



DESTRUCTORES DE MUNDOS

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas de las Flotas enjambre Tyranid. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <FLOTA ENJAMBRE>. Es una abreviatura para la clave de tu elección, tal y como se describe a continuación.

<FLOTA ENJAMBRE>

Todos los Tyranids pertenecen a una flota enjambre. Si una hoja de datos Tyranid Hive Fleets no especifica a qué flota enjambre pertenece, tendrá la clave <FLOTA ENJAMBRE>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué flota enjambre pertenece esa unidad. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <FLOTA ENJAMBRE> en todos los lugares donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad por el nombre de tu hive fleet elegida.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Tervigon en tu ejército y decidieras que pertenece a la Flota Enjambre Kraken, su clave de facción <FLOTA ENJAMBRE> cambiaría por **KRAKEN**, y su habilidad Instigador de progenie diría "Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas a distancia por unidades **TERMAGANT KRAKEN** amigas a 6" o menos de esta unidad."

BROODLORD



6



Un Broodlord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras aceradas monstruosas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Broodlord	9"	2+	-	2	1	8	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras aceradas monstruosas	Combate	Combate	Port.	4+	7+	-

HABILIDADES

Telepatía de progenie. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades <FLOTA ENJAMBRE> GENESTEALER a 6" o menos de alguna unidad <FLOTA ENJAMBRE> amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, GENESTEALER, CRIATURA SINÁPTICA, BROODLORD

HIVE TYRANT



9



Un Hive Tyrant es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón venenoso pesado, garras afiladas monstruosas y cola con pinza prensil.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hive Tyrant	9"	2+	3+	1	2	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Escupemuerte con gusanos ácidos	Pesada	24"	2	5+	8+	-
Devorador con sanguijuelas cerebrales	Pesada	18"	3	6+	9+	-
Cañón estrangulador	Pesada	36"	1	4+	8+	-
Cañón venenoso pesado	Pesada	36"	1	8+	4+	-
Bioarmas monstruosas	Combate	Combate	x2	6+	7+	-
Cola con pinza prensil	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Garras afiladas monstruosas	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 garras afiladas monstruosas, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: escupemuerte con gusanos ácidos, devorador con sanguijuelas cerebrales, bioarmas monstruosas, grandes garras afiladas.
- En lugar de 1 cañón venenoso pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: escupemuerte con gusanos ácidos, devorador con sanguijuelas cerebrales, bioarmas monstruosas, grandes garras afiladas, cañón estrangulador.
- Esta unidad puede tener alas (**Potencia de unidad +2**). Si esta unidad tiene alas:
 - Tiene un atributo Movimiento de 16".
 - Tiene las siguientes habilidades adicionales: **Golpe en profundidad**.
 - Tiene las siguientes Claves adicionales: **VOLAR**.

HABILIDADES

La **voluntad de la mente enjambre**. Al inicio del paso Generar Recursos de mando, si esta unidad es un **SEÑOR DE LA GUERRA** y está en el campo de batalla, generas un Recurso de mando adicional.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, PERSONAJE, CRIATURA SINÁPTICA, HIVE TYRANT

THE SWARMLORD



12



The Swarmlord es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: sables óseos, cola con pinza prensil. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Swarmlord	9"	2+	3+	2	2	8	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Sables óseos	Combate	Combate	x2	6+	6+	Destructor
Cola con pinza prensil	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Comandante del enjambre. Los chequeos de moral realizados por unidades <FLOTA ENJAMBRE> amigas se superan automáticamente a 18" o menos de esta unidad.

La voluntad de la mente enjambre. Al inicio del paso Generar Recursos de mando, si esta unidad es un SEÑOR DE LA GUERRA y está en el campo de batalla, generas un Recurso de mando adicional.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, PERSONAJE, CRIATURA SINÁPTICA, HIVE TYRANT, THE SWARMLORD

TYRANID PRIME



6



Un Tyrannid Prime es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: bioarmas a distancia, bioarmas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tyrannid Prime	6"	2+	3+	1	1	8	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Bioarmas a distancia	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	-
Bioarmas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Guerrero alfa. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por unidades **TYRANID WARRIOR** <FLOTA ENJAMBRE> amigas a 6" o menos de cualquier unidad amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, CRIATURA SINÁPTICA, TYRANID PRIME

TERVIGON



10



Un Tervigon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: andanada de espinas, grandes garras afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tervigon	8"	4+	4+	1	3	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Andanada de espinas	Pesada	24"	1	7+	9+	-
Grandes garras trituradoras	Combate	Combate	Port.	7+	5+	-
Grandes garras afiladas	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de grandes garras afiladas, esta unidad puede estar equipada con grandes garras trituradoras.

HABILIDADES

Engendrar Termagants. Una vez por turno, al inicio del paso Desplegar refuerzos de la fase de órdenes, esta unidad puede engendrar Termagants. Si lo hace, añade una nueva unidad de 10 miniaturas **TERMAGANT** equipadas con perforacarnes a tu ejército que forma parte del Destacamento de esta unidad y tiene la clave <FLOTA ENJAMBRE>. Despliega la nueva unidad en el campo de batalla completamente a 6" o menos de esta unidad y a más de 1" de cualquier unidad enemiga. Si esta unidad no puede ser desplegada de esta forma, es destruida. A continuación tira 1D6; con un 1-3 esta unidad no puede volver a usar esta habilidad de nuevo esta batalla.

Instigador de progenie. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas a distancia por unidades <FLOTA ENJAMBRE> **TERMAGANT** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Retroceso sináptico. Si esta unidad es destruida, sitúa un marcador de explosión junto a todas las unidades **TERMAGANT** <FLOTA ENJAMBRE> amigas a 6" o menos de esta unidad antes de retirarla del campo de batalla.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, PERSONAJE, CRIATURA SINÁPTICA, TERVIGON

NEUROTHROPE



5



Un Neurothrope es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: sanguijuela espiritual, garras y dientes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Neurothrope	5"	4+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Sanguijuela espiritual	Armas ligeras	18"	Port.	8+	8+	Fuego brujo
Garras y dientes	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

HABILIDADES

Campo warp. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, VOLAR, PSÍQUICO, PERSONAJE, INFANTERÍA, ZOANTHROPE, CRIATURA SINÁPTICA, NEUROTHROPE

OLD ONE EYE



Old One Eye es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras trituradoras monstruosas, garras afiladas monstruosas. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Old One Eye	7"	3+	-	2	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras trituradoras monstruosas	Combate	Combate	Port.	6+	5+	-
Garras afiladas monstruosas	Combate	Combate	Port.	5+	6+	-

HABILIDADES

Bestia alfa. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades <FLOTA ENJAMBRE> CARNIFEX amigas a 6" o menos de esta unidad.

Regeneración. Al inicio de la fase de acción, puedes retirar un marcador de daño de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PERSONAJE, CARNIFEX, OLD ONE EYE

TYRANID WARRIORS



4



Unos Tyranid Warriors son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: bioarmas a distancia, bioarmas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tyranid Warriors (3 miniaturas)	6"	3+	4+	2	2	7	8+
Tyranid Warriors (6 miniaturas)	6"	3+	4+	4	4	7	8+
Tyranid Warriors (9 miniaturas)	6"	3+	4+	6	6	7	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón enredadera	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Cañón venenoso	Pesada	36"	1	9+	7+	-
Bioarmas a distancia	Armas ligeras	24"	Port.	7+	9+	-
Bioarmas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 3 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 cañón enredadera, 1 cañón venenoso.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, CRIATURA SINÁPTICA, TYRANID WARRIORS

GENESTEALERS



5



Unos Genestealers son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 9**), 15 miniaturas (**Potencia de unidad 13**) o 20 miniaturas (**Potencia de unidad 17**). Está equipada con: armas de combate de Genestealer.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Genestealers (5 miniaturas)	9"	3+	4+	1	1	7	9+
Genestealers (10 miniaturas)	9"	3+	4+	2	2	7	9+
Genestealers (15 miniaturas)	9"	3+	4+	4	3	7	9+
Genestealers (20 miniaturas)	9"	3+	4+	5	4	7	9+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate de Genestealer	Combate	Combate	x3	6+	8+	-

HABILIDADES

Infiltradores

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, GENESTEALERS

TERMAGANTS



2



Unos Termagants son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: perforacarnes, armas de combate de Termagant.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Termagants (10 miniaturas)	6"	4+	4+	2	2	4	10+
Termagants (20 miniaturas)	6"	4+	4+	4	4	4	10+
Termagants (30 miniaturas)	6"	4+	4+	6	6	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Perforacarnes	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Lanzadardos	Armas ligeras	12"	x2	8+	10+	-
Devoradores	Armas ligeras	18"	x3	7+	9+	-
Armas de combate de Termagant	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de perforacarnes, esta unidad puede estar equipada con lanzadardos (**Potencia de unidad +1** por cada 10 miniaturas que contenga esta unidad).
- En lugar de perforacarnes, esta unidad puede estar equipada con devoradores (**Potencia de unidad +2** por cada 10 miniaturas que contenga esta unidad).

HABILIDADES

Tormenta de munición viviente. Si esta unidad está formada por 30 miniaturas, repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados con armas a distancia por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TERMAGANTS

HORMAGAUNTS



2



Unos Hormagaunts son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: garras afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hormagaunts (10 miniaturas)	9"	4+	4+	2	2	4	10+
Hormagaunts (20 miniaturas)	9"	4+	4+	4	4	4	10+
Hormagaunts (30 miniaturas)	9"	4+	4+	6	6	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras afiladas	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

HABILIDADES

Enjambre hambriento. Si esta unidad está formada por 30 miniaturas, repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados con armas de combate por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, HORMAGAUNTS

RIPPER SWARMS



2



Unos Ripper Swarms son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formado por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: garras y dientes.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ripper Swarms (3 miniaturas)	6"	5+	5+	2	2	4	11+
Ripper Swarms (6 miniaturas)	6"	5+	5+	4	4	4	11+
Ripper Swarms (9 miniaturas)	6"	5+	5+	6	6	4	11+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras y dientes	Combate	Combate	Port.	8+	10+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, ENJAMBRE, RIPPERS

TYRANT GUARD



5



La Tyrant Guard es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: armas de combate de Tyrant Guard.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tyrant Guard (3 miniaturas)	7"	3+	4+	2	2	4	6+
Tyrant Guard (6 miniaturas)	7"	3+	4+	4	4	4	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de combate de Tyrant Guard	Combate	Combate	x2	4+	8+	-

HABILIDADES

Muralla. Al inicio de la fase de daño, puedes elegir una unidad **HIVE TYRANT <FLOTA ENJAMBRE>** amiga que tenga al menos un marcador de explosión junto a ella y se encuentre a 6" o menos de esta unidad. Retira hasta 1D3 marcadores de explosión de esa unidad **HIVE TYRANT** y sitúalos junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TYRANT GUARD

HIVE GUARD



5



La Hive Guard es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: cañones empaladores, extremidades anteriores.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hive Guard (3 miniaturas)	5"	4+	3+	1	2	5	8+
Hive Guard (6 miniaturas)	5"	4+	3+	2	4	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañones empaladores	Armas ligeras	36"	Port.	4+	7+	Barrera artillera
Cañones de choque	Armas ligeras	24"	Port.	7+	5+	-
Extremidades anteriores	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de cañones empaladores, esta unidad puede estar equipada con cañones de choque.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, HIVE GUARD

LICTOR



3



Un Lictor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras garfio, garras prensiles.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lictor	9"	2+	4+	1	1	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras garfio	Armas ligeras	6"	Port.	8+	9+	-
Garras prensiles	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Sigilo

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, LICTOR

DEATHLEAPER



4



Un Deathleaper es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garras garfio, garras prensiles. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Deathleaper	9"	2+	4+	1	1	8	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garras garfio	Armas ligeras	6"	Port.	8+	9+	-
Garras prensiles	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Tropas de terror, Sigilo

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, LICTOR, DEATHLEAPER

ZOANTHROPES



5



Unos Zoanthropes son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: rayo warp, armas de combate de Zoanthrope.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Zoanthropes (3 miniaturas)	5"	4+	3+	1	2	7	6+
Zoanthropes (6 miniaturas)	5"	4+	3+	2	4	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Rayo warp	Armas ligeras	24"	Port.	4+	4+	Fuego brujo
Armas de combate de Zoanthrope	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Campo warp. Tira D12 al realizar tiradas de salvación por esta unidad, sin que importe el tamaño de los marcadores de explosión que haya junto a ella.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PSÍQUICO, CRIATURA SINÁPTICA, ZOANTHROPES

MALECEPTOR



9



Un Maleceptor es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: sobrecarga psíquica, grandes garras afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Maleceptor	7"	4+	4+	1	3	7	5+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Sobrecarga psíquica	Pesada	18"	6	7+	7+	Fuego brujo
Grandes garras afiladas	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PSÍQUICO, CRIATURA SINÁPTICA, MALECEPTOR

VENOMTHROPES



4



Unos Venomthropes es una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 8**). Está equipada con: látigos tóxicos (disparo), látigos tóxicos (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Venomthropes (3 miniaturas)	5"	4+	4+	1	2	4	10+
Venomthropes (6 miniaturas)	5"	4+	4+	2	4	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Látigos tóxicos (disparo)	Armas ligeras	6"	Port.	5+	9+	-
Toxic Lashes (combate)	Combate	Combate	x2	5+	9+	-

HABILIDADES

Cobertura de esporas. Las unidades **LIGERAS** <FLOTA ENJAMBRE> y **PESADAS** <FLOTA ENJAMBRE> amigas tienen la habilidad Sigilo a 6" o menos de esta unidad. Si esta unidad está formada por 6 miniaturas, el alcance de esta habilidad aumenta en 3".

Miasma tóxica. Al final de la fase de acción, tira 1D6 por cada unidad a 6" o menos de cualquier unidad enemiga con esta habilidad; con un 6 sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, VENOMTHROPES

PYROVORES



3



Unos Pyrovores son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 5**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: racha llameante, fauces ácidas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Pyrovores (1 miniatura)	5"	4+	4+	1	1	4	8+
Pyrovores (2 miniaturas)	5"	4+	4+	2	2	4	8+
Pyrovores (3 miniaturas)	5"	4+	4+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Racha llameante	Pesada	10"	1	4+	8+	Infierno
Fauces ácidas	Combate	Port.	Port.	5+	8+	-

HABILIDADES

Sangre ácida. Cuando sitúas un marcador de explosión junto a esta unidad, si está en contacto de peana con alguna unidad enemiga, elige una de esas unidades y tira 1D6; con un 4+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PYROVORES

HARUSPEX



7



Un Haruspex es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: lengua prensil, fauces voraces, garras acaparadoras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Haruspex	7"	4+	4+	2	3	4	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lengua prensil	Armas ligeras	12"	1	7+	9+	-
Fauces voraces	Combate	Combate	x2	6+	9+	-
Garras acaparadoras	Combate	Combate	1	5+	4+	-

HABILIDADES

Hambre rapaz. Cuando una unidad **LIGERA** enemiga es destruida mientras está en contacto de peana con esta unidad, si esta unidad tiene al menos un marcador de daño junto a ella, retira un marcador de daño de esta unidad.

Sangre ácida. Cuando se sitúa un marcador de explosión junto a esta unidad, si está en contacto de peana con alguna unidad enemiga, elige una de esas unidades y tira 1D6; con un 4+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, HARUSPEX

GARGOYLES



4



Unas Gargoyles son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: perforacarnes, veneno cegador.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Gargoyles (10 miniaturas)	12"	4+	4+	2	2	4	10+
Gargoyles (20 miniaturas)	12"	4+	4+	4	4	4	10+
Gargoyles (30 miniaturas)	12"	4+	4+	6	6	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Perforacarnes	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Veneno cegador	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Tormenta de munición viviente. Si esta unidad esta formada por 30 miniaturas, repite los resultados para herir de 1 en los ataques realizados con armas a distancia por esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, GARGOYLES

RAVENERS



5



Unos Raveners son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: armas a distancia de Raveners, armas de combate de Raveners.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Raveners (3 miniaturas)	12"	3+	4+	1	2	4	10+
Raveners (6 miniaturas)	12"	3+	4+	2	4	4	10+
Raveners (9 miniaturas)	12"	3+	4+	3	6	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas a distancia de Raveners	Armas ligeras	18"	Port.	7+	9+	-
Armas de combate de Raveners	Combate	Combate	x2	6+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, RAVENERS

THE RED TERROR



5



The Red Terror es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cola con pinza prensil, garras afiladas. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
The Red Terror	12"	3+	4+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cola con pinza prensil	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Garras afiladas	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Furia famélica. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades <FLOTA ENJAMBRE> RAVENER amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, RAVENER, THE RED TERROR

MUCOLID SPORES



Unos Mucolid Spores son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 2**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 3**).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mucolid Spores (1 miniaturas)	3"	-	-	-	1	8	12+
Mucolid Spores (2 miniaturas)	3"	-	-	-	2	8	12+
Mucolid Spores (3 miniaturas)	3"	-	-	-	3	8	12+

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Bombas vivientes. Esta unidad supera automáticamente los chequeos de moral.

Muerte flotante. Después de una acción de movimiento (realizada por cualquier unidad), si esta unidad se encuentra a 3" o menos de una unidad enemiga, tira 1D6 por cada miniatura en esta unidad; por cada 2 o 3 sitúa un marcador de explosión junto a la unidad enemiga más cercana, y por cada 4+ sitúa dos marcadores de explosión junto a la unidad enemiga más cercana. A continuación, esta unidad es destruida.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, VOLAR, MUCOLID SPORES

SPORE MINES



2



Unos Spore Mines son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 6**).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Spore Mines (3 miniaturas)	3"	-	-	-	1	8	12+
Spore Mines (6 miniaturas)	3"	-	-	-	2	8	12+
Spore Mines (9 miniaturas)	3"	-	-	-	3	8	12+

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Bombas vivientes. Esta unidad supera automáticamente los chequeos de moral.

Muerte flotante. Después de una acción de movimiento (realizada por cualquier unidad), si esta unidad se encuentra a 3" o menos de una unidad enemiga, tira 1D6 por cada miniatura en esta unidad; por cada 3+ sitúa un marcador de explosión junto a la unidad enemiga más cercana. A continuación, esta unidad es destruida.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, VOLAR, SPORE MINES

EXOCRINE



10



Un Exocrine es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón bioplásmico, robustas extremidades.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Exocrine	6"	4+	4+	1	3	4	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón bioplásmico	Pesada	36"	3	4+	6+	-
Robustas extremidades	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Bestia artillera. Cuando esta unidad realiza una acción de disparo, si ha permanecido estacionaria este turno, dobla el atributo Ataques de su cañón bioplásmico para esa acción.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, EXOCRINE

TYRANNOFEX



11



Un Tyrannofex es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: chorro ácido, andanada de espinas, robustas extremidades.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tyrannofex	6"	4+	4+	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Chorro ácido	Pesada	18"	2	5+	8+	Infierno
Colmena perforacarne	Pesada	18"	5	4+	9+	-
Cañón quebrantador	Pesada	48"	3	9+	4+	-
Andanada de espinas	Pesada	24"	1	7+	9+	-
Robustas extremidades	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 chorro ácido, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 colmena perforacarne, 1 cañón quebrantador.

HABILIDADES

Bestia artillera. Cuando esta unidad realiza una acción de disparo, si ha permanecido estacionaria este turno, dobla el atributo Ataques de su chorro ácido, colmena perforacarne, cañón quebrantador y andanada de espinas para esa acción.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, TYRANNOFEX

BIOVORES



2



Unos Biovores son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 4**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 6**). Está equipada con: lanzaminas espora, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Biovores (1 miniatura)	5"	4+	4+	1	1	4	8+
Biovores (2 miniaturas)	5"	4+	4+	2	2	4	8+
Biovores (3 miniaturas)	5"	4+	4+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzaminas espora	Armas ligeras	48"	Port.	6+	6+	Barrera artillera
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, BIOVORES

TOXICRENE



8



Un Toxicrene es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: esporas asfixiantes, grandes látigos tóxicos (disparo), grandes látigos tóxicos (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Toxicrene	8"	3+	4+	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Esporas asfixiantes	Armas ligeras	12"	Port.	6+	9+	-
Grandes látigos tóxicos (disparo)	Armas ligeras	8"	x2	5+	8+	-
Grandes látigos tóxicos (combate)	Combate	Combate	x2	5+	8+	-

HABILIDADES

Miasma hipertóxica. Al final de la fase de acción, tira 1D6 por cada unidad a 6" o menos de alguna unidad enemiga con esta habilidad; con un 5+ sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

Sangre ácida. Cuando se sitúa un marcador de explosión junto a esta unidad, si está en contacto de peana con alguna unidad enemiga, elige una de esas unidades y tira 1D6; con un 4+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, TOXICRENE

CARNIFEX



5



Un Carnifex es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón venenoso pesado, mandíbulas de Carnifex y armas de combate de Carnifex.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Carnifex	7"	3+	4+	2	2	4	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Escupemuerte con gusanos ácidos	Pesada	24"	2	5+	8+	-
Devorador con sanguijuelas cerebrales	Pesada	18"	3	6+	9+	-
Cañón venenoso pesado	Pesada	36"	1	8+	4+	-
Dardos dorsales	Pesada	6"	1	7+	9+	-
Cañón estrangulador	Pesada	36"	1	4+	8+	-
Mandíbulas de Carnifex	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-
Armas de combate de Carnifex	Combate	Combate	Port.	6+	5+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de armas de combate de Carnifex, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: escupemuerte con gusanos ácidos, devorador con sanguijuelas cerebrales.
- En lugar de 1 cañón venenoso pesado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: escupemuerte con gusanos ácidos, devorador con sanguijuelas cerebrales, cañón estrangulador.
- Esta unidad también puede estar equipada con dardos dorsales (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad puede tener sentidos agudizados (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene sentidos agudizados, tiene una Habilidad de proyectiles de 3+.
- Esta unidad puede tener púas quitinosas (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene púas quitinosas, tiene las siguientes habilidades adicionales: **Púas quitinosas**.

HABILIDADES

Progenie monstruosa. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una misma casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se desplieguen.

Púas quitinosas. Al final de la fase de acción, tira 1D6 por cada unidad a 6" o menos de alguna unidad enemiga con púas quitinosas; con un 6 sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, CARNIFEX

SCREAMER-KILLER



6



Un Screamer-Killer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: aullido bioplásmico, garras de Screamer-Killer.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Screamer-Killer	7"	3+	4+	1	2	4	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Aullido bioplásmico	Pesada	18"	2	7+	7+	-
Garras de Screamer-Killer	Combate	Combate	x2	5+	6+	-

HABILIDADES

Tropas de terror

Progenie monstruosa. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una misma casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, CARNIFEX, SCREAMER-KILLER

THORNBACK



6



Un Thornback es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: devorador con sanguijuelas cerebrales, garras afiladas monstruosas. Tiene púas quitinosas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Thornback	7"	3+	4+	2	2	4	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Escupemuerte con gusanos ácidos	Pesada	24"	2	5+	8+	-
Devorador con sanguijuelas cerebrales	Pesada	18"	3	6+	9+	-
Dardos dorsales	Pesada	6"	1	7+	9+	-
Cañón estrangulador	Pesada	36"	1	4+	8+	-
Garras afiladas monstruosas	Combate	Com.	Port.	5+	6+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de devorador con sanguijuelas cerebrales, esta unidad puede estar equipada con escupemuerte con gusanos ácidos.
- En lugar de garras afiladas monstruosas, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón estrangulador.
- Esta unidad también puede estar equipada con dardos dorsales (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede tener sentidos agudizados (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene sentidos agudizados, tiene una Habilidad de proyectiles de 3+.

HABILIDADES

Progenie monstruosa. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una misma casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se desplieguen.

Púas quitinosas. Al final de la fase de acción, tira 1D6 por cada unidad a 6" o menos de alguna unidad enemiga con púas quitinosas; con un 6 sitúa un marcador de explosión junto a la unidad por la que has tirado.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, CARNIFEX, THORNBACK

MAWLOC



Un Mawloc es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: fauces distensibles, garras afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mawloc	9"	4+	-	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Fauces distensibles	Combate	Combate	1	5+	6+	-
Garras afiladas	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Excavar. Cuando esta unidad realiza una acción de movimiento, en lugar de mover puede excavar. Si lo hace, se retira del campo de batalla y se sitúa en la Reserva táctica. Cuando esta unidad llega como refuerzos, desplégala tal y como se describe en la habilidad Terror de las profundidades. Una unidad no puede excavar si se ha desplegado en el campo de batalla este turno, si hay alguna unidad enemiga en contacto de peana con ella o si hay algún marcador de explosión junto a ella.

Terror de las profundidades. Cuando esta unidad usa la habilidad Golpe en profundidad, puedes desplegarla en cualquier punto del campo de batalla que se encuentre a más de 1" de cualquier unidad enemiga en lugar de a 9". Después de desplegar esta unidad usando la habilidad Golpe en profundidad, si hay alguna unidad enemiga a 3" o menos de ella, elige una de esas unidades y tira 1D12; con un 3-5 sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad; con un 6-9 sitúa dos marcadores de explosión junto a esa unidad y con un 10+ sitúa tres marcadores de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, MAWLOC

TRYGON



10



Un Trygon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pulsación bioeléctrica, grandes garras afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Trygon	9"	3+	4+	3	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pulsación bioeléctrica	Pesada	12"	2	7+	9+	-
Grandes garras afiladas	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, TRYGON

TRYGON PRIME



11



Un Trygon Prime es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: Pulsación bioeléctrica con púas de contención, grandes garras afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Trygon Prime	9"	3+	4+	3	3	7	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pulsación bioeléctrica con púas de contención	Pesada	12"	4	7+	9+	-
Grandes garras afiladas	Combate	Combate	Port.	5+	7+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, PERSONAJE, CRIATURA SINÁPTICA, TRYGON PRIME

TYRANNOCYTE



8



Un Tyrannocyte es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: escupemuertes, tentáculos con púas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tyrannocyte	6"	5+	5+	1	2	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón enredaderas	Pesada	36"	5	7+	9+	-
Escupemuertes	Pesada	24"	5	6+	9+	-
Cañón venenoso	Pesada	36"	5	9+	7+	-
Tentáculos con púas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de escupemuertes, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: cañón enredaderas, cañón venenoso.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Espora de transporte. Cuando esta unidad despliega en la Reserva táctica, también puedes desplegar una unidad **INFANTERÍA** <FLOTA ENJAMBRE> amiga de hasta 20 miniaturas o una unidad **MONSTRUO** <FLOTA ENJAMBRE> con un atributo Heridas de 4 o menos en su interior (no puede ser un **TYRANNOCYTE** o **SPOROCYST**). Cuando esta unidad usa su habilidad Golpe en profundidad, despliega cualquier unidad en su interior en el campo de batalla completamente a 6" o menos de esta unidad y a más de 9" de las unidades enemigas. Si no puede ser desplegada de esta forma, es destruida.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, TYRANNOCYTE

HARPY



9



Una Harpy es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: andanada de espinas, cañón estranguladors, alas afiladas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Harpy	30"	4+	4+	1	2	7	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón venenoso pesado	Pesada	36"	1	8+	4+	-
Cañón estrangulador	Pesada	36"	1	4+	8+	-
Andanada de espinas	Pesada	24"	1	7+	9+	-
Alas afiladas	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de cañón estranguladors, esta unidad puede estar equipada con cañón venenoso pesado.

HABILIDADES

Quistes de minas espora. Después de que esta unidad realice una acción de movimiento, puedes elegir una unidad enemiga sobre la que haya movido mientras realizaba esa acción de movimiento. Tira 1D6; con un 3+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, HARPY

HIVE CRONE



9



Una Hive Crone es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón salivar, andanada de espinas, tentáculos, alas afiladas, espolón.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Hive Crone	30"	4+	4+	1	2	7	8+

ARMA	TIPO	ALC.		FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón salivar	Pesada	8"	1	5+	8+	Infierno
Andanada de espinas	Pesada	24"	1	7+	9+	-
Tentáculos	Pesada	36"	1	9+	5+	Antiaéreo
Alas afiladas	Combate	Combate	Port.	5+	9+	-
Espolón	Combate	Combate	Port.	9+	5+	-

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, VOLAR, HIVE CRONE

SPOROCYST



7



Un Sporocyst es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: escupemuertes, nodo de esporas, tentáculos con púas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Sporocyst	-	5+	5+	1	2	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Cañón enredaderas	Pesada	36"	5	7+	9+	-
Escupemuertes	Pesada	24"	5	6+	9+	-
Nodo de esporas	Pesada	9"	1	4+	4+	Barrera artillera
Cañón venenoso	Pesada	36"	5	9+	7+	-
Tentáculos con púas	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de escupemuertes, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: cañón enredaderas, cañón venenoso.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Biofortaleza. Cuando esta unidad realiza una acción de disparo, puede elegir unidades enemigas en contacto de peana con ella.

Inmóvil. Esta unidad nunca está Fuera de mando; nunca sitúes junto a ella un marcador de Fuera de mando.

CLAVES DE FACCIÓN: TYRANIDS, TYRANID HIVE FLEETS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES: PESADA, MONSTRUO, CRIATURA SINÁPTICA, SPOROCYST