

# Tiranidák



*Dreamer88*

# Tiranida Speciális Szabályok

## Tiranida Közelharc Fegyverek

A Tiranida lények nem forgatnak valódi közelharc fegyvereket, hanem a saját fogaikkal, karmaikkal és csápjaikkal támadnak. Ennek eredményeképpen a Tiranida modellek sosem kaphatnak extra közelharc támadást azért, mert több, mint egy közelharc fegyvert forgatnak – ezek a bónuszok már benne vannak a lény profiljában.

## Szinapszis Lény (Synapse Creature)

Némely nagyobb, intelligensebb Tiranida lény jeladóként szolgál, amelyen keresztül a Kaptár Elme vas akarata felülírja a rajok természetes ösztöneit és irányítja a tetteiket.

Azok a Szinapszis Lények (Synapse Creatures) és Tiranida egységek, amelyek egy Szinapszis Lény (Synapse Creature) 12"-es körzetén belül vannak, úgymond szinapszis távolságon (synapse range) belül vannak. Egy osztag, amely szinapszis távolságon (synapse range) belül van megkapja a Rettenthetetlen (Fearless) szabályt és nem vonatkozik rá a Természetes Ösztön (Instinctive Behaviour) szabály. Ha egy visszavonuló (fall back) osztag szinapszis távolságon (synapse range) belül van a mozgása előtt, akkor automatikusan összeáll (rallies), függetlenül a normál megkötésektől.

## Leárnyékolás (Shadow in the Warp)

A Tiranidák a Kaptár Elme psi aurájával árasztják el a harcteret, előntve más psi használók elméjét és megnehezítve a misztikus képességeik használatát. Sokuk megőrül vagy agyi károsodást szenved, ahogyan megpróbálják – eredménytelenül – használni a másvilági erejüket.

Bármely ellenséges psi használó (psyker), aki egy olyan Tiranida lény 12"-es körzetén belül próbál meg pszi tesztet (psy est) tenni, amely rendelkezik a Leárnyékolás (Shadow in the Warp) szabállyal köteles a tesztet 3D6-on végrehajtani és bármely dupla 6-os vagy dupla 1-es dobás esetén elszenvednek egy Warp Veszélyei (Perils of the Warp) támadást.

## Természetes Ösztön (Instinctive Behaviour)

Ha nem irányítja őket a Kaptár Elme vas akarata, akkor sok Tiranida lény a saját ösztöneit kezdi el követni.

Minden Tiranida modell, amely nincs közelharcban (close combat), nem vonul éppen vissza (fall back) vagy nincs éppen földre vetve (go to ground) köteles Ld tesztet tenni a mozgási fázisa (movement phase) elején:

- Ha a teszt sikeres, akkor az osztag normálisan cselekedhet az adott körben.
- Ha a teszt sikertelen, akkor az osztag az ösztöneit kezdi el követni és vagy **Lesben Állás (Lurk)** vagy **Táplálkozás (Feed)** az adott körben, attól függően, hogy milyen Természetes Ösztön (Instinctive Behaviour) van feltüntetve a profiljában.

## Lesben Állás (Lurk)

Az ilyen lények ösztönösen fedezékbe bújnak és csak akkor támadnak, ha fenyegetik őket.

A Lesben Álló (Lurk) osztag nem mozoghat a mozgási fázisban (movement phase) és nem rohamozhat a roham fázisban (assault phase). A lövés fázisban (shooting phase) az osztag köteles a legközelebbi látható ellenséges osztagra lőni. Ha az osztag nem lát rá egy ellenséges egységre sem vagy egyetlen fegyverével sem éri el a legközelebbi ellenséges osztagot, esetlen nincs is távolsági fegyvere, akkor lövés helyett köteles futni (run), mégpedig a legközelebbi terep (area terrain) felé, lehetőleg megpróbálva belemenni. ha az osztag már terepben (area terrain) van, akkor nem mozdul és ott marad.

## Táplálkozás (Feed)

Az ilyen lényeket a csillapíthatatlan étvágyuk vezérli. Megállíthatatlanul törnek előre a legközelebbi zsákmány felé, hogy csillapítani próbálják éhségüket.

A Táplálkozó (Feed) osztagra vonatkozik a Harag (Rage) speciális szabály. Továbbá az osztag nem lőhet egyetlen fegyverrel sem a lövés fázisban (shooting phase), habár futhat (run) a Harag (Rage) előírásait követve.

# Tyrannus

## Hive Tyrant



A Tyrannus a Tiranida rajok vezére és a Kaptár Elme akaratának végrehajtója. Mindegyikük egy embertelenül erős szörnyeteg, amely háromszor akkora, mint egy átlagos ember és minden porcikája tökéletes gyilkoló eszköz. Még a kitin páncéllemezei is tele vannak tövisekkel, amelyek belemarnak ellenfelei húsába. Ám éppolyan hallos egy nehéz mérge vagy fojtótövis ágyúval, mint egy csontkarddal vagy a saját kasza pengéivel és így minden távolságból veszélyes ellenfél.

A Tyrannusok erőteljes pszi használók és a Kaptár Elmével való kapcsolatuk sokkal erősebb bármely más ismert létformáénál. Való igaz, ők a Kaptár Elme megtestesülései. Ennek eredményeképpen képesek félelmetes pszi erőket alkalmazni, amelyekkel feltüzelik a rajokat vagy akár elpusztítják az ellenfél morálját.

Más Tiranida lényekkel ellentétben a Tyrannusok felettebb intelligensek és teljesen önálló tudattal rendelkeznek. Habár a Kaptár Elme rabjai, sokkal nagyobb szabadsággal rendelkeznek céljaik elérése érdekében és képesek akár a hibáikból is tanulni. Ez magyarázat lehet arra, hogy miért nem lehet a Tiranidákat kétszer ugyanazzal a módszerrel legyőzni. Ha egy Tyrannus elesik, akkor a Kaptár Elme egyszerűen növeszt egy újat és felruhazza ugyanazzal a tapasztalattal, személyiséggel és tudással, mint amivel az elődje rendelkezett. A galaxis

maradékának nagy szerencséjére ez nem jelenti azt, hogy a Tyrannus hibátlan. Ő sem tudja

egyszerre átlátni a csata minden részletét és így ugyanúgy el lehet árasztani, mint minden más parancsnokot. Viszont technikailag hallhatatlan, mert függetlenül attól, hogy hányszor ölik meg, előbb-utóbb úgymint visszatér.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tyrannus (Hive Tyrant)	8	3	6	6	4	5	4	10	3+

**Egységtípus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kötött Váz (Bonded Exoskeleton), Ostor és Csontkard (Lash Whip and Bonesword), Kasza Penge (Scything Talons)

**Speciális Szabályok:** Szinapszis Lény (Synapse Creature), Pszi Használó (Psyker), Leárnyékolás (Shadow in the Warp)

**Kaptár Parancsnok (Hive Commander):** Ha egy Tyrannus (Hive Tyrant) rendelkezik a Kaptár Parancsnok (Hive Commander) fejlesztéssel, akkor egy osztagnyi Troop képes Átkarolni (Outflank). Továbbá amíg a Tyrannus (Hive Tyrant) él, addig hozzáadhatsz +1-et a tartalék (reserve) dobásaidhoz.

**Leírhatatlan Réműlet (Indescribable Horror):** Azok az osztagok, amelyek meg akarják roharni (assault) a Tyrannust (Hive Tyrant), vagy a vele lévő osztagot, kötelesek először egy sikeres Ld tesztet tenni. Ha a teszt sikertelen, akkor az osztag nem roharni abban a körben. Ez nincs hatással a Rettenthetetlen (Fearless) egységekre.

**Ősi Ellenfél (Old Adversary):** Minden Tiranida osztag, amely 6"-en belül van a Tyrannustól (Hive Tyrant) megkapja a Preferált Ellenfél (Preferred Enemy) szabályt. Ebbe beletartozik a Tyrannus (Hive Tyrant) is.

**Pszi Erők:** Az Iszonyat (The Horror), Élet Lopás (Leech Essence), Paroxysm, Pszi Üvöltés (Psychic Scream)

# Tyrannus Őr

Tyrant Guard

A Tyrannus Őrök hatalmas élő pajzsok, amelyek képesek átmenni kis kaliberű fegyverek záporán anélkül, hogy lelassítanak. Még ha elő is kerülnek a nehéz fegyverek, akkor is több lövés kell akár egyetlen Tyrannus Őr leterítésére is, mert a testük hihetetlen ellenállást alakított ki a fájdalommal szemben.

A Tyrannus Őrök az ultimatív testőrök, hiszen ez a létezésük egyetlen célja. Egy bestiális elme vezérli őket, amely nem ismer mást, csak a Tyrannusuk iránti hűséget. Amíg más fajok testőrei kötelességből védik vezérüket, elnyomva természetes túlélési ösztöneiket – ez a belső konfliktus viszont lassítja a reakcióikat, addig a Tyrannus Őrök nem szenvednek ilyen gyengeségtől, mert szinte nem is rendelkeznek önálló tudattal. Az ösztöneik ugyanis nem a saját túlélésükre sarkallja őket, hanem a hozzájuk tartozó Tyrannus védelmére. Ha a vezérüket támadás érné, akkor azonnal a tűzvonalba vetik magukat, mit sem törődve a saját testi épségükkel, megvédve mesterüket addig, amíg a veszély el nem hárul, vagy a halál el nem ragadja őket.

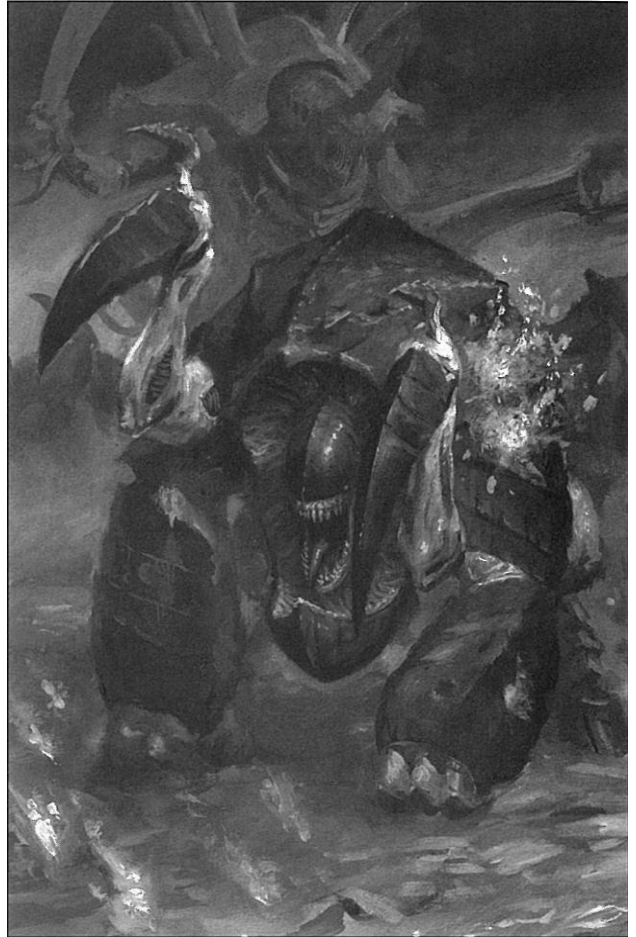
A Tyrannus Őrök vakok és semmilyen módon sem képesek látni az ellenfelet. Viszont nincs is szükségük szemekre, mert amikor a Tyrannus közelében vannak, akkor mesterük testének kiegészítéseként funkcionálnak. Továbbá a szemek egy gyengepontot jelentenének, amit egy ravasz ellenfél ki tudna használni. Egy ilyen gyengeség rést nyitna a Tyrannus Őr amúgy áthatolhatatlan páncélján, aláásva a rájuk szabott testőr szerepet.

Ha meghalna a védencük, akkor a Tyrannus Őrök tombolásba kezdenek, darabokra szaggatva minden ellenfelet, aki a közelükben tartózkodik. Más fajok szemében ez úgy tűnhet, mintha a kudarc és a mesterük elvesztése miatti

érzelme

váltak ki ezt a reakciót, de az ilyen

hasonlatoknak nem sok alapja van, ha a Tiranidákról van szó. A Tyrannus Őrök reakcióját ugyanis nem keserűség, vagy az elmulasztott kötelesség tudata váltja ki, mert ezek a fogalmak teljesen idegenek számukra. Ez a reakció a Kaptár Elme hideg logikájának a része. A Tyrannusok ugyanis fontos részét képezik a Tiranida erőknél, és ha valakinek sikerül leterítenie egyet, akkor a Kaptár Elme nem akarja, hogy a gyilkos túlélje a csatát és megossza társaival, hogy hogyan sikerült ezt a tettet véghezvinnie. A következő tombolás egy előre beprogramozott reakció, amely meggátolja a gyilkost a stratégia továbbadásában. Természetesen ez sovány vigasz annak, aki egy dühöngő Tyrannus Őr útjába kerül.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tyrannus Őr (Tyrant Guard)	5	3	5	6	2	4	3	7	3+

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kötött Váz (Bonded Exoskeleton), Hasító Karmok (Rending Claws), Kasza Penge (Scything Talons)

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed)

**Élő Pajzs (Shieldwall):** Egy Tyrannus (Hive Tyrant) (beleértve a Rajvezért [Swarmlord]) csatlakozhat egy osztag Tyrannus Őrhöz (Tyrant Guard) éppen úgy, mintha Egyedülálló Karakter (Independent Character) lenne. Ha ezt teszi, akkor az osztag nem vetheti magát földre (go to ground), se önszántából, se máshogy.

**Megjegyzés:** Az aktuális (2010-es) FAQ kimondja, hogy miután a Tyrannus (Hive Tyrant) (beleértve a Rajvezért [Swarmlord]) csak a becsatlakozás szempontjából számít Egyedülálló Karakternek (Independent Character), így nem célozható meg kimondottan Egyedülálló Karaktereket (Independent Character) vagy Szörnyetegeket (Monstrous Creature) célzó közelharcos vagy távolsági támadásokkal és közelharcban sem számít külön osztagnak és nem is képes kiválni az osztagból csatlakozás után.

**Vak Tombolás (Blind Rampage):** Ha meghal egy Tyrannus (Hive Tyrant) (beleértve a Rajvezért [Swarmlord]), amíg az osztag része volt, akkor a túlélő Tyrannus Őrök (Tyrant Guard) azonnal megkapják az Ádáz Roham (Furious Charge) és a Harag (Rage) speciális szabályokat. Ezek a játékok végéig érvényesek rájuk.

# Tiranida Harcos

## Tyranid Warrior



A Tiranida Harcosok a leginkább alkalmazkodóbbak az összes Tiranida létforma közül. Mindegyik kétszer akkora, mint egy átlagos ember, a páncélozott testét pedig erőteljes lábak támogatják és vastag kitin borítja. Azt gondolná az ember, hogy egy ilyen lény lassú mozgású, de a Tiranida Harcosok ezzel ellentétben agilisak és villámgyors reflexekkel bírnak.

A Kaptár Elme más hírnökeivel ellentétben a Tiranida Harcosok mentálisan elég rugalmasak ahhoz, hogy fegyver szimbióták széles választékát tudják alkalmazni. Éppen ezért a Tiranida Raj minden szegmensében megtalálhatóak; közelharcban Csontkarddal és Ostorral harcolva, vagy nagyobb távról ölve ellenfeleiket Halálköpőkkel és nehezebb fegyverekkel. Bármilyen legyen a fegyvere, egy Tiranida Harcos félelmetes ellenfél, amely képes felismerni és kihasználni ellenfelei gyengéit. Még rosszabb, hogy a tudatalattija folyamatos összeköttetésben áll az időtlen Kaptár Elmével, így hatalmas mértékű tudásból és tapasztalattól meríthet, ha a sajátja nem lenne elég a feladathoz.

Habár önmagukban is figyelemreméltó harcosok, mégis a szinapszis lényként betöltött szerepük teszi igazán félelmetessé a Tiranida Harcosokat. Ugyanis pszichonátorként funkcionálnak és eljuttatják a Kaptár Elme akaratát és erejét a Kaptár Flották kevésbé fogékony lényeihez. Így fontos részét képezik a Tiranida rajoknak, mert rajtuk keresztül képes a Tyrannus eljuttatni a parancsait a harcmező legtávolabbi részeibe is. Ez viszont nem jelenti azt, hogy mindegyik Tiranida Harcos csupán egy drón, akin keresztül a parancsokat osztogatják, mert mindegyikük képes felmérni az adott harci helyzetet és ehhez mérten módosítani a raj taktikáját, ha szükséges.

## Halálszárny (Tyranid Shrike)

A Halálszárnyak a Tiranida Harcosok egy adaptációja, amely bőrszerű szárnyakkal

száll az égen. Egy Tyrannus képes rajtuk keresztül akaratát azokhoz a Hárpiákhoz és a Denevérekhez is eljuttatni, akik hajlamosak az elszakadásra. Habár gyengébben páncélozottak, mint a Tiranida Harcosok, a Halálszárnyak több mint pótolják ezt azzal, hogy egy szempillantás alatt képesek helyet változtatni. Így képesek betölteni a szinapszis hálóban lévő lyukakat, vagy lecsapni az ellenfél gyenge pontjaira halálos gyorsasággal.

## Tiranida Primus (Tyranid Prime)

A Tiranida Primus a Tiranida Harcos család csúcsa, amely erősebb és sokkal veszélyesebb még ezeknél a figyelemreméltó harcosoknál is. Ha harcban vezetik a testvéreiket, akkor az egész osztag egy lényként harcol, olyan ravaszságról és precizitásról téve tanúbizonyságot, amelyről más parancsnokok csak álmodni tudnak.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tiranida Harcos (Tyranid Warrior)	5	3	4	4	3	4	3	10	4+
Halálszárny (Tyranid Shrike)	5	3	4	4	3	4	3	10	5+
Tiranida Primus (Tyranid Prime)	6	4	5	5	3	5	4	10	3+

**Egységstípus:** Gyalogság (Infantry) (a Halálszárnyak [Tyranid Shrike] Ugró Gyalogság [Jump Infantry])

### **Fegyverek és Bioátalakulások:**

**Tiranida Harcos (Tyranid Warrior):** Keményített Páncél (Hardened Carapace), Felfaló (Devourer), Kasza Penge (Scything Talons)

**Halálszárny (Tyranid Shrike):** Megerősített Kitin (Reinforced Chitin), Felfaló (Devourer), Kasza Penge (Scything Talons), Szárnyak (Wings)

**Tiranida Primus (Tyranid Prime):** Kötött Váz (Bonded Exoskeleton), Felfaló (Devourer), Kasza Penge (Scything Talons)

**Speciális Szabályok:** Szinapszis Lény (Synapse Creature), Leárnyékolás (Shadow in the Warp), Egyedülálló Karakter (Independent Character) (csak a Tiranida Primus [Tyranid Prime])

**Alfa harcos (Alpha Warrior) (csak a Tiranida Primus [Tyranid Prime]):** Ha egy Tiranida Primus (Tyranid Prime) csatlakozik egy osztag Tiranida Harcoshoz (Tyranid Warrior), akkor az egész osztag a Tiranida Primus (Tyranid Prime) WS és BS értékét használja. Ezek az előnyök azonnal megszűnnek, amint a Tiranida Primus (Tyranid Prime) elhagyja az osztagot.

# Kígyó

Ravener

A Kígyók nem sokkal többek eszetlen ragadozóknál, akiknek a kampós és kígyószerű testét csakis a csillapíthatatlan étvágyuk hajt előre és az erőteljes izomzatuk hihetetlen gyorsaságot kölcsönöz nekik bármilyen terepen. Képesek átugrani kisebb tereptárgyakat, átsuhanni nagyobb akadályok között vagy akár átsiklani a mocsaras terepeken is. Ám nem ez a fő közlekedési formájuk és nem is e miatt félik őket, mert, ha így támadnak, akkor legalább látja őket az ellenfél. A testükben rejlő erő lehetővé teszi nekik ugyanis, hogy mélyen a föld alá ássák magukat és egyenesen az ellenfél orra előtt törjenek ki a földből, halált hozva mindenkire, aki a közelben tartózkodik.

Habár hasonlítanak a Tiranida harcosokhoz, a Kígyók teljesen más fajta szörnyek, akiket nem a Kaptár Elme akarátának kinyilvánítására, hanem rohamozásra és terrorizálásra hoztak létre. Habár a Kígyók a Tiranida Harcosok intelligenciájának csupán töredékével rendelkeznek, a látásuk és a hallásuk sokkal fejlettebb. Képes érzékelni a legkisebb felszíni mozgást is és „látni” a különböző rádióhullámokat, mérőeszközök vagy teleport jeladók hullámait is. Olyan pontosak az érzékeik, hogy még egy kisebb csapat is képes bemérni és visszakövetni egy őrizetlen jelet. Így nem csoda, hogy a Birodalmi parancsnokok listáján a Kígyók elsődleges célpontoknak számítanak, mert egy előőrs sem lehet igazán rejtett, ha Kígyók ólálkodnak a környéken.

Más Tiranida létformákhoz hasonlóan a Kígyók is akkor a leghatékonyabbak, ha a Kaptár Elme irányítása alatt állnak. Amikor nem vezérli őket a Kaptár Elme, akkor látszólag elvesztik prioritás érzéküket és hajlamosak lemondani egy közeli

mozdulatlan célponttól egy távolabbi, de gyorsan mozgó préda javára. A

Birodalom előljáró biológusai szerint a Kígyók ugyanis nem képesek feldolgozni a fejlett érzékszerveik által kapott információkat a Kaptár Elme felügyelete nélkül. Ez a hiányosság a kutatók szerint meggátolta őket abban, hogy észleljék a mozdulatlan célpontokat. Természetesen ez az elmélet megdőlt, amikor Biologis N'talan arra utasította testőreit, hogy maradjanak mozdulatlanok egy ilyen támadás során. Valójában a Kígyó tökéletesen képes érzékelni a mozdulatlan célpontokat, de a benne lévő ragadozó ösztönök viszont nem képesek ellenállni egy menekülő prédának.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kígyó (Ravener)	5	3	4	4	3	5	4	6	5+

**Egységtípus:** Bestia (Beast)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Megerősített Kitin (Reinforced Chitin), Kasza Penge (Scything Talons) (2 pár)

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed), Éles Érzékek (Acute Senses), Becsapódás (Deep Strike), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover)

# Kaszás

Hormagaunt



A Kaszások a Fullánk létforma egy nagyon specializált változata, amelyet a Tiranida Kaptár Flották több milliárdos létszámban használnak. Mindegyikük négy borotvaéles karommal rendelkezik, amelyeket kimondottan testek és páncélok széttépésére alakítottak ki. Továbbá erőteljes hátsó lábakkal is rendelkeznek, amelyek nagy ugrásokkal lendítik áldozatuk nyomába.

A Kaszások felettébb eltökélt lények, amelyek megállás nélkül üldözik áldozatukat, mit sem törődve a sérülésekkel vagy a kimerültséggel egészen addig, amíg el nem kapták és szét nem tépték prédájukat. Amint leterítették célpontjukat, elkezdenek lakmározni a hullák húsából. Az ilyen lakomák azonban nem tartanak sokáig, mert a Kaszások erőszakos természete újabb áldozat felkutatására sarkallja őket.

A Tiranidák fő támadását gyakran előzi meg a Kaszások áradata. Ezek a lények ugyanis félelmetes vadászösztönrel rendelkeznek és nem sok irányításra van szükségük a Kaptár Elme részéről. Miután a roham megindul általában magukra is vannak hagyva. Néha a Kaptár Elme kapcsolatba lép a tudatalattijukkal és egy távolabbi, stratégiaileg fontosabb célpont felé irányítja őket, de az ilyen helyzetek eléggé ritkák. A Kaszások ugyanis feláldozhatóak és a Kaptár Elme ekként is kezeli őket.

A Kaszásokat gyakran Óriás Spórákban dobják le a prédabolygó felszínére. Nem számít, hogy a legtöbbjük elpusztul az orbitális védelem miatt még földet érés előtt, mert ha akár egyetlen spórára való is eléri a felszínt, akkor az nagy gondot jelenhet a védőknek. A földet érésük pillanatától ugyanis a környéken

portyázva folyamatosan megtámadják a helyi élőlényeket.

Továbbá, más Tiranida lényekkel ellentétben a Kaszások képesek önállóan szaporodni és több száz tojást lerakni a bolygó felszíne alatt, mielőtt a rövid, hiperaktív életük véget érne. Ezért még le sem verték az első hullámot, de a következő generáció már ki is kelt és fel is nőtt, készen állva a vadászatra. Mire a Tiranida Kaptár Flotta java eléri a bolygót, addigra a védők már rég az erődítményeikbe szorultak a bolygót járó Kaszások seregével szemben.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kaszás (Hormagaunt)	3	3	3	3	1	5	2	6	6+

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kitin (Chitin), Kasza Penge (Scything Talons)

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover)

**Ugrás (Bounding Leap):** A Kaszások erőteljes hátsó lábakkal rendelkeznek, amelyek nagy ugrásokkal lendítik áldozataik nyomába.

Ha egy osztag Kaszás (Hormagaunt) fut (run), akkor három kockával dobják a megtett távot és a legnagyobbat veszik figyelembe.

# Fullánk

Termagant

A Fullánkok gyors, mozgékony és ravasz lények. Egy bolygó megszállásakor a a Tiranida Harcosokat kísérik, előreszaladva négy lábuk segítségével, miközben folyamatosan tüzelnek a kezükben lévő – általában egy húsfűró – bio fegyverrel.

Van valami furcsa kapcsolat a Tiranida Harcosok és a Fullánkok között, ami túlmutat a Kaptár Elme szokásos befolyásán. Az apró Fullánkok ugyanis azonnal reagálnak a nagy testvéreiket érő fenyegetésre és testükkel árasztják el az ellenfelet, még mielőtt az visszavághatna. Az, hogy ez egy ösztönös reakció vagy valami mélyebb dolog, az örök rejtély marad, de mivel a Tiranida Harcosok elengedhetetlenek a Kaptár Elme befolyásának fenntartásához, a hatékonysága megkérdőjelezhetetlen.

A Kaszások ösztönös vadsága és ereje híján a Fullánkok jelentéktelen ellenfélnek tűnhetnek, de ez ostobaság. Amíg a Kaszás ösztönösen agresszív és könnyen csapdába csalható, addig a Fullánk ravaszsága lehetővé teszi neki, hogy kikerülje a csapdát és egy váratlan szögből támadjon az ellenfélre. Így a Kaszások és a Fullánkok együttes támadása felettébb veszélyes. Az ellenfél nem engedheti meg magának, hogy bármely csapatot figyelmen kívül hagyja, de nehezen tud olyan védelmet kialakítani, amely mindkettő ellen óvja. A Kaszások elárasztanak a legerősebb ellenállás kivételével mindent, a Fullánkok pedig a gyengeség legkisebb jelét is kihasználják. Természetesen vannak alkalmak, amikor a

Tiranida roham azt követeli meg, hogy a Fullánkok előre nyomuljanak, arra kényszerítve a védőket, hogy rengeteg lőszert pazaroljanak el az idegen csorda visszatartására. Ez korán sem ritka taktika, egyszerűen a Fullánkok feladatának része. Ilyen esetekben a Kaptár Elme egyszerűen elnyomja a természetes túlélő ösztönüket és előre küldi őket meghalni, amíg az ellenfél ki nem meríti a lőszer készleteit és nincs garantálva a győzelem.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Fullánk (Termagant)	3	3	3	3	1	4	1	6	6+

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kitin (Chitin), Húsfűró (Fleshborer), Karmok és Fogak (Claws and Teeth)

**Karó Puska (Spike Rifle):** A Karó Puska egy csontos, izmokkal teli cső, amely egy adag hegyes karót tartalmaz. Ezeket figyelemre méltó távolságra képesek kilőni olyan erővel, amely még elegendő a célpont húsának átszakításához. Azok, akik nem halnak meg egyből hamar elvéreznek, ha nem megfelelően távolítják el a karókat, mert a rajtuk lévő horgok széttépik az áldozat ereit.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Karó Puska (Spike Rifle)	18"	3	-	Assault 1

**Fojtóháló (Strangleweb):** A fojtóháló egy összetett lény, amely egy nyálkás hálót lő ki, amely rátekeredik a célpontra. A háló gyorsan megkeményedik és egyre összébb megy, minél jobban próbál kiszabadulni belőle az áldozat. Sok idő és nagy erő kell ahhoz, hogy valaki kiszabaduljon ebből a hálóból. Azok, akik nem haltak bele a szorításába teljesen mozdulatlaná válnak és a sorsuk a közeledő Tiranida raj kezében van.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Fojtóháló (Strangleweb)	Template	2*	-	Assault 1, Pinning

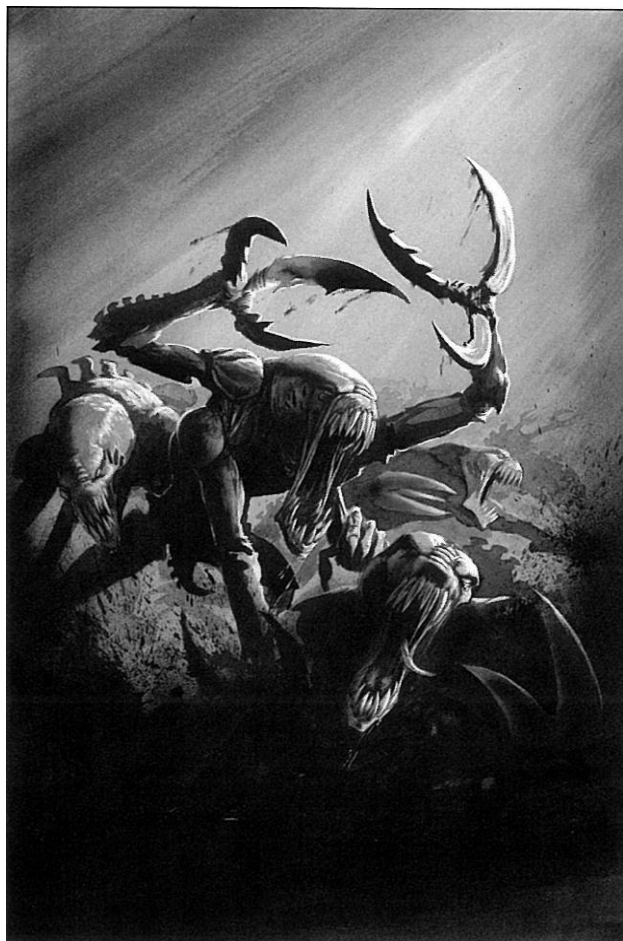
\* A Fojtóháló (Strangleweb) által okozott találatok a nem jármű célpontok ellen azok módosíthatatlan S (Strength) karakterisztikája ellen dobja a sebző (to wound) dobást a T (Toughness) értékük helyett.

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Lesben Állás (Instinctive Behaviour – Lurk), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover)



# Génorzó

Genestealer



Rengeteg rémisztő lény található a Tiranida Kaptár Flottákban, de egy közülük véres legendává nőtte ki magát több ezer világon. Sötét helyek lakói, a hirtelen és fájdalmas halál hírnökei. Ők a Génorzók, a galaxis pestise.

A Génorzók a legvadabb lények, amelyeket a Kaptár Flották létre tudnak hozni. Gyors és erős ragadozók villámgyors reflexekkel és olyan karmokkal, amelyek képesek a legvastagabb páncélt is átütni. A fejük jellemzően nagy és egy aránytalanul méretes és alkalmazkodó képes agyat rejt. Tulajdonképpen, nemcsak, hogy felettébb intelligensek, hanem rendelkeznek egyfajta falka telepátiával is, így képesek akár a Kaptár Elme nélkül is cselekedni. Ez a függetlenség kombinálva a hajthatatlan túlélési akarattal a galaxis elsőrendű Tiranida fenyegetésévé tette őket. Amit pedig nyers erővel nem tudnak, azt fortélyal pusztítják el. Több erőd is elesett már, mert egy adag Génorzó megmászta a falakat az éjszaka leple alatt. Még rosszabb, hogy ez a túlélési ösztön mindig a közelgő Tiranida invázió előtt tartja őket. A Tiranida támadások által keltett káosz alatt pedig számtalan lehetősége van egy Génorzónak elkerülni a pusztulást. Annyi menekülteket szállító hajóval könnyű egynek elbújnia az egyik ilyen jármű rakterében és kivárnia, amíg új bolygóra nem érkezik.

Ha akár egyetlen Génorzó is elér egy lakott bolygót, akkor az akár az egész populáció számára végzetesnek bizonyulhat. A Génorzók ugyanis a Kaptár Elmétől függetlenül szaporodnak úgy, hogy beleültetik más élőlényekbe a saját génállományukat. Miután pedig megfertőződött, az áldozatot teljes mértékben a Génorzók kialakuló telepátiája irányítja majd. A Génorzó tulajdonságai azonban részben átadódnak az áldozat ivadékának is, így förtelmes hibrid lényeket hozva létre, amelyek teljesen a Génorzó ős irányítása alatt vannak. Ezek az eltorzult leszármazottak pedig idővel igazi Génorzóknak adnak életet, így létrehozva az új generációt, amely valamelyest hasonlít az áldozatra. Ennek eredményeképpen a Birodalmat megszálló Génorzók emberi kezek eltorzult másaival rendelkeznek.

Minél mélyebben található a galaxisban a Génorzók fertőzése, annál inkább eltávolodnak kinézetben és jellemben a Kaptár Flottákban található „tisza” őseiktől. Ez magyarázat lehet a különböző csoportoknál megfigyelt eltérő viselkedésre is. A legtöbbjük a csatornáknak és a városok alatti barlangokban lapul, úgy vadászva a lakosságra, mint a régi idők meséiből ismert szörnyek. Ettől függetlenül hallani olyan bolygókról, ahol a Génorzók és a szolgálók átvették a hatalmat a még meg nem fertőzött lakosság felett és a saját Pátriárkájukat, a fajtájuk legerősebb és legveszélyesebb tagját ültetik a trónra uralkodóként. Ez képzelgésnek tűnhet, de egy ilyen alkalmazkodó képes és eltökélt lénynél, jobb minden lehetőségre felkészülni.

Senki sem tudja azonban biztosan, hogy mennyire elterjedt a Génorzók fertőzése. Minden felfedezett és elpusztított csoport mellett ugyanis egy tucatnyi marad észrevétlenül. Amikor viszont a Tiranida Kaptár Flotta belép egy fertőzött rendszerbe, akkor a Kaptár Elme érvényesíti az uralmát a Pátriárka és klánja felett és a bolygó védelmi állásain káosz lesz úrrá, ahogy a



Génorzók előtörnek az árnyakból, elárasztva a kulcsfontosságú rendszereket és védtelenül hagyva a préda világot a kegyetlen Tiranida támadás előtt.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Génorzó (Genestealer)	6	0	4	4	1	6	2	10	5+
Pátriárka (Broodlord)	7	0	5	5	3	7	4	10	4+

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Hasító Karmok (Rending Claws), Megerősített Kitin (Reinforced Chitin) (csak a Génorzók [Genestealer]), Keményített Páncél (Hardened Carapace) (csak a Pátriárka [Broodlord])

**Speciális Szabályok:** Férge (Fleet), Beszívárgás (Infiltrate), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover), Pszi Használó (Psyker) (csak a Pátriárka [Broodlord])

**Falka Telepátia (Brood Telepathy):** A Génorzók saját falka telepátiával rendelkeznek, amely lehetővé teszi nekik, hogy a Kaptár Elme vas akaratától függetlenül cselekedjenek.

A Génorzókra nem vonatkozik a Természetes Ösztön (Instinctive Behaviour) szabály.

**Pszi Erők (csak a Pátriárka [Broodlord]):** Kétségbeesés Aurája (Aura of Despair), Hipnotikus Tekintet (Hypnotic Gaze)

# Liktor

Lictor

A Liktör a Tiranida Harcos egy specializált változata, amely kimondottan felderítésre lett kifejlesztve. A raj előtt halad és kisebb elpusztítandó védőállásokat és elnyelendő helyi élőlényeket kutat fel. Gyorsan és teljesen hangtalanul tud mozogni még a legsűrűbb terepen is, és a kaméleonszerű páncéljával szinte láthatatlan a puszta szem számára. Képes addig észrevétlen maradni, akár napokig egy helyben állva, amíg úgy nem dönt, hogy elérkezett az idő a támadásra.

A Liktör ösztöneinél fogva nem agresszív, mert főleg a zsákmány felkutatására lett létrehozva. Inkább vadász, aki az árnyak közül követi prédáját, elkerülvén azokat az összecsapásokat, amelyekben alulmaradna. Általában egyesével vagy kettesével szedi áldozatait, miközben azok távol vannak társaiktól, néha akár napokat is várva a támadások között. Amikor eljön az ideje a vadászatnak, akkor a Liktörök halálos hatékonysággal dolgoznak a rendelkezésükre álló fegyverarzenállal, amely sáskaszerű végtagokat, olyan karmokat, amelyek képesek bármilyen páncélt átütni, hús horgokat és táplálkozó kacsokat tartalmaz. A táplálkozó kacsok hegyes és csontos tűként végződnek, amelyek könnyedén képesek áttörni az áldozat koponyáját. A Liktör arra használja ezeket, hogy megbénítsa az áldozatát és leszívja annak agyát és ezzel együtt minden emlékét. Így az ellenfél halálában sokkal többet árul el gyilkosának halálában, mint azt életében valaha is tette, beleértve a társai hollétét és bármilyen gyengepontot, amit ki lehet használni. Ám akármennyire is félelmetes



ellenfél a Liktör közelharcban sokkal végzetesebb feladata van a szimpla



öldöklésnél. A vadászó Liktörök ugyanis egy erős feromont árasztanak magukból, amely odavonzza a többi Tiranidát; minél több a préda, annál erősebb a feromont és annál ellenállhatatlanabb a csábítása. Így tehát még a Liktör megölésével sem nyugodhat meg az ember, mert a lény puszta jelenléte biztosítja, hogy a raj tudja, hogy hol van a préda. Ezek után pedig csak idő kérdése...

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Liktör (Lictor)	6	3	6	4	3	6	3	10	5+

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Megerősített Kitin (Reinforced Chitin), Kasza Penge (Scything Talons), Hasító Karmok (Rending Claws)

**Kaméleon Bőr (Chameleonic Skin):** A Liktör bőre a tökéletes álca. Folyamatosan változtatja a színét, hogy beleolvadjon a környezetébe. Azok, akik valaha láttak egy Liktört esküsznek, hogy a semmiből jöttek elő.

Egy Liktör (Lictor) mindig tartalékban (reserve) kezdi a játékot. Amikor játékba kerül, akkor bárhol elhelyezhető a harcmezőn, legalább 1" távolságra bármely ellenséges modelltől. Ugyan nem mozoghat (move) vagy rohamozhat (assault) abban a körben, amelyekben érkezett, de rendszeren tud lőni (vagy futni [run]).

**Hús Horgok (Flesh Hooks):** A hús horgok felettébb hegyes horgok, amelyeket egy erőteljes izom összerándulással lő ki a Liktör. Ezek erős indákkal kapcsolódnak a Liktör mellkasához és lehetővé teszik neki, hogy felhúzza magát a függőleges falakon vagy magához rántsa az áldozatát.

A Hús Horgokkal (Flesh Hooks) felszerelt modell mindig a saját I értékénél üt közelharcban, ha egy fedezékben (cover) lévő ellenfelet rohamoz be. Továbbá lőfegyverként is lehet használni a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Hús Horgok (Flesh Hooks)	6"	6	-	Assault 2, Rending

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Lesben Állás (Instinctive Behaviour – Lurk), Átmozgás Terepen (Move Through Cover), Fűrgő (Fleet), Lopakodás (Stealth), Gerilla Taktika (Hit and Run)

**Feromon Nyom (Pheromone Trail):** Ha van egy Liktör (Lictor) az asztalon a mozgási fázis (movement phase) elején, akkor a Tiranida játékos +1-et ad hozzá a tartalék (reserve) dobásaihoz. Továbbá, ha bármely osztag becsapódik (deep strike), akkor elhelyezhetőek a Liktör (Lictor) 6"-es körzetében anélkül, hogy szóródnának (scatter). Ez a képesség nem működik, ha maga a Liktör (Lictor) is abban a körben érkezett tartalékból (reserve).

# Denevér

Gargoyle



meg nem hal.

A fizikai felépítésének egy szándékos furcsasága az, hogy képesek olyan réseken is átjutni, amely látszólag túl kicsi lenne nekik. A Denevér támadásokat szenvedett csapatok felettébb figyelnek a védelmükön fellelhető résekre, amelyeket a Denevérek ki tudnának használni, legyen az egy kémlelő nyílás, egy szellőző járat, vagy egy füst elvezető – idővel a Denevérek úgyis megtalálják a módját a bejutásnak. Miután bent van, minden rendelkezésre álló fegyverével támadni fog és megpróbál kijutni a szabadba, ahol újra szárnyra kaphat. Ugyan nem rendelkeznek ugyanakkora erővel, mint a nagyobb Tiranida lények, bezárva lenni eggyel egy zárt térbe általában halálos végkimenetelű.

A Denevérek általában az első Tiranida hullám, amely a csatában megjelenik. Az a feladatuk ugyanis, hogy káoszt és zűrzavart keltsenek a védők soraiban, amíg a fő Tiranida sereg oda nem ér. Így egy nagyobb támadást több ezernyi szárny csapkodása előz meg, ahogyan a Denevér rajok alászállnak az égből kitakarva a napot és halált hozván mindenkire.

Fizikailag a Denevérek nagyon hasonlítanak a Fullánkokra, akikből kialakult, kompakt, de mozgékony testük, amelyet könnyű szerkezetű csontpáncél borít. Továbbá ugyanaz az állati ravaszság figyelhető meg náluk is, és ha lehetőségük adódik rá, akkor ösztönösen egy váratlan szögből csapnak le az ellenfeleikre. A mozgékonyaságuk azonban nagy előnyhöz juttatja a őket a legtöbb ellenfelükkel szemben, akik külső technológiai segítségre szorulnak a repüléshez. Ennek eredményeképpen a Denevérek félelmetes hírnévre tettek szert, amely valójában messze túlszárnyalja az általuk jelentett valódi fenyegetést. Ahol szállnak, ott minden védő félve szemléli az eget, mert tudják, hogy bármely légi árnyék egy lecsapni készülő raj lehet.

Azok, akik szembenéztek a Denevérekkel félénk kis lényeknek ismerték meg őket, akik elmenekülnek a közelharcból és inkább távolról támadják meg ellenfeleiket. Való igaz, hogy a szárnyuk könnyen megsérül közelharcban, ami teljesen felesleges pazarlás, amikor a lények ugyanolyan alkalmasak távolról megölni prédájukat anélkül, hogy az képes lenne visszatámadni. Azokban a ritka esetekben, ha a természetes ösztöneiket elnyomják, akkor viszont egy csapdába ejtett vad elszántságával képesek küzdeni, amely több mint kárpótolja őket bármilyen látszólagos törekenységért. Ugyanakkor maró váladékot köpnek, amely bőrrel érintkezve erősen éget. Ösztönösen az ellenfeleik szemét célozzák meg, megvakítva azt mielőtt nekiesnének, és egészen addig ütnék, amíg vagy az áldozatuk



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Denevér (Gargoyle)	3	3	3	3	1	4	1	6	6+

**Egységtípus:** Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kitin (Chitin), Húsfúró (Fleshborer), Karmok és Fogak (Claws and Teeth), Szárnyak (Wings)

**Vakító Méreg (Blinding Venom):** A nem jármű modellek ellen a Denevér (Gargoyle) minden 6-os találati (to hit) dobása közelharcban automatikusan sebet is okoz – nem kell külön sebző (to wound) dobást tenni utána.

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Lesben Állás (Instinctive Behaviour – Lurk)

# Hárpia

Harpy

A Hárpiák a Tiranida támadások korai szakaszaiban jelennek meg szorosan összedolgozva a Denevérekkel, hogy nyílt terepre kényszerítsék az áldozataikat. Ám habár a két lény ugyanazt a célt szolgálja, fizikailag nagyon is eltérnek egymástól. Ahol a Denevér egy szárnyas Fullánkra hasonlít, ott egy Hárpia inkább egy Trygonnal áll rokonságban. A testük hosszú és kanyargós, kiszélesedve helyet adva két hatalmas szárnynak, egy széles, páncélozott fejben végződve. Ennek érdekében hogy hatékonyabban tudja befogni a termikus áramlásokat, a teste üreges. Más, hasonló méretű lényekhez képest a Hárpia ezek miatt sokkal sérülékenyebb, mint a többi Tiranida létforma. Ennek ellenére a légies kecsessége több mint kárpótolja a fizikai gyengeségét. Úgy képes szállni és manőverezni a levegőben, hogy azt még a legkifinomultabb vadászgépek sem tudják utánozni.

Más nagytermetű Tiranida létformákhoz hasonlóan a Hárpia is több fajta fegyvert tud használni, a Kaptár Flotta igényeinek megfelelően. Több pár kasza pengéje és a hasán lévő puffadt ciszta mellett, amelyből Spóra Aknák tömegét képes az ellenfélre zúdítani, az alkarjai összeolvadtak, hogy hatalmas bio-fegyvereket viselhesen bennük, általában egy fojtótövis vagy a rettegett nehéz méreg ágyút formájában.

Talán az opportunista természetéből adódóan, a Hárpia általában elkerüli a hosszas támadásokat és inkább a bombázásokat kedveli, amelyeket a repülései mélypontján hajt végre. Ez nem azt jelenti, hogy nem száll közelharcba ellenfelével, hanem azt, hogy ritkán tesz ilyet, hacsak a körülmények nem neki kedveznek. Ehhez illően kedvelt prédái azok, akik nem nagyon tudnak küzdeni ellene – az ellenséges lebegők jó példák erre, mert nem elég gyorsak ahhoz, hogy elszökjenek előle és nem nagyon rendelkeznek olyan felszereléssel, amellyel ártani tudnának a neki ilyen rövid távon.

Amikor a Hárpia támadásba lendül, akkor egy fülsüketítő kiáltást hallat. Ez a sikoly olyan erős, hogy szinte egy önálló fegyvernek minősül. Felettből fájdalmas az alsóbbrendű létformáknak, mint például az Orkoknak és az embereknek és akár halálos is lehet a fajlettebb érzékszervekkel rendelkezőkre nézve, mint például az Eldák és a genetikailag felerősített Űrgárdisták. Azok, akik túlélnek ezt a szonikus támadást viszont zavarodottan állnak és könnyű prédát jelentenek a Hárpia más fegyvereinek vagy a nyomában haladó Denevéreknek.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Hárpia (Harpy)	3	3	5	5	4	5	2	10	4+
Spórabomba (Spore Mine)	-	-	1	1	1	1	-	1	-

**Egységtípus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Keményített Páncél (Hardened Carapace), Ikercsatolt Fojtótövis Ágyú (Twin-linked Stranglethorn Cannon), Fullánkvető (Stinger Salvo), Kasza Penge (Scything Talons), Szárnyak (Wings)

**Spórabomba Ciszta (Spore Mine Cysts):** Játékonként egyszer a Hárpia (Harpy) ledobhat egy adag Spóra Aknát (Spore Mine) a mozgási fázisa (movement phase) alatt. Ennek eléréséhez jelöl ki egy ellenfelet, aki felett a Hárpia (Harpy) elhaladt a mozgási fázisa (movement phase) során és dobj szóródást (scatter) pont úgy, mintha a Hárpia (Harpy) egy Barrage fegyverrel lőne, amely a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Spórabomba Ciszta (Spore Mine Cysts)	N/A	4	4	Assault D3, Large Blast*

\* Ha a sablon (large blast) végső helyzetének meghatározása után nincs központi lyuktól 6"-en belül ellenséges modell, akkor ne játszd le a támadást, hanem helyezz el D3 Spórabombát (Spore Mine) talapzatkontaktusba egymással azon a helyen, ahol a központi lyuka lett volna a sablonnak. Ezek a Spórabombáknál (Spore Mine) leírt Élő Bomba (Living Bomb) szabályokat követik.

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Lesben Állás (Instinctive Behaviour – Lurk), Rettenthetetlen (Fearless)

**Szonikus Sikoly (Sonic Screech):** A Hárpia magas hangú sikolya olyan fülsüketítő, hogy az áldozatainak muszáj befogni a fülüket, különben biztos megsüketülnek.

Bármely körben, amelyben a Hárpia (Harpy) rohamozik (assault) úgy kell kezelni, mintha támadó gránátokkal (assault grenades) lenne felszerelve. Továbbá minden nem jármű osztag, amelyet berohamozott (assault) köteles felezni (felfelé kerekítve) az 1 értékét annak a roham fázisnak (assault phase) az idejére.

# Zoa

Zoanthrope



A Zoák a Kaptár Flották legerősebb lényei közé tartoznak. Mindegyikük egy erőteljes pszi használó, hatalmas, felfújt fejjel, ami egy olyan elkorcsosodott testre támaszkodik, amely látszólag el sem tudná bírni. Való igaz, hogy a Zoa nyakának el kéne törnie a rá nehezedő nyomástól, viszont a saját mentális erejükre támaszkodnak azért, hogy ellensúlyozzák ezt a hátrányt. Lebegve, könnyedén mozognak a harcmezőn egy pszi erőből álló fényes párnán. Ez önmagában is mérhetetlenül megterhelné a legerősebb emberi pszi használót is, de a Zoa mindezt úgy teszi, hogy még bőven marad ereje másra is.

A Zoákat egyedül arra hozták létre, hogy a Kaptár Elme pszi hatalmát begyűjtsék és az egész testük erre a feladatra lett tökéletesítve. A misztikus elméjének csupán legkisebb megerőltetésével több módon is képesek felhasználni hatalmát. Egy agyi parancsral képesek egy erős Hipertér Mezőt létrehozni és ezzel megóvni magukat a veszélytől. Egy másikkal útjára bocsáthatnak egy olyan pusztító energiasugarat, amely éppoly könnyedén vágja át az adamantium lapokat, mint a húst és a csontot. Egy csapat Zoa akkora erőnek parancsol, hogy képes még akár a hatalmas Titánokat is ledönteni a lábukról.

Ám ez a hatalom sem veszélytelen. Előfordulhat, hogy egy Zoa rettenetes agyi sérüléseket szenved el, miközben az erejét akarja használni. Ilyen esetekben akkora mennyiségű pszi erő áramlik át a testén, hogy azt még ő sem képes irányítani. A nyers energia pedig túlterheli az idegrendszerét és kiegészíti minden agyi neutronját. A lénynek csupán arra van ideje, hogy egy fájdalmas pszi üvöltést hallasson, mielőtt a földre rogya, mint egy báb, aminek elvágta a zsinórait.

A Zoák keveset törődnek a

közvetlen környezetükkel. Mindegyikük elsődleges célja ugyanis a saját túlélésének biztosítása, amit úgy ér el, hogy minden potenciális veszélyforrást megsemmisít. Ha szükséges, akkor a Kaptár Elme használhatja arra a őket, hogy megnövelje az irányítási zónáját, kihasználva a lények agyi kapacitását, hogy továbbítsa a parancsait a raj alsóbb rendű tagjaihoz. Ilyen körülmények között a Zoa nem több egy kifinomult küldöncnél. Ez nem azt jelenti, hogy nem tudja, hogy mi az a stratégia vagy taktika, de mivel mentális kapacitásának javát leköti erejének szabadjára engedése, nem sok energiája marad arra, hogy magával törődjön. Azt, hogy mire lenne képes egy Zoa ha megerőltetné magát – vagy még rosszabb, ha egy csoport ilyen szörnyeteg összehangolná intellektuális képességeiket – inkább bízzuk az olyanok képzeletére, akik hajlamosak az ezzel járó rémálmokkal szembenézni.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Zoa (Zoanthrope)	3	4	4	4	2	3	1	10	5+

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Megerősített Kitin (Reinforced Chitin), Karmok és Fogak (Claws and Teeth)

**Speciális Szabályok:** Szinapszis Lény (Synapse Creature), Pszi Használó (Psyker), Leárnyékolás (Shadow in the Warp)

**Warp Mező (Warp Field):** A Zoák folyamatosan fenntartanak egy pszi mezőt, amellyel megóvják magukat, elnyelve és visszaverve a rájuk irányuló támadásokat. Ezek a mentális pajzsok láthatatlanok, leszámítva egy kis vibrálást, amikor a lövedékek értelmetlenül lepattannak róla.

A Warp Mező (Warp Field) 3+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) ruházza fel a Zoát (Zoanthrope).

**Pszi Erők:** Warp Robbanás (Warp Blast), Warp Lándzsa (Warp Lance)

# Venom

Venomthrope

A Venom egy ijesztő lény sovány testtel és méregtől csöpögő csáppokkal. A nehéz páncélja pedig egy gázokkal teli hólyagok rendszerét rejt, amely lehetővé teszi neki, hogy könnyedén lebegjen a harcmezőn, a csápjait használva manőverezésre, hogy a megfelelő áldozat felé vehesse irányát.

A Venom mozgásának biztosításán túl ezek a gáz hólyagok a lény elsődleges fegyverei is. Ezek ugyanis képesek egy olyan spóra felhőt kiengedni, amely egy felettebb kifinomult baktériumot rejt magában, amely elviselhetetlen a nem Tiranida létformák számára. Rövid kontaktus élmélygést és irányíthatatlan izomgörcsöket okoz, védtelenül hagyva az áldozatot a Venom és más Tiranidák számára. Ha az ellenfél olyan szerencsétlen, vagy ostoba, hogy több mint egy percig teszi ki magát a spórák hatásának, akkor a baktérium megtelepszik a testében és villámgyorsan átjárja a szervezetét, lebontva az élő szöveteket. Az áldozat pedig végül a saját megfertőzött testnedveibe fullad bele. Amint a fertőzött test összeesik a Venom a táplálkozó kacsáival kiválasztja a legzsírosabb falatokat és a szájához emeli, hogy elfogyassza azokat.

A Venom ostorszerű csápjait többféle idegen méreg járja át. Olyannyira hatékonyak ezek a nedvek, hogy a szóbeszéd alapján a Venom egyetlen érintése is biztos halált jelent. Azokat, akik nem hallnak meg egyből pedig hamarosan körbezárják a csápjai és addig tartják mérgezett ölelésükben, amíg a spórák el nem végzik piszkos munkájukat.

Habár a Venomok nem élveznek közvetlen kapcsolatot a Kaptár Elmével, az erős



táplálkozási ösztönük miatt kiváló csatlósai a Tiranida

előrenyomulásnak. Ez a taktika komoly választás elé állítja az ellenfelet: vagy szembeszáll a fő sereggel kevesebb, mint a teljes erejével, vagy hagyja szabadon garázdálkodni a Venomot. Csak egy ostoba választja a másodikat, mert ha nem állítják meg a Venomot, akkor idővel nemcsak a környező élővilágot, hanem a bolygó talaját és légkörét is megfertőzi, nem hagyva hátra mást, csak egy mérgefelhőbe burkolt bolygót, amely csak arra alkalmas, hogy a Kaptár Flotta elnyelje.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Venom (Venomthrope)	3	4	4	4	2	3	2	6	5+

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Megerősített Kitin (Reinforced Chitin), Ostor (Lash Whip), Toxikus Gőz (Toxic Miasma)

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed)

**Mérgező Érintés (Toxic Touch):** A Venom egész teste idegen mérgekkel van átitatva, de a csápjai azok, amelyek a leghalálosabb Tiranida mérget tartalmaznak, egy olyan erős méreganyagot, amelynek hatására a hú elhal és leválik a csontról.

A Venom (Venomthrope) közelharc támadásai a Mérgezett (Poisoned) (2+) szabállyal rendelkeznek.

**Spóra Felhő (Spore Cloud):** A Venomok egy lebegő spórákból álló felhőt engednek szabadjára, amely mindent beborít körülöttük.

A Venom (Venomthrope) osztag és minden 6"-en belüli baráti osztag 5+-os fedezék mentőt (cover save) kap a lövések ellen. Továbbá ezeket az osztagokat úgy kell kezelni, mintha fel lennének szerelve védelmi gránátokkal (defensive grenades) és bármely nem jármű osztag köteles veszélyes terep (dangerous terrain) tesztet tennie a felhő mérgező hatása miatt, ha be akarja őket rohamozni. Ha a Venom (Venomthrope) meghal, akkor ezek a bónuszok azonnal elvesznek.

# Carnifex



A Carnifex a Kaptár Flották egyik legveszélyesebb teremtménye. Lényegében nem más, mint egy hatalmas faltörő kos áthatolhatatlan páncéllal, erőteljes izmokkal és törhetetlen csontokkal, amelynek az ereje és mérete lehetővé teszi, hogy a legnehezebb Tiranida bio fegyvereket is viselje. A Carnifex ezáltal egy élő pusztító gépezet, amely az olyan rohamokra, űrhajók megszállására és hatalmas ütközetekre fejlődött ki, ahol a hatalmas természetével bárkit és bármit képes szétzúzni.

A Birodalom akkor találkozott először a Carnifexekkel, amikor a Behemót Kaptár Flotta meg akarta szállni Macragge bolygóját. Amikor az Emberiség űrhajói a Tiranidák élő hajóival hadakoztak, minden megszálló támadás élén egy Carnifex volt, szétépve a védőket a kasza formájú pengéivel és felperzselve a túlélőket egy bio-plazma gömbbel. Ezek a lények gyorsan „Sikító Halálként” lettek ismertek, a bio-plazma lövéseiket megelőző magas, sikító hang után. Habár több másik fajta is napvilágot látott azóta, némelyek még félelmetesebbek minden objektív szemzőből, a Sikító Halálok legendává váltak a mézszárlásaik miatt.

Habár a Carnifex nem rendelkezik ugyanazzal a gyorsasággal, mint más Tiranida létformák, ezt több mint kárpótolja a pusztító fizikai erejével. Ugyan lassan indul a tomboló rohama, de a hihetetlen izomzat megfeszítve hajtja előre a hatalmas tömegét, amíg az el nem éri a maximális sebességét. A lépteitől megremeg a föld, ahogy egyre gyorsabb lesz, mindegyik dobbanás egy végzetes dobverésre emlékeztetve. Ahogy a bestia eléri csúcsebességét, eltiporva minden ellenfelet, aki az útjába kerül, csak egy erődítmény vagy egy szuper nehéz tank képes túlélni a becsapódását és megakasztani a rohamot. Néha viszont még ez is kevésnek bizonyul, ahogy Macragge poláris erődítményeinek utolsó felvételei is bizonyítják. A legbiztosabb módja túlélni egy Carnifex rohamát az, hogy máshol van az ember, amikor odaér.

A galaxis más fajainak nagy szerencséjére viszont a Carnifexnek is megvan a gyengepontja. A testéhez hasonlóan ugyanis az agyának is kell egy kis idő a felgyorsuláshoz. A bestia nagyon kevés öntudattal is még kevesebb intelligenciával rendelkezik, folyamatos felügyeletet igényelve a raj szinaszisz lényeitől, különben lealacsonyodik a gondolkodás nélküli tombolás szintjére, amely ugyan félelmetes látvány, de könnyen kijátszható egy ravasz stratégia által. Bármilyen megnyugvást is hozzon a szörny egyszerű természete az ellenfélnek valószínűleg nem tart sokáig, mert még egy irányítás nélküli Carnifex is hatalmas pusztítást képes véghezvinni mielőtt leterítik.



	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Ld</b>	<b>Sv</b>
Carnifex	3	3	9	6	4	1	4	7	3+

**Egység típus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kötött Váz (Bonded Exoskeleton), Kasza Penge (Scything Talons) (2 pár)

**Repsz Gerincek (Frag Spines):** Sok Carnifex páncélja tele van repesz gerinc tartókkal vagy más rövid távú bio fegyverrel, amelyek lőnek, miközben a bestia megállíthatatlanul rohan előre, fedezékbe kényszerítve az ellenfelet, különben ezernyi apró szilán szaggatja darabokra őket.

Azt a Carnifexet, amely fel lett szerelve Repesz Gerincekkel (Frag Spines) úgy kell kezelni, mintha rendelkezne roham gránátokkal (assault grenades)

**Bio-plazma (Bio-plasma):** Némely Carnifex képes egy golyó bio-plazmát generálni a testében és utána az egy izzó gömbként kiköpní. Ezt a folyamatot egy egyre erősödő sikító hang kíséri, amely általában az utolsó dolog, amit a Carnifex ellenfelei hallanak.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Bio-plazma (Bio-plasma)	12"	7	2	Assault 1, Blast

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed), Rettenthetetlen (Fearless)

**Élő Faltörő Kos (Living Battering Ram):** Egy rohamozó Carnifex lendülete szinte megfékezhetetlen. Valóban ostoba ellenfél az, aki a bestia útjába áll.

A Carnifex +2- kap az I (Initiative) értékéhez abba a körben, amelyikben rohamozott (assault).

# Kaptár Őr

Hive Guard

A Tiranida invázió későbbi szakaszaiban idegen építmények tarkítják a préda világot. Hatalmas spóra tornyok emelkednek ki a föld alól, hogy a légkörbe eresszék mérgező spóráikat és eljuttassák a bolygó felemészített biomasszáját az űrben lévő Kaptár Hajókhöz. Az ilyen épületek létfontosságúak a Tiranidák számára ahhoz, hogy bekebelezzenek egy világot, ám önmagukban kevés védelemmel rendelkeznek. Viszont ennek érdekében a Kaptár Elme létrehozott az őrzésükre egy saját lényt - a Kaptár Őrt.

Még a Tiranidák között is egyedinek számítanak a Kaptár Őrök abból a szempontból, hogy kizárólag az egyedi feladatuk végrehajtására lettek létrehozva. Lényegében nem mások, mint egy fegyveres bestia erőteljes kentauruszerű testfelépítéssel, amely stabil lőállást biztosít a nagy nyársaló ágyúnak, amely az alkarjukhoz van növe. Megtámasztva az erős hátsó lábait, a Kaptár Őr képes kordában tartani a nyársaló ágyú hatalmas visszarugását, ezzel lehetővé téve neki a gyors és pontos tüzelés fenntartását.

Habár nem annyira fejlett, mint a szinapszis lényeknél, de a Kaptár Őr is rendelkezik egyfajta alacsony szintű telepátiával, amely lehetővé teszi neki, hogy más Tiranida lények szemén keresztül „lásson”, így akkora taktikai és célzási információra téve szert, amely még a legfejlettebb kalkulátort is túlterhelné. Továbbá nagyon közelebbi viszonyban áll a nyársaló ágyújának lövedékeként szolgáló szilánk lényvel. Egy sor bonyolult mentális stimuláción keresztül képes a szilánk lényt arra utasítani, hogy változtassa meg az irányát röptében, ezzel vezetve rá a célpontra a lövedéket. Ezen két képesség kombinációjával a Kaptár Őrnek nem szükséges látnia a célpontját ahhoz, hogy megtámadhassa.

Ám a Kaptár Őr vele született telepátiás képességének is megvan az ára. Amiatt a kis mentális kapacitás miatt, amit más feladatok elvégzésére kapott, erősen



territoriális lény. A Kaptár

Elme közvetlen utasítása nélkül ugyanis csak áll egyhelyben és arra vár, hogy az ellenfél lőtávba érjen. A Kaptár Elme viszont csakis akkor nyomja el a természetes ösztöneit, ha a Tiranida raj egy erősen gépiesített ellenféllel találja szembe magát. Ugyan ez elsősorban gyengepontnak tűnhet, valójában nagyban segíti a Kaptár Őrök elsődleges feladatát. Elvégre mire jó egy Őr, ha agresszívan követi a prédáját és őrizetlenül hagyja a helyét?

A Kaptár Őrök nagyon rövid inkubációs folyamattal rendelkeznek és szinte a végtelenségig lehetséges őket végső stádiumú lárvaként tárolni. Ez azt jelenti, hogy ahelyett, hogy elpazarolna értékes biomasszát olyan Őrök létrehozására, amelyek csak tétlenül állnának, a Kaptár Elme képes gyorsan Kaptár Őröket előhívni, amikor az előrenyomulása veszélybe került és irtalmatlan tüzerővel fogadni az ellenséges ellentámadást.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kaptár Őr (Hive Guard)	4	4	5	6	2	2	2	7	4+

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Keményített Páncél (Hardened Carapace), Karmok és Fogak (Claws and Teeth)

**Nyársaló Ágyú (Impaler Cannon):** A nyársaló ágyúk nagy bio fegyverek, amelyek embermagasságú csontos karókat lönek ki. Ezeket a karókat olyan sebességgel lövik ki, hogy képesek éppoly könnyedén átszakítani egy páncéllemezt, mint a húst és a csontot. Mindegyik karó belsejében egy kis Tiranida lény, az úgynevezett szilánk lény található, egy parazita, amely a karók belsejében található vérelemekből táplálkozik. A szilánk lény vékony membrán hátrákkal vezérli a karót az ellenfél felé. A szilánk lénynek csupán pár pillanat áll rendelkezésére a karó irányítására, mert a belső szervei kitépődnek a testéből, amikor a karót kilövik.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Nyársaló Ágyú (Impaler Cannon)	24"	8	4	Assault 2*

\* A Nyársaló Ágyú (Impaler Cannon) bármely célpontra lőhet, amely lőtávon belül van, függetlenül attól, hogy a Kaptár Őr (Hive Guard) rálát-e vagy sem. A célpont csak akkor használható ki a fedezéke nyújtotta előnyöket, ha az köztük és a Kaptár Őr (Hive Guard) között fekszik. A járműveket mindig azon az oldalon éri a találat, amely a Kaptár Őr (Hive Guard) felé néz.

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Lesben Állás (Instinctive Behaviour – Lurk)



# Bombardus

Biovore



Ugyan a Bombardus egy zömök, duzzadt lény, mégis éppoly halálos, mint más Tiranida létformák. Mélyen a teste belsejében egy adag Spóra Aknát dédelget – élő bombákat, amelyek savakkal, mérgekkel és repesz nagyságú kitin darabokkal terítik be az ellenfelet. Ezeket az aknákat pedig a hátán lévő nyílásból lövi ki egy erőteljes izom összerándulással. Ahogy a Spórabomba repül a levegőben, a belső gáz hólyagja feltöltődik és leszáll a csatamezőre. Így, még ha a lövés el is véti a célját a veszély korán sem múlt el, mert a Spórabomba nem egy szimpla lövedék, hanem egy minimális értelemmel rendelkező lény, amely nem becsapódáskor robban, hanem akkor, amikor nem Tiranida létformák közelségét észleli.

A Bombardusok ritka jelenléte a Tiranida rajok soraiban arra enged következtetni, hogy a Kaptár Elme inkább véres közelharcban szeret győzedelmeskedni, de a valóság egy kicsit más. A Kaptár Elme mindenképp felettébb alkalmazkodó képes. Amíg a csatákat meg lehetett nyerni közelharcban is, addig a Tiranidáknak nem volt szüksége arra, hogy ilyen távolságokból támadják meg az ellenfelet. Ám minél mélyebbre hatoltak a Kaptár Flották a galaxisban, annál nehezebben arattak győzelmet, mert az ellenfeleik egyre inkább arra koncentráltak, hogy távolról semmisítsék meg a rajt. Nem telt bele sok idő és a Kaptár Elme is rájött, hogy szüksége van egy lényre, amely képes semlegesíteni az ellenfél hosszú távú fegyvereit és így hát



létrehozott egyet. Így a Bombardus nem egyszerűen erős fegyver a Kaptár Elme arzenáljában, hanem élő bizonyíték a Tiranida fenyegetés alkalmazkodó képességére.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Bombardus (Biovore)	3	3	4	4	2	1	1	6	4+
Spórabomba (Spore Mine)	-	-	1	1	1	1	-	1	-

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások (Bombardus [Biovore]):** Keményített Páncél (Hardened Carapace), Karmok és Fogak (Claws and Teeth)

**Spórabombavető (Spore Mine Launcher):** A Spórabombavető (Spore Mine Launcher) a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Spórabombavető (Spore Mine Launcher)	48"	4	4	Assault 1, Barrage, Large Blast*

\* Ha a Barrage első sablonjának (large blast) végső helyzetének meghatározása után nincs központi lyuktól 6"-en belül ellenséges modell, akkor ne játszd le a támadást, hanem helyezz el annyi Spórabombát (Spore Mine) talpazatkontaktusba egymással azon a helyen, ahol a központi lyuka lett volna a sablonnak, ahány Bombardus (Biovore) van az osztagban. Ezek a Spórabombánál (Spore Mine) leírt Élő Bomba (Living Bomb) szabályokat követik.

**Speciális Szabályok (Bombardus [Biovore]):** Természetes Ösztön – Lesben Állás (Instinctive Behaviour – Lurk)

**Speciális Szabályok (Spórabombák [Spore Mines]):**

**Élő Bomba (Living Bomb):** Mindegyik Spórabomba (Spore Mine) modellt külön osztagként kell kezelni. A Spórabombákat (Spore Mine) minden küldetés szempontjából figyelmen kívül kell hagyni. A Spórabombákra (Spore Mine) nem vonatkozik a Természetes Ösztön (Instinctive Behaviour) szabály, sosem vetik földre (go to ground) magukat (önszántukból vagy más okból), sosem futnak (run) vagy vonulnak vissza (fall back). A Tiranida mozgási fázis (movement phase) elején mindegyik Spórabomba (Spore Mine) D6"-et mozog a szóródás kocka (scatter) által meghatározott irányba (a Tiranida játékos határozza meg az irányt HIT dobás esetén).

Ha egy Spórabomba (Spore Mine) elszenvet egy sebet, hozzáér egy ellenséges modellhez, járhatatlan terephez, vagy 2"-en belül fejezi be a mozgását egy ellenséges osztagtól, akkor felrobban. Helyezd a nagy sablon (large blast) közepét a Spórabomba (Spore Mine) fölé és játszd le minden találatot 4-es erővel és 4-es AP-val. Azokat a Spórabombákat (Spore Mine), amelyek lemennek a pályáról, vagy hozzáérnek egy baráti modellhez azonnal el kell távolítani a játékból (de nem robbannak).

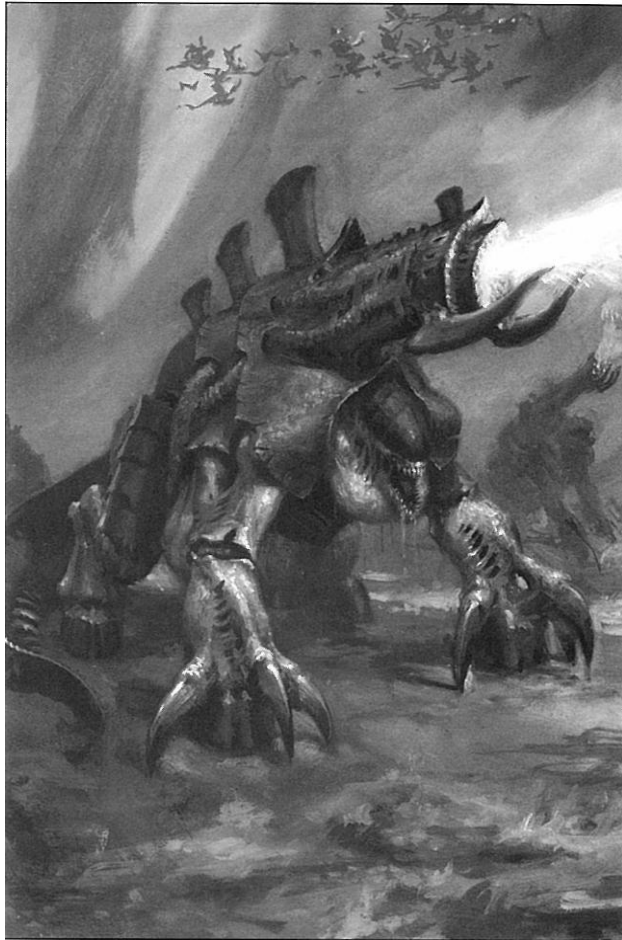
# Ignitus

Pyrovore

Az Ignitus egy különös teremtmény, amely lényegében nem más, mint egy négy lábón járó emésztő zsák. A szájából olyan savak csorognak, amelyek képesek a páncélt, a húst és a csontokat is olyan rothadó masszává redukálni, amelyet más Tiranidák képesek elfogyasztani. Viszont bármennyire is figyelemre méltó ez, mégsem ezért olyan veszélyes az Ignitus, hanem a hátán található fegyver szimbióta miatt. Ha egy ellenséggel kerül szembe, akkor ugyanis egy izzó tűzgolyót lő ki a háti fegyveréből. A robbanó hang, ami kíséri ezt elég jellegzetes és általában az utolsó dolog, amit az ellenfele hall, mielőtt hamuvá égetik a lángok.

Az Ignitus főleg azért van, hogy előre megemészsze a biomasszáját. Éppen ezért leginkább a hullákkal teli harcmezőn láthatóak, ahol halottak és a sérültek testéből lakmároznak. A gyomrainak és hólyagjainak komplex rendszere ugyanis gyúlékony anyagokká alakítja a hullák húsát. Olyan erősek ezek a savak, hogy nyugodtan lakomázik páncéllemezekből és kövekből is, bármilyen nyersanyagból, amit a Kaptár Flotta fel tud használni. Ha nem zavarják, akkor képes órákig vagy akár napokig is táplálkozni, legfeljebb annyi szünetet tartva, hogy megtámadja azokat, akik ostobán túl közel merészkedtek hozzá.

Az Ignitus egy kicsi és érzéketlen aggyal rendelkezik. Valójában a hátán lévő fegyver szimbiótának nagyobb mentális kapacitása van, mint maga a hordozójának. Más Tiranidákkal ellentétben, akiknél az agyuk összeforrt a bio fegyvereikével, az Ignitus és a lángszóró lény a hátán egymástól függetlenül működnek. Magát az Ignitust ugyanis a csillapíthatatlan étvágya vezérli, a hátán lévő fegyver pedig ösztönösen tüzet okád minden közelben lévő nem Tiranida életformára. Maga az Ignitus csakis akkor cselekszik egyként fegyverével, ha a Kaptár Elme átveszi az irányítást mindkét lény felett. Viszont ez a fajta irányítás nem nagyon szükséges, mert az Ignitus kettős természete biztosítja azt, hogy akit nem éget hamuvá, azt saját szájával tépi szét. Végül soron lényegtelen, hogy az ellenfelei élő húsán vagy az utánuk maradt hamuból lakmározik – így vagy úgy, de el lesznek fogyasztva.



Sokan a saját kárukon tanulták meg, hogy az Ignitust jobb távolról lelőni. Ha ugyanis megsebzik, akkor a sebeiből maró folyadék kezd el szivárogni, amely beteríti a közelben lévőket. Még rosszabb, hogy ha meghal, akkor fenn áll a veszélye annak, hogy lángra kapnak a benne lévő tűzbeszélyes folyadékok, ezzel egy hatalmas robbanást hozva létre, amely után csakis megégett testek maradnak.

	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Ld</b>	<b>Sv</b>
Ignitus (Pyrovore)	3	3	4	4	2	1	1	6	4+

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Keményített Páncél (Hardened Carapace), Karmok és Fogak (Claws and Teeth), Savas Vér (Acid Blood)

**Lángköpő (Flamespurt):** Az Ignitus lángköpő bio fegyvere erőteljes lángokkal borítja be az ellenfeleit.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lángköpő (Flamespurt)	Template	5	4	Assault 1*

\* Az Ignitus (Pyrovore) akkor is lőhet a Lángköpő (Flamespurt) fegyverével, ha a Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed) szabály hatása alatt van.

**Savas Harapás (Acid Maw):** Az Ignitus szájából folyamatosan csöpög a savas nyál, amely képes átrágni magát akár az acélon is.

Az Ignitus (Pyrovore) közelharc támadásai ellen nem tehetőek páncélmentők (armour save).

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed)

**Lobbanékony (Volatile):** Habár a robbanékony folyadékok biztonságban vannak az Ignitus belsejében, egy elég erős találat felszakíthatja a tároló zacskóit és lángra lobbanthatja a bennük lévő folyadékokat.

Ha az Ignitus (Pyrovore) egy olyan találattól hal meg, amely azonnali halált (instant death) okozott, akkor dobj D6-al. 4+-on a fegyver lángra lobbantotta az Ignitus (Pyrovore) belső folyadékait és minden D6"-en belül lévő modell elszenved egy 3-as erejű AP – találatot.

# Trygon



A Trygon egy óriási kígyószerű lény, amely akkora, hogy még a hatalmas Carnifexet is beárnyékolja. A fejétől a farkáig váltakozó lemezek borítják a testét. Ahogy mozog, ezek feltöltődnek bio statikus energiával, amely végigáramlik a lény testén és elárasztja az elülső végtagjait. Ezt az energiát pedig képes egy ionizált anyaggal egy halálos kisülés formájában irányítani.

A Trygon karmai viszont nemcsak közelharcban félelmetes fegyverek, hanem lehetővé teszik neki, hogy szinte minden anyagba beássa magát. Ha pedig egy ellenfelet érzékel a felszínen, akkor felfelé tör és egy robbanás erejével tör ki a földből, a hatalmas karmaival felszabdalva embereket és tankokat egyaránt. Az ilyen támadásokat felettébb nehéz észrevenni és még nehezebb védekezni ellenük. Sok világon a Trygon mozgását leplezik a helyi szeizmikus aktivitások, így kevés vagy semennyi időt sem hagyva az ellenfélnek a védelem felállítására. Ha egyszer előbukkant, akkor pedig csak összevont nehéz tűzerővel lehet leteríteni, mert a páncélozott teste ellenáll minden másnak.

A Trygonok hatalmas alagútrendszereket alakítanak ki, amelyeket más Tiranida arra használhatnak, hogy láthatatlanul mozogjanak mialatt a felszínen zajlanak a harcok. Éppen ezért egy föld alól előtörő Trygon általában egy nagyobb Tiranida támadás előjele, mert hamarosan több tucatnyi Tiranida fog előtörni a hátrahagyott alagútból.

## Trygon Primus (Trygon Prime)

Más Tiranida lényekhez hasonlóan az egyes Trygonok között is megfigyelhetőek bizonyos eltérések. A



legszenbetűnőbb ezek közül a Trygon Primus. Ezek a bestiák ugyanis hosszú állkapcsokkal és tároló tövisekkel rendelkeznek, amelyek az egész testüket befedik, hogy jobban begyűjtsék és irányítsák a bio statikus kisüléseiket. A Trygon Primusok villámokat szórnak és nem hagynak mást maguk mögött, csak megégett csontokat. Még rosszabb, hogy erős szinaptikus kapcsolatban állnak a Kaptár Elmével és képesek átvenni az uralmat az alsóbb rendű Tiranidák felett.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Trygon	5	3	6	6	6	4	8	8	3+
Trygon Primus (Trygon Prime)	5	3	6	6	6	4	6	10	3+

**Egységtípus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kötött Váz (Bonded Exoskeleton), Kasza Penge (Scything Talons) (2 pár)

**Bio Statikus Pulzus (Bio-electric Pulse):** A Trygon mozgásával erőteljes elektromos mezőt hoz létre, amelyet halálos hatékonysággal képes elsűtni.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Bio Statikus Pulzus (Bio-electric Pulse)	12"	5	5	Assault 6

**Tárolók Tövis (Containment Spines):** Ezek a tövisek képesek tárolni és koncentrálni az elektromos energiát.

A Trygon Primus (Trygon Prime) a következő profillal lövi el a Bio Statikus Pulzus (Bio-electric Pulse) fegyverét:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Tárolók Tövis (Containment Spines)	18"	5	5	Assault 12

**Speciális Szabályok:** Becsapódás (Deep Strike), Rettenthetetlen (Fearless), Fűrge (Fleet), Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed) (csak a Trygon), Szinapszis Lény (Synapse Creature) (csak a Trygon Primus [Trygon Prime]), Leárnyékolás (Shadow in the Warp) (csak a Trygon Primus [Trygon Prime])

**Föld Alatti Támadás (Subterranean Assault):** Ha egy Trygon (vagy Trygon Primus [Trygon Prime]) a Becsapódás (Deep Strike) szabályok szerint érkezik és járhatatlan terep vagy más modellre szóródik, akkor csökkentsd annyiival a szóródás mértékét, hogy elkerülje az akadályt.

Miután a Trygon (vagy Trygon Primus [Trygon Prime]) előjött jelöld meg a lény talpa alatti helyet egy megfelelő jelzővel. Bármely Tiranida osztag (kivéve a Szárnyakkal [Wings] rendelkezők), amely tartalékból (reserve) érkezik, feljöhet az alagútból a normál feljövétel helyett. Ehhez helyezd el az egész osztagot úgy, hogy minden modellje 6"-en belül legyen a jelzőtől és legalább 1"-re bármely ellenséges modelltől. Ha bármilyen modellt nem lehet felrakni, akkor azok elvesztek és el kell távolítani őket veszteségként. Az osztag, amely így érkezik, nem mozoghat vagy rohamozhat abban a körben, de rendszeren lőhet vagy futhat (run). Egy körben csak egy osztag jöhet elő minden alagútból.

# Mawloc

A Mawlocok hatalmas kukacszerű lények. Mélyen a föld alatt haladva kikerülnek az ellenséges védelmi vonalakat és miután túljutottak a külső kerületeken, előtörnek a föld alól és vad tombolásba kezdenek az ellátási vonalak, parancsnoki állások vagy a lövegek között csak azért, hogy utána újra eltűnjenek a föld alá, mielőtt még a frontvonalról visszahívott katonák odaérnének. Az erős rengések az egyetlen jel, ami megelőzi egy Mawloc támadását, felettébb félelmetes feladattá téve a védők dolgát egy szeizmikusan aktív bolygón, ha egy Kaptár Flotta belépne a rendszerbe.

Fizikailag a Mawloc egy szörnyen egyszerű teremtmény kevés lehetőséggel más feladatok elvégzésére. A hat lába gyenge és nem elég hosszúak ahhoz, hogy igazán hatékonyak legyenek a harcban, de ettől függetlenül nagyon erősek és arra használja őket, hogy még nagyobb sebességre tegyen szert ásás közben. Ez viszont nem jelenti azt, hogy védtelen lenne. A hatalmas és fogazott szája ugyanis a bejárat egy ugyanilyen szörnyű gyomorhoz. A lény áldozatainak javát egészben nyeli le, hogy utána több nap alatt eméssze meg őket. Azokat az ellenfeleket pedig, akik nem férnének bele a szájába először szétlapítja a farkának erőteljes csapásaival.

A nagy tömege ellenére a Mawloc felettébb ürge és képes a méretét meghazudtoló kecsességgel kitérni a rá lőtt lövedékek elől. Az ilyen teljesítmény még hihetlenebbnek tűnik, ha figyelembe veszi az ember, hogy szinte teljesen vak és így az oldalán lévő nyomás érzékelő szervek által szolgáltatott információkra támaszkodik.



Annyira kifinomultak a Mawloc érzékszervei, hogy képes a

földön és a vízen átfutó nyomáshullámokat is értelmezni, így alakítva ki egy folyamatosan változó és sokrétű képet a körülötte lévő világról. Ez a képesség teszi lehetővé neki, hogy még akkor is üldözze az áldozatát, amikor mélyen a föld alatt van. Még a legkisebb felszíni rezgés is tömérdek információt szolgáltat a számára, így lehetővé téve neki, hogy elkapja a kiszemelt áldozatát félelmetes gyorsasággal és hihetetlen pontossággal –minél folyamatosabb és ritmikusabb a jel, annál biztosabban képes azt bemérni. Egy rémült szívverés például olyan a számára, mint egy jelzőfény. Így gyakran az áldozat saját félelme az, ami elárulja a helyzetét és a saját pusztulásához vezet.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mawloc	3	0	6	6	6	4	3	8	3+

**Egységtípus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kötött Váz (Bonded Exoskeleton), Karmok és Fogak (Claws and Teeth)

**Speciális Szabályok:** Becsapódás (Deep Strike), Rettenthetetlen (Fearless), Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed), Gerilla Taktika (Hit and Run)

**Terror a Mélyből (Terror from the Deep):** Ha a Mawloc a Becsapódás (Deep Strike) szabályok szerint érkezik és vagy más modellre szóródik, akkor ne dobj a Becsapódási Hiba (Deep Strike Mishap) táblázaton, hanem tedd a következőt:

Helyezd el a nagy sablont (large blast) ott, ahol a Mawloc előjön. Minden osztag, amely a sablon alatt van elszenved annyi 6-os erejű AP 2-es találatot, ahány modelleje a sablon alatt van. A járműveket mindig a hátsó (rear) páncélján éri a találat. Ha bármely osztagnak még van túlélő modelleje a sablon alatt a találatok lejátszása után, akkor mozgasd azokat annyival odébb, hogy ne legyenek a sablon alatt és maradjanak koherenciában. A közelharcoló osztagoknak talapatkontaktusban kell maradniuk ha lehetséges, de más modelleket nem lehet 1"-nél közelebb rakni ellenséges modellekhez. A járművek a mozgatás után ugyanabba az irányba néznek, mint amerre a mozgatás előtt is. Minden modell, amit nem lehet arrébb mozgatni veszteségként le kell venni. Miután megtörténtek a mozgatások cseréld ki a nagy sablont (large blast) a Mawlocra.

**Ásás (Burrow):** A Mawloc bármelyik mozgási fázisában (movement phase) dönthet úgy, hogy újra beássa magát, feltéve, hogy nincs lekötve közelharcban. Ha a Mawloc beássa magát, akkor vedd le az asztalról és helyezd tartalékba (reserve). Automatikusan megérkezik a következő mozgási fázisodban (movement phase) a Becsapódás (Deep Strike) szabályok szerint.

Megjegyzendő, hogy a Mawloc nem jöhet a Becsapódás (Deep Strike) szabályok szerint és áshatja be magát (Burrow) ugyanabban a körben.

# Tervigon



A Tervigon egy hatalmas lény egy olyan óriási, tuskés páncéllal, amely egy duzzadt hasat takar. Három pár lábon áll, viszont ha úgy hozza szükség, akkor képes a súlya javát a hátsó lábaira helyezni és a karmaival véres rendet vágni maga előtt. Viszont távolról sem szabad alábecsülni – a páncélja ugyanis több fullánkvetőt is rejt, amelyekkel figyelemre méltó távolságra képes löni.

Am függetlenül attól, hogy milyen félelmetes a fegyverzete, a Tervigon valódi fenyegetése benne rejlik. Ugyanis mindegyikük egy élő inkubátor, amelynek páncélja alatt több tucatnyi Fullánk szunnyad. Bármelyikük képes előhívni szunnyadó ivadékait, amikor csak akarja. Így van az, hogy ha valaki egy Tervigonnal néz szembe, akkor azt hamarosan Fullánkok egész áradata lepi majd el. Egy higgadt ellenséges parancsnok egyetlen lehetősége arra, hogy megfékezze ezt a horrort az, hogy ha minden nehéz fegyverével a Tervigonra összpontosít – ha meghal, akkor a bekövetkező szimbiotikus visszacsapás megöli a kicsinyeit is.

Amikor a Kaptár Flotta az úrben utazik, akkor a többi Tiranida lényvel ellentétben a Tervigonok nem alszanak. E helyett a hajók barlangszerű folyosóján bolyonganak, és ha ellenséget észlelnek, akkor azonnal képesek egy hordányi felbőszült Fullánkot előhívni a betolakodók feltartóztatására, miközben a szinaptikus kapcsolatukkal újabb harcosokat ébresztenek fel.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tervigon	3	3	5	6	6	1	3	10	3+

**Egységtípus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kötött Váz (Bonded Exoskeleton), Karmok és Fogak (Claws and Teeth), Fullánkvető (Stinger Salvo)

**Speciális Szabályok:** Szinapszis Lény (Synapse Creature), Pszi Használó (Psyker), Leárnyékolás (Shadow in the Warp)

**Fullánkok Szülése (Spawn Termagants):** A Tervigon képes Fullánkokat szülni (Spawn Termagants) a Tiranida játékos mozgási fázisában (movement phase) mielőtt mozgott volna – még akkor is, ha közelharcban van. Ha így cselekszik, akkor dobj 3D6-al. Helyezz el egy új osztag Fullánkot (Termagant) úgy, hogy egyik modell sincs messzebb a Tervigontól 6"-nél – az osztag létszáma egyenlő az összesített dobásod értékével. Az új osztag modelljeit nem lehet járhatatlan terepre és ellenséges modell 1"-es körzetébe helyezni. Ha valamiért nem tudod elhelyezni az osztag egyes modelljeit vagy egyszerűen nincs megfelelő modelled, akkor a felesleges modelleket el kell távolítani. A leszült osztag ezek után normálisan mozoghat, lőhet és rohamozhat. A Tervigon által szült osztag minden szempontból megegyezik a Troop részlegben található Fullánk (Termagant) osztaggal és így is kell kezelni minden küldetés és speciális szabály szemszögéből. A leszült modellek nem rendelkeznek bio átalakulásokkal (biomorph) és mindig Húsfúrókat (Fleshborer) viselnek.

Ha bármilyen duplát dobsz a leszülendő osztag létszámának meghatározásakor, akkor a Tervigon ideiglenesen kimerítette a lárva tartalékait – az osztag normálisan játékba jön, de a Tervigon nem próbálkozhat újabb szüléssel a játék hátralévő részében.

**Ősanya (Brood Progenitor):** Minden Fullánk (Termagant) osztag, akár szült vagy normál, amely a Tervigon 6"-es körzetében van használhatja az ő Ld értékét bármilyen teszthez, amit tenniük kell. Továbbá megkapják a Tervigon mérgezacskóinak (toxin sacs) és adrenalin mirigyének (adrenal glands) az előnyeit is (ha rendelkezik ilyennel a Tervigon), valamint megkapják az Ellentámadás (Counter-attack) szabályt is.

Ha egy Tervigon meghal, akkor minden Fullánk (Termagant) osztag, akár szült vagy normál, amely a Tervigon 6"-es körzetében van azonnal elszenved 3D6 3-as erejű AP – találatot.

**Pszi Erők:** Uralom (Dominion)

# Tyrannofex

Kétség sem férhet hozzá, hogy a hatalmas Tyrannofex létezésének egyetlen célja a pusztítás. Tucatnyi kitin páncélba burkolva és három pár masszív lábra támaszkodva ugyanolyan megállíthatatlan, mint a fémből vagy más technológiával készült harci gépek.

A Tyrannofex egy élő erődítmény páncélatával és kitartásával rendelkezik és a fegyverei mennyiségben és pusztításban is messze felülmúlják az ellenségei legerősebb harci tankjait. A vastag kitinlemezei között megbúvó fullánkvetők például figyelemreméltó gyalogság elleni tűzzel látják el. Ám még rosszabb, hogy a testében több tenyésztő kamra is található, ahol mindenféle veszedelmes organizmust dédelget, amiket kilőhet bárkire, aki olyan ostoba, hogy a közelébe merészkedjen. Mindezek ellenére viszont a fő fegyvere egy hatalmas ágyú, a legnagyobb és legpusztítóbb Tiranida fegyver, amit egy bio titánnál kisebb lény viselhet. Ennek a fegyvernek a pontos természete minden lénynél más és más, viszont mindegyik a Tiranida bio fegyverek csúcsát jelképezi és éppolyan hatásos, mint amennyire idegen a kivitelezésében.

A természeténél fogva a Tyrannofex egy lomha bestia és könnyen le tudják teríteni egy elhúzódozó közelharcban, ha az ellenfél hajlandó szembenézni a figyelemreméltó rövid távú fegyvereivel. Viszont ez a nyilvánvaló gyengeség nem kerülte el a Kaptár Elme figyelmét sem. Ha ugyanis a Tyrannofex veszélyben érzi magát, akkor képes egy jelző ferromont kibocsátani. Ez odavonzza a többi Tiranida létformát és így biztosítja azt, hogy a Tyrannofex nem sokáig nélkülözi a közelharcban jártasabb lények segítségét. Miután pedig az ellenfelet laposra verte a Tyrannofex, felszabdalta egy adag Kaszás vagy darabokra lőtte egy csoport Fullánk, a Tyrannofex visszatérhet a fő feladatához – cafatokra lőni az ellenfelet a félelmetes bio fegyvereivel.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tyrannofex	3	3	6	6	6	1	3	8	2+

**Egységtípus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Páncélozott Váz (Armoured Shell), Karmok és Fogak (Claws and Teeth), Fullánkvető (Stinger Salvo), Tor Raj (Thorax Swarm) (elektromos lárvákkal [elektroshock grubs])

**Törő Ágyú (Rupture Cannon):** Minden alkalommal, amikor a törő ágyú tüzel, két különböző, ágyúgolyó nagyságú lövedéket lő ki gyorsan egymás után. Az első egy felpuffadt kullancs, amely kidurran a becsapódáskor és vastagon betéri a célpontot egy olajos anyaggal. A második egy áthatolhatatlan páncéllal rendelkező mag. Amint a mag becsapódik a célpontba beborítja a kullancs maradéka. A látszólag ártalmatlan folyadékok azonnal lebontják a kemény magot és egy olyan erőteljes berobbanást eredményeznek, amely képes kifordítani akár a páncélozott járműveket is.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Törő Ágyú (Rupture Cannon)	48"	10	4	Assault 2

**Sav Tömlő (Acid Spray):** Ez a fegyver nagy mennyiségű savat tárol, amely képes pillanatok alatt lebontani a szerves anyagokat. Ezt a savas egyveleget a Tiranidák áldozataira öntik, félelmetes könnyedséggel átégetve a páncélokot, és egy felismerhetetlen masszává alakítva mindenkit.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Sav Tömlő (Acid Spray)	Template*	6	4	Assault 1

\* A Sav Tömlő (Acid Spray) *elsütéséhez helyezd úgy a sablont, hogy a szűk vége legfeljebb 12"-re van a fegyver csövétől és a szélesebb vége nincs közelebb a fegyverhez, mint a szűkebb vége. Utána a Sav Tömlőt (Acid Spray) úgy kell kezelni, mint minden más template-s fegyvert.*

**Húsfúró Boly (Fleshborer Hive):** A húsfúró boly egy egész kolónia ugyanabból a húsfúró rovarból, amely a Fullánkok húsfúróiban található. Ezek a fogazott bogarak ezernyi lárvát raknak le és félelmetes gyorsasággal kelnek és fejlődnek ki. A húsfúró bolynak valójában muszáj időnként kiengednie a rovarokat, különben a Tyrannofex szétdurranna a belsejében szaporodó apró lényektől.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Húsfúró Boly (Fleshborer Hive)	12"	4	5	Assault 20

**Speciális Szabályok:** Rettenthetetlen (Fearless), Természetes Ösztön – Lesben Állás (Instinctive Behaviour – Lurk)

# Spóra Kapszulák

## Mycetic Spores



A Tiranida támadás korai szakasza gyakran abból áll, hogy Spóra Kapszulák hullámai szállnak alá az égből. Ezekből a páncélozott tárolókból ugyanis több ezernyi dobnak a bolygó légkörébe a bolygó körül keringő Kaptár Hajók. Ezek a kapszulák kimondottan arra vannak kialakítva, hogy elviseljék a légkörbe való belépést és megvédjék a halálos rakományukat a becsapódástól. Sokszor tévesen meteoroknak nézik őket a civilek, de a tapasztalt katonák hamar felismerik a jellegzetes tűzcsíkot, amit a légkörbe való belépéskor hagynak maguk után. Miután belépett a légkörbe, a Spóra Kapszula megváltoztatja az alakját, hogy lassítsa a zuhanását. Ezek a feláldozható lények földet érés után nem sokkal el is pusztulnak, de mindegyikük egy osztag veszélyes ragadozót hordoz magában, általában Kaszásokat vagy Génorzókat, akik előtörve a romokból elkezdnek prédát vadászni.

Minél mélyebbre jutnak a Tiranidák a galaxisban, annál ügyesebb a Kaptár Elme a Spóra Kapszulák használatában. A legújabb változatokon például védő lemezek vannak az érzékelő idegeik felett. Ezek a lemezek elégnak a légkörben és az így szabaddá váló érzékszerveivel a Spóra Kapszula képes bemérni a Liktörök által hátrahagyott feromon jelet és módosítani a röppályáját az utolsó pillanatokban, hogy minél pontosabban juttassa célba a rakományát. Más variánsok viszont két egymásba ágyazott lényből állnak. Amikor a Spóra Kapszula becsapódik és a külső réteg elhal, akkor az oldalai leválnak és egy második szimbióta bukkan elő, aki a halott elődje maradványaiból táplálja erőteljes bio fegyverét és megtámad mindenkit, aki a közelben tartózkodik.

Ezek a kiegészítések fontos részévé teszik a Spóra Kapszulákat a Tiranidák fő támadásainál. A Kaptár Elme immár képes villámgyorsan utánpótlást küldeni a kulcsfontosságú helyekre és megvédeni a támadás fontos résztvevőit az ellenséges tűztől az utolsó pillanatig. Kevés erődítmény, függetlenül attól, hogy mennyire felkészült, képes ellenállni egy ilyen támadásnak. Sok erősen védett bástya esett már el, amikor egy Spóra Kapszula földre csapódott és egy Carnifex tört elő belőle, hogy közvetlen közléről megrohamozza a falait.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Spóra Kapszula (Mycetic Spore)	2	2	6	4	3	1	3	5	4+

**Egység típus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Keményített Páncél (Hardened Carapace), Ostor (Lash Whip)

**Szaggató Csápok (Ripper Tentacles):** A szaggató csápok erős izmokból álló nyúlványok, amelyek a Spóra Kapszulából törnek elő prédát után kutatva. Vonzódva a mozgáshoz, a szaggató csápok képesek több ellenfelet is leteríteni egyetlen suhintással, vagy egyetlen áldozat köré csavarodva összezúzni azt vagy elvonszolni a spóra fogas szájához.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Szaggató Csápok (Ripper Tentacles)	6"	6	-	Assault 6

**Speciális Szabályok:** Rettenthetetlen (Fearless), Becsapódás (Deep Strike)

**Limitált Értelme (Limited Sentience):** A Spóra Kapszulák minimális intelligenciával rendelkeznek és mindenkit megtámadnak.

A Spóra Kapszulára (Mycetic Spore) nem vonatkozik a Természetes Ösztön (Instinctive Behaviour) szabály. A Spóra Kapszula (Mycetic Spore) automatikusan megtámadja a legközelebbi ellenséges osztagot, ha az nincs közelharcban.

**Szállító Spóra (Transport Spore):** A Spóra Kapszula (Mycetic Spore) mindig tartalékban (reserve) kezdi a játékot és a Becsapódás (Deep Strike) szerint érkezik. Ha a Spóra Kapszula (Mycetic Spore) bejövételkor járhatatlan terepre vagy egy másik modellre szóródik, akkor csökkentsd annyival a szóródást, hogy elkerülje az akadályt.

A Spóra Kapszula (Mycetic Spore) egy legfeljebb 20 fős osztagot vagy egy Szörnyeteget (Monstrous Creature) képes szállítani. Miután a Spóra Kapszula (Mycetic Spore) leszállt, minden modell köteles kiszállni belőle úgy, hogy egy modell se legyen tőle 2"-nél messzebb. Azokat a modelleket, amelyeket nem lehet lerakni járhatatlan terep miatt vagy azért, mert így 1"-nél közelebb kerülnének egy ellenséges modellhez, le kell venni veszteségként. Az az osztag, amely egy Spóra Kapszulával (Mycetic Spore) érkezik, nem mozoghat vagy rohamozhat abban a körben, amelyikben leérkezett, de rendszeren lőhet vagy futhat (run).

**Mozdulatlan Kapszula (Immobile Pod):** A Spóra Kapszula (Mycetic Spore) semmilyen okból kifolyólag nem mozdulhat meg azután, hogy játékba jött. Sosem vetheti földre magát (go to ground) önszántából vagy más miatt – és nem konszolidálhat vagy hajthat végre mézárálást (sweeping advance) közelharc után.

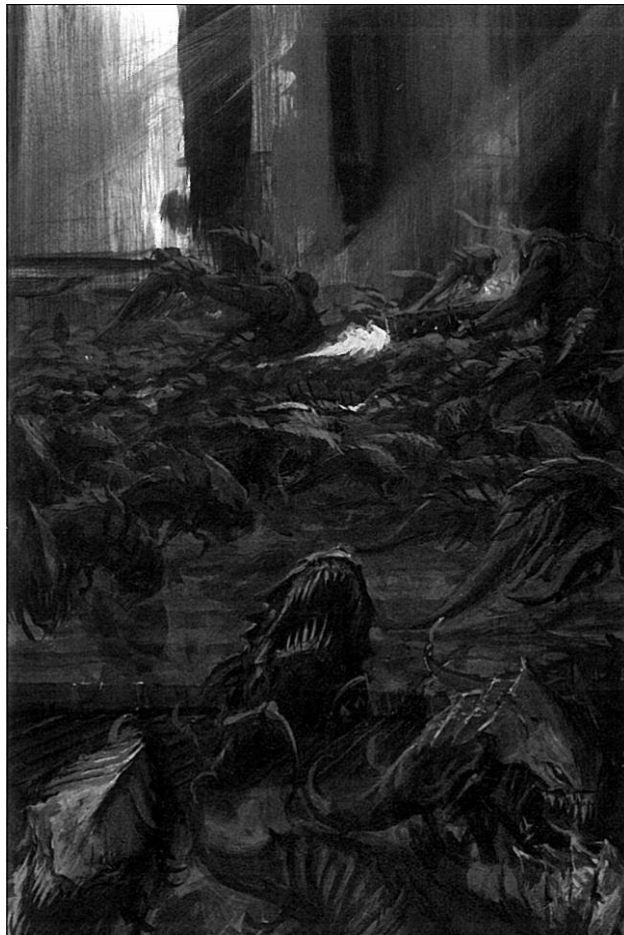
# Szaggató Raj

Ripper Swarm

A Szaggató Raj egy féregszerű Tiranida lények sokaságából álló hullám, amelyet a csillapíthatatlan étvágy vezérel. Mindegyik Szaggató nem több egy hegyes fogakban végződő páncélozott kígyónál. Teljesen esztelenek és elpusztulnak, ha megszakad a kapcsolatuk a Kaptár Elmével, de amíg az irányítása alatt vannak, addig hajthatatlanok és igazi fenyegetést jelentenek.

Attól a pillanattól kezdve, hogy a Tiranida Kaptár Flotta eléri a bolygó felszínét több milliárdnyi falánk organizmust szabadítanak rá a környezetre. A legtöbben ezek közül Szaggatók, akik megállíthatatlanul haladnak előre és folyamatosan szaporodnak, ahogy mindent felfalnak, ami az útjukba kerül. Az ilyen rajok szorosan a Tiranida előrenyomulás sarkában vannak, felfalva mindkét fél halottjait és sebesültjeit komor hatékonysággal és határtalan eltökéltséggel. A Szaggatók lendületes és makacs lények és könnyen képesek náluk sokkal nagyobb lényeket is földre kényszeríteni. Ha egyikük álkapcsa egyszer ráharap az áldozatára, akkor azt addig el nem engedi, amíg egy nagy adag hús le nem válik róla vagy a ő maga meg nem hal.

A Szaggatókat idővel azonban újra magába olvasztja a Kaptár Flotta. Önként vetik bele elhízott testüket a hatalmas emésztő medencékbe ahol lebontják őket és az általuk elfogyasztott biomasszát egy kásás anyaggá, amivel az űrben lévő bio hajókat táplálják és végül bonyolultabb Tiranida létformákat hoznak létre belőle. A Tiranida invázió későbbi szakaszaiban a Szaggatók a Kaptár Flotta fő eszközei egy világ bekebelezéséhez. Ellenállás nélkül ugyanis a prédá világ minden biomasszáját felfalják, nem hagyva hátra más maguk után, csak egy kietlen pusztaságot.



## Éghasító Raj (Sky-slasher Swarm)

Habár a Szaggatók a legegyszerűbb Tiranida lények egyike, a különböző rajok gyakran eltérő karakterisztikával rendelkező változatokat produkálnak. A szárnyas Szaggató, más néven az Éghasító azonban felettébb gyakori. Függetlenül az eredetüktől és a céljuktól, minden Szaggató ugyanolyan halálos és nem lebecsülendő. A Kha'rulli égi bányákat például teljes egészében ellepték az Éghasítók és a légvédelmi ágyúk, amelyek olyan hatékonyak bizonyultak a nagyobb Tiranida lények ellen, nem tudtam mit kezdeni a kisebb Szaggatók sokaságával.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Szaggató Raj (Ripper Swarm)	2	2	3	3	3	2	4	5	6+
Éghasító Raj (Sky-slasher Swarm)	2	2	3	3	3	2	4	5	6+

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry) (az Éghasító Raj [Sky-slasher Swarm] Ugró Gyalogság [Jump Infantry])

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kitin (Chitin), Karmok és Fogak (Claws and Teeth), Szárnyak (Wings) (csak az Éghasító Raj [Sky-slasher Swarm])

**Speciális Szabályok:** Rettenthetetlen (Fearless), Rajok (Swarms), Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed)

**Esztelen (Mindless):** A Szaggatók faló organizmusok kevés önálló agyi funkcióval és hamar elpusztulnak a Kaptár Elme felügyelete nélkül.

Ha egy Szaggató Raj (Ripper Swarm) vagy Éghasító Raj (Sky-slasher Swarm) 12"-nél messzebb van egy Szinapszis Lénytől (Synapse Creature) a kör elején és elrontja az Ld tesztet, amit a Természetes Ösztön (Instinctive Behaviour) miatt kell tennie, akkor minden egyes potért, amivel elbukta a tesztet elszenved 1 sebet (wound), amik ellen nem tehet semmilyen mentőt (save).

**Alagút Raj (Tunnel Swarm):** Némely Szaggató Rajok arról ismertek, hogy beásva magukat a föld alá ugyanolyan gyorsan tudnak közlekedni, mint mások a felszínen. Ezek a rajok csakis akkor törnek elő, ha friss prédát érznek a felszínen.

Az Alagút Raj (Tunnel Swarm) fejlesztéssel ellátott Szaggató Rajok (Ripper Swarm) rendelkeznek a Becsapódás (Deep Strike) szabállyal.



# A Rajvezér

The Swarmlord



A Kaptár Elme által létrehozott több milliárdnyi lény között létezik egy, amely egyidős magával a Tiranida fajjal. Ez a lény a Tyrannus bioforma csúcsa, az ultimatív közvetítője a Kaptár Elme akaratának. Ez a lény olyan egy Tyrannusnak, mint egy Tyrannus egy Fullánknak. Ez a lény egész birodalmakat fosztott ki és egész civilizációk kiirtását felügyelte. Világok legendás pusztítója és tucatnyi neve van. Ő a Kaptár Elme Tyrannus vezére, a Nagy Pusztító Hírnöke és a Kha'la Birodalom Pusztítója. A Birodalom, ennek az ősi ragadozónak a legújabb prédája, csak Rajvezérként ismeri és a galaxisra leselkedő legnagyobb Tiranida fenyegetésként tekint rá.

Ez Első Tiranida Háború óta a Rajvezér véres utat vágott magának a galaxisban. Ő a felelős a Megyre Rendszer Megcsonkításáért, a Brynarr faj kihalásáért és Waaagh! Gorgluk elnyeléséért. Nem elég, hogy ezek az események más évszázadokban történtek, de ráadásul mindegyiket más Tiranida Kaptár Flotta követte el. Ebből arra lehet következtetni, hogy a Rajvezérnek olyan erős a kapcsolata a Kaptár Elmével, hogy az képes áthidalni akár a Kaptár Flották közötti fizikai távolságot is. Ha pedig elesne a harcmezőn, akkor a Kaptár Elme újra magába olvasztja az elméjét a szinapszis hálón keresztül. A Rajvezér így sosem hal meg és mindig újra növeszthető, hogy szembeszálljon az ellenséggel, minden alkalommal egyre erősebben.

A Rajvezér reinkarnációja látszólag egy stressz által kiváltott reakció, ami akkor következik be, ha a Kaptár Flotta már nem képes pusztán fizikai és biológiai adaptációval legyőzni az ellenfelet. Valójában kimondottan arra lett létrehozva, hogy túljárjon az ellenfél eszén. Ennek érdekében más Tiranida lényekkel ellentétben egy szikrányi autonómiával is rendelkezik. Kombinálva a saját leleményességét az eonok alatt felhalmozott taktikai tudásával, olyannyira ravasz a Rajvezér, hogy Macragge Ostromakor többször is képes volt kicselezni a legendás taktikusok hírében álló Ultragárdistákat.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Rajvezér (The Swarmlord)	9	3	6	6	5	6	4	10	3+

**Egységtípus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kötött Váz (Bonded Exoskeleton)

**Csont Szabályák (Bone Sabres):** A Rajvezér négy fogazott pengét forgat. Mindegyik belsejében egy kristályos anyag van, amely kinyúlik a külsejére is. Ezek az idegen kristályok nem honosak ebben a galaxisban és a csont szabályákat pusztító erő járja át, ami akár az adamantium lemezeket és az energia mezőket is képes könnyedén átvágni.

A Csont Szabályák (Bone Sabres) támadásai Azonnali Halált (Instant Death) okoznak, függetlenül a célpnt T értékétől. Továbbá minden sikeres sebezhetetlenségi mentőt (invulnerable save), amit a Csont Szabályák (Bone Sabres) ellen tesznek újra kell dobni.

**Speciális Szabályok:** Szinapszis Lény (Synapse Creature), Pszi Használó (Psyker), Leárnyékolás (Shadow in the Warp)

**Hárítás (Blade Parry):** A rajvezér a pengéivel olyan gyorsan képes háritani, hogy az ellenfeleinek szinte lehetetlen eltalálniuk.

A Rajvezér (The Swarmlord) 4+-os sebezhetetlenségi mentővel (invulnerable save) rendelkezik közelharcban.

**Pszi Szörnyeteg (Psychic Monstrosity):** A Rajvezér (The Swarmlord) 18"-es szinapszis távval (synapse range) rendelkezik. Továbbá a Rajvezér (The Swarmlord) körönként 2 pszi erőt (psychic power) képes alkalmazni.

**A Raj Vezetője (Swarm Leader):** A lövészi fázisod (shooting phase) elején a Rajvezér (The Swarmlord) felruházhat egy 18"-en belüli baráti osztagot a következő szabályok egyikével: *Éles Érzékek (Acute Senses)*, *Preferált Ellenfél (Preferred Enemy)* vagy *Ádáz Roham (Furious Charge)*. Ezek az előnyök a köröd végéig érvényesek.

**Idegen Ravaszság (Alien Cunning):** Amíg a Rajvezér (The Swarmlord) él, addig köteles vagy +1-et hozzáadni a tartalék (reserve) dobásaidhoz. Továbbá bármely osztag, amely átkarolással (outflank) érkezik, újradobhatja az arra vonatkozó kockát, hogy melyik oldalon jön be.

**Pszi Erők:** Az Iszonyat (The Horror), Élet Lopás (Leech Essence), Paroxysm, Pszi Üvöltés (Psychic Scream)

# Öreg Egyszemű

Old One Eye

Az Öreg Egyszeműkén ismert Carnifex egy élő pusztító gépezet. Amikor a Behemoth Kaptár Flotta leszállt Calth barlang világára, akkor ő volt a Tiranida roham élén. Átgázolt a védőkön, úgy dobta félre a Birodalmi Gárdistákat és a Lemán Russ tankokat is, mintha csak irritáló rovarok lettek volna. Csakis a legerősebb fegyverek voltak képesek lelassítani a bestiát és a mai napig visel olyan lövésekből származó sebeket, amelyeknek egyből meg kellett volna ölniük. A legjellegzetesebb ezek közül a páncélozott fején húzódozó plazma égési seb, egy rég elfeledett Birodalmi hős bátorságának testamentuma, aki egy plazma pisztollyal eltalálta a lény szemét és azon keresztül az agyát. Ez volt az a lövés, amely végül megfékezte a Carnifex ámokfutását, az első alkalom, hogy ez egyáltalán bárkinek is sikerült.

Öreg Egyszemű legendája ott véget is érhetett volna, ha nincs egy csapat csempész, aki rátalál a fagyott testére évtizedekkel később. Abban reménykedve, hogy gyorsan meggazdagodnak a tetem eladásából elkezdték kiolvasztani a fagyott Carnifexet, de már eközben elkezdtek gyógyulni a sebei. Elszakítva a Kaptár Elme irányító jelenlététől Öreg Egyszemű úgy ébredt, hogy csakis a gyilkolási vágy fűtötte. Az egyetlen ép szeme éhesen nézett a csempészekre, akiknek arra sem volt idejük, hogy felfogják azt, hogy a bestia él, mielőtt lemészárolta őket.

Kiengedve a jeges börtönéből, Öreg Egyszemű Calth jégviharos mezőit járta préda után kutatva. Az Ultramar rendszer maradékához hasonlóan akkoriban Fullánkok csoportjai rejtőztek a barlangok mélyén és a Génorzó fertőzések mindennaposak voltak Behemoth legyőzésétől függetlenül. Ezek a lények vonzódtak hozzá, mert a Carnifexben egy erős alfa vezért láttak. Az egész bolygón nem sokkal ezután konvojok tűntek el, lakókupolák semmisültek meg és egész településeket mészároltak le.

Calth segélyhívásai nem találtak süket fülekre és Az Ultragárdisták Telion Felderítő Őrmestere, az Első Tiranida Háború veteránja válaszolt rájuk. Nem tartott sokáig a Felderítő Őrmesternek prédája nyomára bukkania, de se golyó se penge nem fogott rajta. Ahogy Telion harcosait széttűzták a Carnifex hatalmas karmai, az Őrmesternek valahogy sikerült egy egy a millióhoz esélyű lövéssel eltalálnia a lény üres szemeödrét. A hatalmas bestia felüvöltött a fájdalomtól és a dühöd tombolásával beleesett egy barlangos szakadékba. Habár Telion keresést indított a lény teteméért, sosem találták meg.

Azóta elszórt jelentések vannak Öreg Egyszemű újra felbukkasáról csak azért, hogy utána egy vakmerő hős leterítse. Valójában, ha minden történet igaz, akkor már tucatszor megölték, ám mindig hatalmas veszteségek árán. Senki sem ismeri Öreg Egyszemű valódi sorsát; vannak, akik úgy vélik, hogy már rég halott és az ilyen történetekkel csak a rakoncátlan gyerekeket ijesztgetik. Viszont a szóbeszéd maradt, miszerint Öreg Egyszemű leírásának megfelelő lényeket láttak szerte az Ultramar rendszerben és azon túl. Ha ez ugyanaz a lény, akkor nem tudni, hogy hogyan szökött meg Calth rabságából, de az tény, hogy ahol Öreg Egyszeműt látják, ott vérengzés és pusztítás követi.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Öreg Egyszemű (Old One Eye)	3	3	10	6	4	1	4	8	3+

**Egységtípus:** Szörnyeteg (Monstrous Creature)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Kötött Váz (Bonded Exoskeleton), Kasza Penge (Scything Talons), Zúzó Karmok (Crushing Claws)

**Speciális Szabályok,** Rettenthetetlen (Fearless), Élő Faltörő Kos (Living Battering Ram) (Lsd a Carnifex bejegyzésénél).

**Gyors Regenerálódás (Rapid Regeneration):** Öreg Egyszemű teste folyamatosan regenerálja magát, összezárva és begyógyítva a halálos sebeket.

A köröd elején, amíg Öreg Egyszemű (Old One Eye) él, dobj D6-al minden elvesztett sebe (wound) után. Minden 5-ös és 6-os dobás után Öreg Egyszemű (Old One Eye) visszagyógyul egy sebet (wound).

**Eszeveszett Tombolás (Berserk Rampage):** Öreg Egyszemű (Old One Eye) közelharcban minden sikeres találati (To Hit) dobás után tehet egy azonnali extra támadás ugyanazon osztag ellen. Ezek az extra támadások nem generálnak újabb támadásokat.

**Alfa Vezető (Alpha Leader):** Minden 12"-en belül lévő baráti osztag használhatja Öreg Egyszemű (Old One Eye) Ld értékét bármilyen Morál és Ld teszthez.

# Malan'tai Végzete

The Doom of Malan'tai



Az Eldák Malan'tai Végzete nevű legendája nemcsak egy egész mestervilág haláláról, hanem az azt kiváltó Tiranida szörnyetegről is szól – számukra a kettő egy és ugyanaz. A történet egy olyan lényről mesél, amelyhez hasonlót még nem láttak, egy szörnyről, amely nem húsból és vérből, hanem magából az áldozatainak életerejéből táplálkozik. A Látnokok egy lelkek elnyelőjéről beszélnek, egy vámpírról, aki az élet és a pszi erő utolsó szikráját is kiszívja áldozatából, nem hagyva hátra mást, csak halált és a lelketlen kárhozatot. Az Eldák szemében viszont ez a sors rosszabb a halálnál is.

A Naga Kaptár Flotta megsemmisítése után egy Tiranida biohajó egy maréknyi Spóra Kapszulát lőtt ki Malan'tai felé, mielőtt belehalt volna sérüléseibe. Az Eldák azokat a lényeket próbálták elsőként megölni, amelyeket a legnagyobb fenyegetésként láttak, de túl későn eszméltek rá, hogy az igazi fenyegetést nem a szellemcsont terméiket megmérgező Venomok, vagy a kristály kupoláikat összetörő Carnifexek jelentették, hanem az a vámpírszerű lény, amely ellenállás nélkül lakomázott a világuk szívében.

A Malan'tai Végzete a Zoa létforma egy egyedi adaptációja volt. A hatalmas koponyáját és gyenge testét egy nagy, gerincszerű kinövés támasztotta meg, amely a hátából tört elő. Ez a lény koponyája fölé nyúlt ki, csuklyát formálva és több bordaszerű karom is kinőtt az oldalából, amelyeken keresztül pszi erő áramlott. Ezt a furcsa felépítést használva a Malan'tai Végzete összpontosította a pszi hatalmát és elszívta a körülötte lévő életerejét. Erőteljesen pszi aktív fajként viszont az Eldákra sokkal inkább hatottak a lény képességei. Úgy tartják, hogy az Eldák érezték azt, ahogy a halhatatlan lelküket kitépik a testükből.

Ahogy a Malan'tai Végzete táplálkozott, úgy lett egyre erősebb. Az elszívott életerő hatalmas energiataralékkal ruházta fel, amit az amúgy is figyelemre méltó pszi képességei erősítésére tudott használni. Belakmározva a mestervilág

végtelenség hálójából szinte megállíthatatlan lett és elég erővel rendelkezett ahhoz, hogy szétzúzzon Elda harcosokat, kettőtörjön lidércsont harci gépeket és tornyokat döntsön le akaratának legkisebb kinyilvánításával. A maréknyi Elda túlélő nem tehetett mást, mint elmenekülni Malan'tairól, egy mestervilágról, amelyet évekkel később üresen és élettelenül találtak meg az űrben lebegve. A pusztulását okozó visszatartó lénynek azonban nyomát sem lették...

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Malan'tai Végzete (The Doom of Malan'tai)	4	4	X	4	4	4	3	10	5+

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Megerősített Kitin (Reinforced Chitin), Karmok és Fogak (Claws and Teeth)

**Speciális Szabályok:** Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed), Pszi Használó (Psyker), Leárnyékolás (Shadow in the Warp), Rettenthetetlen (Fearless), Warp Mező (Warp Field) (Isd a Zoa [Zoanthrope] bejegyzésénél)

**Lélek Szívás (Spirit Leech):** Minden lövés fázis elején (beleértve az ellenfélét is), minden nem jármű osztagnak, amely 6"-en belül van a Malan'tai Végzetétől (The Doom of Malan'tai) köteles 3D6-al Ld tesztet tennie. Ha a teszt sikertelen, akkor annyi sebet szenvednek el, amennyivel elvették a tesztet (páncélmentők [armour save] nem tehetők ezen sebek ellen).

**Életerő Elszívás (Absorb Life):** A Malan'tai Végzete (The Doom of Malan'tai) azonnal +1 W-t kap (maximum 10-ig) minden okozott seb után.

**Pszi Erő (Psychic Strength):** A Malan'tai Végzetének (The Doom of Malan'tai) az S értéke mindig megegyezik a W értékével. Így, ha sebeket szenved el és csökken a W értéke, akkor csökken az S értéke is és fordítva.

**Pszi Erők:**

**Katakizma (Cataclysm):** A Malan'tai Végzete képes az elnyelt pszi erőből egy részt felhasználni arra, hogy egy mindent elpusztító robbanást hozzon létre. Ez egy pszi lövés a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Katakizma (Cataclysm)	24"	X	1	Assault 1, Large Blast

Ennek a pszi erőnek az ereje (Strength) megegyezik a Malan'tai Végzetének (The Doom of Malan'tai) W értékével.

Miután ezt az erőt használtad, de még mielőtt a Malan'tai Végzete (The Doom of Malan'tai) növelné a W értékét az Életerő Elszívás (Absorb Life) képessége miatt, a Malan'tai Végzete (The Doom of Malan'tai) elszenved D3 sebet, ami ellen semmilyen mentőt nem tehet.

# A Ragadozó

Deathleaper

Az emberiség összes fóbiája közül az ismeretlen és a láthatatlan az, amely a legnagyobb félelemmel bír. Szent Caspalen vallásos emberei pedig megismerték ezt a félelmet egyetlen Tiranida lény, egy magányos Liktör miatt, aki olyan ördögi hatékonysággal tevékenykedett, hogy sokan azt hitték, hogy egy Démon jött el megbüntetni őket. Olyan ügyesen kerülte el ugyanis a figyelmet ez a vadász, hogy az áldozatai csak akkor lettek rá figyelmesek, amikor a hátukba mélyesztette karmait. Az egész világon örök és felderítők tűntek el nyomtalanul csak azért, hogy néhány nappal később megtalálják őket arccal a sárban feküdvé átlukasztott koponyával és kiszívott aggyal. Nem sok idő telt el és Szent Caspalen védelmi erői minden árnyéktól megrettentek, minden idegen zajtól megijedtek és csakis a legnagyobb óvatossággal merészkedtek járőrözésre, mert rettegetek a rájuk leselkedő láthatatlan lénytől és az általa hozott szörnyű haláltól. Szent Caspalen katonái nevet is adtak ennek a vadásznak abban a reményben, hogy ezzel kordában tudják tartani félelmüket, egy nevet, amit csak suttogva mertek kimondani. Úgy hívták, hogy a Ragadozó.

A Ragadozó híre futótűzként terjedt a babonás lakosság között és minden elmeséléssel egyre nőtt az általa okozott pusztítás. Az biztos volt, hogy a Ragadozó a Leviathan Kaptár Flotta ultimatív orgyilkosa, de azt homály fedte, hogy ki a kiszemelt áldozata. Ez pedig csak növelte az emberek nyugtalanságát, mert lehet, hogy utánuk vadászott! Viszont a Ragadozó több volt, mint egy egyszerű orgyilkos; ezt a feladatot bármely Liktör el tudta volna végezni. A Ragadozót terrorfegyvernek hozták létre, arra, hogy aláássa az ellenség morálját és megtörje az akaratukat. Szent Caspalenen ösztönösen érezte, hogy a bolygó szellemi vezetőjének, Salem Bíborosnak a megölésével csak egy mártírt hozna létre, ezzel megerősítve az emberek akaratát a közelgő Kaptár Flotta ellen. E

helyett  
inkább



bejutott a Bíboros Katedrális bunkerébe, megölte a tanácsadóit és lemészárolta a testőreit, sértetlenül hagyván magát a vezetőt, akit a legközelebbi segédeinek a vére borított. Egy szörnyű vadászhoz hasonlóan a Ragadozó megismételte mindezt tíz napon keresztül, megkerülvén az egyre fokozottabb biztonsági óvintézkedéseket csak azért, hogy minden alkalommal karnyújtásnyira jusson a Bíboroshoz mielőtt elmenekült volna. Az a tudat, hogy a Tiranida orgyilkos bármikor megölheti több volt, mint amit Salem épelméjűsége el tudott volna viselni. A paranoiája és a megtört elméje pedig több kárt tett a Caspeláni védők moráljában, mint amit egy sima kivégzés bármikor is tehetett volna. Ahogy a terror és a zűrzavar szabadon tombolt, megérkezett a Leviathan Kaptár Flotta és a raj könnyedén lemészárolta a vezetőjük nélkül maradt prédájukat kizárólag a Ragadozó munkájának köszönhetően.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
A Ragadozó (Deathleaper)	9	3	6	4	3	7	4	10	5+

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Megerősített Kitin (Reinforced Chitin), Kasza Penge (Scything Talons), Hasító Karmok (Rending Claws), Kaméleon Bőr (Chameleonic Skin) és Hús Horgok (Flesh Hooks) (Isd a Liktör [Lictor] bejegyzésénél)

**Speciális Szabályok:** Átmozgás Terepen (Move Through Cover), Férge (Fleet), Lopakodás (Stealth), Gerilla Taktika (Hit and Run), Rettenthetetlen (Fearless), Feromon Nyom (Pheromone Trail) (Isd a Liktör [Lictor] bejegyzésénél)

**„Engem akar!” („It’s after me!”):** Jelölj ki a játék elején egy ellenséges karaktert, aki a Ragadozó pszichológiai támadásainak áldozata lesz. Dobj D3-al. Amíg a Ragadozó (Deathleaper) él, addig a kijelölt karakternek a dobott értékkel csökken az Ld-je.

**„Mi volt ez?” („What was that?”):** Minden ellenséges gyalogsági (Infantry) osztag a Ragadozó (Deathleaper) 12-es körzetében egy kockával kevesebbel (minimum egy) dob nehéz terep (difficult terrain) tesztet.

**„Hol van?” („Where is it?”):** Ha egy ellenséges osztag a Ragadozóra (Deathleaper) akar lőni, akkor először látótávot kell dobniuk az Éjszakai Harc (Night Fight) szabályainak megfelelően és felezve a dobott távot.

**„Hova lett?” („Where did it go?”):** Ha a Ragadozó (Deathleaper) több mint 1"-re fejezi be a mozgását bármely ellenséges modelltől, akkor dönthe úgy, hogy beleolvad a környezetébe. Ha így tesz, akkor vedd le a Ragadozót (Deathleaper) a pályáról és helyezd tartalékba (reserve). A következő Tiranida mozgási fázisban (movement phase) a Ragadozó (Deathleaper) újra játékba jöhet a Kaméleon Bőr (Chameleonic Skin) szabályainak megfelelően (Isd a Liktör [Lictor] bejegyzésénél).

**Gyilkos Csapás (Killing Strike):** A Ragadozó (Deathleaper) minden Hús Horgok (Flesh Hooks) és közelharc támadása bármilyen 5-ös és 6-os sebző (to wound) dobásnál hasítóknak (rending) számít.

# Mortrex Parazitája

The Parasite of Mortrex



A Birodalmi Mortrex erődítmény világ az Ultima Szegmentum egyik legerősebben védett bolygója volt – egy világ, ahol minden hegyoldalon erődítmények álltak és Próteusz osztályú bunkerek tarkították a tájat. Öt napon és öt éjszakán keresztül tartotta magát ez a figyelemre méltó védelem a Kraken Kaptár Flotta ellen. Viszont a Tiranida invázió tizedik napján egy Birodalmi Gárdista egy korábban sosem látott Tiranida lényre lett figyelmes – egy denevér szárnyú teremtményre, amely akkora volt, mint egy Tiranida Harcos. Az ismeretlen szörny minden figyelmeztetés nélkül nekiment az emberi fedezékeknek, villás farkának villámgyors szúrásaival támadva a Birodalmi Gárdistákat. Ez a fark egy üreges csőben végződött, hasonlóan a kígyók méregfogához. Viszont méreg helyett az áldozatba több tucat, ujjnyi nagyságú Szaggató parazitát fecskendezett. Habár a beültetett lények némelyike több óráig is szunnyadt az áldozatuk húzában, a legtöbbjük néhány szívverés alatt teljesen kifejlődött és belülről falta fel a gazdatestét. A fájdalmas halálsikolyok közepette pedig egy rajnyi Szaggató parazita törte át magát csontokon és húson, hogy kiszabaduljon a világba. A maroknyi túlélő az életéért futott és azon kevesek, akik visszajutottak a Birodalmi bástyáig egy új és félelmetes Tiranida lény hírért hozták magukkal, egy szörnyetegét, aki a még élő áldozataiba fecskendezte ivadékeit. Ezt a lényt hívták Parazitának és mindenki tudta, hogy szembekerülni vele a legszörnyűbb halál veszélyével jár.

Időről időre a Birodalmi Gárdistákat megtámadta a Mortrex Parazitája és minden áldozattal nőtt a Szaggatók áradata. Hamarosan már csak a páncélozott csapatok mertek kimenni az erődök falain kívülre. Viszont a fém vázak sem jelentenek menedéket a Szaggatók tengere és szárnyas szülőjük ellen. A Mortrex Parazitája ugyanis könnyedén feltépte a páncéllemezeket a gyémánt keménységű állkapcsával és ezután a Szaggatók könnyedén beözönltek a nyíláson. A szerencsétlen bent ülőket hamar összenyomta a beözönlő lények súlya és a

Gárdistákat darabokra szedték, ahogy tízezer fog mart éhesen a húrukba.

Két héttel később Mortrex világát teljesen elözönlötték a Szaggatók vérengző rajai. Az egyetlen, ami megmaradt, az egy üzenet volt, ami a Parazitára figyelmeztet. Az is egy csoda volt, hogy az üzenet egyáltalán megmaradt és habár a Mortrex Parazitáját azóta nem látták, félelmetes ismeretségre tett szert a Birodalomban. Bármikor, amikor a Birodalmi Gárdisták a Tiranidák ellen küzdenek, egyik szemükkel az eget fürkészik, mert attól félnek, hogy a Parazita visszatér.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mortrex Parazitája (The Parasite of Mortrex)	5	3	6	4	3	6	4	10	3+

**Egység típus:** Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Köttöt Váz (Bonded Exoskeleton), Hasító Karmok (Rending Claws), Halálos Támadás (Implant Attack), Szárnyak (Wings)

**Speciális Szabályok:** Szinapszis Lény (Synapse Creature), Leárnyékolás (Shadow in the Warp), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Gazdatest (Host Organism):** Azoknak a Szaggató Rajoknak (Ripper Swarms), amelyek a Mortrex Parazitájának (The Parasite of Mortrex) 24"-es körzetében kezdik a kört nem kell Természetes Ösztön (Instinctive) tesztet tenniük.

**Parazita Beültetése (Implant Parasite):** Az ellenfelednek T tesztet kell tennie minden modell után, amely egy, a Mortrex Parazitája (The Parasite of Mortrex) által okozott seb miatt esett el. Minden sikertelen tesztért dobj D6-al. A roham fázis (assault phase) végén helyezz el egy Szaggató Rajt (Ripper Swarm) a Mortrex Parazitája (The Parasite of Mortrex) 6"-es körzetében, amely annyi talpból áll, amennyi az összes kocka dobásának az összege. Ha valamiért nem tudod elhelyezni az osztag egyes modelljeit vagy egyszerűen nincs megfelelő modelled, akkor a felesleges modelleket el kell távolítani.

**„Az Őrmester furcsán viselkedik...” („The Sarge is acting strangely...”):** Minden ellenséges gyalogsági (infantry) osztag, amely átkarolással (outflank) érkezik, magában hordozhat egy Szaggató parazitákkal fertőzött katonát.

A mozgási fázisuk (movement phase) végén minden ilyen osztagban egy modellnek (az osztag tulajdonosa választja ki) T tesztet kell tennie. Ha a teszt sikertelen, akkor a modellt azonnal le kell venni veszteségként és a Tiranida játékos elhelyezhet egy Szaggató Rajt (Ripper Swarm) az áldozat 6"-es körzetében, amely D6 talpból áll. Ha az áldozat egy szállító járműben volt, akkor úgy kell venni, hogy kitántorgott belőle, mielőtt meghalt. Ha valamiért nem tudod elhelyezni az osztag egyes modelljeit vagy egyszerűen nincs megfelelő modelled, akkor a felesleges modelleket el kell távolítani.

# Ymgarli Génorzók

Ymgarl Genestealers

A Ymgarl Génorzói voltak az első Tiranida lények, akikkel a Birodalom találkozott. Azóta minden próbálkozás az elpusztításukra teljes kudarccal és mézárálással végződött.

A Génorzókról köztudott, hogy a generációk folyamán hajlamosak a változásokra. A különböző családok közötti különbségek ugyan szembetűnőek, de a Ymgarli Génorzók különlegesen abból a szempontból, hogy ők pillanatok alatt képesek megváltoztatni az idegen testüket. A karmos ujjaik gyorsan megnyúlnak és összeforrnak, görbe pengéket és kampókat formálva vagy izomból álló kötelekké válnak szét, hogy megköttözzék a menekülni próbáló áldozatukat. Ha megtámadják őket, akkor a kitines külsejük megkeményedik és a bőrük alkalmazkodik ahhoz, hogy elnyelje az ütések erejét. Olyan jelentések is vannak, miszerint ezek a lények képesek a színüket is változtatni, hogy jobban beleolvadjanak a környezetükbe.

A Ymgarli Génorzók extrém alkalmazkodási képességének viszont ára van: enniük kell, mégpedig gyakran. Éppen ezért mindegyiküknek egy csomó csáp van a fogazott állkapcsuk helyén, amikkel átszúrják áldozatuk bőrét és kiszívják a vérét, az egyetlen tápanyagot, amivel táplálkozni tudnak. Azok, akik nem tudják vérszomjukat csillapítani alvó állapotba kerülnek vagy meghalnak.

A Ymgarli Génorzók eredete igazi rejtély, mert látszólag nem valamelyik ismert Kaptár Flotta szülőttei. Talán egy olyan Kaptár Flotta utolsó túlélője, amely időtlen idők óta elveszett? Még furcsább, hogy amíg más Génorzók túlélési ösztönei arra kényszerítik őket, hogy elmeneküljenek az őket szülő Kaptár Flotta elől, addig a Ymgarli Génorzók aktívan keresik őket, mintha újra egyesülni akarnának a Kaptár Elmével. Az egész galaxisban olyan bolygókat keresnek, amelyek egy előre nyomuló Kaptár Flotta útjába esnek. Miután meglették, addig maradnak alvó állapotban, amíg nem egyesülnek újra a Kaptár Elmével és nem vadásznak ismét a raj oldalán. Viszont a Kaptár Elme nem kívánja újra magába olvasztani a biomasszájukat, attól tartva, hogy az irányíthatatlan instabilitásuk elharapózik a Kaptár Flottában. Így miután egy világot megfosztottak a biomasszájától, a Ymgarli családokat magukra hagyják, ismét alvó állapotba kényszerítve őket. A galaxis nagy kárára viszont az emberi természet megkímélte őket az örök hibernációtól, mert sok hajó kutatja a Tiranida inváziók nyomában maradt bolygókat. Vannak, akik az idegen fenyegetésről akarnak többet megtudni, mások azt remélik, hogy túlélőkre, elveszett ereklyékre vagy más értéktárgyakra bukkannak. Az ilyen bolondok viszont ennél sokkal halálosabb rakománnyal hagyják el a halott bolygót.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ymgarli Génorzó (Ymgarl Genestealer)	6	0	4	4	1	6	2	10	4+

**Egységtípus:** Gyalogság (Infantry)

**Fegyverek és Bioátalakulások:** Hasító Karmok (Rending Claws), Keményített Páncél (Hardened Carapace)

**Speciális Szabályok:** Fűrge (Fleet), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover), Falka Telepátia (Brood Telepathy) (Isd a Génorzó [Genestealer] bejegyzésénél)

**Alvók (Dormant):** A Ymgarli Génorzók (Ymgarl Genestealer) dönthetnek úgy, hogy alvó állapotban kezdik a játékot, ha legalább egy terep (area terrain) van a pályán, amely elég nagy ahhoz, hogy az egész osztag elférjen rajta. Ha így döntesz, akkor az osztag nem kerül fel az asztalra a sereg maradékával együtt. E helyett, ha mind a két él felpakolt, akkor titokban jegyezd le, hogy melyik terepben szunnyad az osztag. Amikor az osztag elérhető lesz tartalékból (reserve), akkor úgy kell elhelyezni őket, hogy minden modell a kiválasztott terepben legyen. Ha valamiért nem tudod elhelyezni az osztag egyes modelljeit vagy egyszerűen nincs megfelelő modelled, akkor a felesleges modelleket el kell távolítani. A Ymgarli Génorzók (Ymgarl Genestealer) mozoghatnak és rohamozhatnak is abban a körben, amelyikben játékba jöttek.

**Forma Változtatása (Alter Form):** Minden roham fázis (assault phase) elején a Ymgarli Génorzók (Ymgarl Genestealer) kötelesek megváltoztatni a formájukat a lent felsoroltak egyikére. Az előnyök a kör végéig tartanak. A formájuk megváltoztatásából adódó instabilitás miatt nem választhatják ugyanazt a változatot két egymás utáni játékos körben.

**Vágó Karmok (Slashing Claws):** A Ymgarli Génorzók (Ymgarl Genestealer) 1+ S-t kapnak.

**Csápos Végtagok (Tentacled Limbs):** A Ymgarli Génorzók (Ymgarl Genestealer) +1 A-t kapnak.

**Védő Páncél (Protective Carapace):** A Ymgarli Génorzók (Ymgarl Genestealer) +1 T-t kapnak.

# Tyranida Pszi Erők

## Tyrannus (Hive Tyrant) Pszi Erők

**A Horror (The Horror):** A Kaptár Elme pszi hatalma árad a Tyrannusból és félelemmel tölti meg ellenségei elméjét.

Ez egy pszi lövés, amely automatikusan eltalál egy nem jármű osztagot, amely 12"-en belül van a Tyrannustól (Hive Tyrant). Az osztagnak azonnal tennie kell egy Morál tesztet vagy visszavonul (fall back) Ez az erő nem hat a Rettenthetetlen (Fearless) egységekre.

**Élet Lopás (Leech Essence):** A Tyrannus elszívja ellenségei életerejét és azt a saját gyógyítására használja.

Ez egy pszi lövés, amely automatikusan eltalál egy nem jármű osztagot, amely 12"-en belül van a Tyrannustól (Hive Tyrant). A célpont azonnal elszenved D3 3-as erejű AP 2-es találatot. A Tyrannus (Hive Tyrant) minden seb (Wound) után, amit ezzel az erővel okoz, gyógyul egy sebet (W), de nem mehet a kezdő W értéke fölé.

**Paroxysm:** A Tyrannus megbénítja ellenfeleit azzal, hogy a testük minden idegét túlterheli, és égető fájdalommal árasztja el a testüket.

Ez egy pszi lövés, amely automatikusan eltalál egy nem jármű osztagot, amely 12"-en belül van a Tyrannustól (Hive Tyrant). Az osztag köteles a WS és a BS értékét 1-re csökkenteni a Tyrannus (Hive Tyrant) következő körének elejéig.

**Pszi Üvöltés (Psychic Scream):** A Tyrannus egy fülsüketítő pszi üvöltést hallat, amely a legerősebb akaratúakon kívül mindenkit az őrületbe kerget.

Ez egy pszi lövés, amely automatikusan eltalál minden nem jármű osztagot, amely 2D6"-en belül van a Tyrannustól (Hive Tyrant). Mindn osztagnak azonnal tennie kell egy Ld tesztet. Ha elbukják a tesztet, akkor annyi sebet szenvednek el, amennyivel elrontották a tesztet (ezek ellen nem tehető páncélmentő [armour save]).

## Tervigon Pszi Erők

**Katalizátor (Catalyst):** A Kaptár Elme átjárja az irányítása alatt lévő lényeket, olyan szintű életerővel töltve el az elméjüket, hogy a legsúlyosabb sebeket is képesek figyelmen kívül hagyni.

Ezt az erőt a mozgási fázisod (movement phase) alatt tudod használni. Ha sikeres, akkor egy, a pszi használatól 12"-en belül lévő baráti osztag megkapja a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) szabályt a következő Tiranida kör kezdetéig.

**Uralom (Dominion):** A Tervigon arra használja a saját pszi képességeit, hogy továbbítsa és felerősítse a Kaptár Elme akaratát.

Ezt az erőt a köröd elején tudod használni, mielőtt dobod a Természetes Ösztön (Instinctive Behaviour) teszteket dobnál. Ha sikerül, akkor a Tervigon Szinapszis Távja (Synapse Range) 18" lesz a következő baráti kör elejéig.

**Előrenyomulás (Onslaught):** A Tervigon átveszi az irányítást a társai fegyverei felett, irányítva azokat miközben megállíthatatlanul küldi előre a rajokat az ellenfél felé.

Ez egy pszi lövés, amely automatikusan eltalál egy nem jármű osztagot, amely 12"-en belül van a Tervigontól. Az az osztag futhat (run) és lőhet is ugyanabban a lövés fázisban. Az osztag akkor is megteheti ezt, ha a Természetes Ösztön – Táplálkozás (Instinctive Behaviour – Feed) szabály hatása alatt van. Az az osztag, amely az Előrenyomulás (Onslaught) hatása alatt van nem rohamozhat (assault) abban a körben hacsak nem rendelkezik a Fürgé (Fleet) szabállyal.

## Pátriárka (Broodlord) Pszi Erők

**Kétségbeesés Aurája (Aura of Despair):** A Pátriárka nyers idegen gyűlöletet áraszt magából. Egy pszi fátylat, amely megzavarja az ellenfelet és megtöri az akaratát. Mindezek közben pedig növeli a félelmeiket.

Ezt az erőt a roham fázisod (assault phase) elején használhatod. Ha sikerül, akkor minden 12"-en belül lévő ellenséges osztagnak 1-el csökken az Ld-je a következő játékos kör végéig. Ha egy ellenséges osztag több olyan Pátriárka (Broodlord) 12-es körzetében is benne van, akik ezt az erőt használják, akkor a hatások összeadódnak.

**Hipnotikus Tekintet (Hypnotic Gaze):** A Pátriárka összezúzza prédájának akaratát, teljesen védtelenül hagyva az áldoztatát.

Ezt az erőt a roham fázisod (assault phase) alatt használhatod, miután a rámozgások megtörténtek, de még a támadások előtt. Ha sikerül, akkor válassz ki egy modellt, amely talapkontaktban van a Pátriárkával (Broodlord). Mindkét játékos dob D6-al és hozzáadja az adott modell Ld értékét. Ha a Pátriárka (Broodlord) eredménye nagyobb vagy egyenlő, mint az ellenfeléé, akkor a célpont modell nem támadhat abban a közelharcban. Ez az erő nincs hatással az Ld nélküli modellekre.

## Zoa (Zoanthrope) Pszi Erők

**Warp Robbanás (Warp Blast):** A Zoa merít egy kicsit a Kaptár Elme pszi hatalmából és egy tiszta energiából álló robbanást idéz elő vele.

Ez egy pszi lövés a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Warp Robbanás (Warp Blast)	24"	5	3	Assault 1, Blast

**Warp Lándzsa (Warp Lance):** A Zoa összpontosítja a pszi erejét egy sugárba, amely képes elporlasztani egy tankot vagy átütni egy várfalat.

Ez egy pszi lövés a következő profillal:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Warp Lándzsa (Warp Lance)	18"	10	1	Assault 1, Lance

# Fegyverek és Bioátalakulások

## Távolsági Fegyverek

**Sav Tömlő (Acid Spray):** Lásd a Tyrannofex bejegyzésénél.

**Fojtogató Inda (Barbed Strangler):** a fojtogató egy ökölnyi nagyságú magot lő ki, amelyet egy felfújt zacskóból juttat egy egyszerű kilövő szerkezetbe, amely nem több egy izmos csónél. Kilövés után a mag másodpercek alatt teljesen kifejlődik és mindenfelé horgas indákat növeszt, ezekkel elkapva és szétszaggatva áldozatát. Ha a mag áthatol a bőrön még azelőtt, hogy teljesen kifejlődne, akkor a szerencsétlen áldozatot belülről tépik szét az egyre terjeszkedő indák.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Fojtogató Inda (Barbed Strangler)	36"	4	5	Assault 1, Large Blast, Pinning

**Bio Statikus Pulzus (Bio-electric Pulse):** Lásd a Trygon bejegyzésénél.

**Bio-plazma (Bio-plasma):** Lásd a Carnifex bejegyzésénél.

**Karóvető (Cluster Spines):** A legnagyobb Tyranida létformák némelyikének bőre alatt karók sokasága van beágyazva, amiket figyelemreméltó távolságokra tudnak kilőni. Ezek a karók üregek és több ezernyi apró szilánkra törnek becsapódáskor. Kisebb csoportokban kilőve ezek a karók nagy területet tudnak befedni a borotvaéles szilánkaikkal, szétszabdálva bárkit, aki olyan szerencsétlen, hogy a közelükben tartózkodjon.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Karóvető (Cluster Spines)	18"	5	-	Assault 1, Large Blast

**Halálköpő (Deathspitter):** A halálköpő egy összetett, több lényből álló fegyver, amely felettébb maró belsőségekkel rendelkező fegyverszerű lényeket lő ki. A fegyver keltető tartálya mellett egy fogazott cső van, amely kiveszi a férget a fészkből és megfosztja a védő burkától egy hosszú, zúzó hang kíséretében. A halálköpő egy erős rándulással reagál a féreg fájdalmas sikolyaira és félelmetes sebességgel lövi ki a még élő húscsacatot. A fegyverszerű lény addig száll, amíg be nem csapódik valamibe és el nem árasztja azt maró savval, ami éppolyan könnyedén rágja át magát a páncélon, mint a húson.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Halálköpő (Deathspitter)	18"	5	5	Assault 3

**Felfaló (Devourer):** A felfaló egy olyan, részben elrohadt húsból álló, csomó, amelyben kukacszerű paraziták hemzsegnek. Amikor elsütik ezt a szörnyű fegyvert, akkor egy elektromos pulzus egy adag ilyen lényt zúdít az ellenfélre, akibe egyből elkezdik beásni magukat a paraziták. Akit megfertőztek, az azonnal megőrül, mert a lények átrágják magukat minden idegen, amíg el nem érnek az áldozatuk agyáig.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Felfaló (Devourer)	18"	4	-	Assault 3*

**Elmeszívó Kukacok (Brainleech Worms):** A legnagyobb Tiranida létformák által viselt felfalók tele vannak elmeszívó kukacokkal, egy sokkal agresszívabb felfaló kukaccal. Az elmeszívó kukacokat használó felfaló a következő profillal rendelkezik:

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Elmeszívó Kukacok (Brainleech Worms)	18"	6	-	Assault 6*

\* Ha az ellenséges osztag elszenved egy vagy több veszteséget egy Felfaló (Devourer) fegyvertől, akkor köteles Morál tesztet tennie a fázis végén -1 Ld-vel.

**Lángköpő (Flamespurt):** Lásd az Ignitus (Pyrovore) bejegyzésénél.

**Húsfúró (Fleshborer):** A húsfúró egy kis fészeknyi fúró bogárnak ad otthont. Amikor a fegyver tüzel, akkor egy fúró bogár bolhaszerű lábainak egyetlen rúgásával előre veti magát. A bogár ezek után azzal tölti életének utolsó pillanatait, hogy eszeveszett módon átrágja magát az első útjába kerülő lény páncélján, bőrén és csontján.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Húsfúró (Fleshborer)	12"	4	5	Assault 1

**Húsfúró Boly (Fleshborer Hive):** Lásd a Tyrannofex bejegyzésénél.

**Hús Horgok (Flesh Hooks):** Lásd a Lektor (Lictor) bejegyzésénél.

**Nehéz Méregágyú (Heavy Venom Cannon):** Ezek a fegyverek sokkal nagyobbak és halálosabbak, mint a sima méregágyúk, nagyobb kristályosodott töltetet lőve ki eszméletlen sebességgel. A lövedékek akkora erővel csapódnak be, hogy képesek akár egy ellenséges harci tankot is behorpasztani. A becsapódást egy halálos elektromos kisülés is követi – ami a fegyver tüzeléséből maradt hátra.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Nehéz Méregágyú (Heavy Venom Cannon)	36"	9	4	Assault 1, Blast*

\* Hacsak a célpont nem egy Open-topped jármű, akkor minden lecsúszó (glancing) és átütő (penetrating) találat, amelyet a Nehéz Méregágyú (Heavy Venom Cannon) okoz további -1-el dob a Jármű Sérülés (Vehicle Damage) táblázaton.

**Nyársaló Ágyú (Impaler Cannon):** Lásd a Kaptár Őrök (Hive Guard) bejegyzésénél.

**Szaggató Csápok (Ripper Tentacles):** Lásd a Spóra Kapszulák (Mycetic Spores) bejegyzésénél.

**Törő Ágyú (Rupture Cannon):** Lásd a Tyrannofex bejegyzésénél.

**Karó Puska (Spike Rifle):** Lásd a Fullánk (Termagant) bejegyzésénél.



**Tövisököl (Spinefists):** Ezt a fegyvert lényt általában párban hordják a Tiranidák. A tövisökölnek egy hosszú, csőszerű farka van, amely a gazdatest végtagjain át összeköti a saját légzőrendszerét a viselője tüdejével. Így egy nagyobb és erősebb lény több tövist tud egyszerre kilőni, átszakítva bárminek a testét, ami a lövedékek útjába kerül.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Tövisököl (Spinefists)	12"	3	5	Assault X*, Ikercsatolt (Twin-linked)

\* A Tövisököl (Spinefists) egy lövést kap a használója minden módosítatlan A-ja után. Például egy Fullánk (Termagant) (A 1) 1 lövést ad le, amíg egy Kígyó (Ravener) (4 A) 4-et lő.

**Spóra Akna Ciszta (Spore Mine Cyst):** Lásd a Hárpia (Harpy) bejegyzésénél.

**Spóra Aknavető (Spore Mine Launcher):** Lásd a Bombardus (Biovore) bejegyzésénél.

**Fullánkvető (Stinger Salvo):** A fullánkvetők egyszerű, de hatásos fegyverek, amelyek méteres karókat lőnek ki és általában a legnagyobb Tiranida lények bőre alá van beágyazva. Ezek a karók általában meg vannak mérgezve és erős izom összehúzóddással lövik ki őket a Tiranidák, megszorva a célpontot egy karózappal, amely pusztít hatékonysággal képes felnyársalni a gyalogságot.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Fullánkvető (Stinger Salvo)	18"	5	4	Assault4

**Fojtótövis Ágyú (Stranglethorn Cannon):** A fojtótövis ágyú a fojtogató inda egy nagyobb változata, amely nagyobb, erősebb és agresszívabb magot lő ki. A növekvő mag indái képesek akár egy járművet is szétfeszíteni, ahogy belekapaszkodnak a páncélján lévő kisebb résekbe és belülről tépik szét azt.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Fojtótövis Ágyú (Stranglethorn Cannon)	36"	6	5	Assault 1, Large Blast, Pinning

**Fojtóháló (Strangleweb):** Lásd a Fullánk (Termagant) bejegyzésénél.

**Tor Raj (Thorax Swarm):** Némely Tiranida létformának nagy, felfújt tora van, amely tele van apró parazita lényekkel. Ezek a gazdatest mellkasán lévő nyílásokból törnek elő és elárasztják az ellenfelet.

A Tor Raj (Thorax Swarm) egy olyan fegyver, amit a lövés fázisban (shooting phase) lehet használni minden más fegyver mellett. Ez azt jelenti, hogy egy Szörnyeteg (Monstrous Creature) két fegyverrel és egy Tor Rajjal (Thorax Swarm) is lőhet ugyanabban a lövés fázisban (shooting phase).

Különböző lények alkotják ezeket a tor rajokat és mindegyikük az alábbi profilok egyikével rendelkezik. Azt, hogy milyen rajt tartalmaz az adott gazdatest, azt a sereglisztában lehet kiválasztani és megvenni neki.

**Elektromos Lárva (Electroshock Grubs):** A mozgásukkal a lárva egy elektromos töltést hozna létre, amely a létszámuk miatt egy erőteljes mezőt alkot, ami bárkit képes hamuvá égetni.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Elektromos Lárva (Electroshock Grubs)	Template	5	5	Assault 1

**Száritó Lárva (Desiccator Larvae):** A száritó lárva ráakaszódik áldozatukra és pillanatok alatt kiszívja belőle az összes folyadékot, nem hagyva hátra mást, csak egy kiszáradt holttestet.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Száritó Lárva (Desiccator Larvae)	Template	1	-	Assault 1*

\*Nem jármű osztagok ellen a Száritó Lárva (Desiccator Larvae) 2+-on sebeznek.

**Fúrószilánk Bogarak (Shreddershard Beetles):** A fúrószilánk bogár egy apró Tiranida lény, amelyet borotvaéles tüskék borítanak. Ösztönösen megpróbálnak minden apró részbe bemászni, mint például a páncélok hajlataiba. A Fúrószilánk Bogarak nem sokáig képesek életben maradni a gazdatestükön kívül és halálukkor a testük szó szerint felrobban, apró tüskékkel terítve be a közelben lévőket.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Fúrószilánk Bogarak (Shreddershard Beetles)	Template	3	-	Assault 1, Rending

**Méreg Ágyú (Venom Cannon):** A méreg ágyú egy hosszú és erős bio-fegyver, amely erősen savas kristályokat lő ki. A fegyver félelmetes sebességgel lövi ki ezeket egy elektromos kisülés segítségével. Aki túléli egy ilyen találatot, azt utána felnyársalják a becsapódáskor darabokra törő kristály szilánkjai. Még a járművek páncélján is képesek áthatolni ezek a szilánkok, ám a robbanékony becsapódás hiánya jelentősen csökkenti az okozott kárt.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Méreg Ágyú (Venom Cannon)	36"	6	4	Assault 1, Blast*

\* Hacsak a célpont nem egy Open-topped jármű, akkor minden lecsúszó (glancing) és átütő (penetrating) találat, amelyet a Nehéz Méregágyú (Heavy Venom Cannon) okoz további -1-el dob a Jármű Sérülés (Vehicle Damage) táblázaton.

# Közelharc Fegyverek

**Csontkard (Bonesword):** A csontkardok élő kiten pengék, amelyek folyamatosan nőnek, hogy helyrehozzák az elszennvedett sérüléseiket és mindig borotvaélesek maradjanak. A csontkard rendelkezik egy kezdetleges akarattal, de végső soron a viselője szolgája és így képtelen az önálló gondolkodásra. A csontkardok pszi erőtől duzzadnak és képesek elszívni áldozatuk életerejét. Ez az energia többszörösére nő, ha a csontkard egyik testvérének közelében van.

Egy csontkarddal (Bonesword) felszerelt Tiranida közelharc támadásai ellen nem lehet páncélmentőket (armour save) tenni. Továbbá, ha egy modellt elszennved egy vagy több sebet egy csontkarddal (Bonesword) felszerelt Tiranida modelltől, akkor azonnal tennie kell egy sikeres Ld tesztet, különben azonnali halált (instant death) szenved el. Ha a sebeket okozó Tiranida lény egy pár csontkarddal (Bonesword) van felszerelve, akkor az áldozatnak 3D6-on kell az Ld tesztet végrehajtania.

**Karmok és Fogak (Claws and Teeth):** Egy Tiranida sosem védtelen és még a leg alapvető létformák is éles karmokkal és hegyes fogakkal rendelkeznek, amelyekkel képesek átharapni az ellenfél torkát.

A karmokkal és fogakkal (Claws and Teeth) felszerelt modelleket úgy kell kezelni, mintha csak rendes közelharc fegyverük (close combat weapon) lenne.

**Zúzó Karmok (Crushing Claws):** Ezek a hatalmas rákolló szerű karmok csak a legnagyobb Tiranida létformákon találhatóak, mert csak nekik van elég erejük ahhoz, hogy egyáltalán megemeljék őket. A karmok eszméletlen ereje lehetővé teszi nekik, hogy szétzúzzanak egy erődöt vagy egy tucatnyi ellenfelet egyetlen csapással.

A Zúzó Karmokkal (Crushing Claws) felszerelt Tiranida modell közelharcban D3 extra támadást kap (dobd ki minden közelharc kör elején) de 1-es L-nél üt, módosítóktól függetlenül.

**Ostor (Lash Whip):** Az ostor csápjai élő izmok és szövetek, amelyek a saját akaratuk szerint mozognak. Ezek a kacsok behálózzák az ellenfelet, mert túl gyorsan mozognak ahhoz, hogy ki lehessen térni előlük vagy el lehessen háritani őket.

Bármely ellenséges modell, amely talpkontaktusban vagy egy Tiranida modellel, amely fel van szerelve egy vagy több ostorral (Lash Whip) 1-nek tekinti az L értékét (módosító előtt) a roham fázis (assault phase) végéig, függetlenül az eredeti értéküktől.

**Hasító Karmok (Rending Claws):** Rövidek és felettebb halálosak, sok Tiranida karma erős kitenben végződik. Ha ezt kombinálják a túljejlődött izomzatukkal, akkor a Tiranidák képesek ezekkel a karmokkal a legvastagabb páncélt is könnyedén átszakítani.

A hasító karmokkal (Rending Claws) felszerelt Tiranida modellek közelharc támadásai megkapják a Hasítás (Rending) szabályt.

**Kasza Penge (Scything Talons):** A kasza pengék hosszú, borotvaéles kitenből és csontból álló karmok, amelyekkel a Tiranidák felszabdadják a prédájukat. Mindegyik pengét egy erőteljes izom mozgat, ezzel lehetővé téve a Tiranidának, hogy egyetlen villámgyors támadással kettévágja áldozatát. Némely Tiranida létforma több ilyen kaszás végtaggal is rendelkezik és vágások viharával szabdálja szét áldozatát.

Az egy pár kasza pengével felszerelt Tiranida modellek újradobhatnak minden 1-es találati (to hit) dobást közelharcban. A két pár kasza pengével felszerelt Tiranida modellek újradobhatnak minden találati (to hit) dobást közelharcban.

## Páncélok

**Kitin (Chitin):** Még a legalapvetőbb Tiranida létforma is rendelkezik olyan erős bőrrel vagy páncéllal, ami lefedi létfontosságú pontjait. Ez a kiten anyag elég erős ahhoz, hogy elhárítsa a pengéket és a kis kaliberű lövedékeket. A Tiranidák külseje egy viaszos anyaggal van bevonva, aminek köszönhetően rövid ideig képesek vákuumban is túlélni.

Az ilyen páncélt viselő modell 6+-os páncélmentővel (armour save) rendelkezik.

**Megerősített Kitin (Reinforced Chitin):** Az ilyen Tiranida lények páncélja folyamatosan egy gyantaszerű anyagot bocsát ki. Ez hamar megkeményedik, ezzel létrehozva egy újabb, öngyógyító páncélréteget. Ez az anyag továbbá felettebb ellenállónak bizonyult a magas hőmérséklet és a sugárzás ellen.

Az ilyen páncélt viselő modell 5+-os páncélmentővel (armour save) rendelkezik.

**Keményített Páncél (Hardened Carapace):** A lény páncélját vastagabb és keményebb kiten alkotja, amely képes olyan találatokat is elnyelni, amelyek könnyedén átütnek a könnyebb páncélzatokat.

Az ilyen páncélt viselő modell 4+-os páncélmentővel (armour save) rendelkezik.

**Kötött Váz (Bonded Exoskeleton):** A Tiranida lény majdnem minden csontja összenőtt a külső kitenes páncéljával, ezzel egy majdhogynem áthatolhatatlan pajzsot formálva köréje.

Az ilyen páncélt viselő modell 3+-os páncélmentővel (armour save) rendelkezik.

**Páncélozott Váz (Armoured Shell):** A legnagyobb Tiranida létformákat leginkább egy mozgó tankhoz lehetne hasonlítani. A járműelhárító lövedékek kivételével minden fegyver hatástalan ezekkel a látszólag sebezhetetlen szörnyekkel szemben.

Az ilyen páncélt viselő modell 2+-os páncélmentővel (armour save) rendelkezik.

# Bioátalakulások

**Savas Vér (Acid Blood):** Némely Tiranida létforma idegen vére olyan maró hatású, hogy pillanatok alatt képes átrágni magát bármilyen páncélon, nagy veszélyt jelentve azok számára, akik nem tudnak elég gyorsan kitérni a savas folyadék elől.

Minden, közelharcban elszenvedett, nem mentett seb (wound) után, amit egy ilyen fejlesztéssel rendelkező Tiranida modell elszenved a sebet okozó ellenséges osztagnak egy I tesztet kell tennie vagy elszenved egy sebet. Semmilyen páncél (armour save) vagy fedezék (cover save) mentő nem tehető ezek ellen a sebek ellen és az általuk okozott veszteségek beleszámítanak a közelharc eredményébe. a Lépegetők (Walker) e helyett 4+-os elszenvednek egy lecsúszó (glancing) találatot.

**Savas Harapás (Acid Maw):** Lásd az Ignitus (Pyrovore) bejegyzésénél.

**Adrenalin Mirigyek (Adrenal Glands):** Az adrenalin mirigyek gyakoriak a frontvonalbeli Tiranida rajoknál. Ezek elhalmozzák a gazdatest véráramát különböző kémiai anyagokkal, amik hiperaktív állapotba hozzák.

Az ilyen fejlesztéssel rendelkező Tiranida modellek megkapják az Ádáz Roham (Furious Charge) szabályt.

**Vakító Méreg (Blinding Venom):** Lásd a Denevér (Gargoyle) bejegyzésénél.

**Kaméleon Bőr (Chameleonic Skin):** Lásd a Liktör (Lictor) bejegyzésénél.

**Tárolók Tővisék (Containment Spines):** Lásd a Trygon bejegyzésénél.

**Halálos Támadás (Implant Attack):** A halálos támadással rendelkező Tiranida lények olyan fegyverekkel bírnak, amelyek förtelmes belső sérüléseket képesek okozni, amelyek miatt pillanatok alatt elvérzik az áldozatuk.

Minden 6-os sebző (to wound) dobás, amit az ilyen felszereléssel rendelkező modell közelharcban tesz azonnali halált (instant death) okoz, függetlenül az ellenfél T értékétől.

**Regenerálódás (Regeneration):** Némely Tiranida képes begyógyítani azokat a sérüléseit, amelyek elméletben a halálát kellett volna, hogy okozzák. A hús és a szervek újránőnek, a csont és a kitin összeforr nem hagyva hátra mást csak egy heget, ami a sérülésről árulkodik.

A köröd elején, amíg az ezzel a fejlesztéssel élő modell él dobj D6-al minden elvesztett seb (wound) után. Minden 6-os dobás után a modell gyógyul egy sebet (wound).

**Toxikus Gőz (Toxic Miasma):** Némely Tiranidának nagy csövek nőttek ki a hátából, amelyen keresztül mérgező gázok kerülnek a préda világ légkörébe. Akár egy apró szippantás ezekből a gázokból is halálos kimenetelű lehet más élőlények számára.

Mindegyik játékos körének végén, minden nem jármű modell, amely talapzatkontaktusban van egy ilyen fejlesztéssel rendelkező modellel köteles T tesztet tenni vagy elszenved egy sebet. Ezek ellen viszont fedezékmentő (cover save) kivételével mindenféle mentődobás tehető.

**Toxikus Hólyag (Toxic Sacs):** Ezek az élősködő mirigyek a gazdatestükből táplálkoznak és cserébe mérgező anyagokkal árasztják el a Tiranida lény karmait és fogait.

Az ilyen fejlesztéssel rendelkező Tiranida modellek közelharc támadásai megkapják a Mérgezett (Poisoned) (4+) szabályt.

**Szárnyak (Wings):** Némely Tiranida lény elülső végtagjai valójában bőrös szárnyak, amelyek elég nagyok és erősek ahhoz, hogy a lény repülni tudjon.

Az ilyen fejlesztéssel felszerelt modellek Ugró Gyalogságnak (Jump Infantry) számítanak.

# HQ

## HIVE TYRANT .....170 points

Page 34

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Hive Tyrant	8	3	6	6	4	5	4	10	3+

### Composition:

- 1 Hive Tyrant

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Weapons and Biomorphs:

- Bonded exoskeleton
- Lash whip and bonesword
- Scything talons

### Special Rules:

- Synapse Creature
- Shadow in the Warp
- Psyker

### Psychic Powers:

A Hive Tyrant has any two of the following powers:

- The Horror
- Leech Essence
- Paroxysm
- Psychic Scream

### OPTIONS:

- Replace lash whip and bonesword with:
  - An additional set of scything talons .....free
- Replace any set of scything talons with:
  - Twin-linked deathspitter .....15 points
  - Twin-linked devourers with brainleech worms .....15 points
- Take one of the following, replacing one set of scything talons:
  - Stranglethorn cannon .....20 points
  - Heavy venom cannon .....25 points
- Take any of the following abilities:
  - Hive Commander .....25 points
  - Indescribable Horror .....25 points
  - Old Adversary .....25 points
- Take any of the following:
  - Adrenal glands .....10 points
  - Toxin sacs .....10 points
  - Acid blood .....15 points
  - Implant attack .....15 points
  - Toxic miasma .....15 points
  - Regeneration .....20 points
- Take one of the following:
  - Thorax swarm with either electroshock grubs, desiccator larvae or shreddershard beetles .....25 points
  - Armoured shell .....40 points
  - Wings .....60 points

## THE SWARMLORD .....280 points

Page 56

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
The Swarmlord	9	3	6	6	5	6	4	10	3+

### Composition:

- 1 (Unique)

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Weapons and Biomorphs:

- Bonded exoskeleton
- Bonesabres

### Special Rules:

- Synapse Creature
- Alien Cunning
- Blade Parry
- Psychic Monstrosity
- Psyker
- Shadow in the Warp
- Swarm Leader

### Psychic Powers:

- The Horror
- Psychic Scream
- Paroxysm
- Leech Essence

## TYRANT GUARD BROOD .....60 points per model

Page 35

You may include one Tyrant Guard brood for each Hive Tyrant (including the Swarmlord) in your army. These broods do not count towards your HQ allowance.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tyrant Guard	5	3	5	6	2	4	3	7	3+

### Composition:

- 1-3 Tyrant Guard

### Unit Type:

- Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Bonded exoskeleton
- Rending claws
- Scything talons

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Blind Rampage
- Shieldwall

### OPTIONS:

- The entire brood may replace their scything talons for one of the following:
  - Lash whip ..... 5 points per model
  - Bonesword ..... 15 points per model

# HQ

## TERVIGON .....160 points

Page 52

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tervigon	3	3	5	6	6	1	3	10	3+

### Composition:

- 1 Tervigon

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Weapons and Biomorphs:

- Bonded exoskeleton
- Claws and teeth
- Stinger salvo

### Special Rules:

- Synapse Creature
- Brood Progenitor
- Psyker
- Shadow in the Warp
- Spawn Termagants

### Psychic Powers:

- Dominion

### OPTIONS:

- Take one of the following:
  - Scything talons.....5 points
  - Crushing claws.....25 points
- Take any of the following:
  - Adrenal glands .....10 points
  - Toxin sacs.....10 points
  - Acid blood .....15 points
  - Implant attack.....15 points
  - Toxic miasma.....15 points
  - Regeneration.....30 points
- Replace stinger salvo with:
  - Cluster spines .....free
- Take any of the additional psychic powers:
  - Catalyst.....15 points
  - Onslaught .....15 points

## TYRANID PRIME .....80 points

Page 36

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tyranid Prime	6	4	5	5	3	5	4	10	3+

### Composition:

- 1 Tyranid Prime

### Unit Type:

- Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Bonded exoskeleton
- Devourer
- Scything talons

### Special Rules:

- Synapse Creature
- Alpha Warrior
- Independent Character
- Shadow in the Warp

### OPTIONS:

- Replace scything talons with:
  - Rending claws.....5 points
  - A pair of boneswords.....10 points
  - Lash whip and bonesword .....15 points
- Replace devourer with:
  - Rending claws .....free
  - Spinefists .....free
  - Deathspitter .....5 points
  - An additional set of scything talons (these cannot be further exchanged) .....free
- Take any of the following:
  - Adrenal glands.....10 points
  - Toxin sacs.....10 points
  - Regeneration.....10 points

## THE PARASITE OF MORTREX .....160 points

Page 60

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
The Parasite of Mortrex	5	3	6	4	3	6	4	10	3+

### Composition:

- 1 (Unique)

### Unit Type:

- Jump Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Implant attack
- Bonded exoskeleton
- Rending claws
- Wings

### Special Rules:

- Synapse Creature
- Host Organism
- Implant Parasite
- Independent Character
- Shadow in the Warp
- "The Sarge is Acting Strangely..."

# ELITES

## HIVE GUARD BROOD .....50 points per model

Page 47

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Hive Guard	4	4	5	6	2	2	2	7	4+

### Composition:

- 1-3 Hive Guard

### Weapons and Biomorphs:

- Claws and teeth
- Impaler cannon
- Hardened carapace

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Lurk

### Unit Type:

- Infantry

## LICTOR BROOD .....65 points per model

Page 41

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Lictor	6	3	6	4	3	6	3	10	5+

### Composition:

- 1-3 Lictors

### Weapons and Biomorphs:

- Chameleonic skin
- Flesh hooks
- Reinforced chitin
- Rending claws
- Scything talons

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Lurk
- Fleet
- Hit and Run
- Move Through Cover
- Pheromone Trail
- Stealth

### Unit Type:

- Infantry

## DEATHLEAPER .....140 points

Page 59

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Deathleaper	9	3	6	4	3	7	4	10	5+

### Composition:

- 1 (Unique)

### Weapons and Biomorphs:

- Chameleonic skin
- Flesh hooks
- Reinforced chitin
- Rending claws
- Scything talons

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Lurk
- Fearless
- Fleet
- Killing Strike
- "It's after me!"
- Move Through Cover
- Pheromone Trail
- Stealth
- Hit and Run
- "What was that?"
- "Where is it?"
- "Where'd it go?"

### Unit Type:

- Infantry

## VENOMTHROPE BROOD .....55 points per model

Page 45

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Venomthrope	3	4	4	4	2	3	2	6	5+

### Composition:

- 1-3  
Venomthropes

### Weapons and Biomorphs:

- Lash whips
- Reinforced chitin
- Toxic miasma

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Spore Cloud
- Toxic Touch

### Dedicated Transport:

- The brood may take a Mycetic Spore (see page 90 for points cost).

### Unit Type:

- Infantry

# ELITES

## ZOANTHROPE BROOD .....60 points per model

Page 44

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Zoanthrope	3	4	4	4	2	3	1	10	5+

### Composition:

- 1-3 Zoanthropes

### Weapons and Biomorphs:

- Claws and teeth
- Reinforced chitin

### Special Rules:

- Synapse Creature
- Psyker
- Shadow in the Warp
- Warp Field

### Psychic Powers:

- Warp Blast
- Warp Lance

### Dedicated Transport:

- The brood may take a Mycetic Spore (see page 90 for points cost).

## THE DOOM OF MALAN'TAI .....90 points

Page 58

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
The Doom of Malan'tai	4	4	X	4	4	4	3	10	5+

### Composition:

- 1 (Unique)

### Weapons and Biomorphs:

- Claws and teeth
- Reinforced chitin

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Absorb Life
- Fearless
- Psychic Strength
- Psyker
- Shadow in the Warp
- Spirit Leech
- Warp Field

### Psychic Powers:

- Cataclysm

### Dedicated Transport:

- The Doom of Malan'tai may take a Mycetic Spore (see page 90 for points cost).

## PYROVORE BROOD .....45 points per model

Page 49

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Pyrovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+

### Composition:

- 1-3 Pyrovores

### Weapons and Biomorphs:

- Acid blood
- Acid maw
- Claws and teeth
- Flamespurt
- Hardened carapace

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Volatile

### Dedicated Transport:

- The brood may take a Mycetic Spore (see page 90 for points cost).

## YMGARL GENESTEALER BROOD .....23 points per model

Page 61

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ymgarl Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	4+

### Composition:

- 5-10 Ymgarl Genestealers

### Weapons and Biomorphs:

- Hardened carapace
- Rending claws

### Special Rules:

- Alter Form
- Brood Telepathy
- Dormant
- Fleet
- Move Through Cover

### Unit Type:

- Infantry

# TROOPS

## TYRANID WARRIOR BROOD ..... 30 points per model

Page 36

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tyrannid Warrior	5	3	4	4	3	4	3	10	4+

### Composition:

- 3-9 Tyrannid Warriors

### Unit Type:

- Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Devourer
- Hardened carapace
- Scything talons

### Special Rules:

- Synapse Creature
- Shadow in the Warp

### Dedicated Transport:

- The brood may take a Mycetic Spore (see below for points cost).

### OPTIONS:

- The entire brood may exchange its scything talons for:
  - Rending claws ..... 5 points per model
  - A pair of boneswords ..... 10 points per model
  - Lash-whip and bonesword ..... 15 points per model
- One Tyrannid Warrior in the brood may exchange its devourer for:
  - Barbed strangler ..... 10 points
  - Venom cannon ..... 15 points
- The entire brood may exchange its devourers for:
  - Rending claws ..... free
  - Spinefists ..... free
  - Deathspitter ..... 5 points per model
  - An additional set of scything talons (these cannot be further exchanged) ..... free
- The entire brood may take:
  - Adrenal glands ..... 5 points per model
  - Toxin sacs ..... 5 points per model

## GENESTEALER BROOD ..... 14 points per model

Page 40

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	5+
Broodlord	7	0	5	5	3	7	4	10	4+

### Composition:

- 5-20 Genestealers

### Unit Type:

- Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Rending claws
- Reinforced chitin (Genestealer only)
- Hardened carapace (Broodlord only)

### Special Rules:

- Brood Telepathy
- Fleet
- Infiltrate
- Move Through Cover
- Psyker (Broodlord only)

### OPTIONS:

- Upgrade one Genestealer to a Broodlord ..... 46 points
- A Broodlord may take:
  - Scything talons ..... 2 points
  - Implant attack ..... 15 points
  - Acid blood ..... 15 points
- All Genestealers in the brood may take:
  - Scything talons ..... 2 points per model
- The entire brood may take:
  - Adrenal glands ..... 3 points per model
  - Toxin sacs ..... 3 points per model

### Psychic Powers:

- Aura of Despair
- Hypnotic Gaze

### Dedicated Transport:

- The brood may take a Mycetic Spore (see below for points cost).

## MYCETIC SPORE ..... 40 Points

Page 54

Mycetic Spores are purchased as an upgrade to another brood, but they are always treated as a separate, non-scoring unit.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mycetic Spore	2	2	6	4	3	1	3	5	4+

### Composition:

- 1 Mycetic Spore

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Weapons and Biomorphs:

- Hardened carapace
- Lash whip
- Ripper tentacles

### OPTIONS:

- Take one of the following:
  - Cluster spines ..... 10 points
  - Stinger salvo ..... 10 points
  - Twin-linked deathspitter ..... 10 points
  - Barbed strangler ..... 15 points
  - Venom cannon ..... 20 points

### Special Rules:

- Deep Strike
- Fearless
- Immobile Pod
- Limited Sentience
- Transport Spore



# TROOPS

## TERMAGANT BROOD .....5 points per model

Page 39

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Termagant	3	3	3	3	1	4	1	6	6+

### Composition:

- 10-30 Termagants

### Unit Type:

- Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Chitin
- Claws and teeth
- Fleshborer

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Lurk
- Move Through Cover

### Dedicated Transport:

- If the brood consists of 20 models or less, it may take a Mycetic Spore (see page 90 for points cost).

### OPTIONS:

- For every 10 Termagants the brood contains, one may replace its fleshborer with:
  - Strangleweb .....10 points per model
- The entire brood may replace their fleshborers for:
  - Spinefists .....1 point per model
  - Spike rifle .....1 point per model
  - Devourer .....5 points per model
- The entire brood may take:
  - Adrenal Glands .....1 point per model
  - Toxin Sacs .....1 point per model

### The Scuttling Swarm:

For every Termagant Brood included in your army, you can include one Tervigon as a Troops choice (see page 87 for points cost).

## HORMAGAUNT BROOD .....6 points per model

Page 38

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+

### Composition:

- 10-30 Hormagaunts

### Unit Type:

- Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Chitin
- Scything Talons

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Bounding Leap
- Fleet
- Move Through Cover

### Dedicated Transport:

- If the brood consists of 20 models or less, it may take a Mycetic Spore (see page 90 for points cost).

### OPTIONS:

- The entire brood may take:
  - Adrenal glands .....2 points per model
  - Toxin sacs .....2 points per model



## RIPPER SWARM BROOD .....10 points per base

Page 55

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ripper Swarm	2	2	3	3	3	2	4	5	6+

### Composition:

- 3-9 Ripper Swarms

### Unit Type:

- Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Chitin
- Claws and teeth

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Fearless
- Mindless
- Swarms

### OPTIONS:

- The entire brood may take:
  - Spinefists .....5 points per base
  - Adrenal glands .....4 points per base
  - Toxin sacs .....4 points per base
- The entire brood may be upgraded to have the following ability:
  - Tunnel swarm .....2 points per base

# FAST ATTACK

## TYRANID SHRIKE BROOD .....35 points per model

Page 36

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tyranid Shrikes	5	3	4	4	3	4	3	10	5+

### Composition:

- 3-9 Tyranid Shrikes

### Unit Type:

- Jump Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Devourer
- Reinforced chitin
- Scything talons
- Wings

### Special Rules:

- Synapse Creature
- Shadow in the Warp

### OPTIONS:

- One Tyranid Shrike in the brood may replace its devourer with:
  - Barbed strangler .....10 points
  - Venom cannon .....15 points
- The entire brood may replace its scything talons for:
  - Rending claws .....5 points per model
- The entire brood may replace its devourers with:
  - Spinefists .....free
  - Deathspitters .....5 points per model
  - A pair of boneswords .....10 points per model
  - Lash whips and boneswords .....15 points per model
  - An additional set of scything talons (these cannot be further exchanged) .....free
- The entire brood may take:
  - Adrenal glands .....5 points per model
  - Toxin sacs .....5 points per model

## RAVENER BROOD .....30 points per model

Page 37

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ravener	5	3	4	4	3	5	4	6	5+

### Composition:

- 3-9 Ravens

### Unit Type:

- Beasts

### Weapons and Biomorphs:

- Reinforced Chitin
- Scything talons (two sets)

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Acute Senses
- Deep Strike
- Move Through Cover

### OPTIONS:

- Every Ravener in the brood may replace one of their sets of scything talons for:
  - Rending claws .....5 points per model
- The entire brood may take one of the following:
  - Spinefists .....5 points per model
  - Devourers .....5 points per model
  - Deathspitters .....10 points per model

## SKY-SLASHER SWARM BROOD .....15 points per base

Page 55

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Sky-slasher Swarm	2	2	3	3	3	2	4	5	6+

### Composition:

- 3-9 Sky-slasher Swarms

### Unit Type:

- Jump Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Chitin
- Claws and teeth
- Wings

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Fearless
- Mindless
- Swarms

### OPTIONS:

- The entire brood may take:
  - Spinefists .....5 points per base
  - Adrenal glands .....4 points per base
  - Toxin sacs .....4 points per base

# FAST ATTACK

## GARGOYLE BROOD .....6 points per model

Page 42

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gargoyle	3	3	3	3	1	4	1	6	6+

### OPTIONS:

- The entire brood may take:
  - Adrenal glands .....1 point per model
  - Toxin sacs .....1 point per model

### Composition:

- 10-30 Gargoyles

### Weapons and Biomorphs:

- Blinding venom
- Chitin
- Claws and teeth
- Fleshborer
- Wings

### Unit Type:

- Jump Infantry

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Lurk

## HARPY .....160 points

Page 43

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Harpy	3	3	5	5	4	5	2	10	4+
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-

### OPTIONS:

- Replace twin-linked strangletorn cannon for:
  - Twin-linked heavy venom cannon.....10 points
- Replace stinger salvo with:
  - Cluster spines .....free
- A Harpy may take:
  - Adrenal glands .....10 points
  - Toxin sacs .....10 points
  - Regeneration.....15 points

### Composition:

- 1 Harpy

### Weapons and Biomorphs:

- Hardened carapace
- Scything talons
- Spore Mine cysts
- Stinger salvo
- Twin-linked strangletorn cannon
- Wings

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Lurk
- Fearless
- Sonic Screech
- Living Bomb (Spore Mine only)

## SPORE MINE CLUSTER .....10 points per model

Page 48

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-

### Composition:

- 3-6 Spore Mines

### Weapons and Biomorphs:

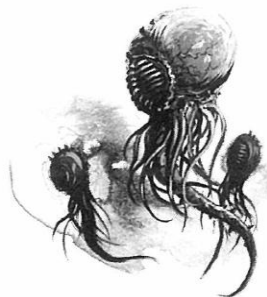
- Spore Mine

### Unit Type:

- Infantry

### Special Rules:

- Living Bomb
- Orbital Deployment



# HEAVY SUPPORT

## CARNIFEX BROOD .....160 points per model

Page 46

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Carnifex	3	3	9	6	4	1	4	7	3+

### Composition:

- 1-3 Carnifexes

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Weapons and Biomorphs:

- Bonded exoskeleton
- Scything talons (two sets)

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Fearless
- Living Battering Ram

### Dedicated Transport:

- If the brood consists of only a single Carnifex it may take a Mycetic Spore (see page 90 for points cost).

### OPTIONS\*:

- Replace one set of scything talons with:
  - Crushing claws .....25 points per model
- Replace any set of scything talons with:
  - Twin-linked deathspitter .....15 points per model
  - Twin-linked devourers with Brainleech worms .....15 points per model
- Take one of the following, replacing one set of scything talons:
  - Stranglethorn cannon .....20 points per model
  - Heavy venom cannon .....25 points per model
- Take any of the following:
  - Frag spines .....5 points per model
  - Adrenal glands .....10 points per model
  - Toxin sacs .....10 points per model
  - Bio-plasma .....20 points per model
  - Regeneration .....25 points per model

\*All Carnifexes in the brood must have the same options.

## OLD ONE EYE .....260 points

Page 57

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Old One Eye	3	3	10	6	4	1	4	8	3+

### Composition:

- 1 (Unique)

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Weapons and Biomorphs:

- Bonded exoskeleton
- Crushing claws
- Scything talons

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Alpha Leader
- Berserk Rampage
- Fearless
- Living Battering Ram
- Rapid Regeneration

## BIOVORE BROOD .....45 points per model

Page 48

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Biovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-

### Composition:

- 1-3 Biovores

### Unit Type:

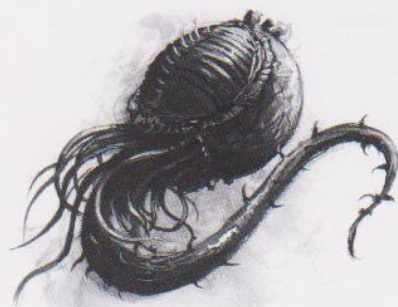
- Infantry

### Weapons and Biomorphs:

- Claws and teeth
- Hardened carapace
- Spore Mine launcher

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Lurk
- Living Bomb (Spore Mine only)



# HEAVY SUPPORT

## TRYGON .....200 points

Page 50

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Trygon	5	3	6	6	6	4	6	8	3+
Trygon Prime	5	3	6	6	6	4	6	10	3+

### OPTIONS:

- Take any of the following:
  - Adrenal glands .....10 points
  - Toxin sacs .....10 points
  - Regeneration.....25 points
- Upgrade Trygon to a Trygon Prime .....40 points

### Composition:

- 1 Trygon

### Weapons and Biomorphs:

- Bio-electric pulse
- Bonded exoskeleton
- Scything talons (two sets)
- Containment spines (Trygon Prime only)

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed (Trygon only)
- Deep Strike
- Fearless
- Fleet
- Subterranean Assault
- Synapse Creature (Trygon Prime only)
- Shadow in the Warp (Trygon Prime only)

## MAWLOC .....170 points

Page 51

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mawloc	3	0	6	6	6	4	3	8	3+

### OPTIONS:

- Take any of the following:
  - Adrenal glands .....10 points
  - Toxin sacs .....10 points
  - Regeneration.....25 points

### Composition:

- 1 Mawloc

### Weapons and Biomorphs:

- Bonded exoskeleton
- Claws and teeth

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Feed
- Burrow
- Deep Strike
- Fearless
- Hit and Run
- Terror from the Deep

## TYRANNOFEX .....250 points

Page 53

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tyrannofex	3	3	6	6	6	1	3	8	2+

### OPTIONS:

- Replace acid spray with:
  - Fleshborer hive .....10 points
  - Rupture cannon .....15 points
- Replace stinger salvo for cluster spines .....free
- Replace electroshock grubs with:
  - Desiccator larvae .....free
  - Shreddershard beetles .....free
- Take any of the following:
  - Adrenal glands .....10 points
  - Toxin sacs .....10 points
  - Regeneration .....30 points

### Composition:

- 1 Tyrannofex

### Weapons and Biomorphs:

- Acid spray
- Armoured shell
- Claws and teeth
- Stinger salvo
- Thorax swarm (electroshock grubs)

### Unit Type:

- Monstrous Creature

### Special Rules:

- Instinctive Behaviour – Lurk
- Fearless

# SUMMARY

## TROOP TYPES

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Page
Biovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+	48
Broodlord	7	0	5	5	3	7	4	10	4+	40
Carnifex	3	3	9	6	4	1	4	7	3+	46
Deathleaper	9	3	6	4	3	7	4	10	5+	59
The Doom of Malan'tai	4	4	X	4	4	4	3	10	5+	58
Gargoyle	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	42
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	5+	40
Harpy	3	3	5	5	4	5	2	10	4+	43
Hive Guard	4	4	5	6	2	2	2	7	4+	47
Hive Tyrant	8	3	6	6	4	5	4	10	3+	34
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+	38
Lictor	6	3	6	4	3	6	3	10	5+	41
Mawloc	3	0	6	6	6	4	3	8	3+	51
Mycetic Spore	2	2	6	4	3	1	3	5	4+	54
Old One Eye	3	3	10	6	4	1	4	8	3+	57
The Parasite of Mortrex	5	3	6	4	3	6	4	10	3+	60
Pyrovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+	49
Ravener	5	3	4	4	3	5	4	6	5+	37
Ripper Swarm	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	55
Sky-slasher Swarm	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	55
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-	48
The Swarmlord	9	3	6	6	5	6	4	10	3+	56
Termagant	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	39
Tervigon	3	3	5	6	6	1	3	10	3+	52
Trygon	5	3	6	6	6	4	6	8	3+	50
Trygon Prime	5	3	6	6	6	4	6	10	3+	50
Tyrannid Warrior	5	3	4	4	3	4	3	10	4+	36
Tyrannid Prime	6	4	5	5	3	5	4	10	3+	36
Tyrannid Shrike	5	3	4	4	3	4	3	10	5+	36
Tyrant Guard	5	3	5	6	2	4	3	7	3+	35
Tyrannofex	3	3	6	6	6	1	3	8	2+	53
Venomthrope	3	4	4	4	2	3	2	6	5+	45
Ymgarl Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	4+	61
Zoanthrope	3	4	4	4	2	3	1	10	5+	44

## WEAPON TYPES

Weapon	Range	Str.	AP	Type	Page
Acid Spray	Template*	6	4	Assault 1	53
Barbed Strangler	36"	4	5	Assault 1, Large Blast, Pinning	81
Brainleech Worms	18"	6	-	Assault 6*	81
Bio-electric Pulse	12"	5	5	Assault 6	50
Bio-plasma	12"	7	2	Assault 1, Blast	46
Containment Spines	18"	5	5	Assault 12	50
Cluster Spines	18"	5	-	Assault 1, Large Blast	81
Deathspitter	18"	5	5	Assault 3	81
Devourer	18"	4	-	Assault 3*	81
Flamespurt	Template	5	4	Assault 1*	49
Fleshborer	12"	4	5	Assault 1	81
Fleshborer Hive	12"	4	5	Assault 20	53
Flesh Hooks	6"	6	-	Assault 2, Rending	41
Heavy Venom Cannon	36"	9	4	Assault 1, Blast*	82
Impaler Cannon	24"	8	4	Assault 2*	47
Ripper Tentacles	6"	6	-	Assault 6	54
Rupture Cannon	48"	10	4	Assault 2	53
Spike Rifle	18"	3	-	Assault 1	39
Spore Mine Cysts	N/A	4	4	Assault D3, Large Blast*	43
Spore Mine Launcher	48"	4	4	Assault 1, Barrage, Large Blast*	48
Spinefists	12"	3	5	Assault X*, Twin-linked	82
Stinger Salvo	18"	5	4	Assault 4	82
Stranglethorn Cannon	36"	6	5	Assault 1, Large Blast, Pinning	82
Strangleweb	Template	2*	-	Assault 1, Pinning	39
Thorax Swarm					82
(Electroshock Grubs)	Template	5	5	Assault 1	
(Desiccator Larvae)	Template	1	-	Assault 1*	
(Shreddershards)	Template	3	-	Assault 1, Rending	
Beetles)					
Venom Cannon	36"	6	4	Assault 1, Blast*	82

\*These weapons have additional rules as detailed in their entries.

Written by: Robin Cruddace.

Art: John Blanche, Alex Boyd, Rob Carey, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. Book Design: Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor.

Photography: Glenn More. Eavy Metal: Neil Green, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams, Tom Winstone.

Games Development: Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly, Andrew Kenrick, Jeremy Vetock, Matthew Ward.

Hobby Team: Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach. Miniature Design: Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Pete Riordan, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. Production & Reprographics: Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jaggars, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. Special Thanks: Marshall Jansen, Alan Merrett, Rick Priestley, Tim Sawyer, Marco Schulze.

Produced by Games Workshop

© Copyright Games Workshop Limited 2009, Tyrannids, Games Workshop, the Games Workshop logo, GW, Warhammer, the Warhammer logo, Citadel, the Citadel Device, Biovore, Carnifex, Deathleaper, Doom of Malan'tai, Genestealer, Hive Guard, Hive Tyrant, Hormagaunt, Lictor, Mawloc, Mycetic Spore, Old One Eye, Parasite of Mortrex, Pyrovore, Ravener, Ripper Swarm, Swarmlord, Termagant, Tervigon, Tyrannid Warrior, Tyrannofex, Tyrant Guard, Trygon, Venomthrope, Ymgarl Genestealer, Zoanthrope and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2009-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

**UK**  
Games Workshop Ltd.,  
Willow Rd, Lenton,  
Nottingham,  
NG7 2WS

**NORTH AMERICA**  
Games Workshop Inc,  
6711 Baymeadow Drive,  
Suite A, Glen Burnie,  
Maryland, 21060-6401

**AUSTRALIA**  
Games Workshop,  
23 Liverpool Street,  
Ingleburn,  
NSW 2565

**NORTHERN EUROPE**  
Games Workshop Ltd.,  
Willow Rd, Lenton,  
Nottingham,  
NG7 2WS