

LA DISTRUTTRICE DI MONDI

Queste schede tecniche ti consentono di combattere battaglie ad Apocalypse con le tue miniature delle Flotte Alveare dei Tyranids. Ciascuna include i profili delle caratteristiche dell'unità che descrive, oltre a qualsiasi equipaggiamento e abilità speciale che potrebbe avere.

KEYWORDS

In queste schede tecniche ti imbatterai nella keyword **<FLOTTA ALVEARE>**. Si tratta di un indicatore per una keyword a tua scelta, come descritto di seguito.

<FLOTTA ALVEARE>

Tutti i Tyranids appartengono a una flotta alveare. Se una scheda tecnica non specifica a quale flotta alveare appartiene l'unità, essa ha la keyword **<FLOTTA ALVEARE>**. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale flotta alveare appartiene. Poi sostituisci la keyword **<FLOTTA ALVEARE>** ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome della flotta alveare che hai scelto.

Ad esempio, se vuoi includere nella tua armata un Tervigon e hai deciso che proviene dalla Flotta Alveare Kraken, la sua keyword di Fazione **<FLOTTA ALVEARE>** cambia in **KRAKEN** e la sua abilità Progenitore della Nidiata sarà: ‘Ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con armi da tiro dalle unità di **TERMAGANTS** della **KRAKEN** amiche fintanto che si trovano entro 6” da questa unità.’



BROODLORD



6



Un Broodlord è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: artigli dilanianti mostruosi.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Broodlord	9"	2+	-	2	1	8	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artigli dilanianti mostruosi	Mischia	Mischia	Mod.	4+	7+	-

ABILITÀ

Telepatia della Nidiata: aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia dalle unità di **GENESTEALERS** di <**FLOTTA ALVEARE**> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità di <**FLOTTA ALVEARE**> amica con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, GENESTEALER, CREATURA SINAPSIS,

BROODLORD

HIVE TYRANT



9



Un Hive Tyrant è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone venefico pesante; artigli falcati mostruosi; coda a tenaglia prensile.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hive Tyrant	9"	2+	3+	1	2	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sputamorte con larve viscide	Pesante	24"	2	5+	8+	-
Divoratori con vermi succhiacervello	Pesante	18"	3	6+	9+	-
Cannone a spina strangolatrice	Pesante	36"	1	4+	8+	-
Cannone venefico pesante	Pesante	36"	1	8+	4+	-
Bioarmi mostruose	Mischia	Mischia	x2	6+	7+	-
Coda a tenaglia prensile	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-
Artigli falcati mostruosi	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 artigli falcati mostruosi, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: sputamorte con larve viscide; divoratori con vermi succhiacervello; bioarmi mostruose.
- Al posto di 1 cannone venefico pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: sputamorte con larve viscide; divoratori con vermi succhiacervello; bioarmi mostruose; artigli falcati mostruosi; cannone a spina strangolatrice.
- Questa unità può avere le ali (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha le ali:
 - Ha una caratteristica Movimento di 16".
 - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
 - Ha la seguente keyword addizionale: **VOLARE**.

ABILITÀ

La Volontà della Mente dell'Alveare: all'inizio del passo Generare Risorse Comando, se questa unità è un GENERALE e si trova sul campo di battaglia, genera una Risorsa Comando extra.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, PSIONICO, PERSONAGGIO, CREATURA SINAPSI, HIVE TYRANT

THE SWARMLORD



12



Lo Swarmlord è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: osteosciabole; coda a tenaglia prensile. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
The Swarmlord	9"	2+	3+	2	2	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Osteosciabole	Mischia	Mischia	x2	6+	6+	Distruttrice
Coda a tenaglia prensile	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

La Volontà della Mente dell'Alveare: all'inizio del passo Generare Risorse Comando, se questa unità è un **GENERAL** e si trova sul campo di battaglia, genera una Risorsa Comando extra.

Comandante dell'Alveare: i test di Morale effettuati per le unità di <**FLOTTA ALVEARE**> amiche vengono automaticamente superati fintanto che esse si trovano entro 18" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, PSIONICO, PERSONAGGIO, CREATURA SINAPSI, HIVE TYRANT, THE SWARMLORD

TYRANID PRIME



6



Un Tyranid Prime è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: bioarmi da tiro; bioarmi da mischia.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tyranid Prime	6"	2+	3+	1	1	8	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bioarmi da tiro	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	-
Bioarmi da mischia	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

ABILITÀ

Guerrero Alfa: aggiungi 1 al tiro per colpire degli attacchi delle unità di **TYRANID WARRIORS** di <**FLOTTA ALVEARE**> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <**FLOTTA ALVEARE**>
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CREATURA SINAPSI, TYRANID PRIME

TERVIGON



10



Un Tervigon è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: salva di pungiglioni; artigli falcati massicci.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tervigon	8"	4+	4+	1	3	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Salva di pungiglioni	Pesante	24"	1	7+	9+	-
Artigli stritolanti massicci	Mischia	Mischia	Mod.	7+	5+	-
Artigli falcati massicci	Mischia	Mischia	Mod.	5+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto degli artigli falcati massicci, questa unità può essere equipaggiata con artigli stritolanti massicci.

ABILITÀ

Progenitore della Nidiata: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con armi da tiro dalle unità di **TERMAGANTS** di <**FLOTTA ALVEARE**> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Contraccolpo Sinaptico: se questa unità viene distrutta, colloca un segnalino esplosione accanto a ogni unità di **TERMAGANTS** di <**FLOTTA ALVEARE**> amica entro 6" da questa unità prima di rimuoverla dal campo di battaglia.

Genera Termagants: una volta per turno, all'inizio del passo Schierare Rinforzi della fase degli Ordini, questa unità può generare Termagants. Se lo fa, aggiungi alla tua armata una nuova unità da 10 modelli di **TERMAGANT** equipaggiati con straziacarni: essa fa parte del Distaccamento di questa unità e ha la keyword <**FLOTTA ALVEARE**>. Schiera la nuova unità su campo di battaglia, interamente entro 6" da questa unità e a più di 1" dalle unità nemiche. Se l'unità non può essere collocata in questo modo, viene distrutta. Poi tira un D6; con 1-3 questa unità non può usare questa abilità di nuovo in questa battaglia.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTA ALVEARE DEI TYRANIDS, <**FLOTTA ALVEARE**>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, PSIONICO, PERSONAGGIO, CREATURA SINAPSI, TERVIGON

NEUROTHROPE



5



Un Neurothrope è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: prosciugamento spirituale; artigli e zanne.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Neurothrope	5"	4+	3+	1	1	1	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Prosciugamento spirituale	Piccola	18"	Mod.	8+	8+	Fuoco Psichico
Artigli e zanne	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

ABILITÀ

Campo Warp: usa i D12 quando effettui tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, VOLARE, PSIONICO, PERSONAGGIO, FANTERIA, ZOANTHROPE, CREATURA SINAPSI, NEUROTHROPE

OLD ONE EYE



7



Old One Eye è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: artigli stritolanti mostruosi; artigli falcati mostruosi. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Old One Eye	7"	3+	-	2	2	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artigli stritolanti mostruosi	Mischia	Mischia	Mod.	6+	5+	-
Artigli falcati mostruosi	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-

ABILITÀ

Leader Alfa: aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia dalle unità di CARNIFEXES di <FLOTTA ALVEARE> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Rigenerazione: all'inizio della fase di Azione puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTA ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, PERSONAGGIO, CARNIFEX, OLD ONE EYE

TYRANID WARRIORS



4



I Tyranid Warriors sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 8**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 12**). Sono equipaggiati con: bioarmi da tiro; bioarmi da mischia.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tyranid Warriors (3 modelli)	6"	3+	4+	2	2	7	8+
Tyranid Warriors (6 modelli)	6"	3+	4+	4	4	7	8+
Tyranid Warriors (9 modelli)	6"	3+	4+	6	6	7	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Costrittore uncinato	Pesante	36"	1	7+	9+	-	
Cannone venefico	Pesante	36"	1	9+	7+	-	
Bioarmi da tiro	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	-	
Bioarmi da mischia	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 3 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 costrittore uncinato; 1 cannone venefico.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, CREATURA SINAPSI, TYRANID WARRIORS

GENESTEALERS



5



I Genestealers sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 9), 15 modelli (Valore di Potenza 13) o 20 modelli (Valore di Potenza 17). Sono equipaggiati con: armi da mischia dei Genestealers.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Genestealers (5 modelli)	9"	3+	4+	1	1	7	9+
Genestealers (10 modelli)	9"	3+	4+	2	2	7	9+
Genestealers (15 modelli)	9"	3+	4+	4	3	7	9+
Genestealers (20 modelli)	9"	3+	4+	5	4	7	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da mischia dei Genestealers	Mischia	Mischia	x3	6+	8+	-

ABILITÀ

Infiltratori

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, GENESTEALERS

TERMAGANTS



2



I Termagants sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (**Valore di Potenza 4**) o 30 modelli (**Valore di Potenza 7**). Sono equipaggiati con: straziacarni; armi da mischia dei Termagants.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Termagants (10 modelli)	6"	4+	4+	2	2	4	10+
Termagants (20 modelli)	6"	4+	4+	4	4	4	10+
Termagants (30 modelli)	6"	4+	4+	6	6	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Straziacarni	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Lanciaculei	Piccola	12"	x2	8+	10+	-
Divoratori	Piccola	18"	x3	7+	9+	-
Armi da mischia dei Termagants	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto degli straziacarni, questa unità può essere equipaggiata con lanciaculei (**Valore di Potenza +1** ogni 10 modelli inclusi in questa unità).
- Al posto degli straziacarni, questa unità può essere equipaggiata con divisoratori (**Valore di Potenza +2** ogni 10 modelli inclusi in questa unità).

ABILITÀ

Raffica di Munizioni Viventi: se questa unità include 30 modelli, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati con armi da tiro da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, TERMAGANTS

HORMAGAUNTS



2



Gli Hormagaunts sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (Valore di Potenza 4) o 30 modelli (Valore di Potenza 7). Sono equipaggiati con: artigli falcati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hormagaunts (10 modelli)	9"	4+	4+	2	2	4	10+
Hormagaunts (20 modelli)	9"	4+	4+	4	4	4	10+
Hormagaunts (30 modelli)	9"	4+	4+	6	6	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artigli falcati	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

ABILITÀ

Sciame Famelico: se questa unità include 30 modelli, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati con armi da mischia da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, HORMAGAUNTS

RIPPER SWARMS



2



I Ripper Swarms sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 4) o 9 modelli (Valore di Potenza 6). Sono equipaggiati con: artigli e zanne.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ripper Swarms (3 modelli)	6"	5+	5+	2	2	4	11+
Ripper Swarms (6 modelli)	6"	5+	5+	4	4	4	11+
Ripper Swarms (9 modelli)	6"	5+	5+	6	6	4	11+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artigli e zanne	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, SCIAME, RIPPERS

TYRANT GUARD



5



I Tyrant Guards sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 10**). Sono equipaggiati con: armi da mischia della Tyrant Guard.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tyrant Guards (3 modelli)	7"	3+	4+	2	2	4	6+
Tyrant Guards (6 modelli)	7"	3+	4+	4	4	4	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da mischia della Tyrant Guard	Mischia	Mischia	x2	4+	8+	-

ABILITÀ

Muro di Scudi: all'inizio della fase dei Danni puoi scegliere un'unità di **HIVE TYRANT** di <**FLOTTA ALVEARE**> amica che ha accanto almeno un segnalino esplosione e che si trova entro 6" da questa unità. Rimuovi fino a D3 segnalini esplosione da quell'unità di **HIVE TYRANT** e collocali accanto a questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTA ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, TYRANT GUARD

HIVE GUARD



5



Gli Hive Guards sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 10). Sono equipaggiati con: cannoni impalatori; arti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hive Guard (3 modelli)	5"	4+	3+	1	2	5	8+
Hive Guard (6 modelli)	5"	4+	3+	2	4	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannoni impalatori	Piccola	36"	Mod.	4+	7+	Bombardamento
Cannoni a scossa	Piccola	24"	Mod.	7+	5+	-
Arti	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto dei cannoni impalatori, questa unità può essere equipaggiata con cannoni a scossa.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, HIVE GUARD

LICTOR



3



Un Lictor è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: biouncini; artigli ghermitori.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lictor	9"	2+	4+	1	1	7	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Biouncini	Piccola	6"	Mod.	8+	9+	-
Artigli ghermitori	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Furtività

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, LICTOR

DEATHLEAPER



4



Il Deathleaper è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: biouncini; artigli ghermitori. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deathleaper	9"	2+	4+	1	1	8	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Biouncini	Piccola	6"	Mod.	8+	9+	-
Artigli ghermitori	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità, Truppe di Terrore, Furtività

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, LICTOR, DEATHLEAPER

ZOANTHROPE



5



Gli Zoanthropes sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 10). Sono equipaggiati con: esplosione warp; armi da mischia degli Zoanthropes.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Zoanthropes (3 modelli)	5"	4+	3+	1	2	7	6+
Zoanthropes (6 modelli)	5"	4+	3+	2	4	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Esplosione warp	Piccola	24"	Mod.	4+	4+	Fuoco Psichico
Armi da mischia degli Zoanthropes	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

ABILITÀ

Campo Warp: usa i D12 quando effetti tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, PSIONICO, CREATURA SINAPSI, ZOANTHROPE

MALECEPTOR



9



Un Maleceptor è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: sovraccarico psichico; artigli falcati massicci.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Maleceptor	7"	4+	4+	1	3	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sovraccarico psichico	Pesante	18"	6	7+	7+	Fuoco Psichico
Artigli falcati massicci	Mischia	Mischia	Mod.	5+	7+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, PSIONICO, CREATURA SINAPSI, MALECEPTOR

VENOMTHROPE



4



I Venomthropes sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 8**). Sono equipaggiati con: sferze tossiche (tiro); sferze tossiche (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Venomthropes (3 modelli)	5"	4+	4+	1	2	4	10+
Venomthropes (6 modelli)	5"	4+	4+	2	4	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sferze tossiche (tiro)	Piccola	6"	Mod.	5+	9+	-
Sferze tossiche (mischia)	Mischia	Mischia	x2	5+	9+	-

ABILITÀ

Manto di Spore: le unità **LEGGERE** di <FLOTTA ALVEARE> e **PESANTI** di <FLOTTA ALVEARE> amiche hanno l'abilità Furtività fintanto che si trovano entro 6" da questa unità. Se questa unità include 6 modelli, la gittata di questa abilità aumenta di 3".

Miasma Tossico: alla fine della fase di Azione tira un D6 per ogni unità entro 6" da qualsiasi unità nemica con questa abilità; con 6 colloca un segnalino esplosione accanto all'unità per cui hai tirato.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTA ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, VENOMTHROPE

PYROVORES



3



I Pyrovores sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 5) o 3 modelli (Valore di Potenza 7). Sono equipaggiati con: getto di fiamme; fauci acide.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Pyrovores (1 modello)	5"	4+	4+	1	1	4	8+
Pyrovores (2 modelli)	5"	4+	4+	2	2	4	8+
Pyrovores (3 modelli)	5"	4+	4+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Getto di fiamme	Pesante	10"	Mod.	4+	8+	Inferno
Fauci acide	Mischia	Mischia	Mod.	5+	8+	-

ABILITÀ

Sangue Acido: quando un segnalino esplosione viene collocato accanto a questa unità, se si trova a contatto di basetta con qualsiasi unità nemica, scegli una di quelle unità e tira un D6. Con 4+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PYROVORES

HARUSPEX



7



Un Haruspex è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lingua prensile; fauci fameliche; artigli da ingestione.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Haruspex	7"	4+	4+	2	3	4	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lingua prensile	Piccola	12"	1	7+	9+	-
Fauci fameliche	Mischia	Mischia	x2	6+	9+	-
Artigli da ingestione	Mischia	Mischia	1	5+	4+	-

ABILITÀ

Sangue Acido: quando un segnalino esplosione viene collocato accanto a questa unità, se si trova a contatto di basetta con qualsiasi unità nemica, scegli una di quelle unità e tira un D6. Con 4+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

Fame Rapace: quando un'unità **LEGGERA** nemica viene distrutta mentre è a contatto di basetta con questa unità, se questa unità ha accanto almeno un segnalino danno, rimuovi un segnalino danno da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, HARUSPEX

GARGOYLES



4



I Gargoyles sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (Valore di Potenza 8) o 30 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiati con: straziacarni; veleno accecante.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Gargoyles (10 modelli)	12"	4+	4+	2	2	4	10+
Gargoyles (20 modelli)	12"	4+	4+	4	4	4	10+
Gargoyles (30 modelli)	12"	4+	4+	6	6	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Straziacarni	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Veleno accecante	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Raffica di Munizioni Viventi: se questa unità include 30 modelli, ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati con armi da tiro da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, GARGOYLES

RAVENERS



5



I Raveners sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 10) o 9 modelli (Valore di Potenza 15). Sono equipaggiati con: armi da tiro dei Raveners; armi da mischia dei Raveners.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Raveners (3 modelli)	12"	3+	4+	1	2	4	10+
Raveners (6 modelli)	12"	3+	4+	2	4	4	10+
Raveners (9 modelli)	12"	3+	4+	3	6	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da tiro dei Raveners	Piccola	18"	Mod.	7+	9+	-
Armi da mischia dei Raveners	Mischia	Mischia	x2	6+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, RAVENERS

THE RED TERROR



5



Il Red Terror è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: coda a tenaglia prensile; artigli falcati. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
The Red Terror	12"	3+	4+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Coda a tenaglia prensile	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-
Artigli falcati	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Furia Famelica: aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia dalle unità di RAVENERS di <FLOTTA ALVEARE> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTA ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, RAVENER, THE RED TERROR

MUCOLID SPORES



1



Le Mucolid Spores sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 2) o 3 modelli (Valore di Potenza 3).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Mucolid Spores (1 modello)	3"	-	-	-	1	8	12+
Mucolid Spores (2 modelli)	3"	-	-	-	2	8	12+
Mucolid Spores (3 modelli)	3"	-	-	-	3	8	12+

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Bombe Viventi: i test di Morale effettuati per questa unità vengono automaticamente superati.

Morte Fluttuante: dopo un'azione Movimento (svolta da qualsiasi unità), se questa unità si trova entro 3" da un'unità nemica, tira un D6 per ogni modello di questa unità. Per ogni 2 o 3 colloca un segnalino esplosione accanto all'unità nemica più vicina, e per ogni 4+ colloca due segnalini esplosione accanto all'unità nemica più vicina. Poi questa unità viene distrutta.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, VOLARE, MUCOLID SPORES

SPORE MINES



2



Le Spore Mines sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 4**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 6**).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Spore Mines (3 modelli)	3"	-	-	-	1	8	12+
Spore Mines (6 modelli)	3"	-	-	-	2	8	12+
Spore Mines (9 modelli)	3"	-	-	-	3	8	12+

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Bombe Viventi: i test di Morale effettuati per questa unità vengono automaticamente superati.

Morte Fluttuante: dopo un'azione Movimento (svolta da qualsiasi unità), se questa unità si trova entro 3" da un'unità nemica, tira un D6 per ogni modello di questa unità. Per ogni 3+ colloca un segnalino esplosione accanto all'unità nemica più vicina. Poi questa unità viene distrutta.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, VOLARE, SPORE MINES

EXOCRINE



10



Un Exocrine è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone al bioplasma; arti potenti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Exocrine	6"	4+	4+	1	3	4	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone al bioplasma	Pesante	36"	3	4+	6+	-
Arti potenti	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Bestia Arma: quando questa unità svolge un'azione Tiro, se è rimasta stazionaria in questo turno, per quell'azione raddoppia la caratteristica Attacchi del suo cannone al bioplasma.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, EXOCRINE

TYRANNOFEX



11



Un Tyrannofex è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: spruzzo acido; salva di pungiglioni; arti potenti.

Tyrrannofex	M	AC	AB	A	Fe	D	S
	6"	4+	4+	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Spruzzo acido	Pesante	18"	2	5+	8+	Inferno
Alveare straziacarni	Pesante	18"	5	4+	9+	-
Cannone dirompente	Pesante	48"	3	9+	4+	-
Salva di pungiglioni	Pesante	24"	1	7+	9+	-
Arti potenti	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 spruzzo acido, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi:
1 alveare straziacarni; 1 cannone dirompente.

ABILITÀ

Bestia Arma: quando questa unità svolge un'azione Tiro, se è rimasta stazionaria in questo turno, per quell'azione raddoppia la caratteristica Attacchi del suo spruzzo acido, alveare straziacarni, cannone dirompente e salva di pungiglioni.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, TYRANNOFEX

BIOVORES



2



I Biovores sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 4) o 3 modelli (Valore di Potenza 6). Sono equipaggiati con: lancia Spore Mines; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Biovores (1 modello)	5"	4+	4+	1	1	4	8+
Biovores (2 modelli)	5"	4+	4+	2	2	4	8+
Biovores (3 modelli)	5"	4+	4+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lancia Spore Mines	Piccola	48"	Mod.	6+	6+	Bombardamento
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, BIOVORES

TOXICRENE



8



Un Toxicrene è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: spore soffocanti; sferze tossiche massicce (tiro); sferze tossiche massicce (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Toxicrene	8"	3+	4+	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Spore soffocanti	Piccola	12"	Mod.	6+	9+	-	
Sferze tossiche massicce (tiro)	Piccola	8"	x2	5+	8+	-	
Sferze tossiche massicce (mischia)	Mischia	Mischia	x2	5+	8+	-	

ABILITÀ

Miasma Ipertossico: alla fine della fase di Azione tira un D6 per ogni unità entro 6" da qualsiasi unità nemica con questa abilità; con 5+ colloca un segnalino esplosione accanto all'unità per cui hai tirato.

Sangue Acido: quando un segnalino esplosione viene collocato accanto a questa unità, se si trova a contatto di basetta con qualsiasi unità nemica, scegli una di quelle unità e tira un D6. Con 4+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, TOXICRENE

CARNIFEX



5



Un Carnifex è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone venefico pesante; fauci del Carnifex; armi da mischia del Carnifex.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Carnifex	7"	3+	4+	2	2	4	6+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Sputamorte con larve viscide	Pesante	24"	2	5+	8+	-	
Divoratori con vermi succhiacervello	Pesante	18"	3	6+	9+	-	
Cannone venefico pesante	Pesante	36"	1	8+	4+	-	
File di aculei	Pesante	6"	1	7+	9+	-	
Cannone a spina strangolatrice	Pesante	36"	1	4+	8+	-	
Fauci del Carnifex	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-	
Armi da mischia del Carnifex	Mischia	Mischia	Mod.	6+	5+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 armi da mischia del Carnifex, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: sputamorte con larve viscide; divoratori con vermi succhiacervello.
- Al posto di 1 cannone venefico pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: armi da mischia del Carnifex; sputamorte con larve viscide; divoratori con vermi succhiacervello; cannone a spina strangolatrice.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con file di aculei (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può avere sensi intensificati (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha sensi intensificati, ha un'Abilità Balistica di 3+.
- Questa unità può avere spuntoni di chitina (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha spuntoni di chitina, ha la seguente abilità addizionale: **Spuntoni di Chitina**.

ABILITÀ

Spuntoni di Chitina: alla fine della fase di Azione tira un D6 per ogni unità entro 6" da qualsiasi unità nemica con spuntoni di chitina; con 6 colloca un segnalino esplosione accanto all'unità per cui hai tirato.

Nidiata Mostruosa: ogni riquadro Supporti Pesanti in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Pesanti deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, CARNIFEX

SCREAMER-KILLER



6



Uno Screamer-Killer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: urlo al bioplasma; artigli dello Screamer-Killer.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Screamer-Killer	7"	3+	4+	1	2	4	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Urlo al bioplasma	Pesante	18"	2	7+	7+	-
Artigli dello Screamer-Killer	Mischia	Mischia	x2	5+	6+	-

ABILITÀ

Truppe di Terrore

Nidiata Mostruosa: ogni riquadro Supporti Pesanti in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Pesanti deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, CARNIFEX, SCREAMER-KILLER

THORNBACK



6



Un Thornback è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: divisoratori con vermi succhiacervello; artigli falcati mostruosi. Ha spuntoni di chitina.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Thornback	7"	3+	4+	2	2	4	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sputamorte con larve viscide	Pesante	24"	2	5+	8+	-
Divoratori con vermi succhiacervello	Pesante	18"	3	6+	9+	-
File di aculei	Pesante	6"	1	7+	9+	-
Cannone a spina strangolatrice	Pesante	36"	1	4+	8+	-
Artigli falcati mostruosi	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di divisoratori con vermi succhiacervello, questa unità può essere equipaggiata con sputamorte con larve viscide.
- Al posto di artigli falcati mostruosi, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone a spina strangolatrice.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con file di aculei (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può avere anche sensi intensificati (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha sensi intensificati, ha un'Abilità Balistica di 3+.

ABILITÀ

Spuntoni di Chitina: alla fine della fase di Azione tira un D6 per ogni unità entro 6" da qualsiasi unità nemica con spuntoni di chitina; con 6 colloca un segnalino esplosione accanto all'unità per cui hai tirato.

Nidiata Mostruosa: ogni riquadro Supporti Pesanti in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporti Pesanti deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, CARNIFEX, THORNBACK

MAWLOC



7



Un Mawloc è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: mandibola estensibile; artigli falcati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Mawloc	9"	4+	-	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mandibola estensibile	Mischia	Mischia	1	5+	6+	-
Artigli falcati	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Rintanamento: quando questa unità svolge un'azione Movimento può rintanarsi invece di muoversi. Se lo fa, viene rimossa dal campo e collocata nelle Riserve Tattiche. Quando questa unità arriva come rinforzo, schierala come descritto nell'abilità Terrore dal Profondo. Un'unità non può rintanarsi se è stata schierata sul campo in questo turno, se ci sono unità nemiche a contatto di basetta con essa o se ci sono segnalini esplosione accanto ad essa.

Terrore dal Profondo: quando questa unità usa l'abilità Attacco in Profondità, puoi schierarla ovunque sul campo a più di 1" da qualsiasi unità nemica invece che a 9". Dopo aver schierato questa unità usando l'abilità Attacco in Profondità, se ci sono unità nemiche entro 3" da essa, scegli una di quelle unità e tira un D12. Con 3-5 colloca un segnalino esplosione accanto a quella unità; con 6-9 colloca due segnalini esplosione accanto a quella unità; con 10+ colloca tre segnalini esplosione accanto a quella unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, MAWLOC

TRYGON



10



Un Trygon è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: impulso bioelettrico; artigli falcati massicci.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Trygon	9"	3+	4+	3	3	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Impulso bioelettrico	Pesante	12"	2	7+	9+	-
Artigli falcati massicci	Mischia	Mischia	Mod.	5+	7+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, TRYGON

TRYGON PRIME



11



Un Trygon Prime è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: impulso bioelettrico con barbigli di contenimento; artigli falcati massicci.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Trygon Prime	9"	3+	4+	3	3	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Impulso bioelettrico con barbigli di contenimento	Pesante	12"	4	7+	9+	-
Artigli falcati massicci	Mischia	Mischia	Mod.	5+	7+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, PERSONAGGIO, CREATURA SINAPSI, TRYGON PRIME

TYRANNOCYTE



8



Un Tyrannocyte è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: sputamorte; tentacoli uncinati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tyrannocyte	6"	5+	5+	1	2	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Costrittori uncinati	Pesante	36"	5	7+	9+	-
Sputamorte	Pesante	24"	5	6+	9+	-
Cannoni benefici	Pesante	36"	5	9+	7+	-
Tentacoli uncinati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto degli sputamorte, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: costrittori uncinati; cannoni benefici.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Spora di Trasporto: quando questa unità viene schierata nelle Riserve Tattiche, puoi schierare al suo interno anche un'unità di **FANTERIA** di <**FLOTTA ALVEARE**> amica di massimo 20 modelli o un'unità **MOSTRO** di <**FLOTTA ALVEARE**> amica con una caratteristica Ferite di 4 o meno (non può essere un **TYRANNOCYTE** o uno **SPOROCYST**). Quando questa unità usa la sua abilità Attacco in Profondità, schiera qualsiasi unità al suo interno sul campo di battaglia, interamente entro 6" da questa unità e a più di 9" dalle unità nemiche. Se quell'unità non può essere schierata in questo modo, viene distrutta.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <**FLOTTA ALVEARE**>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, VOLARE, TYRANNOCYTE

HARPY



9



Un Harpy è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: salva di pungiglioni; cannoni a spina strangolatrice; ali falcate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Harpy	30"	4+	4+	1	2	7	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannoni benefici pesanti	Pesante	36"	1	8+	4+	-
Cannoni a spina strangolatrice	Pesante	36"	1	4+	8+	-
Salva di pungiglioni	Pesante	24"	1	7+	9+	-
Ali falcate	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto dei cannoni a spina strangolatrice, questa unità può essere equipaggiata con cannoni benefici pesanti.

ABILITÀ

Cisti di Spore Mines: dopo che questa unità ha svolto un'azione Movimento, puoi scegliere un'unità nemica che ha sorvolato mentre effettuava quell'azione Movimento. Tira un D6; con 3+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, VOLARE, HARPY

HIVE CRONE



9



Un Hive Crone è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone a saliva; salva di pungiglioni; tentaclidi; ali falcate; sperone.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hive Crone	30"	4+	4+	1	2	7	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a saliva	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Salva di pungiglioni	Pesante	24"	1	7+	9+	-
Tentaclidi	Pesante	36"	1	9+	5+	Antiaereo
Ali falcate	Mischia	Mischia	Mod.	5+	9+	-
Sperone	Mischia	Mischia	Mod.	9+	5+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>
KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, VOLARE, HIVE CRONE

SPOROCYST



7



Uno Sporocyst è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: sputamorte; nodo di spore; tentacoli uncinati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sporocyst	-	5+	5+	1	2	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Costrittori uncinati	Pesante	36"	5	7+	9+	-
Sputamorte	Pesante	24"	5	6+	9+	-
Nodo di spore	Pesante	9"	1	4+	4+	Bombardamento
Cannoni benefici	Pesante	36"	5	9+	7+	-
Tentacoli uncinati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto degli sputamorte, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: costrittori uncinati; cannoni benefici.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Immobile: questa unità non è mai Lontana dal Comando: non collocare mai un segnalino Lontano dal Comando accanto ad essa.

Biofortezza: quando questa unità svolge un'azione Tiro può avere come bersaglio unità nemiche a contatto di basetta con essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: TYRANIDS, FLOTTE ALVEARE DEI TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS: PESANTE, MOSTRO, CREATURA SINAPSI, SPOROCYST