esporas: Siempre que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes elegir una de las siguientes opciones:

- Elige una unidad enemiga sobre la que haya pasado durante ese movimiento y tira 6D6: por cada resultado de 3+, dicha unidad sufre 1 herida mortal.
- Añade a tu ejército una nueva unidad **MINAS ESPORA** que incluya 1D3 miniaturas y desplégala en cualquier punto del campo de batalla a 6'' o menos de esta miniatura y a más de 9'' horizontalmente de todas las unidades enemigas.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 Heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: MONSTRUO, VOLAR, AERONAVE, GRAN DEVORADOR, ARPÍA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ARPÍA

Las Arpías son bioformas voladoras cuya agilidad natural les permite superar en maniobra a la mayoría de naves de combate de las presas. A menudo, las Arpías forman parte de las primeras oleadas de una invasión, barriendo a los aterrados defensores con su munición orgánica y a continuación lanzándose en picado para atacarles cuerpo a cuerpo.



OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón estrangulador doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón venenoso pesado doble.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Arpia

Esta miniatura está equipada con: andanadas de espinas; cañón estrangulador doble; alas afiladas.

CLAVES: MONSTRUO, VOLAR, AERONAVE, GRAN DEVORADOR, ARPÍA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRANIDOS

QUISTESPORA

M	R	S	H	L	CO
-	10	3+	10	8+	0



ARMAS A DISTANCIA

Bioarmas quistespora [DEFENSAS DE COLMENA]	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	24"	5	4+	5	-1	2

Defensas de Colmena: Siempre que una unidad enemiga sea desplegada o termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder dentro del alcance de esta arma, si dicha unidad enemiga es un blanco elegible, el portador puede disparar con esta arma contra dicha unidad como si fuera tu fase de disparo [el portador puede hacer esto hasta cuatro veces por fase].

ARMAS DE COMBATE

Látigos desolladores	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Combate	6	4+	7	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Sinapsis

Brote de Mucólicas: En tu fase de disparo, siempre que esta miniatura sea elegida para disparar, puede usar esta habilidad en lugar de realizar ataques con sus armas a distancia. Si lo hace, puedes añadir a tu ejército una nueva unidad **ESPORAS MUCÓLIDAS** que incluya 1 miniatura y desplegarla en cualquier punto del campo de batalla que esté a 18" o menos de esta miniatura pero a más de 9" horizontalmente de todas las unidades enemigas.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, QUISTESPORA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRANIDOS

QUISTESPORA

Lanzadas desde la órbita, las Quistesporas caen sobre la superficie del mundo presa y enseguida empiezan a escupir bancos de Esporas Mucólicas por sus chimeneas vivientes, a la vez que se defienden de los enemigos que se les acercan demasiado disparando contra ellos andanadas de proyectiles orgánicos con sus cañones injertados.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Quistespora

Esta miniatura está equipada con: bioarmas quistespora; látigos desolladores.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, QUISTESPORA



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

PSICÓFAGO

M

8"

R

9

S

3+

H

10

L

8+

CO

3



ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Ráfaga psicoclástica [IGNORA COBERTURA, TORRENTE]	12"	1D6	N/A	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Garras y mandíbula tentacular [ANTI-PSÍQUICO 2+, HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	1D6+1	3+	6	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1, No hay dolor 5+

FACCIÓN: Sinapsis

Bioestímulo (Aura): Mientras una unidad TIRÁNIDOS amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 6+.

Frenesí alimenticio: Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a una unidad por debajo de sus efectivos iniciales, suma 1 a la tirada para impactar. Si dicho blanco está bajo mitad de efectivos, además suma 1 a la tirada para herir.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, PSICÓFAGO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

PSICÓFAGO

Estos monstruos se lanzan en estampida hacia la batalla a una velocidad escalofriante. Devoran a cualquier organismo presa que se les cruza, pero prefieren especialmente a aquellos con habilidades psíquicas. No está claro cómo metabolizan un poder tan esotérico, pero parece que les permite proyectar nubes de ceniza psicocorrosiva que deflagra las mentes y las almas de sus víctimas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Psicófago

Esta miniatura está equipada con: ráfaga psicoclástica; garras y mandíbula tentacular.

CLAVES: MONSTRUO, GRAN DEVORADOR, PSICÓFAGO



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ESPINOGANTES

M	R	S	H	L	CO
6"	4	4+	2	8+	1



☯ ARMAS A DISTANCIA

ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
Biocañón [ÁREA, PESADA]	24"	1D6	4+	5	0	1

⚔ ARMAS DE COMBATE

ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
Garras y espolones xenos	Combate	1	4+	4	0	1

HABILIDADES

FACCIÓN: **Sinapsis**

Bombardeo trastocador: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si una unidad **INFANTERÍA** enemiga ha sido impactada por uno o más de esos ataques realizados con los biocañones de esta unidad, hasta el final del siguiente turno de tu oponente dicha unidad enemiga queda trastocada. Mientras una unidad esté trastocada, resta 2 a su atributo Movimiento y resta 2 a las tiradas de avanzar y de carga que se hagan para ella.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, ESPINO GANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS

ESPINOGANTES

Los Espinogantes son poco más que armas vivientes, cuyos cuerpos y biocañones se encuentran esclavizados a la voluntad de un palpitante ganglio parásito que los dirige a la batalla. Una vez allí, disparan andanadas de proyectiles quitinosos que detonan con la furia de violentos espasmos musculares, cubriendo a las víctimas cercanas con una lluvia de proyectiles serrados.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 5-10 Espinogantes

Cada miniatura está equipada con: biocañón; garras y espolones xenos.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, ESPINOGANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
TIRÁNIDOS