

TYRANIDEN

ARMEEREGELN

SYNAPSE

Manche Tyraniden dienen als synaptische Leiter oder Knotenverbindungen, durch die ein Teil des eisernen Willens des Schwarmbewusstseins fließt und die natürlichen Instinkte des Schwarms überschreibt, um die Horden der Kriegerbestien wie einen einzelnen Organismus auf dem Schlachtfeld handeln zu lassen.

Wenn die Fraktion deiner Armee **TYRANIDEN** ist, gilt, solange sich eine **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee innerhalb von 6 Zoll um mindestens ein **SYNAPSE**-Modell deiner Armee befindet, jene Einheit als in Synapsenreichweite deiner Armee. Führe jeden Erschütterungstest für eine **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee mit 3W6 statt 2W6 aus, wenn sie sich in Synapsenreichweite deiner Armee befindet.

SCHATTEN IM WARP

Tyraniden überfluten das Schlachtfeld mit der psionischen Signatur der Schwarmflotte, einer eisigen, fremdartigen Furcht, die am Geist der Beute nagt und selbst den größten Mut erstickt. Im Angesicht eines solchen Schreckens werden viele Feinde wahnsinnig oder erleiden katastrophalen neuronalen Schaden.

Wenn die Fraktion deiner Armee **TYRANIDEN** ist, kannst du einmal pro Schlacht in einer beliebigen Befehlsphase eines Spielers den Schatten im Warp entfesseln, wenn sich mindestens eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, muss jede feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld einen Erschütterungstest ausführen.



TYRANIDEN – INVASIONSFLOTTE

KONTINGENTSREGEL

Wenn die Fraktion deiner Armee **TYRANIDEN** ist, kannst du diese Invasionsflotte-Kontingentsregel verwenden.

HYPERANPASSUNGEN

Jeder Kriegerorganismus der Tyraniden wird vom unbeschreiblich fremdartigen Willen des Schwarmbewusstseins geformt. Fleisch und Chitin sind unendlich veränderlich und werden in jedwede Gestalt gebracht, die für die Beute am tödlichsten ist.

Wähle zu Beginn der ersten Schlachtrunde eine der folgenden Hyperanpassungen. Die gewählte Hyperanpassung ist für **TYRANIDEN**-Einheiten deiner Armee bis zum Ende der Schlacht aktiv:

SCHWARMINSTINKT

Jedes Mal, wenn ein **TYRANIDEN**-Modell mit dieser Hyperanpassung eine Attacke gegen eine feindliche **INFANTERIE**- oder **SCHWARM**-Einheit ausführt, hat jene Attacke die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**.

HYPERAGGRESSIVITÄT

Jedes Mal, wenn ein **TYRANIDEN**-Modell mit dieser Hyperanpassung eine Attacke gegen eine feindliche **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Einheit ausführt, hat jene Attacke die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER]**.

SCHWARMRAUBTIERE

Jedes Mal, wenn ein **TYRANIDEN**-Modell mit dieser Hyperanpassung eine Attacke gegen eine feindliche **CHARAKTERMODELL**-Einheit ausführt, hat jene Attacke bei einem kritischen Treffer die Fähigkeit **[PRÄZISION]**.



TYRANIDEN – INVASIONSFLOTTE

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Invasionsflotte-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Invasionsflotte-Gefechtsoptionen einsetzen.



BESCHLEUNIGTE REGENERATION

INVASIONSFLOTTE – KAMPFTAKTIK

Die Beute startet voller Entsetzen, wenn Chitinpanzerung nachwächst und Fleisch, Muskeln und Sehnen sich wie nie verletzt verbinden.

WANN: Gegnerische Fernkampfphase oder die Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben die Modelle deiner Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 6+. Wenn sich deine Einheit in Synapsenreichweite deiner Armee befindet, haben die Modelle deiner Einheit bis zum Ende der Phase stattdessen die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 5+.



1 BP



TODESRASEREI

INVASIONSFLOTTE – STRATEGISCHE LIST

Tyraniden scheren sich nicht um Selbsterhaltung und schlagen auch im Tode noch um sich.

WANN: Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Wirf bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat, einen W6: Entferne es bei 4+ nicht aus dem Spiel. Das zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, danach wird es aus dem Spiel entfernt.



1 BP



ADRENALINSCHUB

INVASIONSFLOTTE – KAMPFTAKTIK

Von einem Adrenalinschub angespornt vernichten diese Kriegerorganismen jeden Feind vor sich.

WANN: Nahkampfphase

ZIEL: Bis zu zwei **TYRANIDEN**-Einheiten deiner Armee, die sich in Synapsenreichweite deiner Armee befinden und zum Kämpfen infrage kommen, oder eine andere **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee, die zum Kämpfen infrage kommt

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase verursacht bei jeder Attacke eines Modells einer der gewählten Einheiten ein erfolgreicher unmodifizierter Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer.



2 BP



ÜBERRENNEN

INVASIONSFLOTTE – STRATEGISCHE LIST

Tyraniden sind eine unaufhaltsame Lawine aus Fleisch und Chitin.

WANN: Nahkampfphase, unmittelbar bevor sich eine **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee neu ordnet

ZIEL: Jene **TYRANIDEN**-Einheit

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase kann sich jedes Mal, wenn ein Modell deiner Einheit eine Neuordnen-Bewegung ausführt, jenes Modell bis zu 6 Zoll statt bis zu 3 Zoll weit bewegen, sofern deine Einheit ihre Neuordnen-Bewegung in Formation und in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit beenden kann. Wenn sich deine Einheit in Synapsenreichweite deiner Armee und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, kann sie anstelle jener Neuordnen-Bewegung eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.



1 BP



TYRANIDEN – INVASIONSFLOTTE

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Invasionsflotte-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Invasionsflotte-Gefechtsoptionen einsetzen.



1 BP

SYNAPTISCHE ERKENNTNISSE

INVASIONSFLOTTE – STRATEGISCHE LIST

Geleitet von den Instinkten einer Anführerbestie kann ein Teil des Schwarms die Aufgabe erhalten, seine Jagdinstinkte auf einen bestimmten Feind zu konzentrieren.

WANN: Deine Befehlsphase

ZIEL: Bis zu zwei **TYRANIDEN**-Einheiten deiner Armee, die sich in Synapsenreichweite deiner Armee befinden, oder eine andere **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Wähle eine Hyperanpassung. Bis zum Ende der Schlachtrunde ist jene Hyperanpassung für jene gewählten Einheiten zusätzlich zu allen anderen aktiv, die für deine Armee aktiv sind.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst nicht die Hyperanpassung wählen, die du zu Beginn der ersten Schlachtrunde gewählt hast.



1 BP

ENDLOSER SCHWARM

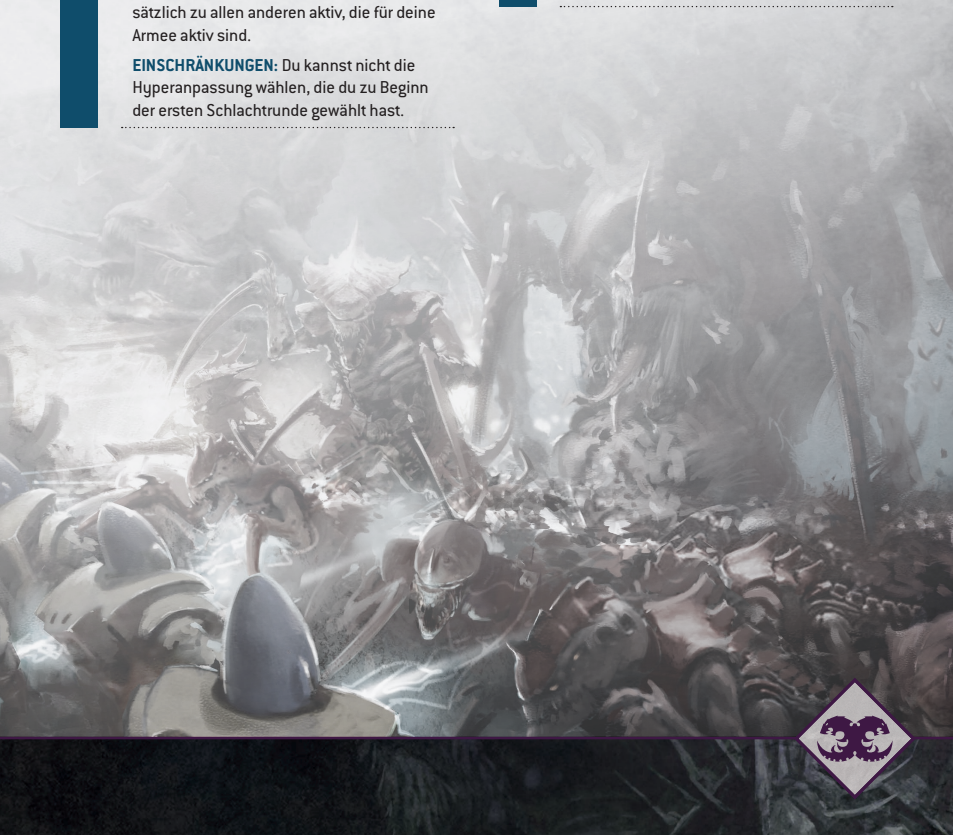
INVASIONSFLOTTE – STRATEGISCHE LIST

Während die Schlacht wütet, strömen mehr Organismen herbei, um die Schwärme zu stärken.

WANN: Deine Befehlsphase

ZIEL: Bis zu zwei **ENDLOSE-VIELZAHL**-Einheiten deiner Armee, die sich in Synapsenreichweite deiner Armee befinden, oder eine andere **ENDLOSE-VIELZAHL**-Einheit deiner Armee.

EFFEKT: In jede der gewählten Einheiten kehren bis zu W3+3 zerstörte Modelle zurück.



TYRANIDEN – INVASIONSFLOTTE

VERBESSERUNGEN

Wenn du die Invasionsflotte-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Invasionsflotte-Verbesserungen verwenden.

FREMDARTIGE SCHLÄUE

Diese Anführerbestie verfügt über hochentwickelte neurale Verbindungen, mit denen sie strategische Prioritätsziele erkennen und die Position ihrer Krieger anpassen kann, um jene Ziele einzunehmen, noch bevor der Feind ihren Wert erkennt.

Nur für ein **TYRANIDEN**-Modell. Nachdem beide Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, wähle bis zu drei **TYRANIDEN**-Einheiten deiner Armee und stelle sie neu auf. Wenn du möchtest, kannst du sie dabei in die Strategische Reserve versetzen, unabhängig davon, wie viele Einheiten sich bereits in der Strategischen Reserve befinden.

PERFEKT ANGEPASST

Diese Kreatur wurde zu genau einem Zweck erschaffen: die Verteidiger der Beutewelt auszulöschen.

Nur für ein **TYRANIDEN**-Modell. Einmal pro Zug kannst du einen Trefferwurf, einen Verwundungswurf, einen Schadenswurf, einen Vorrückenwurf, einen Angriffswurf oder einen Schutzwurf für den Träger wiederholen.

SYNAPTISCHER FOKUS

Mit einem zerebralen Kortex, der durch die unwiderstehliche Macht des Schwarmbewusstseins pulsiert, handelt dieser Anführer als flammendes, synaptisches Leuchtf Feuer für die geringeren Kreaturen des Schwarms, um ihre Handlungen besser zu leiten und auf den stetigen Wandel der Schlacht zu reagieren.

Nur für ein **TYRANIDEN**-Modell. Solange sich eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 9 Zoll um den Träger befindet, ist jene Einheit in Synapsenreichweite deiner Armee.

ADAPTIVE BIOLOGIE

Die gleiche Waffe wirkt selten zweimal gegen diese Anführerbestie, da ihre fremdartige Physiologie sich mit erstaunlicher Geschwindigkeit anpasst, um die Attacken des Feindes zu kontern.

Nur für ein **TYRANIDEN**-Modell. Der Träger hat die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 5+. Hat der Träger zu Beginn eines beliebigen Zugs weniger als seine ursprüngliche Anzahl Lebenspunkte, hat er bis zum Ende der Schlacht stattdessen die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 4+.





GEFLÜGELTER SCHWARMTYRANT

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	9	2+	10	7+	3

🎯 FERNKAMPFWAFFEN

Dornenwürgerkanone [EXPLOSIV]	36"	W6+1	2+	7	-1	2
Schwere Biozidkanone [EXPLOSIV]	36"	W3	2+	9	-2	3

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

Monströse Sensenklauen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	4	2+	7	-2	2
Monströses Hornschwert und Tentakelpeitsche [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	2+	9	-2	3
Türanten-Klauen	Nahkampf	5	2+	7	-2	2

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, GEFLÜGELTER SCHWARMTYRANT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen**

FRAKTION: Schatten im Warp, Synapse

Wille des Schwarmbewusstseins: Einmal pro Zug kann eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit für 0 BP als Ziel einer Gefechtsoption gewählt werden, selbst wenn eine andere Einheit deiner Armee in dieser Phase bereits als Ziel derselben Gefechtsoption gewählt wurde.

Nervenschock [psionisch]: Zu Beginn der Nahkampffase kannst du eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell wählen, die für es sichtbar ist, und einen W6 werfen: Bei einer 1 erleidet dieser **PSIONIKER** W3 tödliche Verwundungen; bei 2+ ziehe bis zum Ende der Phase 1 vom Attackenwert der Waffen ab, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

GEFLÜGELTER SCHWARMTYRANT

Wenn das Schwarmbewusstsein fliegende Schwärme einsetzt, brütet es Geflügelte Schwarmtyranten aus, die sie in der Schlacht anführen. Mit einem Arsenal alpträumhafter organischer Waffen und dem Summen der synaptischen Macht des Schwarmbewusstseins säen diese Schwarmführer Entsetzen und Tod überall, wo der dunkle Schatten ihrer Flügel hinfällt.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Monströses Hornschwert und Tentakelpeitsche dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Biozidkanone
 - 1 Dornenwürgerkanone
 - 1 Monströse Sensesklauen

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Geflügelter Schwarmtyrant

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Monströsem Hornschwert und Tentakelpeitsche; Tyranten-Klauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, GEFLÜGELTER SCHWARMTYRANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SCHWARMTYRANT

B

8"

W

10

RW

2+

LP

10

MW

7+

MK

3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Dornenwürgerkanone [EXPLOSIV]	36"	W6+1	2+	7	-1	2
Schwere Biozidkanone [EXPLOSIV]	36"	W3	2+	9	-2	3

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Monströse Sensenklauen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	4	2+	7	-2	2
Monströses Hornschwert und Tentakelpeitsche [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	2+	9	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Anführer**

FRAKTION: **Schatten im Warp, Synapse**

Wille des Schwarmbewusstseins: Einmal pro Zug kann eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit für 0 BP als Ziel einer Gefechtsoption gewählt werden, selbst wenn eine andere Einheit deiner Armee in dieser Phase bereits als Ziel derselben Gefechtsoption gewählt wurde.

Aufpeitschen (Aura, psionisch): Solange sich eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, haben die Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[STURM]**.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: **MONSTER, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, SCHWARMTYRANT**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SCHWARMTYRANT

Schwarmtyranten befehligen den Schwarm im Sinne des Schwarmbewusstseins. Sie sind nicht nur selbst mächtige Kriegerorganismen, sondern verfügen auch über eine intelligente Autonomie und strategische Gerissenheit, die sie zu tödlichen Feinden macht. Wo Schwarmtyranten über das Schlachtfeld schreiten, kommt der Tod über ihre Beute.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Monströses Hornschwert und Tentakelpeitsche dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Biozidkanone
 - 1 Dornenwürgerkanone
 - 1 Monströse Sensenklauen
- Die Monströsen Sensenklauen dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Biozidkanone*
 - 1 Dornenwürgerkanone*

** Dieses Modell kann nicht gleichzeitig mit einer Dornenwürgerkanone und einer Schwere Biozidkanone ausgerüstet sein. Dieses Modell kann nicht mit mehr als 1 Schwere Biozidkanone ausgerüstet sein, und es kann nicht mit mehr als 1 Dornenwürgerkanone ausgerüstet sein.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Schwarmtyrant

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Monströsem Hornschwert und Tentakelpeitsche; Monströsen Sensenklauen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- TYRANTENWACHE

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER,
GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, SCHWARMTYRANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANTEN

SCHWARMHERRSCHER

B

8"

W

10

RW

2+

LP

10

MW

7+

MK

3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Synaptische Entladung [PSIONISCH, SCHWALL]	18"	W6+3	-	5	-1	2
⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Hornsäbel [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	8	2+	9	-2	3

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, SCHWARMHERRSCHER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Anführer**

FRAKTION: Schatten im Warp, Synapse

Schwarmführer: Wenn sich dieses Modell zu Beginn deiner Befehlsphase auf dem Schlachtfeld befindet, erhältst du 1 BP.

Bösartige Präsenz: Einmal pro Schlacht, nachdem dein Gegner eine Befehlsfähigkeit eingesetzt hat, kann dieses Modell, wenn es dein **KRIEGSHERR** ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet, diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es dies tut, erhöhe bis zum Ende der Schlacht die Kosten jener Gefechtsoption für deinen Gegner um 1 BP.

Herrschaft des Schwarmbewusstseins: Solange sich eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 9 Zoll um dieses Modell befindet, befindet sich jene Einheit in Synapsenreichweite deiner Armee.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **TYRANIDEN**



SCHWARMHERRSCHER

Der Schwarmherrscher ist der Bote des Schwarmbewusstseins und könnte so alt sein wie die Tyraniden selbst. Bei seinem Tod wird das Monstrum stets durch die Synapsenverbindung absorbiert und neu ausgebrütet. Er hat bereits die Vernichtung zahlloser Zivilisationen beaufsichtigt und wird mit jeder Inkarnation tödlicher.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Schwarmherrscher – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Synaptischer Entladung; Hornsäbeln.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- TYRANTENWACHE

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, SCHWARMHERRSCHER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SYMBIARCH

B

8"

W

5

RW

4+

LP

6

MW

7+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.

A

KG

S

DS

SW

Symbiarchen-Krallen und -Klauen
[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]

Nahkampf

5

2+

6

-2

2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer, Kundschafter 8 Zoll**

FRAKTION: **Synapse**

Boshafte Intelligenz: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Waffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

Hypnotisches Starren (psionisch): Wähle zu Beginn der Nahkampfphase eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um dieses Modell. Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER,
GROSSER VERSCHLINGER, SYMBIARCH



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SYMBIARCH

Als mächtigste und intelligenteste Symbiontenbioform ist der Symbiarch ein listiger, raubtierhafter Infiltrator. Er kann als vorgeschobener Befehlshaber für die Invasionsschwärme agieren und sät Gemetzel in den feindlichen Linien, während er die Gerissenheit und Tödlichkeit geringerer Kriegerorganismen um sich herum erhöht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Symbiarch

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Symbiarchen-Krallen und -Klauen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- SYMBIONTEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER,
GROSSER VERSCHLINGER, SYMBIARCH



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

GEFLÜGELTER ALPHAKRIEGER

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	6	4+	5	7+	1



 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Alphaklauen	Nahkampf	6	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen, Anführer**

FRAKTION: **Schatten im Warp, Synapse**

Leitbestie: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Waffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**.

Letzter Hieb: Wenn dieses Modell durch eine Nahkampfatacke zerstört wird, wirf einen W6, wenn es in dieser Phase nicht gekämpft hat: Entferne es bei 4+ nicht aus dem Spiel. Das zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, danach wird es aus dem Spiel entfernt.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, GEFLÜGELTER ALPHAKRIEGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

GEFLÜGELTER ALPHAKRIEGER

Alphakrieger, die für das Fliegen angepasst sind, besitzen all die physische und synaptische Macht einer Leitbestie, gepaart mit der erschreckenden Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit, die sie ihren ledrigen Schwingen verdanken. Wenn sich ein solcher Alphakrieger auf den Feind stürzt, zerfetzt er alle, bis nichts als Leichen und fliehende Feinde übrig sind.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Geflügelter Alphakrieger

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Alphaklauen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- GARGOYLEN
- TYRANIDENKRIEGER MIT NAHKAMPFBÜWAFEN
- TYRANIDENKRIEGER MIT FERNKAMPFBÜWAFEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, FLIEGEN,
GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, GEFLÜGELTER ALPHAKRIEGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TERVIGON

B

8"

W

11

RW

2+

LP

16

MW

7+

MK

5



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Stachelsalven	24"	8	3+	5	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gewaltige Scherenklauen	Nahkampf	4	4+	12	-3	W6+1
➡️ Gewaltige Sensenklauen – Stoß	Nahkampf	4	3+	9	-2	W6
➡️ Gewaltige Sensenklauen – Rundumhieb	Nahkampf	8	3+	7	-1	2

➡️ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, TERVIGON

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W6

FRAKTION: Schatten im Warp, Synapse

Termagantbrüter: In deiner Befehlsphase kannst du eine befreundete **TERMAGANTEN**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell wählen und bis zu W3+3 zerstörte **TERMAGANT**-Modelle in jene Einheit zurückkehren lassen. Eine **TERMAGANTEN**-Einheit kann nicht öfter als einmal pro Phase als Ziel dieser Fähigkeit gewählt werden.

Brutvater (Aura, psionisch): Solange sich eine befreundete **TERMAGANTEN**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, haben die Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER]**.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN



TERVIGON

Tervigonen sind nicht nur riesige und mächtige Synapsenkreaturen, sondern brüten in ihrem Unterleib auch Schwärme krabbelnder Termaganten-Kriegerorganismen aus. Diese tropfende Brut beschützt ihren Brutvater instinktiv mit ihrem Leben, während sie sich immer weiter vermehrt und schließlich die Beute überwältigt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Gewaltigen Sensenklauen dieses Modell können durch Gewaltige Scherenklauen ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Tervigon

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Stachelsalven;
Gewaltigen Sensenklauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMEDAILLE, PSIONIKER,
GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, TERVIGON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

EINAUGE

B

8"

W

9

RW

2+

LP

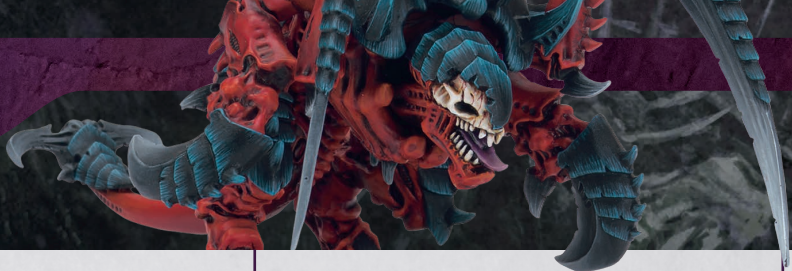
9

MW

8+

MK

3



NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.

A

KG

S

DS

SW

➤	Einauges Krallen und Klauen – Stoß	Nahkampf	6	3+	14	-3	W6+1
➤	Einauges Krallen und Klauen – Rundumhieb	Nahkampf	12	3+	6	-1	1

➤ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GROSSER VERSCHLINGER, EINAUGE

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+, Anführer

FRAKTION: Synapse

Alphabestie: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit den Trefferwurf wiederholen.

Unaufhaltsames Monster: Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers erhält dieses Modell bis zu W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

EINAUGE

Dieses als die Bestie von Calth bekannte, unaufhaltsame Monster wurde zum ersten Mal während des Ersten Tyranidenkrieges gesehen. Im Laufe der Jahrhunderte hielten es schon viele für eliminiert, doch irgendwie taucht das vernarbte Monster immer wieder auf. Ob es sich um Exemplare einer Subspezies handelt oder tatsächlich dasselbe Wesen immer wieder auferstanden ist, ist weiterhin ungeklärt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Einauge – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Einauges Krallen und Klauen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- CARNIFEXE

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GROSSER VERSCHLINGER, EINAUGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

TYRANIDENKRIEGER MIT FERNKAMPFBIOWAFFEN



B

6"

W

5

RW

4+

LP

3

MW

7+

MK

2

🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Biozidkanone [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	9	-2	2
Neuralfresser	18"	5	4+	4	0	1
Säurespucker	24"	3	4+	5	-1	1
Stachelfäuste [STURM, PISTOLE, SYNCHRONISIERT]	12"	2	4+	4	0	1
Stachelwürger [EXPLOSIV]	36"	W6+1	4+	6	-1	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Biowaffen	Nahkampf	5	3+	5	-1	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schatten im Warp, Synapse

Anpassungsfähige Räuber: Diese Einheit kann in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, zum Schießen gewählt werden und einen Angriff ansagen.

**SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SYNAPSE,
TYRANIDENKRIEGER MIT FERNKAMPFBIOWAFFEN**



**FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN**

TYRANIDENKRIEGER MIT FERNKAMPFBIOWAFFEN

Tyranidenkrieger sind stark, flink, intelligent und gehören zu den anpassungsfähigsten Bioformen des Schwarmbewusstseins. Sie bilden das Rückgrat vieler Tyranideninvasionen. Ihre synaptische Verbindung gibt ihnen fortgeschrittene Kampffähigkeiten und erlaubt ihnen, während der Schlacht als Synapsenknotenpunkte innerhalb der Schwärme zu dienen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Neurfresser beliebiger Modelle kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Säurespucker
 - 1 Stachelfäuste
- Für je 3 Modelle in dieser Einheit kann der Neurfresser von 1 Modell durch 1 Stachelwürger ersetzt werden.
- Für je 3 Modelle in dieser Einheit kann der Neurfresser von 1 Modell durch 1 Biozidkanone ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Alphakrieger
- 2-5 Tyranidenkrieger

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Neurfressern; Biowaffen.

**SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SYNAPSE,
TYRANIDENKRIEGER MIT FERNKAMPFBIOWAFFEN**



**FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN**

TYRANIDENKRIEGER MIT NAHKAMPFBIOWAFFEN



B

6"

W

5

RW

4+

LP

3

MW

7+

MK

2



NAHKAMPFWAFFEN

Biowaffen [SYNCHRONISIERT]

REICHW.

Nahkampf

A

6

KG

3+

S

5

DS

-2

SW

1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schatten im Warp, Synapse

Adrenalisierter Ansturm: Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du eine der folgenden Fähigkeiten wählen, die bis zum Ende der Phase für die Modelle dieser Einheit gilt:

- **Instinktive Aggression:** Wiederhole bei jeder Nahkampfatacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1.
- **Instinktive Selbsterhaltung:** Wiederhole jeden Schutzwurf von 1 für ein Modell dieser Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SYNAPSE,
TYRANIDENKRIEGER MIT NAHKAMPFBIOWAFFEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TYRANIDENKRIEGER MIT NAHKAMPFBIOWAFFEN

Tyranidenkrieger sind stark, flink, intelligent und gehören zu den anpassungsfähigsten Bioformen des Schwarmbewusstseins. Sie bilden das Rückgrat vieler Tyranideninvasionen. Ihre synaptische Verbindung gibt ihnen fortgeschrittene Kampffähigkeiten und erlaubt ihnen, während der Schlacht als Synapsenknotenpunkte innerhalb der Schwärme zu dienen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Alphakrieger
- 2-5 Tyranidenkrieger

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Biowaffen.

**SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SYNAPSE,
TYRANIDENKRIEGER MIT NAHKAMPFBIOWAFFEN**



**FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN**

TERMAGANTEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	1	8+	2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bohrkäferschleuder [STURM]	18"	1	4+	5	0	1
Termaganten-Neuralfresser	18"	2	4+	4	0	1
Termaganten-Stachelfäuste [STURM, PISTOLE, SYNCHRONISIERT]	12"	2	4+	3	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Xenos-Klauen und -Zähne	Nahkampf	1	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Synapse

Lauernde Schrecken: Einmal pro Zug, wenn eine feindliche Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung innerhalb von 9 Zoll um diese Einheit beendet, kann diese Einheit, wenn sie sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GROSSER VERSCHLINGER, ENDLOSE VIELZAHL, TERMAGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TERMAGANTEN

Termaganten sind krabbelnde Jäger, die in großen Schwärmen angreifen, und sollten ursprünglich enge Tunnel in den Schwarmschiffen durchstreifen und Eindringlinge jagen. Sie überziehen ihre Beute mit einem Feuerhagel und versuchen, Opfer immer weiter einzukreisen und deren Anzahl allmählich zu verringern.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Bohrkäferschleuder aller Modelle dieser Einheit kann durch je 1 Termaganten-Neuralfresser ersetzt werden.
- Die Bohrkäferschleuder aller Modelle dieser Einheit kann durch jeweils Termaganten-Stachelfäuste ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 10-20 Termaganten

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bohrkäferschleuder; Xenos-Klauen und -Zähnen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GROSSER VERSCHLINGER, ENDLOSE VIELZAHL, TERMAGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

HORMAGANTEN

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	3	5+	1	8+	2



 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Hormaganten-Klauen	Nahkampf	3	4+	3	-1	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Synapse

Flink: Diese Einheit kann in einem Zug, in sie vorgerückt ist, einen Angriff ansagen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GROSSER VERSCHLINGER, ENDLOSE VIELZAHL, HORMAGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

HORMAGANTEN

Hormaganten sind schwärmende Stoßtruppen, die das Schwarmbewusstsein in Milliardenstärke auf Beutewelten hetzt. Als simple Jäger-Mörder-Organismen können sie alleine wüten, Verteidigungslinien abnutzen und die Beute dazu zwingen, Leben und Munition einzusetzen. Viele mächtige Bastionen sind schon unter Bergen dieser Chitinschrecken verschwunden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 10-20 Hormaganten

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Hormaganten-Klauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GROSSER VERSCHLINGER, ENDLOSE VIELZAHL, HORMAGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

GARGOYLEN

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	3	6+	1	8+	2



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Bohrkäferschleuder [STURM]	18"	1	4+	5	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Blendtoxine	Nahkampf	1	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen**

FRAKTION: **Synapse**

Geflüelter Schwarm: In deiner Fernkampfphase kann diese Einheit, nachdem sie geschossen hat, eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen, sofern sie sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet. Wenn sie dies tut, kann diese Einheit bis zum Ende des Zuges keinen Angriff ansagen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, ENDOSE VIELZAHL, GARGOYLEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

GARGOYLEN

Gargoylen sind oft die ersten Kriegerorganismen, die gegen eine Beutewelt eingesetzt werden. Ihre brodelnden Schwärme verdunkeln den Himmel. Ihre opportunistischen Attacken verbreiten Panik und Durcheinander. Am schlimmsten ist, dass sich diese Kreaturen durch Zwischenräume zwingen können, die viel zu eng aussehen; auf diese Weise platzen sie durch Sichtschlitze und Rohre und überraschen die entsetzten Verteidiger.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 10-20 Gargoylen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bohrkäferschleuder; Blendtoxinen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, ENDOSE VIELZAHL, GARGOYLEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

TOXOKRINE

B

8"

W

11

RW

3+

LP

14

MW

8+

MK

4

🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Gewaltige Toxinpeitschen [ANTI-INFANTERIE 2+]	9"	2W6	3+	6	-1	2
⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Gewaltige Toxinpeitschen [ANTI-INFANTERIE 2+]	Nahkampf	12	3+	6	-1	2

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, TOXOKRINE



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: Synapse

Greifende Tentakel: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit (ausgenommen **TITANISCHE** Einheiten) in Nahkampfreichweite um mindestens eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit gewählt wird, um sich zurückzuziehen, kannst du einen W6 werfen: Bei 3+ muss jene feindliche Einheit stattdessen stationär bleiben.

Hypertoxisches Miasma (Aura): Wirf am Ende deiner Bewegungsphase einen W6 für jede feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell: Bei 2-3 erleidet die jeweilige Einheit 1 tödliche Verwundung; bei 4-5 erleidet jene Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene Einheit W6 tödliche Verwundungen.

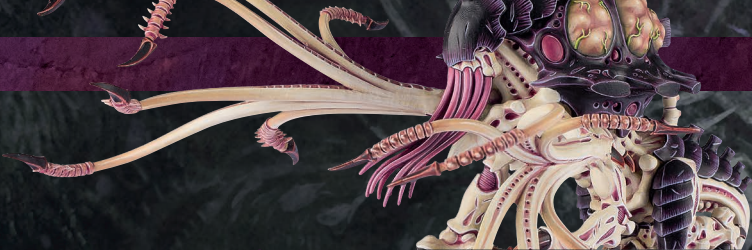
BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TOXOKRINE

Die halbintelligenten Sporen, die die Toxokrine speit, können selbst versiegelte Rüstungen und Umweltanzüge durchdringen, bevor sie sich im Körper des Opfers vervielfachen, seine Organe platzen lassen und sein Fleisch auflösen. Beute, die nicht auf diese schreckliche Weise getötet wird, fällt meist dem wuchtigen Körper der Toxokrine und ihren peitschenden Tentakeln zum Opfer, während sie weiter wütet.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Toxokrine

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Gewaltigen Toxinpeitschen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, TOXOKRINE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TYRANTENWACHE

B

6"

W

8

RW

3+

LP

4

MW

8+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.

A

KG

S

DS

SW

Hornbeil, Tentakelpeitsche und Zangenkrallen
[SYNCHRONISIERT]

Nahkampf

3

3+

5

-1

2

Scherenklauen und Zangenkrallen

Nahkampf

3

4+

8

-2

2

Sensenklauen und Zangenkrallen

Nahkampf

5

3+

5

-1

1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Synapse

Wächterorganismus: Solange ein **CHARAKTERMODELL** diese Einheit anführt, hat jenes **CHARAKTERMODELL** die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 5+.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, TYRANTENWACHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TYRANTENWACHE

Tyrantenwachen sind stark gepanzert und zäh und bilden eine mobile Festung um den ihnen zugewiesenen Synapsenorganismus. Durch die Anpassung an ihre Aufgabe wurden sogar potenzielle Schwachstellen wie Augen eliminiert. Der Wille ihres Schutzbefohlenen leitet sie und sie dienen als lebende Waffen und Schilde.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Sensenklauen und Zangenkrallen beliebiger Modelle können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - Hornbeil, Tentakelpeitsche und Zangenkrallen
 - Scherenklauen und Zangenkrallen

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Tyrantenwachen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Sensenklauen und Zangenkrallen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, TYRANTENWACHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

NEUROTYPANT

B

6"

W

8

RW

4+

LP

9

MW

7+

MK

3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Mentaler Schrei [DECKUNG IGNORIEREN, PSIONISCH, SCHWALL]	18"	2W6	-	5	-1	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Neurotyranten-Klauen und -Tentakel	Nahkampf	6	3+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Synapse, Schatten im Warp

Psionische Peitsche (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 zum Trefferwurf. Ist das Ziel erschüttert, addiere außerdem 1 zum Verwundungswurf.

Psionischer Schrecken (psionisch): Wenn sich mindestens ein **NEUROTYPANT** deiner Armee auf dem Schlachtfeld befindet, wenn du den Schatten im Warp entfesselst, ziehe 1 vom Erschütterungstest ab, den jede feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld dadurch ausführen muss.

Synapsenrelais: In deiner Befehlsphase kannst du bis zu zwei befreundete **TYRANTEN**-Einheiten innerhalb von 12 Zoll um die Einheit dieses Modells wählen. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase gelten die gewählten Einheiten immer als in Synapsenreichweite deiner Armee.

Anmerkung: Platziere als Erinnerungshilfe neben jeder gewählten Einheit einen Synapsenrelais-Marker.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, FLIEGEN, PSIONIKER, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, NEUROTYPANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANTEN

NEUROTYPANT

Der Schatten im Warp strahlt aus diesem mächtigen Psioniker-Wesen in alle Richtungen aus, was selbst nicht psionisch veranlagte Jagdbestien in rasenden Wahnsinn versetzt. Während sich seine Feinde vor Qual winden, treibt der Neurotyrant die Schwärme um sich mit brutaler Effizienz in einen Blutrausch.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Neurotyrant

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Mentalem Schrei; Neurotyranten-Klauen und -Tentakeln.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- NEUROGANTEN
- TYRANTENWACHE

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, FLIEGEN, PSIONIKER, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, NEUROTYPANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANTEN

LIKTOR

B

8"

W

6

RW

4+

LP

6

MW

7+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.

A

KG

S

DS

SW

Liktor-Krallen und -Klauen [PRÄZISION]

Nahkampf

6

2+

7

-2

2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Ersts Schlag, Infiltratoren, Einsamer Wolf, Tarnung

FRAKTION: Synapse

Fresstentakel: Jedes Mal, wenn dieses Modell ein feindliches CHARAKTERMODELL zerstört, erhältst du 1 BP.

Pheromonspur: Einmal pro Schlachtrunde kannst du ein Modell mit dieser Fähigkeit für 0 BP als Ziel der Gefechtsoption Blitzangriff wählen.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, LIKTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

LIKTOR

Liktoren sind eine Anpassung der Tyranidenkrieger-Bioform, die auf Infiltration, Kundschaften und Attentate spezialisiert ist. Getarnt durch ihre Chamäleonschuppen wählen Liktoren ihre Beute opportunistisch, stets bereit, die Schädel ihrer Beute zu knacken und die Geheimnisse darin mit ihren Fresstentakeln aufzusaugen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lictor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Lictor-Krallen und -Klauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, LIKTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TODESHETZER

B

8"

W

6

RW

4+

LP

7

MW

7+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.

A

KG

S

DS

SW

Liktor-Krallen und -Klauen [PRÄZISION]

Nahkampf

6

2+

7

-2

2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Ersts Schlag, Infiltratoren, Einsamer Wolf, Tarnung

FRAKTION: Synapse

Fresstentakel: Jedes Mal, wenn dieses Modell ein feindliches **CHARAKTERMODELL** zerstört, erhältst du 1 BP.

Fürchtet den Unsichtbaren (Aura): Solange sich eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, verschlechtere den Moralwert der Modelle jener Einheit um 1. Außerdem muss im Schritt Erschütterung der Befehlsphase deines Gegners jede solche Einheit, die unter Sollstärke ist, einen Erschütterungstest ausführen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GROSSER VERSCHLINGER, TODESHETZER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

TODESHETZER

Der Todeshetzer ist ein fortschrittlicher Liktortypus, der als Terrorwaffe dient. Da er instinktiv versteht, wie er Schrecken in Beutepopulationen verursachen kann, setzt er seine Fähigkeiten in Heimlichkeit, Infiltration und Mord ein, um Paranoia und Furcht zu säen, bevor die Schwarmflotte angreift.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Todeshetzer – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Liktör-Krallen und -Klauen.

JAGDORGANISMUS

Dieses Modell kann nicht dein **KRIEGSHERR** sein.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD,
GROSSER VERSCHLINGER, TODESHETZER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

MALECEPTOR

B

8"

W

11

RW

3+

LP

14

MW

7+

MK

4



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Psionische Überladung [EXPLOSIV, PSIONISCH]	18"	W6+3	3+	10	-2	3

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➡️ Gewaltige Sensenklauen – Stoß	Nahkampf	3	3+	9	-2	W6+1
➡️ Gewaltige Sensenklauen – Rundumhieb	Nahkampf	6	3+	7	-1	2

➡️ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, PSIONIKER, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, MALECEPTOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: Schatten im Warp, Synapse

Zerebrale Ausbreitung [Aura, psionisch]: Solange sich eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, ziehe bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 vom Trefferwurf ab und ziehe außerdem 1 vom Verwundungswurf ab, wenn jene Einheit unter halber Sollstärke ist.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

MALECEPTOR

Als mächtigste bisher entdeckte tyranidische Psioniker-Analoga setzen Maleceptoren kolossale synaptische Kräfte ein. Ätherische psionische Pseudopodien peitschen um sie herum und können die Schädel ihrer Opfer mit der leichtesten Berührung explodieren lassen, während die Zerebralkugeln in ihren Panzern das erstickende Grauen des Schattens im Warp fokussieren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Maleceptor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Psionischer Überladung; Gewaltigen Sensesklauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, PSIONIKER, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, MALECEPTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

PYROVOREN

B

5"

W

6

RW

3+

LP

4

MW

8+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

REICHW.

A

BF

S

DS

SW

Flammendrüse

12"

W6+1

-

6

-1

1

[DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.

A

KG

S

DS

SW

Chitindornenglieder

Nahkampf

2

4+

5

0

1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Synapse**

Flammenwolke: Nachdem diese Einheit in deiner Fernkampfphase geschossen hat, wähle eine feindliche Einheit, die durch mindestens eine jener Attacken getroffen wurde. Bis zum Ende der Phase kann jene Einheit nicht von Deckung profitieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, PYROVOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

PYROVOREN

Pyrovoren existieren, um Biomasse vorzuverdauen. Die Säuren, die aus ihrem Schlund tropfen, sind so korrosiv, dass sie sogar Adamantium schmelzen können. Ihre Flammen speienden Dorsalorganismen können ganze Beutetrupps in wildes chemisches Feuer tauchen. Sogar diese Bioformen zu töten ist gefährlich, denn ihre entflammaren Eingeweide können im Todesfall explodieren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-3 Pyrovoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Flammendrüse;
Chitindornengliedern.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, PYROVOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

HARUSPEX

B

8"

W

11

RW

3+

LP

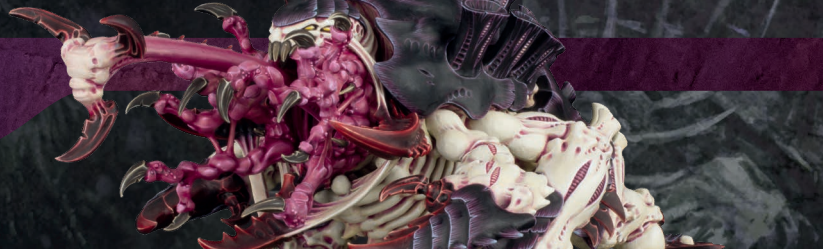
14

MW

8+

MK

4



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Greifzunge [PRÄZISION]	12"	1	3+	6	-2	W6+1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gefräßiges Maul	Nahkampf	14	3+	7	-1	2
Schaufelklauen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	4	3+	14	-2	W6+1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: Synapse

Grausiges Spektakel: Jedes Mal, wenn dieses Modell zum Kämpfen gewählt wird, muss, nachdem alle seine Attacken abgehandelt wurden, jede feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell einen Erschütterungstest ausführen, sofern durch jene Attacken mindestens eine feindliche Einheit zerstört wurde.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, HARUSPEX



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

HARUSPEX

In seinem unendlichen Hunger kann ein Haruspex einen ganzen Zug Beuteorganismen in Sekunden fressen. Nichts entkommt seinem gähnenden Schlund und der peitschenden Zunge lange: Seine Opfer erleben ein schreckliches Ende, denn sie werden geschluckt und im Leib des Monsters langsam zu roher Biomasse verdaut.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Haruspex

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Greifzunge; Gefräßigem Maul; Schaufelklauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, HARUSPEX



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TOXOTROPHEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	5	4+	3	8+	1



NAHKAMPFWAFFEN REICHW. A KG S DS SW

Toxinpeitschen [ANTI-INFANTERIE 2+]

Nahkampf 5 3+ 3 0 1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Tarnung

FRAKTION: Synapse

Widerliche Sporen (Aura): Solange sich eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet, profitieren die Modelle jener Einheit bei jeder Fernkampfatacke gegen jene Einheit von Deckung. Solange sich eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit (ausgenommen **MONSTER**) innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet, haben die Modelle jener Einheit außerdem die Fähigkeit Tarnung.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, TOXOTROPHEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TOXOTROPHEN

Toxotrophen treiben in miasmischen Sporenwolken voran, die aus ihren Körpern strömen. Die Berührung ihrer Tentakel ist unglaublich giftig, und wer den Sporenwolken der Toxotrophen ausgesetzt ist, ertrinkt an seine eigenen schäumenden Körperflüssigkeiten, während sie ihn von innen heraus zersetzen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Toxotrophen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Toxinpeitschen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, TOXOTROPHEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

VON-RYAN-SPRINGTEUFEL

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	5	4+	3	8+	1



NAHKAMPFWAFFEN

Springteufelkrallen	Nahkampf	6	3+	5	-1	1
---------------------	----------	---	----	---	----	---

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Ersts Schlag, Infiltratoren, Tarnung**

FRAKTION: **Synapse**

Raubtiersprung: Du kannst diese Einheit für 0 BP als Ziel der Gefechtsoption Heroische Intervention wählen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits für eine andere Einheit eingesetzt hast.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, VON-RYAN-SPRINGTEUFEL**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **TYRANIDEN**

VON-RYAN-SPRINGTEUFEL

Von-Ryan-Springteufel sind schnell, agil und äußerst tödlich, was sie auf dichtem Terrain zu besonders guten Jägern und Angreifern aus dem Hinterhalt macht. Wie lebende Minen liegen sie an den günstigsten Stellen auf der Lauer, um den größtmöglichen Schaden anzurichten. Wenn sie den Zeitpunkt spüren, um anzugreifen, zerfetzen sie alle, die sie in die Klauen bekommen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Von-Ryan-Springteufel

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Springteufelkrallen.

**SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER,
VON-RYAN-SPRINGTEUFEL**



**FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN**

NEUROGANTEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	6+	1	8+	1



 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Xenosklauen und -Zähne	Nahkampf	1	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Synapse**

Neurozyten: Solange sich diese Einheit in Synapsenreichweite deiner Armee befindet, hat sie das Schlüsselwort **SYNAPSE**.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, ENDLOSE VIELZahl, NEUROGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

NEUROGANTEN

Neuroganten wimmeln in Massen voran, angetrieben von den Neurozyten-Parasiten auf ihren Rücken. Ihre Hauptaufgabe ist der Schutz der Synapsenbestien, die die Invasionsschwärme koordinieren. Dieser gehen sie mit brutaler Zielstrebigkeit nach und hacken und beißen und geben, ohne eine Sekunde zu zögern, ihr Leben.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-2 Neurogant-Synapsenbestien*
- 10-20 Neuroganten

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Xenos-Klauen und -Zähnen.

* Diese Einheit kann nur dann 2 Neurogant-Synapsenbestien enthalten, wenn sie 20 Neuroganten enthält.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, ENDLOSE VIELZAHL, NEUROGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

ZOANTROPHEN

B

5"

W

5

RW

5+

LP

3

MW

7+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤ Warpblitz – Hexenfeuer [EXPLOSIV, PSIONISCH]	24"	W3	3+	7	-2	W3
➤ Warpblitz – konzentriertes Hexenfeuer [TÖDLICHE TREFFER, PSIONISCH]	24"	1	3+	12	-3	W6+1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Xenos-Klauen und -Zähne	Nahkampf	2	5+	3	0	1

➤ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, ZOANTROPHEN

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schatten im Warp, Synapse

Seelensauger [Aura, psionisch]: Solange diese Einheit einen Neurotrophen enthält und sich eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet, erleidet jene feindliche Einheit jedes Mal, wenn ihr ein Erschütterungstest misslingt, W3 tödliche Verwundungen und ein Modell dieser Einheit erhält bis zu W3 verlorene Lebenspunkte zurück.

Warpfeld [Aura, psionisch]: Solange sich eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet, haben die Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 6+.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

ZOANTROPHEN

Die körperliche Gestalt dieser Kreaturen dient nur dem Einsatz der Macht des Schwarmbewusstseins. Zoantrophen fungieren nicht nur als Synapsenknoten, sondern können auch die Energie des Schwarmbewusstseins in brennende Psiblitze umsetzen und Felder defensiver Macht erzeugen, die selbst Artilleriegeschosse stoppen können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Neurotroph
- 2-5 Zoantrophen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Warpblitz; Xenos-Klauen und -Zähnen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PSIONIKER, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, ZOANTROPHEN



**FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN**

SYMBIONTEN

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	4	5+	2	7+	1



NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Symbionten-Krallen und -Klauen	Nahkampf	4	2+	4	-2	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Kundschafter 8 Zoll

FRAKTION: Synapse

Vorhut-Räuber: Wiederhole bei jeder Attache eines Modells dieser Einheit einen Verwundungswurf von 1. Befindet sich das Ziel in Reichweite eines Missionszielmarkers, kannst du stattdessen den Verwundungswurf wiederholen.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, SYMBIONTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SYMBIONTEN

Als flinke Vorhutorganismen, gepanzert in Chitin und von erschreckender Kraft und Gewandtheit, sind Symbionten unvergleichliche Jäger. Ihre Rotten suchen vor den Schwarmflotten nach frischen Jagdgründen. Wenn schließlich die Invasionsschwärme landen, brechen die Symbionten aus ihren Verstecken, um das Gemetzel zu eröffnen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 5-10 Symbionten

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Symbionten-Krallen und -Klauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, SYMBIONTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

VENATOREN

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	5	4+	3	8+	1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Thorax-Biowaffe	12"	3	4+	4	0	1
⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Venatoren-Krallen und -Klauen [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	7	3+	5	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen**

FRAKTION: **Synapse**

Tod von unten: Wenn sich diese Einheit am Ende des Zuges deines Gegners nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, kannst du sie vom Schlachtfeld entfernen und in die Strategische Reserve versetzen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, VENATOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

VENATOREN

Venatoren, schlangenartige Bioformen, die sich erschreckend schnell bewegen können, sind durch ihre Fähigkeit, Tunnel durch festen Stein graben zu können, doppelt gefährlich. Sie greifen ihre Beute oft von unten an und sind besonders bösartige und raubtierhafte Kriegerorganismen, die das Schwarmbewusstsein als Stoßtruppen einsetzen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Beliebige Modelle können mit je 1 Thorax-Biowaffe ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Venatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Venatoren-Krallen und -Klauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, VENATOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

ABSORBERSCHWÄRME

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	2	6+	4	8+	0



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Stachelmäuler [PISTOLE]	6"	4	5+	3	0	1
⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Xenos-Klauen und -Zähne [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	6	5+	2	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Synapse

Schrecken aus Chitin (Aura): Solange sich eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um diese Einheit befindet, halbiere den Profilwert Missionszielkontrolle der Modelle jener Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWARM, GROSSER VERSCHLINGER, ABSORBERSCHWÄRME



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

ABSORBERSCHWÄRME

Lebende Teppiche aus Absorbern bedecken den Boden, wo die Schwärme der Tyraniden vorrücken. Sie sind wenig mehr als simple Fressmaschinen. Diese Chitinschrecken überschwärmen Verwundete und Tote und können sogar ausgebildete Krieger niederreißen, wenn sie zahlreich genug sind. Wenn ein Absorber erst einmal zugebissen hat, lässt er nicht mehr los ...



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Alle Modelle dieser Einheit können jeweils mit Stachelmäulern ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Absorberschwärme

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Xenosklauen und -Zähnen.

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWARM, GROSSER VERSCHLINGER, ABSORBERSCHWÄRME



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

PARASIT VON MORTREX

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	5	4+	5	8+	1



 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Klauenglieder	Nahkampf	6	2+	5	-1	1
Widerhakenbesetzter Ovipositor	Nahkampf	1	2+	3	-2	3
[ANTI-INFANTERIE 3+, ZUSATZATTACKEN]						

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Einsamer Wolf, Tarnung

FRAKTION: Synapse

Parasiteninfektion: Jedes Mal, wenn ein **INFANTERIE**-Modell durch eine Attacke mit dem Widerhakenbesetzten Ovipositor dieses Modells zerstört wird, kannst du, nachdem dieses Modell seine Attacken abgehandelt hat, deiner Armee eine neue **ABSORBERSCHWÄRME**-Einheit aus W3 Modellen hinzufügen und diese innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell aufstellen. Wenn du dies tust, kann jene **ABSORBERSCHWÄRME**-Einheit in Nahkampfreichweite um die Einheit des zerstörten Modells aufgestellt werden (aber nicht in Nahkampfreichweite um andere feindliche Einheiten).

Es juckt: Wähle zu Beginn der Nahkampfphase eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um dieses Modell. Jene feindliche Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, PARASIT VON MORTREX



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

PARASIT VON MORTREX

Die Parasiten von Mortrex stürzen auf ledrigen Schwingen herab und setzen ihre widerhakenbesetzten Ovipositoren ein, um Absorberreifungskapseln tief in die Körper ihrer Opfer zu legen, aus denen sich die schnell wachsenden Kreaturen bald freifressen. Das war das Schicksal der Verteidiger von Mortrex, der ersten Welt, die mit den Angriffen der Parasiten geschlagen war.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Parasit von Mortrex

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Widerhakenbesetztem Ovipositor; Klauengliedern.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, PARASIT VON MORTREX



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

MORGON

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	14	8+	4



NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Dehnbares Maul [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	3+	5	0	3
Morgon-Sensenklauen	Nahkampf	16	3+	8	-2	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen**

FRAKTION: **Synapse**

Schrecken aus der Tiefe: Jedes Mal, wenn diese Einheit mit der Fähigkeit *Schocktruppen* auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, wirf einen W6 für jede feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell: Bei 2-4 erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei 5+ erleidet jene Einheit 3 tödliche Verwundungen und muss einen Erschütterungstest ausführen.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

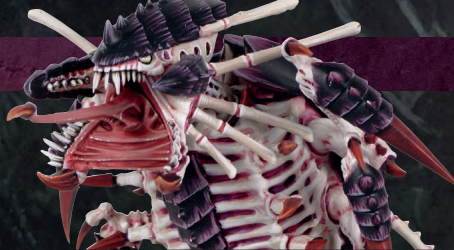
SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, MORGON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

MORGON

Als gewaltige, grabende Wurmgestalten jagen Morgonen, indem sie noch die schwächsten Vibrationen an der Oberfläche erspüren. Wenn sie Beute gefunden haben, platzen Morgonen in einer Eruption aus Fels und Erde aus dem Boden und schlucken mit ihrem gähnenden Schlund alles über sich, bevor sie sich wieder in die Erde graben.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Morgon

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Dehnbarem Maul;
Morgon-Sensenklauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, MORGON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TRYGON

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	14	8+	4



⚡ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bioelektrische Entladung [TREFFERHAGEL 2]	12"	6	3+	5	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Trygon-Sensenklauen	Nahkampf	12	3+	9	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen**

FRAKTION: **Synapse**

Unterirdische Tunnel: Jedes Mal, wenn dieses Modell mit der Fähigkeit *Schocktruppen* auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kannst du es irgendwo auf dem Schlachtfeld, horizontal weiter als 3 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt aufstellen. Wenn du dies tust und dieses Modell dabei innerhalb von 9 Zoll um mindestens eine feindliche Einheit aufstellst, kann es bis zum Ende des Zuges keinen Angriff ansagen.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: **MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, TRYGON**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TRYGON

Trygonen sind im Grunde Tunnelgrabmaschinen von der Größe eines Kampfpanzers. Während sie sich durch den Grund der Beutewelt wühlen, schaffen sie breite Tunnel, die andere Tyranidenbestien benutzen können. Gleichzeitig baut das Scheuern ihrer Chitinplatten eine mächtige bioelektrische Ladung auf, die die Trygonen als Waffe einsetzen können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Trygon

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bioelektrischer Entladung; Trygon-Sensenklauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, TRYGON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

MUCOLIDSPOREN

B

4"

W

4

RW

7+

LP

3

MW

8+

MK

0



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen**

FRAKTION: **Synapse**

Biominenfeld: Feindliche Einheiten können innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit keine Vorrückenbewegung beginnen oder beenden.

Schwebender Tod: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit eine Bewegung innerhalb von 3 Zoll um ein Modell dieser Einheit beendet, und jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit eine Bewegung innerhalb von 3 Zoll um eine feindliche Einheit beendet, wirft einen W6: Bei 2-5 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit W6 tödliche Verwundungen. Das Modell dieser Einheit, das diesen Wurf verursacht hat, wird dann aus dem Spiel entfernt.

SCHLÜSSELWÖRTER: **BESTIE, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, MUCOLIDSPOREN**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

MUCOLIDSPOREN

Diese rudimentären Organismen sind mit giftigen Gasen unter Hochdruck gefüllt. Ihr Instinkt treibt sie auf Beuteformationen zu oder in den Weg feindlicher Flugzeuge, bevor sie zu einer ekelerregenden Wolke aus giftigem Schmutz und Chitinschrapnell explodieren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-2 Mucolidsporen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: nichts.

SCHLÜSSELWÖRTER: **BESTIE, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, MUCOLIDSPOREN**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SPORENMINEN

B

4"

W

1

RW

7+

LP

1

MW

8+

MK

0



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen**

FRAKTION: **Synapse**

Biominenfeld: Feindliche Einheiten können innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit keine Vorrückenbewegung beginnen oder beenden.

Schwebender Tod: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit eine Bewegung innerhalb von 3 Zoll um ein Modell dieser Einheit beendet, und jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit eine Bewegung innerhalb von 3 Zoll um eine feindliche Einheit beendet, wirft einen W6: Bei 2-5 erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen. Das Modell dieser Einheit, das diesen Wurf verursacht hat, wird dann aus dem Spiel entfernt.

SCHLÜSSELWÖRTER: **BESTIE, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, SPORENMINEN**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SPORENMINEN

Sporenminen sind eine Form von lebender Mine oder Bombe, die in Schwärmen über das Schlachtfeld treibt und detoniert, wenn sie Beuteorganismen in der Nähe spürt. Wer von der Explosion betroffen ist, wird zerrissen, als hätte er ein paar entscherte Fragmentgranaten gefangen. Das Schwarmbewusstsein setzt Sporenminen oft ein, um Teile des Schlachtfelds zu sperren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Sporenminen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: nichts.

SCHLÜSSELWÖRTER: BESTIE, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, SPORENMINEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

EXOCRINE

B

8"

W

10

RW

3+

LP

14

MW

8+

MK

4



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bioplasmatische Kanone [EXPLOSIV, SCHWER]	36"	W6+3	3+	8	-3	3

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Mächtige Glieder	Nahkampf	3	3+	7	0	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: Synapse

Symbiotisches Zielen: Nachdem dieses Modell in deiner Fernkampfphase geschossen hat, wähle eine feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde. Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines befreundeten **TYRANIDEN**-Modells gegen jene Einheit einen Trefferwurf von 1.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, EXOCRINE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

EXOCRINE

Exocrinen sind gewaltig, zäh und sehr dumm und haben nur die Aufgabe, den Kanonenorganismus auf ihrem Rücken in eine optimale Stellung zu tragen. Wenn sie sich dort befindet, stößt die Bioplasmatische Kanone ein schreckliches, hohes Zischen aus, bevor sie eine flammende Bioplasmakugel entfesselt, die Panzer und Bunker in glühende Krater verwandeln kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Exocrine

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bioplasmatischer Kanone; Mächtigen Gliedern.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, EXOCRINE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

BIOVOREN

B

5"

W

6

RW

4+

LP

4

MW

8+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

REICHW.

A

BF

S

DS

SW

Sporenminenwerfer [EXPLOSIV, SCHWER,
VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, INDIREKTES FEUER]

48"

W3

4+

6

-1

2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.

A

KG

S

DS

SW

Chitindornenglieder

Nahkampf

2

4+

5

0

1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Synapse**

Sporenminen legen: In deiner Fernkampfphase kann diese Einheit jedes Mal, wenn sie zum Schießen gewählt wird, diese Fähigkeit einsetzen, anstatt Attacken mit ihren Fernkampfwaffen auszuführen. Wenn sie dies tut, kannst du deiner Armee eine neue **SPORENMINEN**-Einheit hinzufügen und diese auf dem Schlachtfeld aufstellen, irgendwo innerhalb von 48 Zoll um diese Einheit und horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt. Jene **SPORENMINEN**-Einheit besteht aus 1 Modell für jedes Modell dieser Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, BIOVOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

BIOVOREN

Diese lebenden Artilleriegeschütze ziehen in ihrem Leib Sporenminen heran. Nachdem sie sich mit ihren Chitinsporen am Boden verankert haben, feuern die Kreaturen ihre lebende Munition in hohem Bogen, sodass die Sporenminen langsam in die Mitte des Feindes driften können, wo sie plötzlich explodieren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-3 Biovoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Sporenminenwerfer; Chitindornengliedern.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, BIOVOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

CARNIFEXE

B

8"

W

9

RW

2+

LP

8

MW

8+

MK

3



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bioplasma [STURM, EXPLOSIV]	12"	W3	4+	7	-2	1
Dornenwürgerkanone [EXPLOSIV]	36"	W6+1	4+	7	-1	2
Neuralfresser mit Hirnwürmern	18"	12	4+	6	0	1
Säurespucker mit Schleimaden	24"	6	4+	7	-2	1
Schwere Biozidkanone [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	9	-2	3
Stachelporen [STURM]	6"	5	4+	5	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Carnifex-Scherenklauen	Nahkampf	4	4+	12	-3	W6+1
Carnifex-Sensenklauen	Nahkampf	6	4+	9	-2	3
Xenos-Klauen und -Zähne	Nahkampf	4	4+	6	0	1
Zusätzliche Carnifex-Sensenklauen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	4+	9	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Synapse**

Mörderischer Angriff: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit zum Schießen gewählt wird, kann diese Einheit, nachdem jene Einheit geschossen hat, eine Mörderischer-Angriff-Bewegung ausführen, sofern mindestens ein Modell dieser Einheit durch jene Attacken mindestens einen Lebenspunkt verloren hat. Wirf dazu einen W6 und addiere 2: Jedes Modell dieser Einheit kann eine Anzahl Zoll weit bewegt werden, die dem Ergebnis entspricht, aber diese Einheit muss die Bewegung so nahe wie möglich an der nächsten feindlichen Einheit beenden. Dabei können jene Modelle in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit bewegt werden. Jede Einheit kann pro Phase nur eine Mörderischer-Angriff-Bewegung ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, CARNIFEXE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

CARNIFEXE

Carnifexe sind seit Jahrhunderten das Rückgrat der Schwarmflotten. Als zähe und anpassungsfähige Organismen können sie eine große Bandbreite an Waffenorganismen und Biomorphen aufnehmen, während sie die rohe Kraft, Ausdauer und gepanzerte Wildheit behalten, mit der sie wie lebende Rammen schon zahllose Verteidigungslinien der Beute durchbrochen haben.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Zusätzlichen Carnifex-Sensenklauen beliebiger Modelle können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Säurespucker mit Schleimmaden
 - 1 Neuralfresser mit Hirnwürmern
 - 1 Schwere Biozidkanone
 - 1 Dornenwürgerkanone
 - 1 Carnifex-Scherenklauen
- Die Carnifex-Sensenklauen beliebiger Modelle können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Säurespucker mit Schleimmaden
 - 1 Neuralfresser mit Hirnwürmern
 - 1 Carnifex-Scherenklauen
- Beliebige Modelle können jeweils mit Bioplasma ausgerüstet sein.
- Beliebige Modelle können jeweils mit Stachelporen ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-2 Carnifexe

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Carnifex-Sensenklauen;
Zusätzlichen Carnifex-Sensenklauen; Xenos-Klauen und -Zähnen.

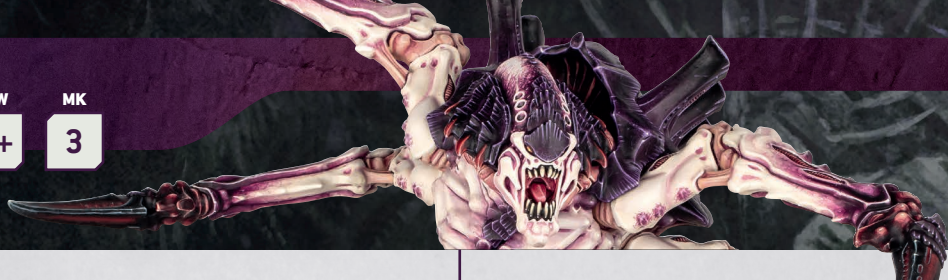
SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, CARNIFEXE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

KREISCHER-KILLER

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	10	2+	8	8+	3



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bioplasma-Kreischen [STURM, EXPLOSIV]	18"	W6+3	4+	8	-2	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kreischer-Killer-Klauen	Nahkampf	10	3+	10	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Synapse**

Todeskreischen: Nachdem dieses Modell in deiner Fernkampfphase geschossen hat, wähle eine Einheit, die durch mindestens eine jener Attacken getroffen wurde. Jene Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen und dabei 1 vom Wurfergebnis abziehen.

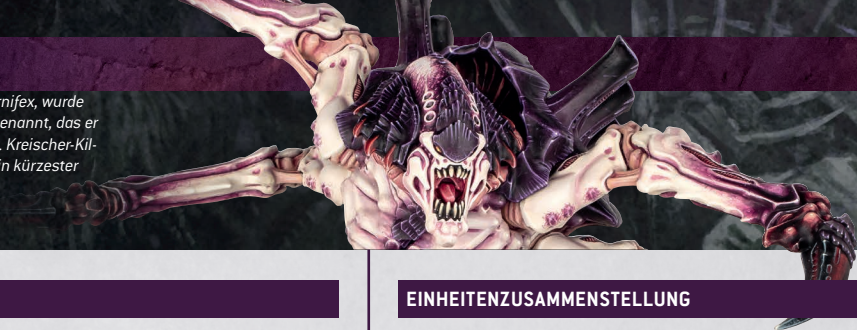
SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, KREISCHER-KILLER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

KREISCHER-KILLER

Der Kreischer-Killer, eine ältere Anpassung des grundlegenden Carnifex, wurde von entsetzten imperialen Truppen nach dem auffälligen Heulen benannt, das er ausstößt, wenn er seine Bioplasmastrahlen erzeugt und ausstößt. Kreischer-Killer befinden sich oft an der Spitze eines Tyranidenangriffs, wo sie in kürzester Zeit den größten Schaden verursachen können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kreischer-Killer

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bioplasma-Kreischen;
Kreischer-Killer-Klauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, KREISCHER-KILLER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SCHWARMWACHE

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	7	3+	4	8+	1



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Harpunenkanone [SCHWER, INDIREKTES FEUER]	36"	4	4+	5	-1	1
	Schockkanone [ANTI-FAHRZEUG 2+]	24"	2	3+	7	-1	3
⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Xenos-Klauen und -Zähne	Nahkampf	3	4+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Synapse

Verteidigungshaltung: Jedes Mal, wenn du diese Einheit für die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben wählst, werden Treffer beim Abhandeln jener Gefechtsoption bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 5+ erzielt oder stattdessen bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 4+, wenn sich diese Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, SCHWARMWACHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SCHWARMWACHE

Schwarmwachen werden zum Schutz tyranidischer Bioarchitektur und wichtiger Sporensaatflächen gezüchtet. Sie tragen ein monströses Arsenal von Biowaffen und erzeugen instinktiv – oder durch synaptischen Befehl – einen heftigen Feuerhagel gegen jene Organismen, die das Schwarmbewusstsein auslöschen will.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Schockkanone beliebiger Modelle kann durch je 1 Harpunenkanone ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Schwarmwachen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Schockkanone; Xenosklauen und -Zähnen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, SCHWARMWACHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TYRANNOFEX

B

9"

W

12

RW

2+

LP

16

MW

8+

MK

5



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bohrkäfernest [SCHWER, TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	24"	20	3+	5	0	1
Kapselkanone [SCHWER]	48"	2	3+	18	-4	2W6
Säurezyste [SCHWALL]	18"	W6+6	-	6	-2	2
Stachelsalven	24"	8	3+	5	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Mächtige Glieder	Nahkampf	4	3+	8	0	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

FRAKTION: **Synapse**

Zäher Organismus: Ziehe 1 vom Schadenswert jeder Attacke ab, die diesem Modell zugewiesen wird.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, TYRANNOFEX



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TYRANNOFEX

Der Tyrannofex ist ein wandelnder Kampfpanzer und eine Waffenplattform von gewaltiger Größe und Widerstandskraft. Diese Kriegerorganismen sind extrem gut gepanzert und können sich problemlos ein Feuergefecht mit den schwersten Kampfpanzern der Beutespezies liefern. Nur wenige Feinde können auch nur gegen eine dieser Bestien bestehen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Bohrkäfernest dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Säurezyste
 - 1 Kapselkanone

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Tyrannofex

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bohrkäfernest; Stachelsalven; Mächtigen Gliedern.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, TYRANNOFEX



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TYRANNOZYTE

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	10	3+	12	8+	2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Tyrannozyten-Biowaffen	24"	5	4+	5	-1	2
⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Häuterpeitschen	Nahkampf	6	4+	7	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen**

FRAKTION: **Synapse**

Luftsaat: Dieses Modell muss die Schlacht in Reserve beginnen, doch weder es noch Einheiten, die sich darin befinden, zählen gegen die Maximalanzahl an Reserveeinheiten, mit der du die Schlacht beginnen kannst. Dieses Modell kann im Schritt Verstärkungen deiner ersten, zweiten oder dritten Bewegungsphase aufgestellt werden, unabhängig von etwaigen Missionsregeln. Alle Einheiten in diesem Modell müssen sofort aussteigen, nachdem es auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, und müssen weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt aufgestellt werden. Nachdem dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, können keine Einheiten in es einsteigen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, FLIEGEN, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, GROSSER VERSCHLINGER, TYRANNOZYTE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

TYRANNOZYTE

Tyrannozyten sind gewaltige Sporen, so hitzeresistent, dass sie den Eintritt in die Atmosphäre überstehen, und verfügen über feuchte, pulsierende innere Kammern, in denen Rotten von Organismen auf die Oberfläche einer Welt mitreisen können. Sobald ihre Passagiere in die Schlacht stürmen, hebt sich die Tyrannozyte wieder gen Himmel und jagt ihre eigene Beute.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Tyrannozyte

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Tyrannozyten-Biowaffen; Häuterpeitschen.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 20 **TYRANIDEN-INFANTERIE**-Modellen oder 1 **TYRANIDEN-MONSTER**-Modell mit einem Lebenspunktwert von 12 oder weniger. Jedes **INFANTERIE**-Modell mit einem Lebenspunktwert von mehr als 1 nimmt den Platz von 3 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, FLIEGEN, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, GROSSER VERSCHLINGER, TYRANNOZYTE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SCHWARMDRUDE

B	W	RW	LP	MW	MK
20+"	9	3+	12	8+	0



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

Geiferkanone [SCHWALL]	12"	2W6	-	6	-1	1
Stachelsalven	24"	8	3+	5	0	1
Tentakliden	36"	4	3+	7	0	2
[ANTI-FAHRZEUG 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]						

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

Sensenflügel	Nahkampf	4	4+	7	-1	2
Thoraxsporn [ANTI-FLIEGEN 2+, ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	3+	10	-3	W6

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schweber**

FRAKTION: **Synapse**

Fliegendes Raubtier: Addiere bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells gegen eine Einheit, die **FLIEGEN** kann, 1 zum Trefferwurf.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: **MONSTER, FLIEGEN, FLUGZEUG, GROSSER VERSCHLINGER, SCHWARMDRUDE**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANNEN

SCHWARMDRUDE

Schwarmdruden jagen am Himmel nach Kampfflugzeugen. Die von ihnen verschossenen Tentakliden verfolgen feindliche Flieger, bevor sie zu bioelektrischen Impulsen zerplatzen, die die Antriebskraft verbannen und die dunklen, toten Maschinen zu Boden stürzen lassen. Dann schießen die Schwarmdruden mit triefenden Geiferkanonen herab, um frische Beute am Boden zu suchen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Schwarmdrude

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Geiferkanone; Stachelsalven; Tentakliden; Sensenflügeln; Thoraxsporn.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, FLIEGEN, FLUGZEUG, GROSSER VERSCHLINGER, SCHWARMDRUDE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

HARPYIE

B	W	RW	LP	MW	MK
20+"	9	3+	12	8+	0



⚔ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwere Zwillingsbiozidkanone [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	36"	W3	3+	9	-2	3
Stachelsalven	24"	8	3+	5	0	1
Zwillingsdornenwürgerkanone [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	36"	W6+1	2+	7	-1	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Sensenflügel	Nahkampf	4	4+	7	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schwerer**

FRAKTION: **Synapse**

Sporenminenzysten: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung beendet, kannst du eine der folgenden Optionen wählen:

- Wähle eine feindliche Einheit, über die es sich bei dieser Bewegung bewegt hat, und wirf sechs W6: für jede 3+ erleidet jene Einheit 1 tödliche Verwundung.
- Füge deiner Armee eine neue **SPORENMINEN**-Einheit aus W3 Modellen hinzu und stelle sie irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, vollständig innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell, aber horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: **MONSTER, FLIEGEN, FLUGZEUG, GROSSER VERSCHLINGER, HARPYIE**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANNEN

HARPYIE

Harpyien sind fliegende Bioformen, deren natürliche Beweglichkeit ihnen ermöglicht, die meisten Flugzeuge der Beute auszu-mannövrieren. Sie werden oft mit den ersten Wellen einer Invasion ausgesandt, werfen organische Sprengkörper auf panische Verteidiger und stürzen zum Angriff herab.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Zwillingsdornenwürgerkanone dieses Modells kann durch 1 Schwere Zwillingsbiozidkanone ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Harpyie

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Stachelsalven; Zwillingsdornenwürgerkanone; Sensenflügeln.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, FLIEGEN, FLUGZEUG, GROSSER VERSCHLINGER, HARPYIE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

SPORENZYSTE

B	W	RW	LP	MW	MK
-	10	3+	10	8+	0



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

Sporenzysten-Biowaffen [SCHWARMVERTEIDIGUNG] REICHW. A BF S DS SW

Schwarmverteidigung: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit innerhalb der Reichweite dieser Waffe aufgestellt wird oder eine normale Bewegung, eine Vorrücken- oder Rückzugsbewegung darin beendet und jene Einheit als Ziel infrage kommt, kann der Träger mit dieser Waffe auf jene Einheit schießen wie in deiner Fernkampfphase [der Träger kann dies bis zu viermal pro Phase tun].

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

Häuterpeitschen REICHW. A KG S DS SW

Nahkampf 6 4+ 7 -1 1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Synapse**

Mucolidsporen legen: In deiner Fernkampfphase kann diese Einheit jedes Mal, wenn sie zum Schießen gewählt wird, diese Fähigkeit einsetzen, anstatt Attacken mit ihren Fernkampfwaffen auszuführen. Wenn sie dies tut, kannst du deiner Armee eine neue **MUCOLIDSPOREN**-Einheit aus 1 Modell hinzufügen und diese irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, vollständig innerhalb von 18 Zoll um dieses Modell, aber horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, SPORENZYSTE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

SPORENZYZTE

Sporenzysten werden aus dem Orbit abgeworfen, graben sich wie Zecken in die Oberfläche der Beutewelt und beginnen, toxische Sporen aus ihren lebenden Schloten zu speien. Sie können Gruppen von Mucolidsporen ausstoßen, während Beute, die sich zu nahe heranwagt, Hageln von organischen Projektilen aus den Biokanonen an der Außenseite der Sporenzyste ausgesetzt ist.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sporenzyste

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sporenzysten-Biowaffen; Häuterpeitschen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, SPORENZYZTE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

PSYCHOPHAGE

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	9	3+	10	8+	3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Psychoklastischer Schwall [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Klauen und tentakelbewehrtes Maul [ANTI-PSIONIKER 2+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	W6+1	3+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Verletzungen ignorieren 5+**

FRAKTION: Synapse

Bio-Stimulus (Aura): Solange sich eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 6+*.

Fressrausch: Bei jeder Nahkampfattacke dieses Modells gegen eine Einheit unter Sollstärke, addiere 1 zum Trefferwurf. Ist jenes Ziel auch unter halber Sollstärke, addiere außerdem 1 zum Verwundungswurf.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, PSYCHOPHAGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

PSYCHOPHAGE

Diese Monster trampeln erschreckend schnell in den Kampf. Sie verschlingen alle Beuteorganismen, die sie erwischen, aber besonderen Appetit haben sie auf jene mit psionischen Fähigkeiten. Wie sie die esoterischen Kräfte verdauen, ist unklar, doch es erlaubt ihnen, die Körper und Seelen ihrer Feinde mit Schwallen psikorrosiver Asche zu zersetzen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Psychophage

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Psychoklastischem Schwall; Klauen und tentakelbewehrtem Maul.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, PSYCHOPHAGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

STACHELGANTEN

B

6"

W

4

RW

4+

LP

2

MW

8+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Biokanone [EXPLOSIV, SCHWER]	24"	W6	4+	5	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Xenos-Klauen und -Zähne	Nahkampf	1	4+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Synapse

Störbombardement: Nachdem diese Einheit in deiner Fernkampfphase geschossen hat, ist jede feindliche **INFANTERIE**-Einheit, die von mindestens einer jener Attacken mit den Biokanonen dieser Einheit getroffen wurde, bis zum Ende des nächsten Zuges deines Gegners gestört. Solange eine Einheit gestört ist, ziehe 2 von ihrem Bewegungswert und 2 von Vorrücken- und Angriffswürfen für sie ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, STACHELGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN

STACHELGANTEN

Stachelganten sind schlicht lebende Waffenplattformen, deren Körper und Biokanonen dem Willen des pulsierenden Parasiten auf ihren Rücken dienen, der sie in den Kampf steuert. Dort entfesseln sie stachelige Chitinsalven, die mit der Wucht gewaltiger Muskelzuckungen detonieren und nahe Opfer mit Hageln dorniger Projektile spicken.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 5-10 Stachelganten

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Biokanone; Xenos-Klauen und -Zähnen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, STACHELGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
TYRANIDEN