

VERSCHLINGER VON WELTEN

Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen der Tyranid-Schwarmflotten auszutragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit sowie jedwede Ausrüstung und besondere Fähigkeiten, über die sie verfügt.

SCHLÜSSELWÖRTER

Auf den folgenden Datenblättern wirst du das Schlüsselwort <**SCHWARMFLOTTE**> finden. Dies ist ein Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie unten beschrieben.

<**SCHWARMFLOTTE**>

Alle Tyranids gehören einer Schwarmflotte an. Wenn auf einem Datenblatt der Tyranids keine bestimmte Schwarmflotte angegeben ist, wird das Schlüsselwort <**SCHWARMFLOTTE**> benutzt. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, welcher Schwarmflotte sie angehört. Du ersetzt dann einfach jedes <**SCHWARMFLOTTE**>-Schlüsselwort auf dem Datenblatt durch den Namen der von dir gewählten Schwarmflotte.

Wenn du beispielsweise einen Tervigon in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er der Schwarmflotte Kraken angehört, ändert sich sein <**SCHWARMFLOTTE**>-Fraktionsschlüsselwort zu **KRAKEN** und seine Fähigkeit *Brutvater* ändert sich zu: „Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Fernkampfwaffen befreundeter **KRAKEN**-**TERMAGANT**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“



BROODLORD

**6**

Ein Broodlord ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Monströsen Zangenkrallen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Broodlord	9"	2+	-	2	1	8	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Monströse Zangenkrallen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	4+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Rottentelepathie: Addiere 1 auf Trefferwürfe für die Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter <Schwarmflotte>-Genestealer-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete <Schwarmflotte>-Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, <Schwarmflotte>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, GENESTEALER, SYNAPSE, BROODLORD

HIVE TYRANT



9



Ein Hive Tyrant ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Schwerer Biozidkanone; Monströsen Sensenklaue; Greifscherenschwanz.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Hive Tyrant	9"	2+	3+	1	2	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dornenwürgerkanone	Schwer	36"	1	4+	8+	-
Neuralfresser mit Hirnwürmern	Schwer	18"	3	6+	9+	-
Säurespucker mit Schleimmaden	Schwer	24"	2	5+	8+	-
Schwere Biozidkanone	Schwer	36"	1	8+	4+	-
Greifscherenschwanz	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-
Monströse Biowaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	7+	-
Monströse Sensenklaue	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Monströsen Sensenklaue kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Neuralfresser mit Hirnwürmern; Säurespucker mit Schleimmaden; Monströse Biowaffen.
- Statt mit 1 Schwerer Biozidkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Dornenwürgerkanone; Neuralfresser mit Hirnwürmern; Säurespucker mit Schleimmaden; Monströse Biowaffen; Monströse Sensenklaue.
- Diese Einheit kann Flügel erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit Flügel hat:
 - ändert sich ihr Bewegungswert zu 16 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **FLIEGEN**

FÄHIGKEITEN

Der Wille des Schwarmbewusstseins: Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist und sich zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittle eine zusätzliche Kommandooption.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, SYNAPSE, HIVE TYRANT

DER SWARMLORD



12



Der Swarmlord ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hornsäbeln; Greifscherenschwanz. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Der Swarmlord	9"	2+	3+	2	2	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hornsäbel	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	6+	Titanenkiller
Greifscherenschwanz	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Der Wille des Schwarmbewusstseins: Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist und sich zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittle eine zusätzliche Kommandooption.

Schwarmführer: Befreundete <SCHWARMFLOTTE>-Einheiten bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 18 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, <SCHWARMFLOTTE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, SYNAPSE, HIVE TYRANT, DER SWARMLORD

TYRANID PRIME



6



Ein Tyranid Prime ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fernkampfbiowaffen; Nahkampfbiowaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tyranid Prime	6"	2+	3+	1	1	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fernkampfbiowaffen	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	-
Nahkampfbiowaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Alphakrieger: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken befreundeter <TYRANID-PRIME>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, <TYRANID-PRIME>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, SYNAPSE, TYRANID PRIME

TERVIGON



10



Ein Tervigon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stachelsalve; Gewaltigen Sensenklauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tervigon	8"	4+	4+	1	3	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Stachelsalve	Schwer	24"	1	7+	9+	-
Gewaltige Scherenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	5+	-
Gewaltige Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Gewaltigen Sensenklauen kann diese Einheit mit Gewaltigen Scherenklauen ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Brutvater: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Fernkampfwaffen befreundeter <SCHWARMFLOTTE>-TERMAGANT-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Synaptische Rückkopplung: Wenn diese Einheit zerstört wird, lege jeder befreundeten <SCHWARMFLOTTE>-TERMAGANT-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit einen Explosionsmarker an, bevor du diese Einheit vom Schlachtfeld entfernst.

Termagantbrüter: Einmal pro Zug kann diese Einheit zu Beginn des Schritts „Verstärkungen aufstellen“ in der Befehlspause Termagants brüten. Wenn sie dies tut, füge deiner Armee eine neue Einheit aus 10 TERMAGANT-Modellen mit Bohrkäferschleudern hinzu; sie gehört dem Kontingent dieser Einheit an und erhält das Schlüsselwort <SCHWARMFLOTTE>. Stelle die neue Einheit so auf dem Schlachtfeld auf, dass sie sich vollständig innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit und weiter als 1 Zoll von feindlichen Einheiten entfernt befindet. Kann sie nicht so aufgestellt werden, wird sie zerstört. Wirf dann einen W6; bei 1-3 kann diese Einheit diese Fähigkeit in dieser Schlacht nicht mehr einsetzen.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTTEN, <SCHWARMFLOTTE>

SCHLÜSSELWORT: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, SYNAPSE, TERVIGON

NEUROTHROPE

**5**

Ein Neurothrope ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Seelensauger; Klauen & Zähnen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Neurothrope	5"	4+	3+	1	1	1	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Seelensauger	Handfeuerwaffe	18"	Träger	8+	8+	Hexenfeuer
Klauen & Zähne	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Warpfeld: Verwende für Schutzwürfe dieser Einheit immer W12, unabhängig von der Größe der anliegenden Explosionsmarker.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, FLIEGEN, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, INFANERIE, ZOANTHROPE, SYNAPSE, NEUROTHROPE

OLD ONE EYE



7



Old One Eye ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Monströsen Scherenklauen; Monströsen Sensenklauen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Old One Eye	7"	3+	-	2	2	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Monströse Scherenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	-
Monströse Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Alphabetie: Addiere 1 auf die Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter <SWARMFLOTTE>-CARNIFEX-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Regeneration: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du einen Schadensmarker von dieser Einheit entfernen.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SWARMFLOTTE, <SWARMFLOTTE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, CHARAKTERMODELL, CARNIFEX, OLD ONE EYE

TYRANID WARRIORS



4



Tyranid Warriors sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 8**) oder 9 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Fernkampfbiowaffen; Nahkampfbiowaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tyranid Warriors (3 Modelle)	6"	3+	4+	2	2	7	8+
Tyranid Warriors (6 Modelle)	6"	3+	4+	4	4	7	8+
Tyranid Warriors (9 Modelle)	6"	3+	4+	6	6	7	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Biozidkanone	Schwer	36"	1	9+	7+	-
Stachelwürger	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Fernkampf- biowaffen	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	-
Nahkampf- biowaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 3 Modelle, die diese Einheit enthält, kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Biozidkanone; 1 Stachelwürger.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, SYNAPSE, TYRANID WARRIORS

GENESTEALERS



5



Genestealers sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 9**), 15 Modellen (**Macht 13**) oder 20 Modellen (**Macht 17**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Genestealer-Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Genestealers (5 Modelle)	9"	3+	4+	1	1	7	9+
Genestealers (10 Modelle)	9"	3+	4+	2	2	7	9+
Genestealers (15 Modelle)	9"	3+	4+	4	3	7	9+
Genestealers (20 Modelle)	9"	3+	4+	5	4	7	9+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Genestealer-Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, GENESTEALERS

TERMAGANTS



2



Termagants sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen (**Macht 4**) oder 30 Modellen (**Macht 7**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Bohrkäferschleudern; Termagant-Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Termagants (10 Modelle)	6"	4+	4+	2	2	4	10+
Termagants (20 Modelle)	6"	4+	4+	4	4	4	10+
Termagants (30 Modelle)	6"	4+	4+	6	6	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bohrkäferschleudern	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Neuralfresser	Handfeuerwaffe	18"	x3	7+	9+	-
Stachelfäuste	Handfeuerwaffe	12"	x2	8+	10+	-
Termagant-Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Bohrkäferschleudern kann diese Einheit mit Stachelfäusten ausgerüstet sein (**Macht +1** für je 10 Modelle, die diese Einheit enthält).
- Statt mit Bohrkäferschleudern kann diese Einheit mit Neuralfressern ausgerüstet sein (**Macht +2** für je 10 Modelle, die diese Einheit enthält).

FÄHIGKEITEN

Hagel aus lebender Munition: Wenn diese Einheit aus 30 Modellen besteht, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, TERMAGANTS

HORMAGAUNTS

**2**

Hormagaunts sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen (**Macht 4**) oder 30 Modellen (**Macht 7**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Sensenklaue.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Hormagaunts (10 Modelle)	9"	4+	4+	2	2	4	10+
Hormagaunts (20 Modelle)	9"	4+	4+	4	4	4	10+
Hormagaunts (30 Modelle)	9"	4+	4+	6	6	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Hungriger Schwarm: Wenn diese Einheit aus 30 Modellen besteht, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Nahkampfwaffen.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, HORMAGAUNTS

RIPPER SWARMS

**2**

Ripper Swarms sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 4**) oder 9 Modellen (**Macht 6**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Klauen & Zähnen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ripper Swarms (3 Modelle)	6"	5+	5+	2	2	4	11+
Ripper Swarms (6 Modelle)	6"	5+	5+	4	4	4	11+
Ripper Swarms (9 Modelle)	6"	5+	5+	6	6	4	11+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Klauen & Zähne	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, SCHWARM, RIPPERS

TYRANT GUARD

**5**

Eine Einheit Tyrant Guard besteht aus 3 Modellen. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (Macht 10). Sie ist ausgerüstet mit: Nahkampfwaffen der Tyrant Guard.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tyrant Guard (3 Modelle)	7"	3+	4+	2	2	4	6+
Tyrant Guard (6 Modelle)	7"	3+	4+	4	4	4	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Nahkampfwaffen der Tyrant Guard	Nahkampf	Nahkampf	x2	4+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schildwall: Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete <Schwarmflotte>-HIVE-TYRANT-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt. Entferne bis zu W3 Explosionsmarker von der gewählten HIVE-TYRANT-Einheit und lege sie dieser Einheit an.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, <Schwarmflotte>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, TYRANT GUARD

HIVE GUARD

**5**

Eine Einheit Hive Guard besteht aus 3 Modellen. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Harpunenkanonen; Vordergliedmaßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Hive Guard (3 Modelle)	5"	4+	3+	1	2	5	8+
Hive Guard (6 Modelle)	5"	4+	3+	2	4	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Harpunenkanone	Handfeuerwaffe	36"	Träger	4+	7+	Sperrfeuer
Schockkanone	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	5+	-
Vordergliedmaßen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Harpunenkanonen kann diese Einheit mit Schockkanonen ausgerüstet sein.

LICTOR



Ein Lictor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fanghaken; Fangklauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lictor	9"	2+	4+	1	1	7	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fanghaken	Handfeuerwaffe	6"	Träger	8+	9+	-
Fangklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Tarnung

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, LICTOR

DEATHLEAPER

**4**

Deathleaper ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fanghaken, Fangklauen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Deathleaper	9"	2+	4+	1	1	8	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fanghaken	Handfeuerwaffe	6"	Träger	8+	9+	-
Fangklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Tarnung, Terrortruppen

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, LICTOR, DEATHLEAPER

ZOANTHROPIES

**5**

Zoanthropes sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Warblitzen; Zoanthrope-Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Zoanthropes (3 Modelle)	5"	4+	3+	1	2	7	6+
Zoanthropes (6 Modelle)	5"	4+	3+	2	4	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Warpblitz	Handfeuerwaffe	24"	Träger	4+	4+	Hexenfeuer
Zoanthrope-Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Warpfeld: Verwende für Schutzwürfe dieser Einheit immer W12, unabhängig von der Größe der anliegenden Explosionsmarker.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, PSIONIKER, SYNAPSE, ZOANTHROPIES

MALECEPTOR

**9**

Ein Maleceptor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psionischer Überladung; Gewaltigen Sensenklauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Maleceptor	7"	4+	4+	1	3	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Psionische Überladung	Schwer	18"	6	7+	7+	Hexenfeuer
Gewaltige Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >
SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, PSIONIKER, SYNAPSE, MALECEPTOR

VENOMTHROPE

**4**

Venomthropes sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 8**). Sie ist ausgerüstet mit: Toxinpeitschen (Fernkampf); Toxinpeitschen (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Venomthropes (3 Modelle)	5"	4+	4+	1	2	4	10+
Venomthropes (6 Modelle)	5"	4+	4+	2	4	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Toxinpeitschen (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	6"	Träger	5+	9+	-
Toxinpeitschen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	9+	-

FAHIGKEITEN

Verschleiernde Sporen: Befreundete **LEICHTE** <SWARMFLOTTE>- und befreundete **SCHWERE** <SWARMFLOTTE>-Einheiten haben die Sonderregel *Tarnung*, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Erhöhe die Reichweite dieser Fähigkeit um 3 Zoll, wenn diese Einheit aus 6 Modellen besteht.

Toxisches Miasma: Wurf am Ende der Aktionsphase einen W6 für jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um feindliche Einheiten mit dieser Fähigkeit; lege bei einer 6 der Einheit, für die du gewürfelt hast, einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SWARMFLOTTEN, <SWARMFLOTTE>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, FLIEGEN, VENOMTHROPE

PYROVORES

**3**

Eine Pyrovore ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 5**) oder 3 Modellen (**Macht 7**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Flammendrüse; Säuremaul.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Pyrovore (1 Modell)	5"	4+	4+	1	1	4	8+
Pyrovores (2 Modelle)	5"	4+	4+	2	2	4	8+
Pyrovores (3 Modelle)	5"	4+	4+	3	3	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flammendrüse	Schwer	10"	Träger	4+	8+	Inferno
Säuremaul	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Säureblut: Wenn dieser Einheit ein Explosionsmarker angelegt wird, während sie sich in Basekontakt mit feindlichen Einheiten befindet, wähle eine dieser feindlichen Einheiten und wirf einen W6. Lege der gewählten Einheit bei 4+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >
SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PYROVORES

HARUSPEX



7



Ein Haruspex ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Greifzunge; Gefräßigem Maul; Schaufelartigen Klauen.

Haruspex	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	7"	4+	4+	2	3	4	6+

Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten
Greifzunge	Handfeuerwaffe	12"	1	7+	9+	-
Gefräßiges Maul	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	9+	-
Schaufelartige Klauen	Nahkampf	Nahkampf	1	5+	4+	-

FÄHIGKEITEN

Säureblut: Wenn dieser Einheit ein Explosionsmarker angelegt wird, während sie sich in Basekontakt mit feindlichen Einheiten befindet, wähle eine dieser feindlichen Einheiten und wirf einen W6. Lege der gewählten Einheit bei 4+ einen Explosionsmarker an.

Rasender Hunger: Wenn eine **LEICHTE** feindliche Einheit zerstört wird, während sie sich in Basekontakt mit dieser Einheit befindet, und dieser Einheit mindestens einen Schadensmarker anliegt, entferne einen einzelnen Schadensmarker von dieser Einheit.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >
SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, HARUSPEX

GARGOYLES



4



Gargoyles sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann aus 20 Modellen (**Macht 8**) oder 30 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Bohrkäferschleudern; Blendendem Gift.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Gargoyles (10 Modelle)	12"	4+	4+	2	2	4	10+
Gargoyles (20 Modelle)	12"	4+	4+	4	4	4	10+
Gargoyles (30 Modelle)	12"	4+	4+	6	6	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bohrkäferschleuder	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Blendendes Gift	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Hagel aus lebender Munition: Wenn diese Einheit aus 30 Modellen besteht, wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Fernkampfwaffen.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, GARGOYLES

RAVENERS



Raveners sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 10**) oder 9 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Ravener-Fernkampfwaffen; Ravener-Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Raveners (3 Modelle)	12"	3+	4+	1	2	4	10+
Raveners (6 Modelle)	12"	3+	4+	2	4	4	10+
Raveners (9 Modelle)	12"	3+	4+	3	6	4	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Ravener-Fernkampfwaffen	Handfeuerwaffe	18"	Träger	7+	9+	-
Ravener-Fernkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >
SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, RAVENERS

DER RED TERROR

**5**

Der Red Terror ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Greifscherenschwanz; Sensenklauen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Der Red Terror	12"	3+	4+	1	1	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Greifscherenschwanz	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-
Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Fresswut: Addiere 1 auf die Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter <schwarmflotte>-RAVENER-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, <schwarmflotte>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, RAVENER, DER RED TERROR

MUCOLID SPORES



Eine Mucolid Spore ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 2**) oder 3 Modellen (**Macht 3**) bestehen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Mucolid Spore (1 Modell)	3"	-	-	-	1	8	12+
Mucolid Spores (2 Modelle)	3"	-	-	-	2	8	12+
Mucolid Spores (3 Modelle)	3"	-	-	-	3	8	12+

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Lebende Bomben: Diese Einheit besteht Moraltests automatisch.

Schwebender Tod: Wenn sich diese Einheit nach der Bewegungsaktion einer beliebigen Einheit innerhalb von 3 Zoll um eine feindliche Einheit befindet, wirf für jedes Modell in dieser Einheit einen W6. Lege der nächstgelegenen feindlichen Einheit für jede 2-3 einen Explosionsmarker an und lege der nächstgelegenen feindlichen Einheit für jede 4+ zwei Explosionsmarker an. Anschließend wird diese Einheit zerstört.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, FLIEGEN, MUCOLID SPORES

SPORE MINES



Spore Mines sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 4**) oder 9 Modellen (**Macht 6**) bestehen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Spore Mines (3 Modelle)	3"	-	-	-	1	8	12+
Spore Mines (6 Modelle)	3"	-	-	-	2	8	12+
Spore Mines (9 Modelle)	3"	-	-	-	3	8	12+

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Lebende Bomben: Diese Einheit besteht Moraltests automatisch.

Schwebender Tod: Wenn sich diese Einheit nach der Bewegungsaktion einer beliebigen Einheit innerhalb von 3 Zoll um eine feindliche Einheit befindet, wirf für jedes Modell in dieser Einheit einen W6. Lege der nächstgelegenen feindlichen Einheit für jede 3+ einen Explosionsmarker an. Anschließend wird diese Einheit zerstört.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >
SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, FLIEGEN, SPORE MINES

EXOCRINE



10



Eine Exocrine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist bewaffnet mit: Bioplasmatischer Kanone; Mächtigen Gliedern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Exocrine	6"	4+	4+	1	3	4	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bioplasmatische Kanone	Schwer	36"	3	4+	6+	-
Mächtige Glieder	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Waffenbestie: Wenn diese Einheit eine Fernkampfaktion ausführt und in diesem Zug stationär geblieben ist, verdopple für diesen Zug den Attackenwert ihrer Bioplasmatischen Kanone.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >
SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, EXOCRINE

TYRANNOFEX

**11**

Ein Tyrannofex ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Säurezyste; Stachelsalve; Mächtigen Gliedern.

Tyrannofex	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	6"	4+	4+	1	3	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bohrkäfernest	Schwer	18"	5	4+	9+	-
Kapselkanone	Schwer	48"	3	9+	4+	-
Säurezyste	Schwer	18"	2	5+	8+	Inferno
Stachelsalve	Schwer	24"	1	7+	9+	-
Mächtige Glieder	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Säurezyste kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Bohrkäfernest; 1 Kapselkanone.

FÄHIGKEITEN

Waffenbestie: Wenn diese Einheit eine Fernkampfaktion ausführt und in diesem Zug stationär geblieben ist, verdopple für diesen Zug den Attackenwert ihres Bohrkäfernests, ihrer Kapselkanone, ihrer Säurezyste und ihrer Stachelsalve.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, TYRANNOFEX

BIOVORES



2



Eine Biovore ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 4**) oder 3 Modellen (**Macht 6**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Sporenminenwerfer; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Biovore (1 Modell)	5"	4+	4+	1	1	4	8+
Biovores (2 Modelle)	5"	4+	4+	2	2	4	8+
Biovores (3 Modelle)	5"	4+	4+	3	3	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Sporenminenwerfer	Handfeuerwaffe	48"	Träger	6+	6+	Sperrfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >
SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, BIOVORES

TOXICRENE



8



Eine Toxicrene ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Erstickenden Sporen; Gewaltigen Toxinpeitschen (Fernkampf); Gewaltigen Toxinpeitschen (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Toxicrene	8"	3+	4+	1	3	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Erstickende Sporen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	6+	9+	-
Gewaltige Toxinpeitschen (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	8"	x2	5+	8+	-
Gewaltige Toxinpeitschen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Hypertoxisches Miasma: Wurf am Ende der Aktionsphase einen W6 für jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um feindliche Einheiten mit dieser Fähigkeit; lege der Einheit, für die du gewürfelt hast, bei 5+ einen Explosionsmarker an.

Säureblut: Wenn dieser Einheit ein Explosionsmarker angelegt wird, während sie sich in Basekontakt mit feindlichen Einheiten befindet, wähle eine dieser feindlichen Einheiten und wirf einen W6. Lege der gewählten Einheit bei 4+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, TOXICRENE

CARNIFEX



5



Ein Carnifex ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerer Biozidkanone; Carnifex-Maul; Carnifex-Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Carnifex	7"	3+	4+	2	2	4	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Dornenwürgerkanone	Schwer	36"	1	4+	8+	-
Neuralfresser mit Hirnwürmern	Schwer	18"	3	6+	9+	-
Säurespucker mit Schleimmaden	Schwer	24"	2	5+	8+	-
Schwere Biozidkanone	Schwer	36"	1	8+	4+	-
Stachelporen	Schwer	6"	1	7+	9+	-
Carnifex-Maul	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-
Carnifex-Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Carnifex-Nahkampfwaffen kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Neuralfresser mit Hirnwürmern; Säurespucker mit Schleimmaden.
- Statt mit 1 Schweren Biozidkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Dornenwürgerkanone; Neuralfresser mit Hirnwürmern; Säurespucker mit Schleimmaden; Carnifex-Nahkampfwaffen.
- Diese Einheit kann außerdem mit Stachelporen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann Verbesserte Sinne haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Verbesserte Sinne hat, hat sie eine Ballistische Fertigkeit von 3+.
- Diese Einheit kann Chitindornen haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Chitindornen hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Chitindornen**.

FAHIGKEITEN

Chitindornen: Wirf am Ende der Aktionsphase einen W6 für jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um feindliche Einheiten mit Chitindornen; lege der Einheit, für die du gewürfelt hast, bei 6 einen Explosionsmarker an.

Monströse Rotte: Für jede Unterstützungsauswahl in einem Kontingent kannst du bis zu drei dieser Einheiten wählen statt nur eine. Jede als eine Unterstützungsauswahl gewählte Einheit muss, wenn sie zum ersten Mal aufgestellt wird, zur gleichen Zeit wie und innerhalb von 6 Zoll um jede andere Einheit derselben Auswahl aufgestellt werden.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, CARNIFEX

SCREAMER-KILLER



6



Ein Screamer-Killer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bioplasma-Kreischen; Klauen des Screamer-Killers.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Screamer-Killer	7"	3+	4+	1	2	4	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bioplasma-Kreischen	Schwer	18"	2	7+	7+	-
Klauen des Screamer-Killers	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Terrortruppen

Monströse Rotte: Für jede Unterstützungsauswahl in einem Kontingent kannst du bis zu drei dieser Einheiten wählen statt nur eine. Jede als eine Unterstützungsauswahl gewählte Einheit muss, wenn sie zum ersten Mal aufgestellt wird, zur gleichen Zeit wie und innerhalb von 6 Zoll um jede andere Einheit derselben Auswahl aufgestellt werden.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, CARNIFEX, SCREAMER-KILLER

THORNBACK

**6**

Ein Thornback ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Neuralfressern mit Hirnwürmern; Monströsen Sensenklauen. Sie hat Chitindornen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Thornback	7"	3+	4+	2	2	4	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Dornenwürgerkanone	Schwer	36"	1	4+	8+	-
Neuralfresser mit Hirnwürmern	Schwer	18"	3	6+	9+	-
Säurespucker mit Schleimmaden	Schwer	24"	2	5+	8+	-
Stachelporen	Schwer	6"	1	7+	9+	-
Monströse Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Neuralfressern mit Hirnwürmern kann diese Einheit mit Säurespuckern mit Schleimmaden ausgerüstet sein.
- Statt mit Monströsen Sensenklauen kann diese Einheit mit 1 Dornenwürgerkanone ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit Stachelporen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann Verbesserte Sinne haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Verbesserte Sinne hat, hat sie eine Ballistische Fertigkeit von 3+.

FAHIGKEITEN

Chitindornen: Wurf am Ende der Aktionsphase einen W6 für jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um feindliche Einheiten mit Chitindornen; lege der Einheit, für die du gewürfelt hast, bei 6 einen Explosionsmarker an.

Monströse Rotte: Für jede Unterstützungsauswahl in einem Kontingent kannst du bis zu drei dieser Einheiten wählen statt nur eine. Jede als eine Unterstützungsauswahl gewählte Einheit muss, wenn sie zum ersten Mal aufgestellt wird, zur gleichen Zeit wie und innerhalb von 6 Zoll um jede andere Einheit derselben Auswahl aufgestellt werden.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, CARNIFEX, THORNBACK

MAWLOC



7



Ein Mawloc ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Dehnbarem Maul; Sensenklauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Mawloc	9"	4+	-	1	3	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dehnbares Maul	Nahkampf	Nahkampf	1	5+	6+	-
Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Eingraben: Wenn diese Einheit eine Bewegungsaktion ausführt, kann sie sich eingraben, statt sich zu bewegen. Wenn sie dies tut, wird diese Einheit vom Schlachtfeld entfernt und den Taktischen Reserven hinzugefügt. Wenn diese Einheit als Verstärkung eintrifft, stelle sie auf wie in der Fähigkeit *Schrecken aus der Tiefe* beschrieben. Eine Einheit kann sich nicht eingraben, wenn sie im selben Zug auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, wenn sich feindliche Einheiten in Basekontakt mit ihr befinden oder wenn ihr Explosionsmarker anliegen.

Schrecken aus der Tiefe: Wenn diese Einheit ihre Fähigkeit *Schocktruppen* einsetzt, kannst du sie irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, weiter entfernt als 1 Zoll von feindlichen Einheiten statt 9 Zoll. Nachdem diese Einheit mit der Fähigkeit *Schocktruppen* aufgestellt wurde, wähle, sofern sich feindliche Einheiten innerhalb von 3 Zoll um sie befinden, eine solche feindliche Einheit und wirf einen W12. Lege der gewählten Einheit bei 3-5 einen Explosionsmarker an, lege der gewählten Einheit bei 6-9 zwei Explosionsmarker an und lege der gewählten Einheit bei 10+ drei Explosionsmarker an.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, MAWLOC

TRYGON

**10**

Ein Trygon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bioelektrischer Entladung; Gewaltigen Sensenklauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Trygon	9"	3+	4+	3	3	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bioelektrische Entladung	Schwer	12"	2	7+	9+	-
Gewaltige Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >
SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, TRYGON

TRYGON PRIME

**11**

Ein Trygon Prime ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bioelektrischer Entladung mit Verstärkerauswüchsen; Gewaltigen Sensenklauen.

Trygon Prime	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	9"	3+	4+	3	3	7	6+

Waffe	Typ	Reichw.	A	SP	SF	Fähigkeiten
Bioelektrische Entladung mit Verstärkerauswüchsen	Schwer	12"	4	7+	9+	-
Gewaltige Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, CHARAKTERMODELL, SYNAPSE, TRYGON PRIME

TYRANNOCYTE



8



Ein Tyrannocyte ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Säurespuckern; Stachelgespickten Tentakeln.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tyrannocyte	6"	5+	5+	1	2	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Biozidkanonen	Schwer	36"	5	9+	7+	-
Säurespucker	Schwer	24"	5	6+	9+	-
Stachelwürger	Schwer	36"	5	7+	9+	-
Stachelgespickte Tentakel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Säurespuckern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Stachelwürger; Biozidkanonen.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Transportspore: Wenn diese Einheit in den Taktischen Reserven aufgestellt wird, kannst du auch eine befreundete <SCHWARMFLOTTE>-INFANERIE-Einheit aus bis zu 20 Modellen oder eine <SCHWARMFLOTTE>-MONSTER-Einheit mit einem Lebenspunktwert von 4 oder weniger darin aufstellen (jene Einheit kann kein TYRANNOCYTE und keine SPOROCYST sein). Wenn diese Einheit ihre Fähigkeit *Schocktruppen* verwendet, stelle eine von ihr transportierte Einheit vollständig innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit und weiter als 9 Zoll von feindlichen Einheiten entfernt auf. Wenn die transportierte Einheit nicht auf diese Art aufgestellt werden kann, wird sie zerstört.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTTEN, <SCHWARMFLOTTE>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, TYRANNOCYTE

HARPY



9



Eine Harpy ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stachelsalve; Dornenwürgerkanonen; Sensenflügeln.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Harpy	30"	4+	4+	1	2	7	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dornenwürgerkanonen	Schwer	36"	1	4+	8+	-
Schwere Biozidkanonen	Schwer	36"	1	8+	4+	-
Stachelsalve	Schwer	24"	1	7+	9+	-
Sensenflügel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Dornenwürgerkanonen kann diese Einheit mit Schweren Biozidkanonen ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Sporenminenzysten: Nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, kannst du eine feindliche Einheit wählen, die diese Einheit während ihrer Bewegungsaktion überquert hat. Wirf einen W6 und lege der gewählten Einheit bei 3+ einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, HARPY

HIVE CRONE



9



Eine Hive Crone ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Geiferkanone; Stachelsalve; Tentakliden; Sensenflügeln; Stachelschwanz.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Hive Crone	30"	4+	4+	1	2	7	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Geiferkanone	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Stachelsalve	Schwer	24"	1	7+	9+	-
Tentakliden	Schwer	36"	1	9+	5+	Flak
Stachelschwanz	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	5+	-
Sensenflügel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	9+	-

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >
SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, FLIEGEN, HIVE CRONE

SPOROCYST



7



Eine Sporocyst ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Säurespuckern; Sporenerzeuger; Stachelgespickten Tentakeln.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sporocyst	-	5+	5+	1	2	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Biozidkanonen	Schwer	36"	5	9+	7+	-
Säurespucker	Schwer	24"	5	6+	9+	-
Sporenerzeuger	Schwer	9"	1	4+	4+	Sperrfeuer
Stachelwürger	Schwer	36"	5	7+	9+	-
Stachelgespickte Tentakel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Säurespuckern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Stachelwürger; Biozidkanonen.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Unbeweglich: Diese Einheit befindet sich nie außer Befehlsreichweite: ihr wird nie ein „Außer Befehlsreichweite“-Marker angelegt.

Organische Festung: Wenn diese Einheit eine Fernkampfaktion durchführt, kann sie feindliche Einheiten als Ziel wählen, die sich in Basekontakt mit ihr befinden.

FRAKTION: TYRANIDS, TYRANID-SCHWARMFLOTEN, < SCHWARMFLOTTE >

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, SYNAPSE, SPOROCYST