



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

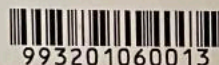
WARHAMMER
40,000

START COLLECTING! TYRANIDS



CITADEL

© Copyright 2017, Games Workshop Ltd. All rights reserved.



993201060013



• **READ THIS FIRST** • **À LIRE EN PREMIER** • **LEER ANTES DE MONTAR**
 • **LIES D'ES ZUERST** • **LEGGI PRIMA QUESTO**

• **BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.**

A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

• **AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.**

Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

• **POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.**

Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

• **VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.**

Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

• **PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.**

Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

• **EXPLANATION OF SYMBOLS** • **EXPLICATION DES SYMBOLES** • **EXPLICACIÓN DE SÍMBOLOS**
 • **ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE** • **LEGENDA DEI SIMBOLI**



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- Do not glue the components
- Ne pas coller les éléments
- No pegar los componentes
- Bitte die Teile nicht kleben
- Non incollare i componenti

16+



- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel



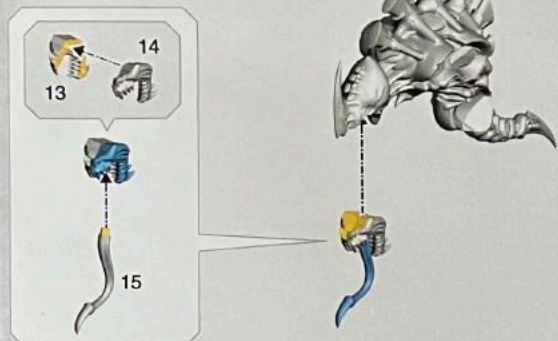
- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Citadel-Seitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



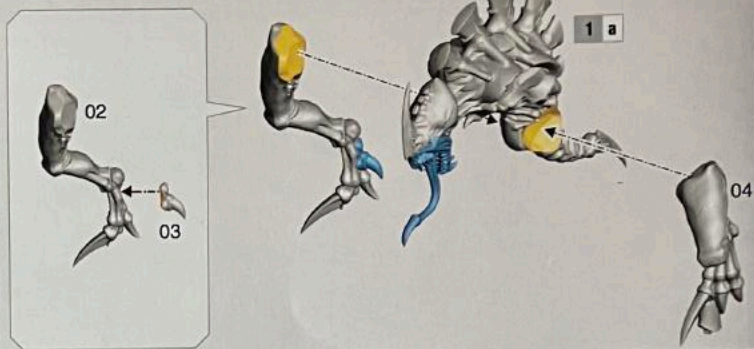
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

1 BROODLORD

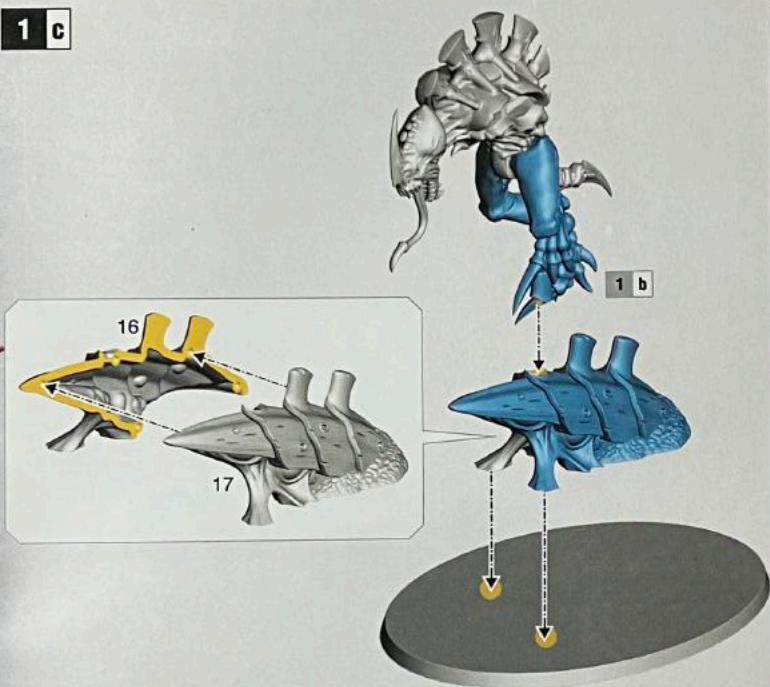
1 a



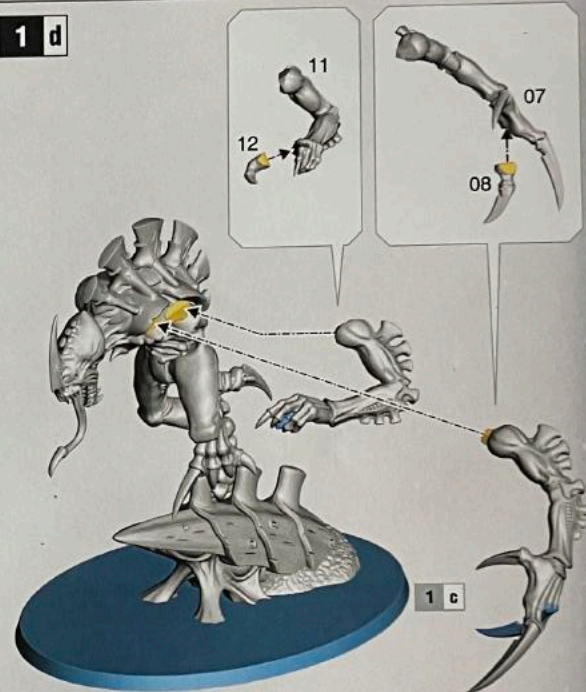
1 b



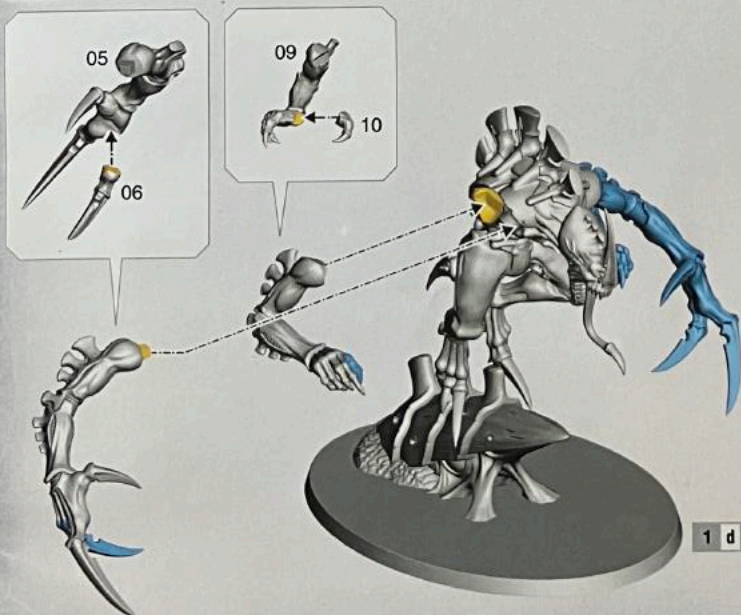
1 c



1 d



1 e

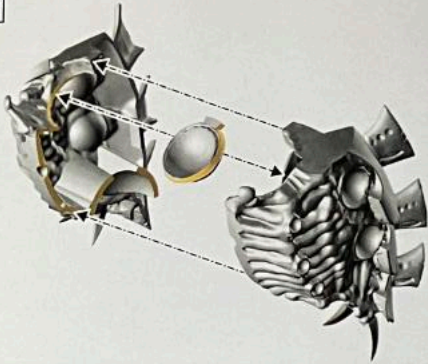


2 - 5 **TRYGON**

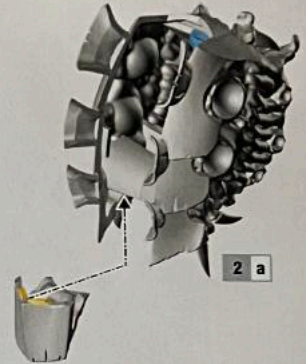


• FOLLOW STEPS 2-3 FOR ALL VARIANTS • SUIVRE LES ÉTAPES 2-3 POUR TOUTES LES VARIANTES • SIGUE LOS PASOS 2-3 PARA TODAS LAS VARIANTES
• FOLGE DEN SCHRITTEN 2-3 FÜR ALLE VARIANTEN • SEGUI LE FASI DA 2 A 3 PER TUTTE LE VARIANTI

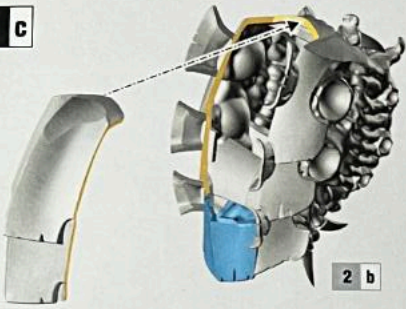
2 a



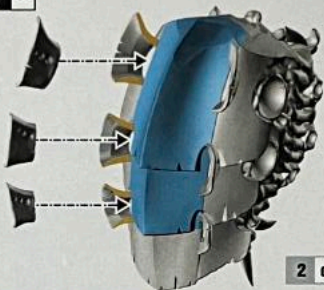
2 b



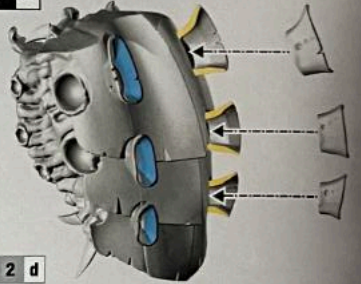
2 c



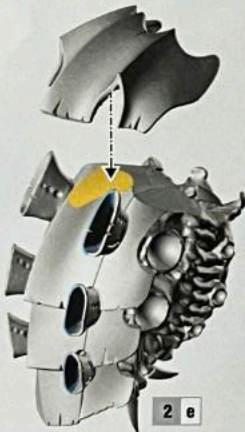
2 d



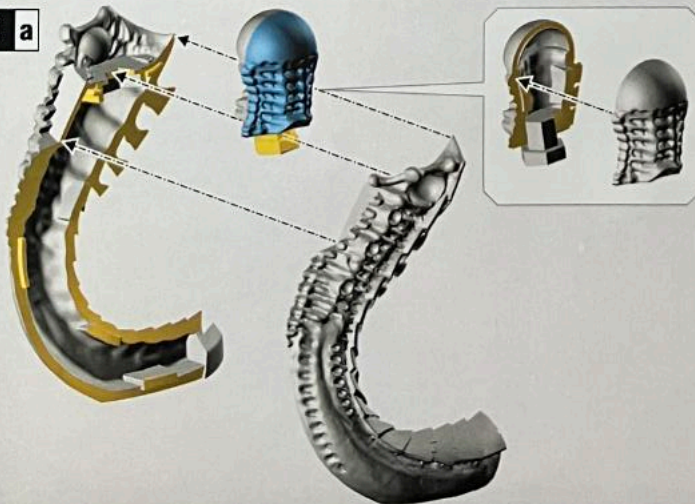
2 e



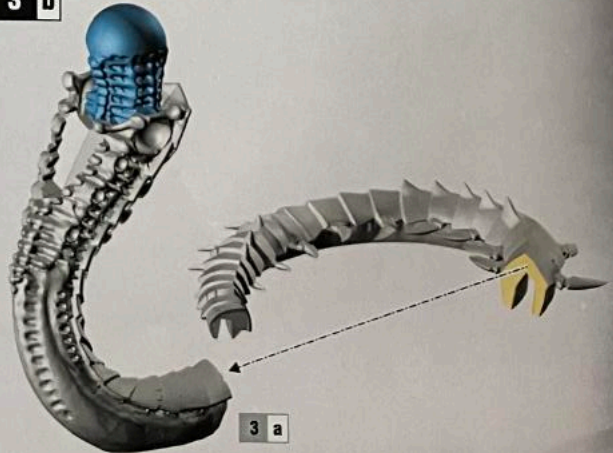
2 f



3 a



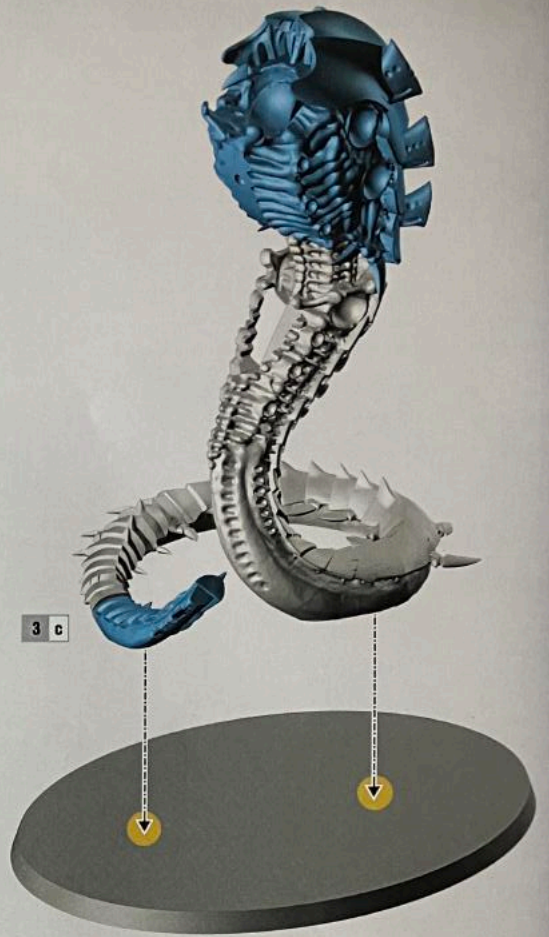
3 b



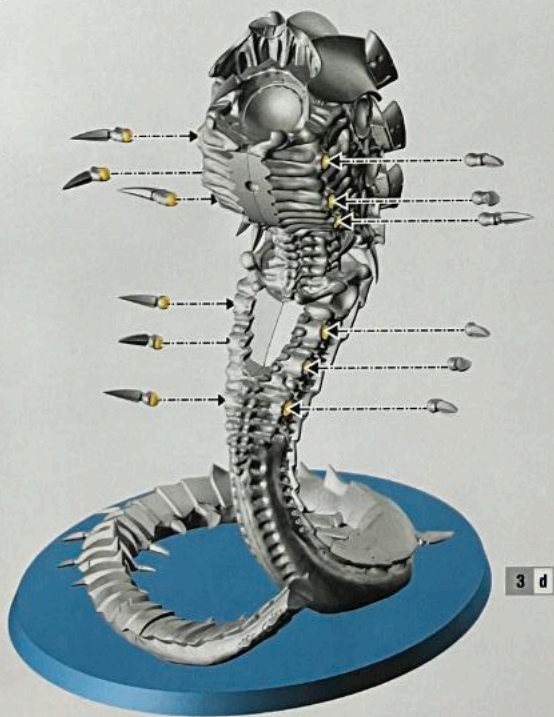
3 c



3 d



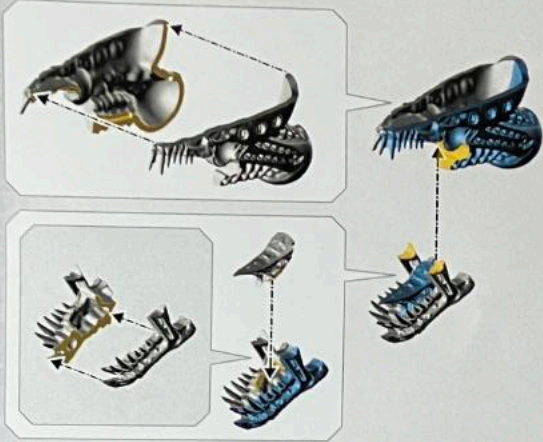
3 e



3 d

4 - 5 TRYGON

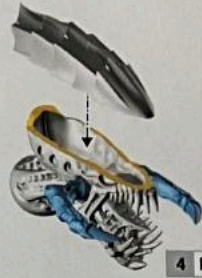
4 a



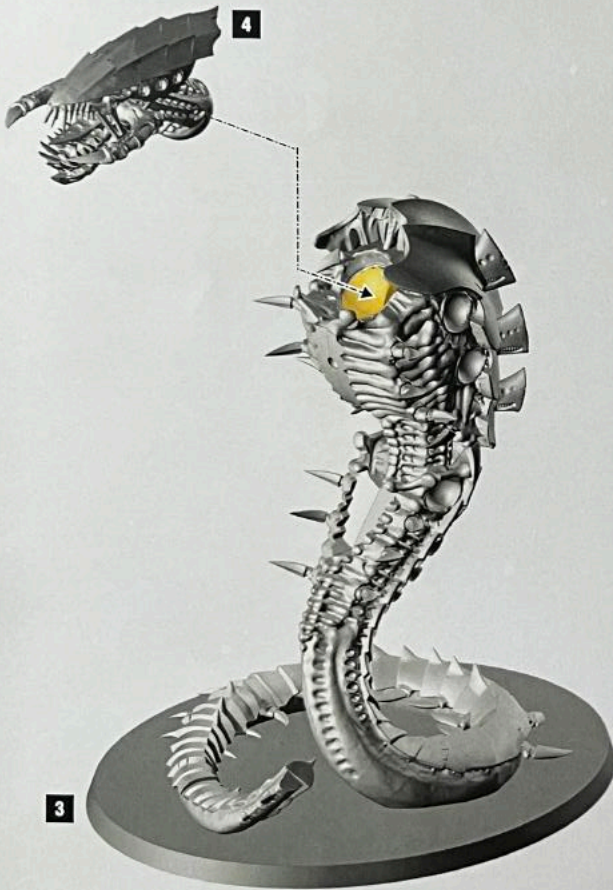
4 b



4 c

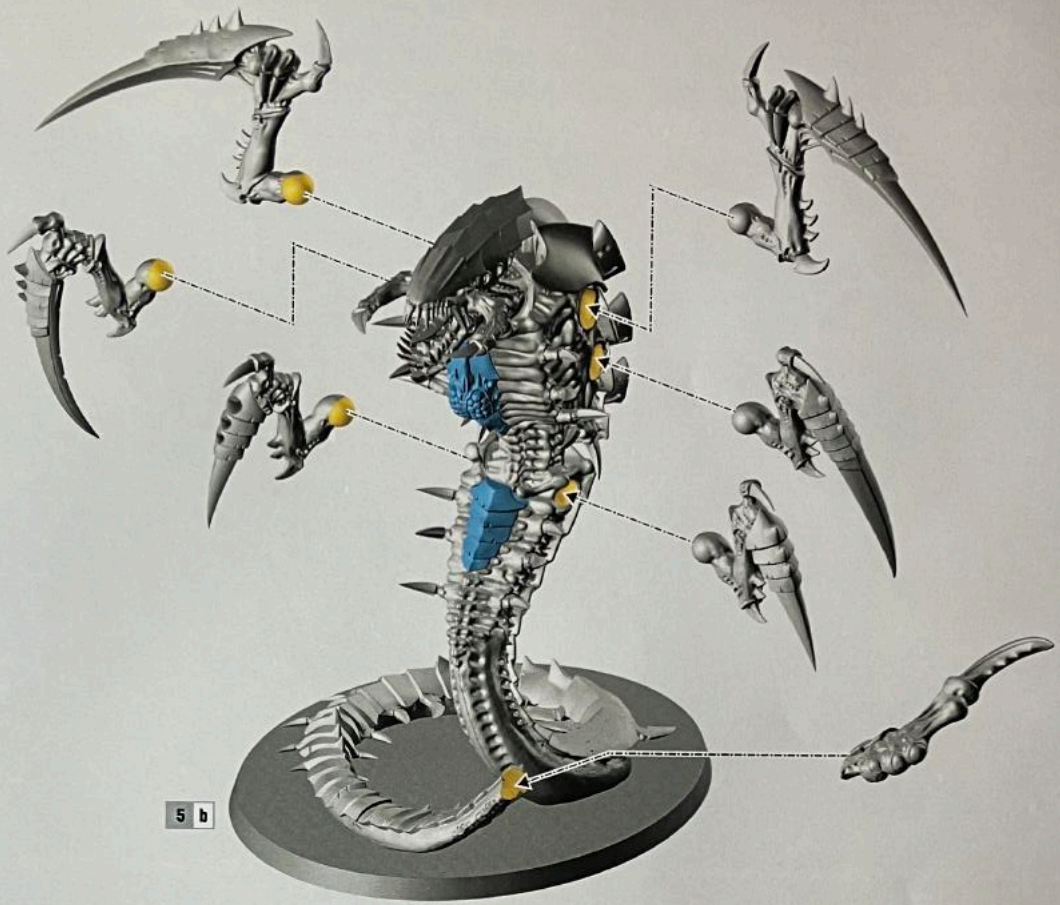


5 a



5 b







YOU CAN ALSO BUILD THESE VARIANTS INSTEAD OF THE TRYGON
 VOUS POUVEZ ÉGALEMENT ASSEMBLER CES VARIANTES AU LIEU DU TRYGON • TAMBIÉN PUEDES MONTAR ESTAS VARIANTES EN LUGAR DEL TRYGON
 STATT DES TRYGONS KANNST DU EINE DIESER VARIANTEN BAUEN • PUDI ANCHE ASSEMBLARE QUESTE VARIANTI AL POSTO DEL TRYGON



6-7 MAWLOC

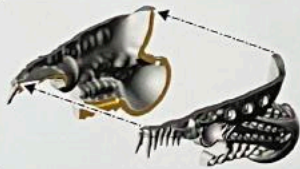


8-9 TRYGON PRIME

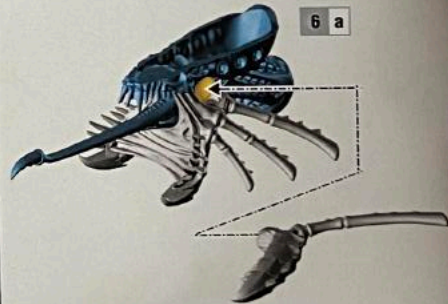


6 - 7 MAWLOC

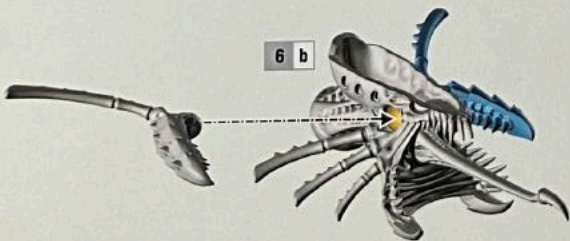
6 a



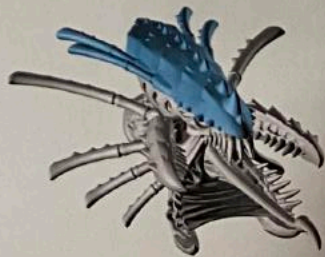
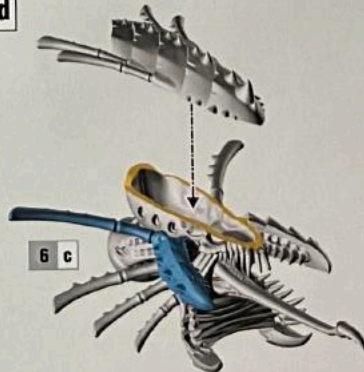
6 b



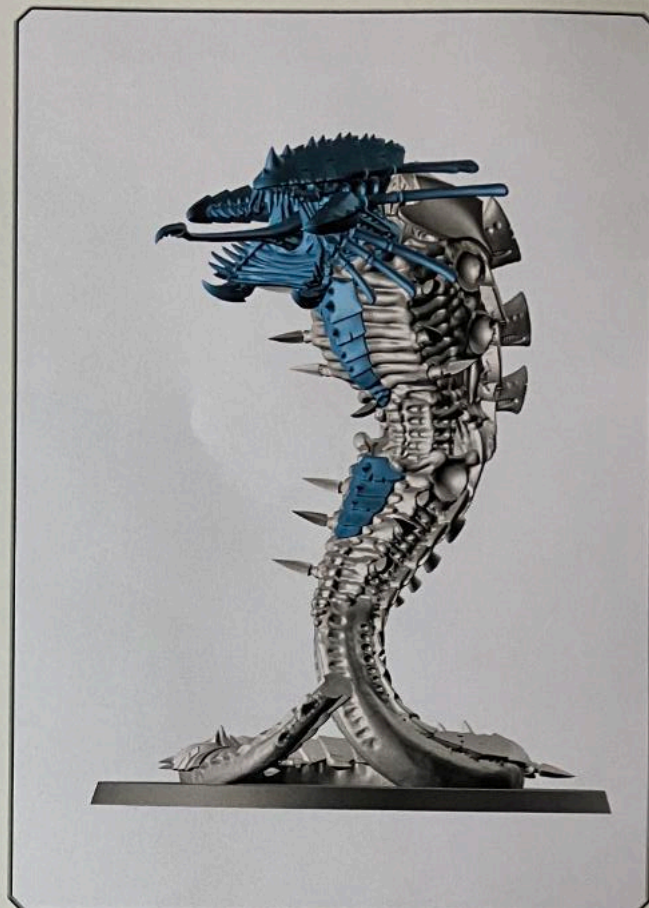
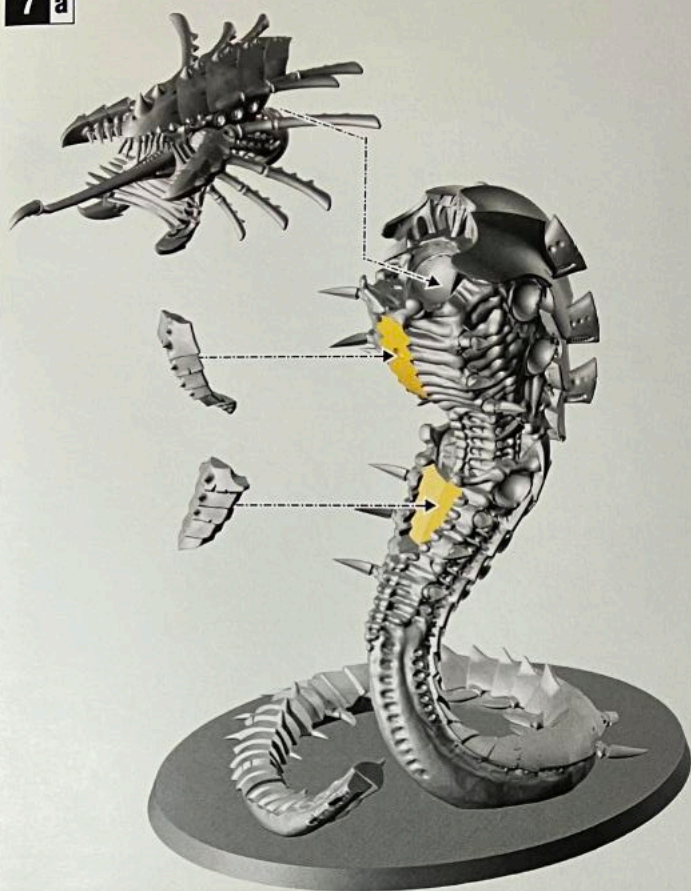
6 c



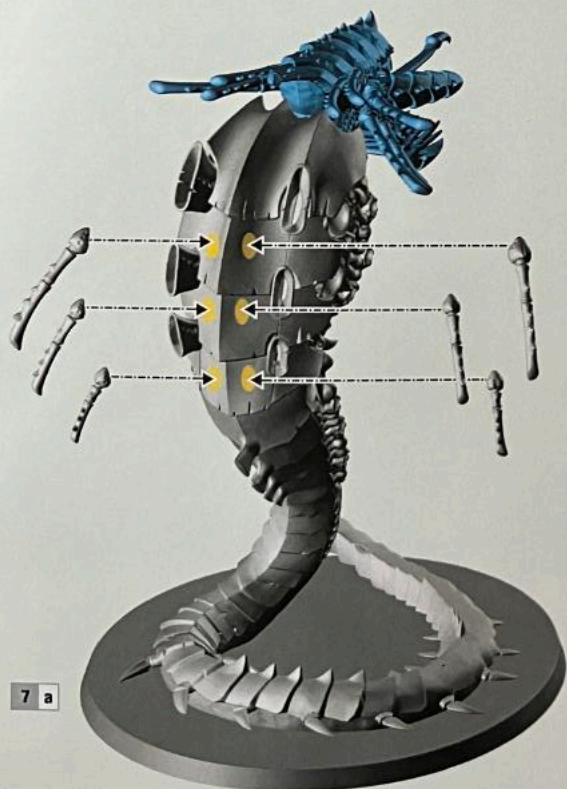
6 d



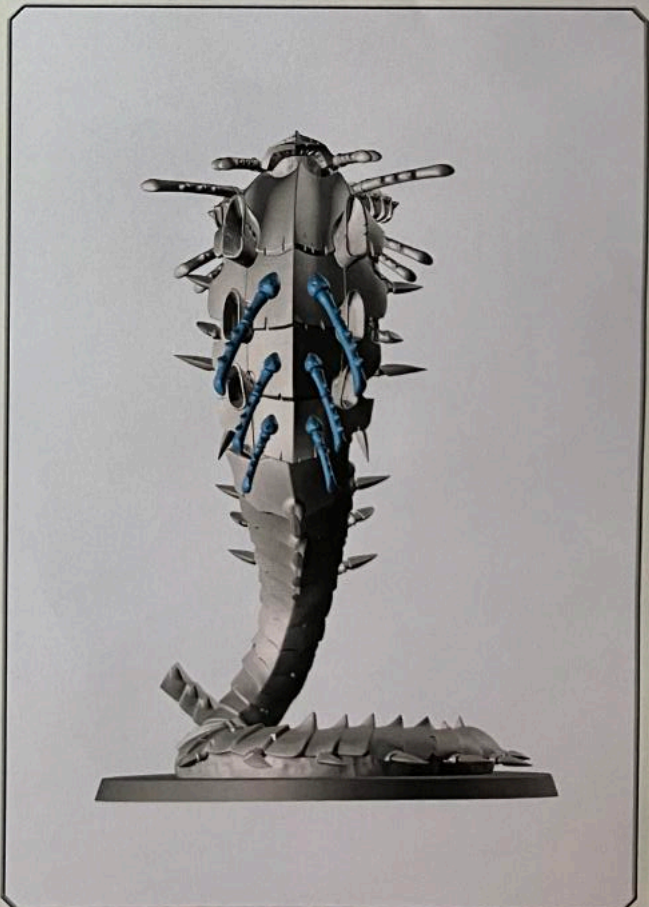
7 a



7 b



7 a



7 c

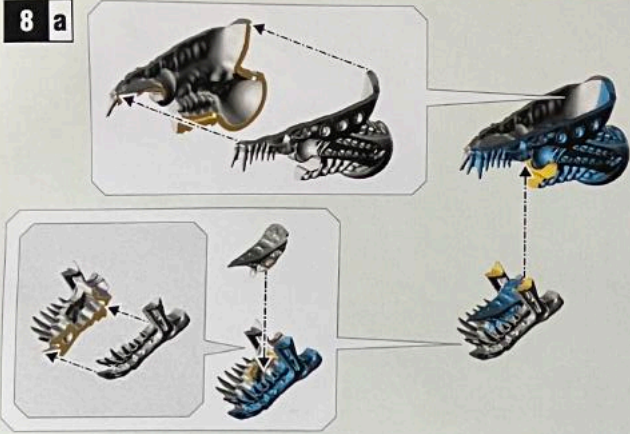


7 d



8 - 9 TRYGON PRIME

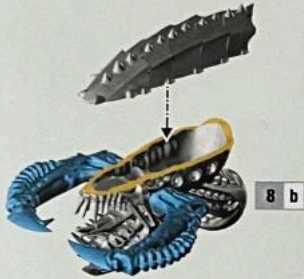
8 a



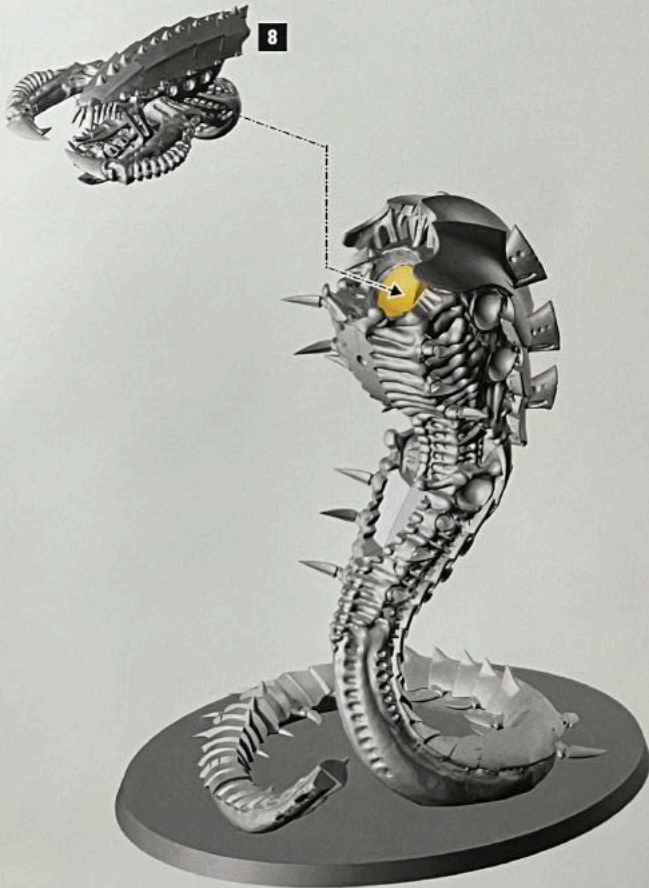
8 b



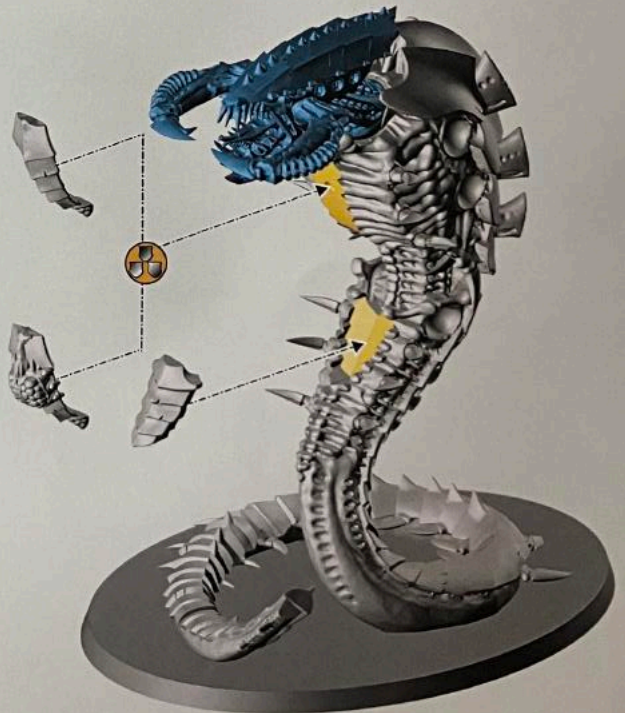
8 c



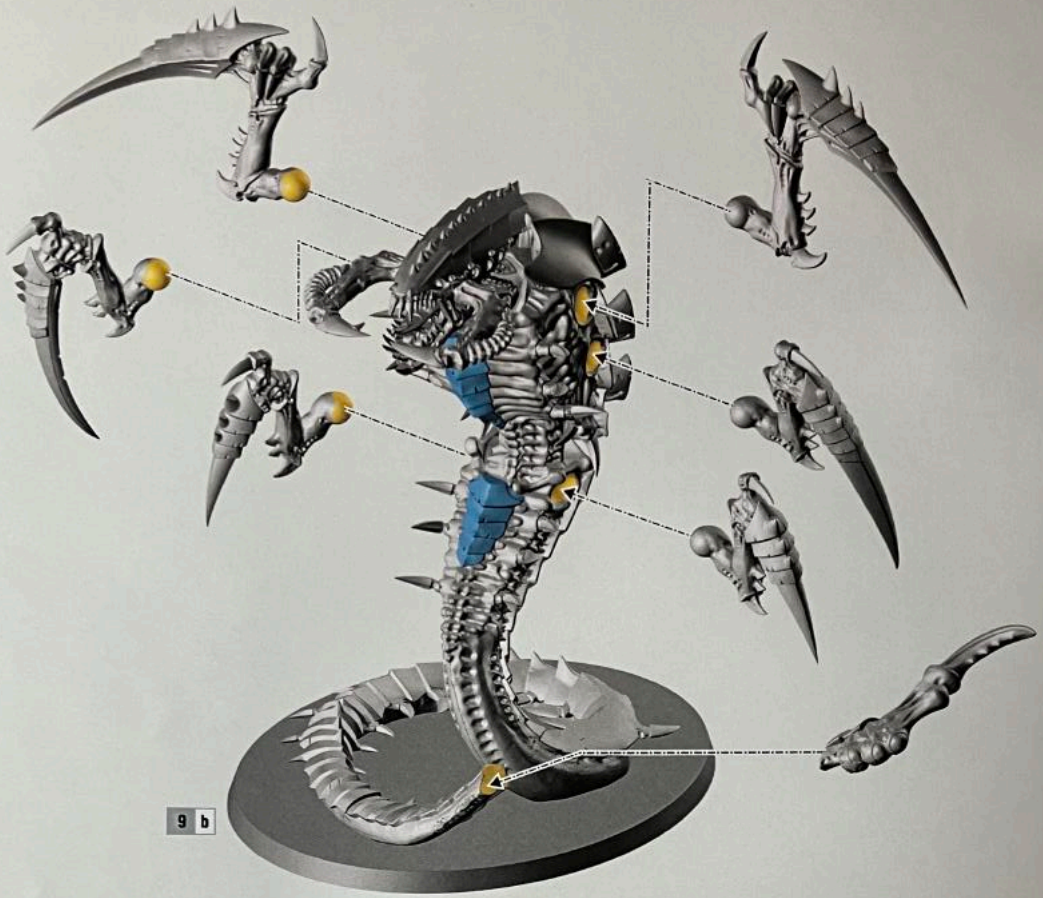
9 a

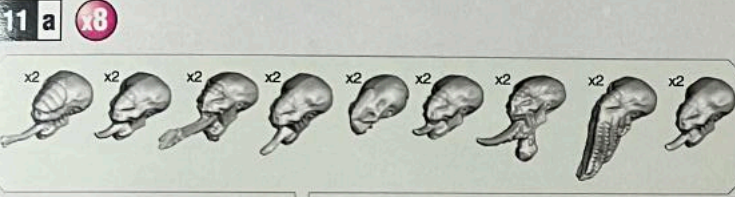
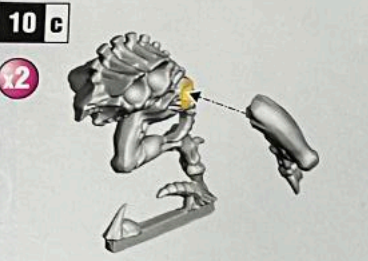
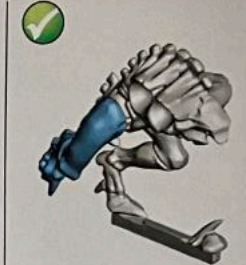
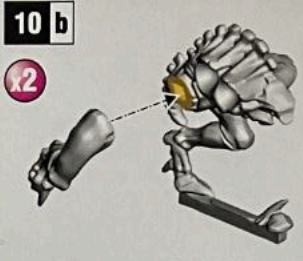
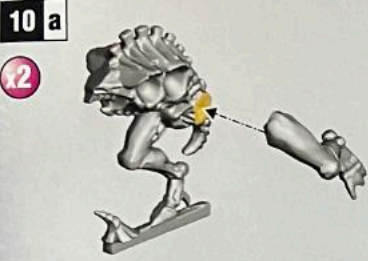


9 b



9 c

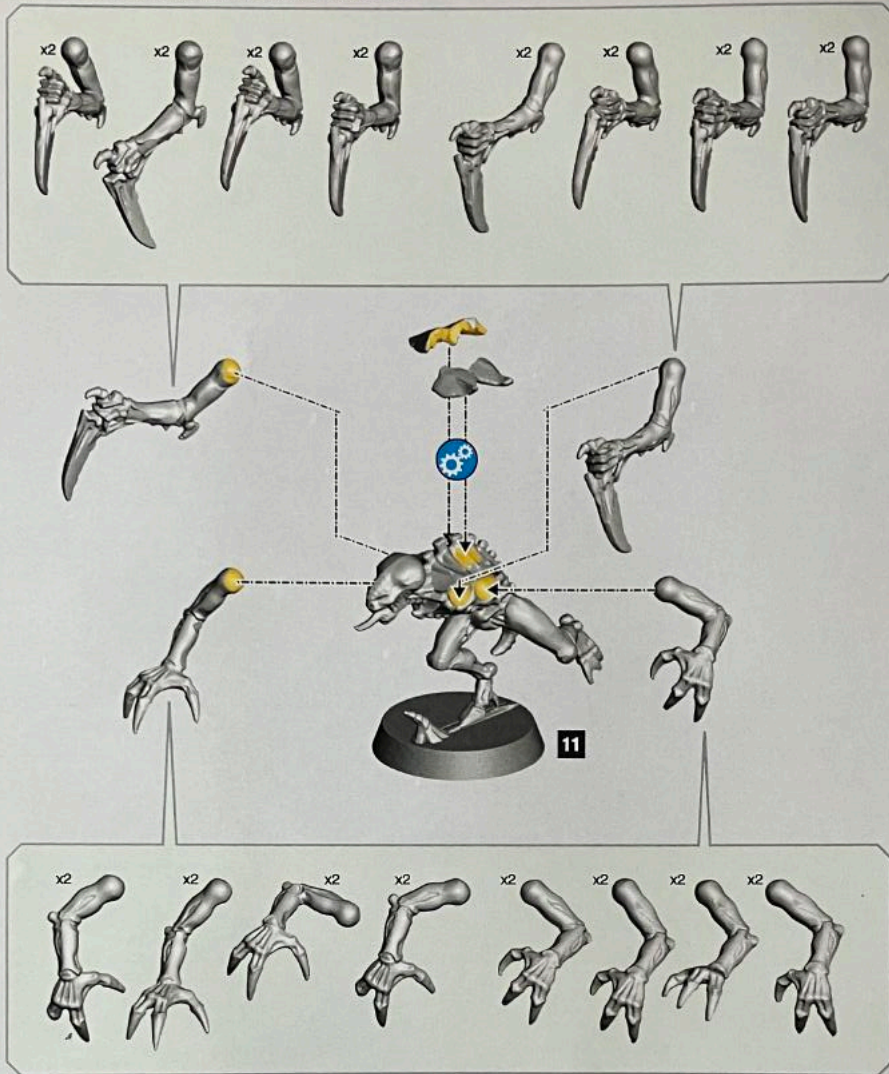




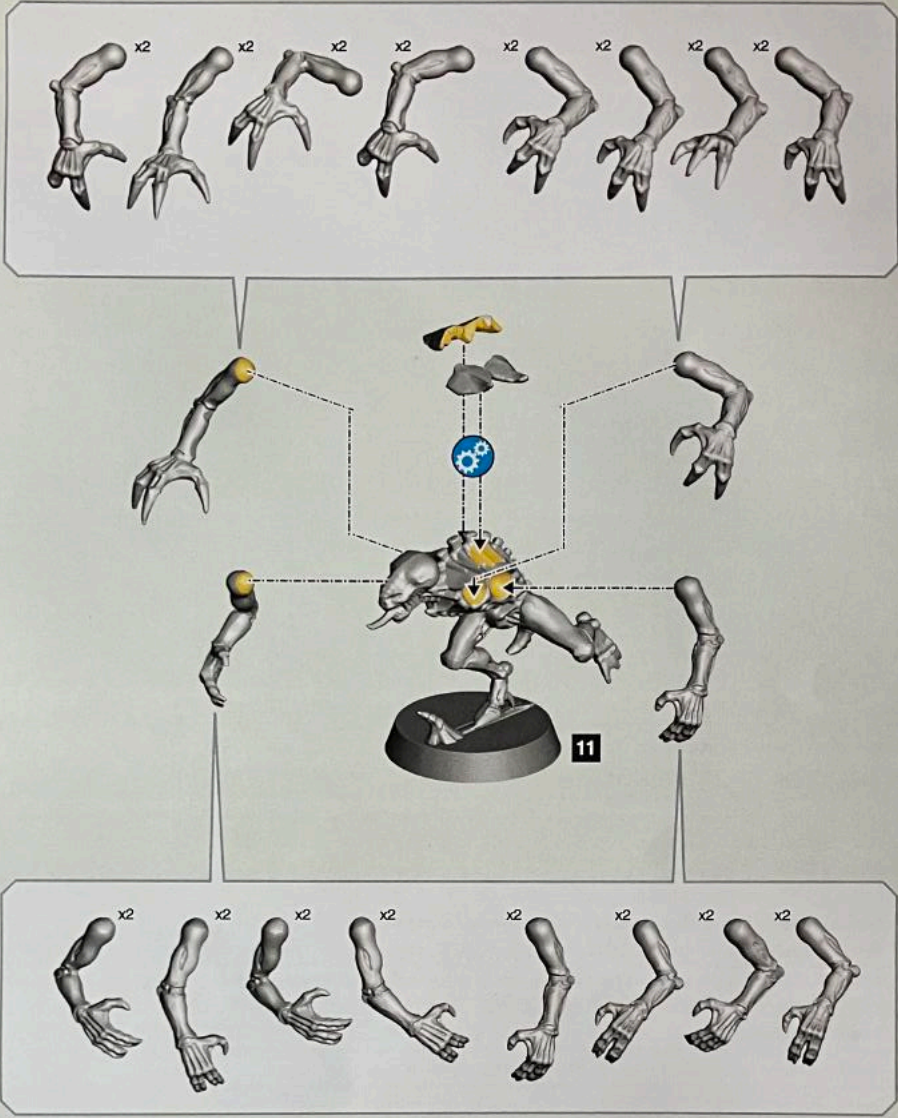
12 a

GENESTEALERS WITH RENDING CLAWS & SCYTHING TALONS · GENESTEALER AVEC PINCES BROYEUSES ET GRIFFES TRANCHANTES
GENESTEALER CON GARRAS ACERADAS Y GARRAS AFILADAS · GENESTEALER MIT ZANGENKRALLEN & SENSENKLAUEN
GENORAPTOR CON ARTIGLI DILANIANTI E ARTIGLI FALCATI

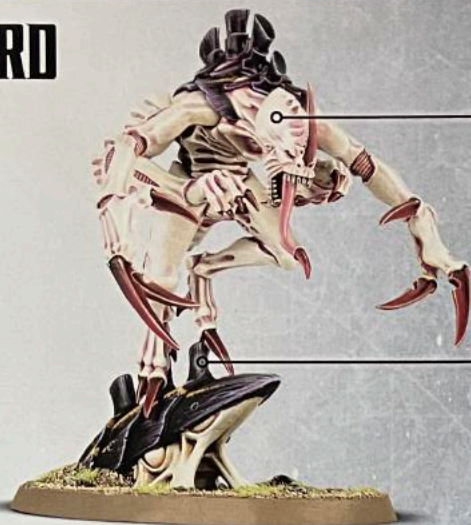
x8



13 a GENESTEALERS WITH RENDING CLAWS · GENESTEALER AVEC PINCES BROYEUSES · GENESTEALER CON GARRAS ACERADAS
GENESTEALER MIT ZANGENKRALLEN · GENORAPTOR CON ARTIGLI DILANIANTI



BROODLORD



LAYER **USHABTI BONE**

SHADE **CARROBURG CRIMSON**

LAYER **SCREAMING SKULL**

LAYER **WHITE SCAR**

BASE **MEPHISTON RED**

SHADE **CARROBURG CRIMSON**

LAYER **EVIL SUNZ SCARLET**

LAYER **TAU LIGHT OCHRE**

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

BROODLORD



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Broodlord	8"	2+	-	5	5	6	6	10	4+

A Broodlord is a single model armed with monstrous rending claws.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Monstrous rending claws	Melee	Melee	User	-3	D3	You can re-roll failed wound rolls for this weapon. In addition, each time you make a wound roll of 6+, that hit is resolved with an AP of -6 and Damage of 3.

ABILITIES
 Synapse, Shadow in the Warp
Lightning Reflexes: This model has a 5+ invulnerable save.
Swift and Deadly: This model can charge even if it Advanced during its turn.
Brood Telepathy: You can add 1 to hit rolls in the Fight phase for <HIVE FLEET> Genestealer units within 6" of any friendly <HIVE FLEET> Broodlords.

PSYKER
 A Broodlord can attempt to manifest one psychic power in each friendly Psychic phase, and attempt to deny one psychic power in each enemy Psychic phase. It knows the *Smite* psychic power and one psychic power from the Hive Mind discipline.

FACTION KEYWORDS
 TYRANIDS, <HIVE FLEET>

KEYWORDS
 CHARACTER, INFANTRY, GENESTEALER, PSYKER, SYNAPSE, BROODLORD

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

BROODLORD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Broodlord	8"	2+	-	5	5	6	6	10	4+

Un Broodlord est une figurine individuelle armée de Serres perforantes monstrueuses.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Serres perforantes monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3	Vous pouvez relancer les jets de blessure pour cette arme. De plus, à chaque jet de blessure de 6+, la touche est résolue avec une PA de -6 et Dégât de 3.

APTITUDES
 Synapse, L'Ombre dans le Warp
Réflexes Foudroyants: Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.
Vif et Mortel: Cette figurine peut charger même si elle a Avancé à ce tour.
Télépathie du Couvain: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche en phase de Combat pour les unités de Genestealers <FLOTTE-RUCHE> à 6" ou moins d'au moins un Broodlord <FLOTTE-RUCHE> ami.

PSYKER
 Un Broodlord peut tenter de manifester un pouvoir psychique à chaque phase Psychique amie, et tenter d'abjurer un pouvoir psychique à chaque phase Psychique ennemie. Il connaît le pouvoir *Châtiment* et un pouvoir psychique de la Discipline de l'Esprit-Ruche.

MOTS-CLÉS DE FACTION
 TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS
 PERSONNAGE, INFANTRIE, GENESTEALER, PSYKER, SYNAPSE, BROODLORD

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

BRODLORD



8
POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Brodlord	8"	2+	-	5	5	6	6	10	4+

Un Brodlord es una sola miniatura armada con garras aceradas monstruosas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras aceradas monstruosas	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Además, cada vez que obtengas un 6+ para herir, ese impacto se resuelve con FP -6 y Daño 3.

HABILIDADES
Sinapsis, Sombra en el warp
Rápido y letal. Esta miniatura puede cargar aunque haya Avanzado en su turno.
Reflejos relámpago. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.
Telepatía de progenie. Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar en la fase de combate de las unidades de Genestealer <FLOTA ENJAMBRE> amigas a 6" o menos de algún Brodlord <FLOTA ENJAMBRE> amigo.

PSÍQUICO
Un Brodlord puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga; conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina de la Mente Enjambre.

CLAVES DE FACCIÓN
TYRANIDS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES
PERSONAJE, INFANTERÍA, GENESTEALER, PSÍQUICO, SINAPSIS, BRODLORD

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

BRODLORD



8
MACHT

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Brodlord	8"	2+	-	5	5	6	6	10	4+

Ein Brodlord ist ein einzelnes Modell mit Monströsen Zangenkrallen.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Monströse Zangenkrallen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	Du kannst misslungene Verwundungswürfe für diese Waffe wiederholen. Zusätzlich wird bei jedem Verwundungswurf von 6+ der Treffer mit DS -6 und Schadenswert 3 abgehandelt.

FÄHIGKEITEN
Synapse, Schatten im Warp
Blitzschnelle Reflexe: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.
Flink und tödlich: Dieses Modell kann angreifen, selbst wenn es während seines Zugs vorgerückt ist.
Rottentelepathie: Du kannst in der Nahkampfphase 1 zu allen Trefferwürfen von <SCHWARMFLOTTE> Genestealer-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um beliebige <SCHWARMFLOTTE>-Brodlords addieren.

PSIONIKER
Ein Brodlord kann in jeder befreundeten Psiphase eine einzelne Psikraft zu manifestieren und in jeder feindlichen Psiphase eine einzelne Psikraft zu bannen versuchen. Er kennt die Psikraft *Schmetterschlag* und eine einzelne Psikraft aus der Disziplin des Schwarmbewusstseins.

FRAKTION
TYRANIDS, <SCHWARMFLOTTE>

SCHLÜSSELWÖRTER
CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, GENESTEALER, PSIONIKER, SYNAPSE, BRODLORD

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

BRODLORD



8
POTENZA

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Brodlord	8"	2+	-	5	5	6	6	10	4+

Un Brodlord è un singolo modello armato con artigli dilanianti mostruosi.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Artigli dilanianti mostruosi	Mischia	Mischia	Mod.	-3	D3	Può ripetere i tiri per ferire falliti di quest'arma. Inoltre, ogni volta che effettui un tiro per ferire di 6+ il colpo viene risolto a VP-6 e Danni 3.

ABILITÀ
Sinapsi, Ombra nel Warp
Riflessi Fulminei: questo modello ha un tiro invulnerabilità di 5+.
Rapido e Letale: questo modello può caricare anche se ha Avanzato durante il suo turno.
Telepatia della Nidiata: nella fase di Combattimento puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire delle unità di Genestealers della <FLOTTA ALVEARE> entro 6" da qualsiasi Brodlord della <FLOTTA ALVEARE> amico.

PSIONICO
Un Brodlord può provare a manifestare un potere psionico in ciascuna fase Psionica amiga, e tentare di bloccare un potere psionico in ogni fase Psionica nemica. Conosce il potere psionico *Castigo* e un potere psionico della Disciplina della Mente dell'Alveare.

KEYWORDS DI FAZIONE
TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS
PERSONAGGIO, FANTERIA, GENESTEALER, PSIONICO, SINAPSI, BRODLORD

TRYGON



BASE NAGGAROTH NIGHT

LAYER XEREUS PURPLE

LAYER GENESTEALER PURPLE

DRY LUCIUS LILAC

BASE RATSKIN FLESH

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER UNGOR FLESH

BASE CALIBAN GREEN

LAYER WARPSTONE GLOW

LAYER MOOT GREEN

GLAZE LAMENTERS YELLOW

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

TRYGON



9
POWER

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

A Trygon is a single model armed with a bio-electric pulse, three pairs of massive scything talons and a toxinspike.

DAMAGE

Some of this model's characteristics change as it suffers damage, as shown below:

REMAINING W	M	WS	BS
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bio-electric pulse	12"	Assault 6	5	0	1	-
Biostatic rattle	Melee	Melee	User	-1	1	Each time the bearer fights, it can make one (and only one) attack with this weapon. This is in addition to the bearer's attacks. If a unit suffers any unsaved wounds from this weapon, add 1 to any Morale tests they take until the end of the turn.
Massive scything talons	Melee	Melee	User	-3	D6	You can re-roll hit rolls of 1 for this weapon. If the bearer has more than one pair of massive scything talons, it can make 1 additional attack with this weapon each time it fights.
Prehensile pincer tail	Melee	Melee	User	0	D3	Each time the bearer fights, it can make one (and only one) attack with this weapon. This is in addition to the bearer's attacks.
Toxinspike	Melee	Melee	1	0	D3	Each time the bearer fights, it can make one (and only one) attack with this weapon. This is in addition to the bearer's attacks. This weapon always wounds targets (other than VEHICLES) on a 2+.

WARGEAR OPTIONS

- This model may replace its toxinspike with a biostatic rattle or a prehensile pincer tail.
- This model may have toxin sacs and/or adrenal glands.

ABILITIES

Instinctive Behaviour

Subterranean Assault: During deployment, you can set up a Trygon underground instead of placing it on the battlefield. At the same time, you can set up a <HIVE FLEET> Troops unit in the Trygon's tunnel. At the end of any of your Movement phases, set up the Trygon anywhere on the battlefield that is more than 9" away from any enemy models. If there is another unit in the Trygon's tunnel, set it up at the same time wholly within 3" of the Trygon and more than 9" away from any enemy models. Any models that you cannot place in this way are destroyed.

Death Throes: If this model is reduced to 0 wounds, roll a D6 before removing the model from the battlefield; on a 6, it lashes out in its death throes, and each unit within 3" suffers D3 mortal wounds.

FACTION KEYWORDS

TYRANIDS, <HIVE FLEET>

KEYWORDS

MONSTER, TRYGON

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

TRYGON



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

Un Trygon est une figurine individuelle armée d'une décharge bioélectrique, de trois paires de griffes tranchantes lourdes et d'un dard toxique.

DÉGÂTS

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

PV RESTANTS	M	CC	CT
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Décharge bioélectrique	12"	Assaut 6	5	0	1	-
Crépitement biostatique	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer une seule attaque avec cette arme, en plus de ses propres attaques. Si une unité subit au moins une blessure non sauvegardée à cause de cette arme, ajoutez 1 aux tests de Moral qu'elle effectue jusqu'à la fin du tour.
Griffes tranchantes lourdes	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D6	Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour cette arme. Si le porteur a plus d'une paire de griffes tranchantes lourdes, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme chaque fois qu'il combat.
Pince préhensile	Mêlée	Mêlée	Util.	0	D3	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer une seule attaque avec cette arme, en plus de ses propres attaques.
Dard toxique	Mêlée	Mêlée	1	0	D3	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer une seule attaque avec cette arme, en plus de ses propres attaques. Cette arme blesse toujours sur 2+ (sauf les VÉHICULES).

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Peut remplacer son dard toxique par un crépitement biostatique ou une pince préhensile.
- Cette figurine peut recevoir des sacs à toxines et/ou des glandes surrénales.

APTITUDES

Comportement Instinctif

Assaut Souterrain : Pendant de déploiement, vous pouvez placer une Trygon sous terre au lieu de le placer sur le champ de bataille. En même temps, vous pouvez placer une unité de Troupes <FLOTTE-RUCHE> dans le tunnel du Trygon. À la fin de n'importe laquelle de vos phases de Mouvement, placez le Trygon n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie. S'il y a une autre unité dans le tunnel du Trygon, placez-la au même moment entièrement à 3" ou moins du Trygon et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Toute figurine ne pouvant être placée de cette façon est détruite.

Agonie : Si cette figurine est réduite à 0PV, jetez un dé avant de la retirer du champ de bataille; sur 6 elle se débat dans son agonie, et chaque unité à 3" ou moins subit D3 blessures mortelles.

MOTS-CLÉS DE FACTION

TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS

MONSTRE, TRYGON

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

TRYGON



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

Un Trygon es una sola miniatura armada con una pulsación bioeléctrica, tres pares de grandes garras afiladas una púa tóxica.

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HA	HP
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

ARMA	ALG.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pulsación bioeléctrica	12"	Asalto 6	5	0	1	-
Cola bioestática	Com.	Combate	Port.	-1	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Éste es adicional al resto de ataques del portador. Suma 1 a los chequeos de moral de cualquier unidad que haya sufrido alguna herida no salvada infligida por esta arma, hasta el final del turno.
Grandes garras afiladas	Com.	Combate	Port.	-3	1D6	Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con esta arma. Si el portador tiene más de un par de grandes garras afiladas, puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.
Cola con pinza prensil	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Éste es adicional al resto de ataques del portador.
Púa tóxica	Com.	Combate	1	0	1D3	Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Éste es adicional al resto de ataques del portador. Esta arma siempre hiere con 2+, a menos que su blanco sea un VEHÍCULO .

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar la púa tóxica por una cola bioestática o una cola con pinza prensil.
- Esta miniatura puede tener glándulas de toxinas y/o glándulas de adrenalina.

HABILIDADES

Conducta instintiva

Asalto subterráneo. Durante el despliegue, puedes colocar a un Trygon bajo tierra en lugar de desplegarlo en el campo de batalla. Al mismo tiempo, puedes colocar una unidad de Tropas de línea <FLOTA ENJAMBRE> en el túnel donde está el Trygon. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, coloca al Trygon en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Si hay otra unidad en el túnel del Trygon, colócala a la vez de modo que quede por completo a 3" o menos del Trygon y a más de 9" de toda miniatura enemiga. Al hacer esto, cualquier miniatura que no puedas colocar es destruida.

Espasmos agónicos. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía, y cada unidad a 3" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN

TYRANIDS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, TRYGON

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

TRYGON



9
MACEY

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

Ein Trygon ist ein einzelnes Modell, das mit einer Bioelektrischen Entladung, drei Paaren von Gewaltigen Sensenklauen und einem Toxinstachel bewaffnet ist.

SCHADEN			
Manche Werte dieses Modells ändern sich, wenn es in der Schlacht Schaden erleidet:			
ÜBRIGE LP	B	KG	BF
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bioelektrische Entladung	12"	Sturm 6	5	0	1	-
Biostatikrassel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-1	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er zusätzlich zu seinen normalen Attacken eine (und nur eine) Attacke mit dieser Waffe durchführen. Wenn eine Einheit durch diese Waffe Lebenspunkte verliert, addierst du bis zum Ende des Zuges 1 zu jedem ihrer Moraltests.
Gewaltige Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W6	Für diese Waffe darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen. Hat der Träger mehr als ein Paar Gewaltige Sensenklauen, kann er jedes Mal, wenn er kämpft, 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe durchführen.
Greifscherenschwanz	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	W3	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er zusätzlich zu seinen normalen Attacken eine (und nur eine) Attacke mit dieser Waffe durchführen.
Toxinstachel	Nahkampf	Nahkampf	1	0	W3	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er zusätzlich zu seinen normalen Attacken eine (und nur eine) Attacke mit dieser Waffe durchführen. Diese Waffe verwundet alle Ziele (außer FAHRZEUGE) auf 2+.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell darf seinen Toxinstachel durch eine Biostatikrassel oder einen Greifscherenschwanz ersetzen.
- Dieses Modell darf Toxinkammern und/oder Adrenalindrüsen erhalten.

FÄHIGKEITEN

Instinktives Verhalten

Unterirdischer Angriff: Während der Aufstellung kannst du einen Trygon unter der Erde anstatt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Zusätzlich kannst du eine einzelne <SCHWARMFLOTTE>-Standardeinheit in dem Tunnel des Trygons aufstellen. Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kannst du den Trygon an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld aufstellen, jedoch weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt. Befindet sich eine zusätzliche Einheit im Tunnel des Trygons, stellst du sie gleichzeitig vollständig innerhalb von 3 Zoll um den Trygon auf, jedoch weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt. Modelle, die so nicht platziert werden können, gelten als zerstört.

Todeskampf: Wenn dieses Modell auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wirfst du einen Würfel, bevor es vom Schlachtfeld entfernt wird; bei einer 6 schlägt es im Todeskampf ein letztes Mal um sich und jede Einheit innerhalb von 3 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

FRAKTION

TYRANIDS, <SCHWARMFLOTTE>

SCHLÜSSELWÖRTER

MONSTER, TRYGON

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

TRYGON



NOME	M	AC	AB	Fd	R	FE	A	D	S
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

Un Trygon è un singolo modello armato con impulso bioelettrico, tre coppie di artigli falcati massicci e uno spuntone tossico.

DANNI

Alcune caratteristiche di questo modello cambiano come segue man mano che subisce danni:

FE RIMANENTI	M	AC	AB
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Impulso bioelettrico	12"	Assalto 6	5	0	1	-
Sonaglio biostatico	Mischia	Mischia	Mod.	-1	1	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare un attacco (e solo uno) con quest'arma. Esso è in aggiunta agli attacchi del portatore. Se un'unità subisce una o più ferite non salvate da quest'arma, aggiungi 1 a qualsiasi test di Morale che effettua fino alla fine del turno.
Artigli falcati massicci	Mischia	Mischia	Mod.	-3	D6	Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 di quest'arma. Se il portatore ha più di una coppia di artigli falcati massicci, può effettuare 1 attacco aggiuntivo con quest'arma ogni volta che combatte.
Coda a tenaglia prensile	Mischia	Mischia	Mod.	0	D3	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare un attacco (e solo uno) con quest'arma. Esso è in aggiunta agli attacchi del portatore.
Spuntone tossico	Mischia	Mischia	1	0	D3	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare un attacco (e solo uno) con quest'arma. Esso è in aggiunta agli attacchi del portatore. Quest'arma ferisce sempre il bersaglio con 2+ (tranne i VEICOLI).

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Sostituire lo spuntone tossico con un sonaglio biostatico o una coda a tenaglia prensile.
- Prendere vesciche di tossine e/o ghiandole adrenali.

ABILITÀ

Comportamento Istinivo

Assalto Sotterraneo: durante lo schieramento puoi collocare un Trygon sottoterra anziché sul campo di battaglia. Contemporaneamente puoi schierare una unità di Truppe della <FLOTTA ALVEARE> nel tunnel del Trygon. Alla fine di qualsiasi delle tue fasi di Movimento, schiera il Trygon ovunque sul campo a più di 9" da qualunque modello nemico. Se c'è un'altra unità nel tunnel del Trygon, schierala nello stesso momento interamente entro 3" dal Trygon e a più di 9" da qualunque modello nemico. Qualsiasi modello che non puoi schierare in questo modo viene distrutto.

Spasmi di Morte: se questo modello viene ridotto a 0 ferite, tira un D6 prima di rimuoverlo dal campo di battaglia; con 6 si agita tra gli spasmi e ogni unità entro 3" subisce D3 ferite mortali.

KEYWORDS DI FAZIONE

TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS

MOSTRO, TRYGON

GENESTEALERS



LAYER USHABTI BONE

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER SCREAMING SKULL

LAYER WHITE SCAR

BASE MEPHISTON RED

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER WILD RIDER RED

LAYER TROLL SLAYER ORANGE

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

GENESTEALERS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Genestealer	8"	3+	4+	4	4	1	3	9	5+

This unit contains 5 Genestealers. It can include up to 5 additional Genestealers (Power Rating +4), up to 10 additional Genestealers (Power Rating +8), or up to 15 additional Genestealers (Power Rating +12). Each model is armed with rending claws.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Flesh hooks	6"	Assault 2	User	0	1	This weapon can be fired within 1" of an enemy unit, and can target enemy units within 1" of friendly units.
Acid maw	Melee	Melee	User	-3	1	-
Rending claws	Melee	Melee	User	-1	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4.
Scything talons	Melee	Melee	User	0	1	You can re-roll hit rolls of 1 for this weapon.

WARGEAR OPTIONS

- Any model may also have a pair of scything talons.
- For every four models in the unit, one model may have flesh hooks and/or one model may have an acid maw.
- All models in the unit may have toxin sacs and/or extended carapaces.

ABILITIES

Flurry of Claws: Genestealers have 4 Attacks instead of 3 whilst their unit has 10 or more models.

Lightning Reflexes: Genestealers have a 5+ invulnerable save.

Swift and Deadly: Genestealers can charge even if they Advanced during their turn.

Extended Carapaces: Genestealers with extended carapaces have a Save characteristic of 4+ but lose the Swift and Deadly ability.

Infestation: If your army includes any units of Genestealers, you can place up to four infestation nodes anywhere in your deployment zone when your army deploys. You can then set up any units of Genestealers lurking, instead of setting them up on the battlefield. If an enemy model is ever within 9" of an infestation node, the node is destroyed and removed from the battlefield. Whilst there are any friendly infestation nodes on the battlefield, this unit can stop lurking: at the end of your Movement phase, set it up wholly within 6" of a friendly infestation node. That infestation node is then removed from the battlefield. If this unit is still lurking when the last friendly infestation node is removed, this unit is destroyed.

FACTION KEYWORDS

TYRANIDS, <HIVE FLEET>

KEYWORDS

INFANTRY, GENESTEALERS

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

GENESTEALERS



4
POUISSANCE

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Genestealer	8"	3+	4+	4	4	1	3	9	5+

Cette unité comprend 5 Genestealers. Elle peut inclure jusqu'à 5 Genestealers additionnels (**Rang de Puissance +4**), jusqu'à 10 Genestealers additionnels (**Rang de Puissance +8**), ou jusqu'à 15 Genestealers additionnels (**Rang de Puissance +12**). Chaque figurine est armée de Serres perforantes.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Crochets	6"	Assaut 2	Util.	0	1	Cette arme peut tirer à 1" ou moins d'une unité ennemie, et cibler des unités ennemies à 1" ou moins d'unités amies.
Gueule acide	Mélée	Mélée	Util.	-3	1	-
Serres perforantes	Mélée	Mélée	Util.	-1	1	Pour chaque 6 obtenu sur le jet de blessure avec cette arme, la touche est résolue avec une PA de -4.
Griffes tranchantes	Mélée	Mélée	Util.	0	1	Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 lorsque vous attaquez avec cette arme.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine peut également recevoir une paire de griffes tranchantes.
- Par tranche complète de quatre figurines dans l'unité, une figurine peut recevoir des crochets et/ou une autre figurine peut recevoir une gueule acide.
- Toutes les figurines de l'unité peuvent recevoir des sacs à toxines et/ou des carapaces rallongées.

APTITUDES

Rafale de Griffes: Les Genestealers ont 4 Attaques au lieu de 3 tant que leur unité compte 10 figurines ou plus.

Réflexes Foudroyants: Les Genestealers ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

Vif et Mortel: Les Genestealers peuvent charger même s'ils ont Avancé pendant leur tour.

Carapace Rallongées: Les Genestealers avec carapaces rallongées ont une caractéristique de Sauvegarde de 4+ mais perdent l'aptitude Vifs et Mortels.

Infestation: Si votre armée contient au moins une unité de Genestealers, vous pouvez placer jusqu'à quatre nodules d'infestation n'importe où dans votre zone de déploiement lorsque votre armée se déploie. Vous pouvez alors placer des unités de Genestealers cachées et non sur le champ de bataille. Si une figurine ennemie est à 9" ou moins d'un nodule d'infestation, il est détruit et retiré du champ de bataille. Tant qu'au moins un nodule d'infestation ami est sur le champ de bataille, cette unité peut sortir de sa cachette: à la fin de votre phase de Mouvement, placez-la entièrement à 6" ou moins d'un nodule d'infestation. Ce nodule est alors retiré du champ de bataille. Si cette unité est encore cachée lorsque le dernier nodule d'infestation est retiré, elle est détruite.

MOTS-CLÉS DE FACTION

TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, GENESTEALERS

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

GENESTEALERS



4
POTENCIA

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Genestealer	8"	3+	4+	4	4	1	3	9	5+

Esta unidad consta de 5 Genestealers. Puede incluir hasta 5 Genestealers adicionales (**Potencia de unidad +4**), hasta 10 Genestealers adicionales (**Potencia de unidad +8**), o hasta 15 Genestealers adicionales (**Potencia de unidad +12**). Cada miniatura está armada con garras aceradas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras garfio	6"	Asalto 2	Port.	0	1	Esta arma puede disparar estando a 1" o menos de una unidad enemiga, y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1" o menos de unidades amigas.
Fauces ácidas	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Garras aceradas	Com.	Combate	Port.	-1	1	Cada vez que obtienes un 6+ para herir con esta arma, ese impacto se resuelve con FP -4.
Garras afiladas	Com.	Combate	Port.	0	1	Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura también puede tener un par de garras afiladas.
- Por cada cuatro miniaturas de la unidad, una puede tener garras garfio y/o una puede tener fauces ácidas.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener glándulas de toxinas y/o caparazones reforzados.

HABILIDADES

Rápido y letal. Los Genestealers pueden cargar aunque hayan Avanzado en su turno.

Reflejos relámpago. Los Genestealers tienen una salvación invulnerable de 5+.

Torbellino de garras. Si esta unidad consta de 10 o más miniaturas, los Genestealers tienen 4 Ataques en lugar de 3.

Caparazones reforzados. Los Genestealers con caparazones reforzados tienen un atributo Salvación de 4+, pero pierden la habilidad Rápido y letal.

Infestación. Durante el despliegue, si tu ejército incluye alguna unidad de Genestealers, puedes situar hasta cuatro nodos de infestación en cualquier punto de tu zona de despliegue. Luego, cualquier unidad de Genestealers puede acechar en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si en algún momento hay una miniatura enemiga a 9" o menos de un nodo de infestación, este es destruido y retirado del campo de batalla. Mientras queden nodos de infestación amigos sobre el campo de batalla, esta unidad puede dejar de acechar al final de tu fase de movimiento; sitúala enteramente a 6" o menos de un nodo de infestación amigo y luego retira dicho nodo. Si esta unidad sigue acechando cuando se retire el último nodo de infestación, se considera eliminada.

CLAVES DE FACCIÓN

TYRANIDS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, GENESTEALERS

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

GENESTEALERS



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Genestealer	8"	3+	4+	4	4	1	3	9	5+

Diese Einheit enthält 5 Genestealers. Sie darf bis zu 5 zusätzliche Genestealers (**Macht +4**), bis zu 10 zusätzliche Genestealers (**Macht +8**) oder bis zu 15 zusätzliche Genestealers (**Macht +12**) enthalten. Jedes Modell ist mit Zangenkrallen bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Fanghaken	6"	Sturm 2	Träger	0	1	Diese Waffe kann innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit abgefeuert werden und kann feindliche Einheiten innerhalb von 1 Zoll um befreundete Einheiten zum Ziel haben.
Säuremaul	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-
Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.
Zangenkrallen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-1	1	Jeder Treffer mit dieser Waffe, für den du einen Verwundungswurf von 6+ wirfst, wird mit DS -4 abgehandelt.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Beliebige Modelle dürfen zusätzlich Sensenklauen haben.
- Für je vier Modelle in der Einheit darf ein Modell Fanghaken und/oder ein Modell ein Säuremaul erhalten.
- Alle Modelle der Einheit dürfen Toxinkammern und/oder einen Gehärteten Carapax erhalten.

FÄHIGKEITEN

- Klauenwirbel:** Wenn ihre Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, haben Genestealers 4 Attacken statt 3.
- Blitzschnelle Reflexe:** Genestealers haben einen Rettungswurf von 5+.
- Flink und tödlich:** Genestealers können angreifen, selbst wenn sie im selben Zug vorgerückt sind.
- Gehärteter Carapax:** Genestealers mit Gehärtetem Carapax haben einen Rüstungswurf von 4+, verlieren aber die Fähigkeit *Flink und tödlich*.
- Genestealer-Befall:** Wenn deine Armee Genestealer-Einheiten enthält, darfst du bei der Aufstellung deiner Armee bis zu vier Befallknoten beliebig in deiner Aufstellungszone platzieren. Dann kannst du beliebige Genestealer-Einheiten auf der Lauer aufstellen, statt sie auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Wenn sich ein feindliches Modell je innerhalb von 9 Zoll um einen Befallknoten befindet, wird der Knoten zerstört und vom Schlachtfeld genommen. Solange sich befreundete Befallknoten auf dem Schlachtfeld befinden, kann diese Einheit ihre Lauer beenden: Stelle sie am Ende deiner Bewegungsphase auf, vollständig innerhalb von 6 Zoll um einen befreundeten Befallknoten, danach wird der Befallknoten vom Schlachtfeld entfernt. Befindet sich diese Einheit noch auf der Lauer, wenn der letzte befreundete Befallknoten entfernt wird, so wird die Einheit zerstört.

FANFIC

SCHLÜSSELWÖRTER

TYRANIDS, <SCHWARMLLOTTE>
INFANTERIE, GENESTEALERS

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

GENESTEALERS



NOME	M	AG	AB	Fo	R	Fe	A	O	S
Genestealer	8"	3+	4+	4	4	1	3	9	5+

Questa unità include 5 Genestealers. Può comprendere fino a 5 Genestealers addizionali (**Valore di Potenza +4**), fino a 10 Genestealers addizionali (**Valore di Potenza +8**) o fino a 15 Genestealers addizionali (**Valore di Potenza +12**). Ogni modello è armato con artigli dilanianti.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Biuncini	6"	Assalto 2	Mod.	0	1	Quest'arma può essere usata entro 1" da un'unità nemica, e può avere come bersaglio unità nemiche entro 1" da unità amiche.
Fauci acide	Mischia	Mischia	Mod.	-3	1	-
Artigli dilanianti	Mischia	Mischia	Mod.	-1	1	Ogni volta che effettui un tiro per ferire di 6+ per quest'arma, quel colpo viene risolto a VP -4.
Artigli falcati	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 quando attacchi con quest'arma.

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Qualsiasi modello può anche avere una coppia di artigli falcati.
- Ogni quattro modelli nell'unità, un modello può avere biuncini e/o un modello può avere fauci acide.
- Tutti i modelli dell'unità possono avere vesciche di tossine e/o carapaci estesi.

ABILITÀ

- Turbine di Colpi:** i Genestealers hanno 4 Attacchi anziché 3 fintanto che la loro unità comprende 10 o più modelli.
- Riflessi Fulminei:** i Genestealers hanno un tiro invulnerabilità di 5+.
- Rapidi e Letali:** i Genestealers possono caricare anche se hanno Avanzato durante il loro turno.
- Carapaci Estesi:** i Genestealers con carapaci estesi hanno una caratteristica Salvezza di 4+, ma perdono l'abilità Rapidi e Letali.
- Infestazione:** se il tuo esercito include unità di Genestealers, quando lo schiererai puoi collocare fino a quattro nodi d'infestazione ovunque nella tua zona di schieramento. Poi puoi schierare qualsiasi unità di Genestealers nascosta anziché sul campo. Se un modello nemico si trova entro 9" da un nodo d'infestazione, quest'ultimo viene distrutto e rimosso dal campo di battaglia. Fintanto che ci sono nodi d'infestazione amici sul campo di battaglia, questa unità può uscire dal riparo: schierala interamente entro 6" da un nodo d'infestazione amico alla fine della tua fase di Movimento. Quel nodo viene rimosso dal campo di battaglia. Questa unità viene distrutta se è ancora nascosta quando l'ultimo nodo d'infestazione amico viene rimosso.

KEYWORDS DI FAZIONE

TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

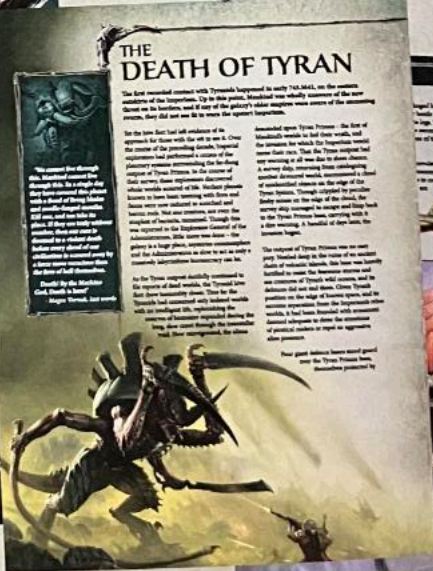
KEYWORDS

FANTERIA, GENESTEALERS

EXPAND YOUR ARMY!

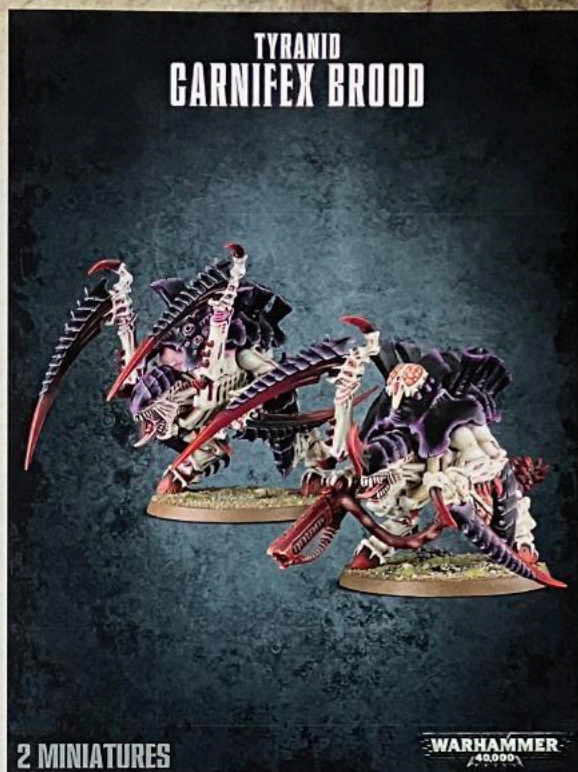


Learn all there is to know about the ravenous Tyranids, and add exciting new rules to your tabletop games.





Carnifexes are living engines of destruction, towering monsters of unyielding armoured chitin and knotted alien muscle. They are one of the toughest and deadliest of all a hive fleet's warrior creatures; their thunderous charges are akin to a living battering ram, able to crush enemies and smash through obstacles with ease.



The Venomthrope's whip-like tentacles drip with a multitude of alien poisons. Indeed, so potent are these toxins that it is believed that a Venomthrope's very touch means certain death.



Tyrannid Warriors are the most adaptable of all the Hive Mind's bioforms. They are efficient killing machines with the ability to employ a wide variety of bio-weapon symbiotes.



