

CODEX TIRANIDOS



WARHAMMER
40,000

SUPLEMENTO

GAMES
WORKSHOP



Más allá de la galaxia de la Humanidad, más allá de del alcance de las astronaves humanas y la astrotelepatía, se encuentra el indescriptible frío del vacío intergaláctico. Pocos hombres se han atrevido a penetrar en este reino, y ninguno ha regresado. Es la gran barrera que divide las galaxias, un lugar en el que el tiempo y el espacio se combinan para mantener a las galaxias alejadas entre sí por distancias inconcebibles.

Pero el vacío intergaláctico ha dejado de ser un lugar pacífico. Una implacable inteligencia de edad ancestral navega a través del frío y la oscuridad; sus innumerables ojos están clavados en el distante brillo de los soles de nuestra galaxia. El Gran Devorador avanza entre las estrellas, hambriento de la carne de todos los que se enfrenten a él. Este incomprensible organismo, este ente monstruoso, es lo que los humanos denominan la raza Tiránida.

Incluso al nombrar al Gran Devorador, los hombres son traicionados por su ignorancia. Cada pensamiento y cada gesto, cada aliento de vida de los Tiránidos está ligado e interrelacionado con una única mente, con una gran entidad única cuya presencia se extiende a lo largo de muchos años luz y que es controlada por la inmortal Mente del Enjambre. Un billón de billones de Tiránidos esperan al borde de la galaxia; sin embargo, cada uno de ellos no es más que una célula del gigantesco cuerpo viviente que es la Mente del Enjambre, el Devorador de Mundos.

LA FLOTA ENJAMBRE BEHEMOTH

El primer contacto del Imperio de la humanidad con la amenaza alienígena representada por los Tiránidos tuvo lugar en una poco conocida base Imperial en el sistema Tirán, que se encuentra en la frontera Sureste de la galaxia. El planeta Tirán era una base de tránsito del Adeptus Mecánicus para las expediciones de exploración que estudiaban los sectores prácticamente desconocidos de la frontera galáctica. A causa del aislamiento de la base, y a pesar de su pequeño tamaño, estaba fuertemente defendida y disponía de un Astrópata para comunicarse con la tierra, a más de 60.000 años luz de distancia.

Los primeros informes inquietantes procedentes de Tirán describían varios mundos aislados en la frontera intergaláctica. En exploraciones efectuadas en un pasado ancestral, estos planetas se habían catalogado habitables, pero las últimas exploraciones indicaban que en aquel momento eran poco más que esferas de roca aisladas y desprovistas de atmósfera. Al principio, no se sospechó nada extraño; las anteriores expediciones se habían efectuado cientos, o incluso miles de años antes, por lo que no era extraño que hubiera errores.

Con el paso del tiempo, los Tecnomagos comprobaron que algunos mundos que se sabía que tenían ecosistemas muy ricos, habían sido transformados en planetoides estériles. Los equipos de investigación no pudieron encontrar ninguna razón aparente que justificara el fenómeno, y los informes elevados al Explorador General no recibieron demasiada atención. Los planetas en cuestión no albergaban ninguna forma de vida inteligente, y se encontraban a miles de años luz de la colonia humana más próxima. En una galaxia con billones de mundos, estos misterios eran frecuentes, por lo que durante un tiempo la información simplemente quedó almacenada junto a los cientos de miles de bancos de datos que forman los archivos del Administratum en la Tierra.

Mientras la base de Tirán seguía enviando informes sobre mundos muertos, el creciente número de evidencias atrajo la atención de una organización que odia ferozmente los misterios y los fenómenos inexplicados: la Inquisición. El Inquisidor Kryptman, muy respetado por su gran intuición al desenmascarar las Herejías Macarianas, empezó a hacer preguntas sobre lo sucedido en el lejano Sureste. Los Adeptus de la Oficina del Explorador pudieron ofrecerle poca información adicional, pero en cuanto el Inquisidor Kryptman reunió y analizó los informes sobre mundos extinguidos, fue evidente que el fenómeno seguía una pauta clara, y que podía verse una clara trayectoria de avance hacia el centro galáctico.

El Inquisidor presentó sus descubrimientos ante el Consejo de la Inquisición y recibió permiso para viajar hacia la frontera Este e investigar. Sin embargo, mientras la astronave del Inquisidor navegaba por el Espacio Disforme, Tirán fue atacado.

EL ASALTO A TIRÁN

La base de Tirán Primus estaba situada en el centro de los grandes océanos planetarios de Tirán, edificada en una isla que era el pico más alto de una antigua cadena de volcanes del planeta. Los océanos de Tirán cubrían más del 80% de la superficie del planeta, y estaban habitados por una gran variedad de formas de vida, que abarcaban desde los pequeños e inocuos pececillos a los peligrosos Krakens de 200 metros de longitud. La base estaba fortificada para poder resistir las violentas tormentas y los ataques de las voraces formas de vida oceánica. Tirán Primus además disponía de cuatro gigantescos láseres defensivos en silos blindados, que permitían abrir fuego contra cualquier astronave invasora alienígena o cualquier monstruosidad desconocida que pudiera habitar los profundos abismos oceánicos.

En la base trabajaban más de cuatrocientas personas; Escribas del Administratum, Exploradores, Genéticos del Adeptus Mecanicus, Ingenieros, Lexicomécánicos, sus Servidores ayudantes y un Astrópata. Todos ellos estaban al mando del Magus Varnak, un miembro de la casta dominante del Culto Mecanicus. Entre cada tres y seis meses, las astronaves del Explorador pasaban por el sistema Tirán para reabastecerse y entregar sus informes. La última astronave en partir fue la *Investigación*, destinada a visitar los mundos de la Franja Este, aunque Varnak temía que sólo recibiría nuevos informes sobre planetas extinguidos.



Un mes después de la partida de la *Investigación*, Tirán Primus detectó una nube de cerca de un millar de objetos no identificados que estaban penetrando en el sistema estelar de Tirán. Cuando los estudios iniciales determinaron que la nube no estaba formada ni por astronaves ni por escombros espaciales, el Magus Varnak despegó en una de las pequeñas naves de la estación para investigar la nube de cerca. Al aproximarse, la nave fue atacada casi inmediatamente por unos objetos desconocidos. El Magus Varnak quedó herido, varios de los miembros de la tripulación murieron, y la nave quedó tan seriamente dañada que apenas pudo regresar a Tirán. Mientras se recuperaba de sus heridas, Varnak ordenó el estado de alerta en la base y armó a los Servidores para que actuaran como primera línea de defensa ante las fuerzas de invasión.

Una semana más tarde empezaron los ataques contra la base. Los tormentosos cielos de Tirán fueron rasgados una y otra vez por los cegadores destellos de los láseres de defensa que intentaban hacer retroceder a los atacantes. Dispararon rayos de energía capaces de atravesar varios bloques de casas de una ciudad, apuntando hacia el espacio, mientras los proyectiles lanzados por el enemigo se estrellaban contra la base. El Silo 2 fue alcanzado y dañado por varios impactos, pero los cánticos y los rituales de los Tecnosacerdotes hicieron que siguiera disparando.

La desigual batalla duró algo más de una hora; las valientes dotaciones de los láseres siguieron disparando contra los cientos de invasores que rodeaban Tirán hasta que, increíblemente, las naves enemigas se retiraron. Varnak envió a las tres naves que le quedaban en persecución del enemigo. Éstas aumentaron la destrucción causada por las defensas terrestres, y confirmaron el descubrimiento preliminar de Varnak sobre los atacantes. Los objetos parecían ser criaturas de origen alienígena, organismos muy robustos con duros caparazones que aparentemente estaban completamente adaptados a la vida en el espacio.

Las naves fueron rápidamente dañadas o destruidas por las naves biológicas del enemigo, y el Magus Varnak fue informado de que las defensas de Tirán habían herido o destruido tan sólo a una docena de criaturas de un enjambre que estaba compuesto por un millar. Llegó a la conclusión de que si los invasores atacaban de nuevo y con más determinación, la base de Tirán estaría condenada. Era imposible escapar. Lo único que podían hacer era alertar al Imperio y vender caras sus vidas.

Pero el Astrópata no pudo enviar ningún mensaje. Las interferencias causadas en el Espacio Disforme por la llegada de las criaturas impedían la utilización de la astrotelepatía. El Espacio Disforme podía quedar despejado en algunas horas o días, pero de



momento Tirán estaba completamente incomunicado. Para conservar los conocimientos que tenían, Varnak ordenó que se preparara un archivo de datos que contuviera toda la información reunida sobre los invasores. El archivo grabaría todo lo sucedido en la base hasta que fuera sellado y, mediante un dispositivo colocado en el panel de control de Varnak, fuera enterrado a 3.000 metros de profundidad, en un pozo excavado bajo la base. Mientras se preparaba el archivo, los alienígenas se desplegaron de nuevo en posiciones de ataque.

Al llegar al alcance de los láseres, los invasores lanzaron miles de cápsulas sobre el planeta. Las cápsulas cayeron hacia Tirán en grupos compactos y no se abrieron hasta llegar a la atmósfera. Aunque las defensas láser destruyeron todas las cápsulas que cayeron sobre la base, muchas más cayeron sobre el mar que la rodeaba. Aunque sumergirse en el mar habría representado la muerte para cualquier humano, el sónar confirmó que los alienígenas estaban aproximándose. El océano se agitó e hirió mientras los alienígenas salían de sus cápsulas y se abrían paso entre las voraces bestias nativas que les rodeaban.

Los láseres de defensa dispararon contra las naves biológicas cuando éstas iniciaron el intenso bombardeo de la base. Varias de las criaturas cayeron ardiendo a la atmósfera, pero el bombardeo continuó. Los ácidos consumieron los silos blindados de los láseres, y uno a uno fueron silenciados. El Magus Varnak observaba el avance de los alienígenas por las pantallas de cristal de la sacristía. Las criaturas caminaban erectas y tenían seis extremidades; disponían de garras y colmillos como si fueran demonios. Los múltiples proyectiles del fuego defensivo rebatían como el granizo en su gruesa piel y en sus duros caparazones.

Los alienígenas atacaron el muelle sur y se abrieron paso a través de las pantallas de energía, y el plástico blindado se rompió como si fuera de papel o vidrio. Los Servidores que defendían el muelle contraatacaron empleando lanzallamas, y los primeros

invasores que atravesaron la brecha murieron o retrocedieron siendo desafiantes. Pero otras criaturas, gigantes aullantes con brazos como guadañas, avanzaron implacables; el Magus Varnak observó horrorizado cómo el fuego de napalm no les afectaba, y cómo se abrían paso entre los servidores como si estos fueran de papel.

En poco tiempo, el enemigo había ocupado el muelle y empezaba a invadir el interior de la base, destruyendo todo lo que encontraba a su paso. El dedo del Magus Varnak presionó el botón que enviaría el archivo a las profundidades. Con cada segundo podían acumularse nuevos datos sobre el enemigo, pero éste también se acercaba cada vez más a la sacristía. Entre las filas enemigas aparecieron unas criaturas pequeñas y escurridizas, que empezaron a disparar redes aprisionantes sobre los Servidores y Tecnosacerdotes mientras estos resistían en los pasillos.

Varnak miró al Astrópata de la estación, y ambos comprendieron que no podían permitirse ser capturados por esta raza alienígena desconocida. Varnak selló el archivo y se dirigió al reactor de la estación para iniciar la secuencia de autodestrucción. Mientras completaba su oración, las puertas de la sacristía cedieron y saltaron hechas añicos por la furia del ataque; quedándose sólo unos segundos, el Magus Varnak presionó la última runa sagrada en el altar de control.

La Tierra recibió un último y confuso mensaje desde Tirán. En alas de la muerte había llegado una profecía de destrucción, junto con la imagen mental del cielo de Tirán ennegrecido por la presencia de innumerables monstruos. El planeta Tirán había bautizado finalmente con su propio nombre a los invasores: los Tiránidos.

DE THANDROS A MACRAGGE

El Inquisidor Kryptman recibió la noticia del último mensaje de Tirán meses después del ataque. Cuando su astronave llegó al sistema Tirán ya había transcurrido casi un año, y al principio no pudo identificar el mundo muerto y árido que encontró como el planeta cubierto por los océanos que era Tirán. Después de una larga búsqueda, el Inquisidor Kryptman localizó el archivo de Varnak y comprendió el horror del peligro alienígena que amenazaba al Imperio.



Cuando la astronave del Inquisidor abandonó el sistema de Tirán, se encontró el pecio de la *Investigación*, devorada por el ácido, que se había dado por perdida meses antes. Al parecer, la nave había sido inmovilizada y posteriormente abordada; toda la tripulación había desaparecido, y la nave era poco más que un destrozado casco congelado. Era evidente que el mismo enemigo que había atacado Tirán había destruido el *Investigación*, y quizás incluso habría seguido su rastro a través del Espacio Disforme hasta la base de Tirán Primus.

Kryptman ordenó a su Astrópata que enviara un mensaje prioritario para alertar al Imperio, pero el Astrópata no pudo penetrar las turbulencias del Espacio Disforme, creadas por el paso de la flota alienígena. Incluso la cercana matriz amplificadora de comunicaciones del planeta Thandros estaba también fuera de su alcance. Desesperado, Kryptman puso rumbo a Thandros, esperando restablecer desde allí las comunicaciones.

Pero los Tiránidos habían atacado Thandros y proseguido su avance antes de la llegada del Inquisidor Kryptman. Thandros no estaba tan bien protegida como Tirán. Los mineros que vivían en los túneles de Thandros II y III no pudieron ocultarse de los Tiránidos ni escapar al espacio. Pudo comprobarse que el satélite en que estaba instalada la matriz telepática en órbita alrededor de Thandros I había agotado la munición de sus torretas y quemado los cristales de los láseres de defensa antes de ser destruido. Sin embargo, los Adeptus Telepática que controlaban la base habían sido incapaces de avisar de su situación al Imperio a causa del bloqueo psíquico de los Tiránidos. El sistema Thandros luchó y murió en solitario.



Kryptman aprovechó los restos de la matriz telepática y envió un mensaje para avisar al desprevenido Imperio de la magnitud de la amenaza Tiránida. El Astrópata, con los ojos enrojecidos por la fatiga después de varios días transmitiendo sin descanso la información recopilada por Varnak y el informe de Kryptman, comunicó las órdenes para el Inquisidor; debía acudir al planeta Macragge en Ultramar, el reino del Capítulo de los Adeptus Astartes Ultramarines. Allí debía prestar toda su asistencia al Señor del Capítulo en localizar y eliminar la flota Tiránida. Siguiendo la tradición Imperial, la Flota Enjambre alienígena de los Tiránidos recibió un nombre en clave inspirado en el nombre de un antiguo y legendario monstruo: *Behemoth*.

El Navegante de la nave de Kryptman luchaba por mantener el rumbo marcado por la baliza luminosa del Astronomicón a través de las oscilantes energías del Espacio Disforme mientras la astronave atravesaba los torbellinos y mareas siempre presentes en esta dimensión paralela. A veces, el remolino creado por la Flota Enjambre *Behemoth* estuvo a punto de hacer que la nave se perdiera para siempre en el Espacio Disforme, pero el Navegante evitó todos los remolinos y corrientes con gran habilidad. La alargada estela dejada por los reactores de Disformidad de la nave de la Inquisición se desplazaba a través de lo inmaterial como el aceite a través del agua.

En el sistema Macragge, una docena de naves militares orbitaban alrededor del planeta y cada día llegaban más naves procedentes del Espacio Disforme. Pesados transportes de tropas de los Marines Espaciales orbitaban alrededor de Macragge como gigantescos monolitos azules, cubiertos de cañones, tubos de lanzamiento y torretas para bombardeos pesados. Estos levianos empequeñecían incluso a los brujidos cruceros de ataque que llegaban incluso desde las bases más alejadas de los Ultramarines. Las fortalezas orbitales y los mortíferos sistemas de defensa planetaria rodeaban Macragge como un anillo de fuego.

El Inquisidor Kryptman se reunió con Mameus Calgar, Señor de los Ultramarines, bajo el pórtico de su palacio de brillante mármol blanco en lo alto de las montañas que dominan los brillantes mares de Hera. Calgar era un gigante, incluso entre los genéticamente alterados Marines Espaciales. Nada escapaba a sus penetrantes ojos azules, y ni tan sólo las terribles noticias de Kryptman turbaron su noble porte.

Los Ultramarines se dispusieron para librarse una guerra total contra los Tiránidos. El Emperador había enviado hacia el Segmentum Tempestus una flota de combate desde los muelles orbitales de Bakka. Calgar creía que Macragge era el sistema amenazado de forma más directa por la Flota Enjambre *Behemoth*. El planeta Macragge, de por sí bien protegido, estaba siendo reforzado y sería tenazmente defendido por los Ultramarines y las fuerzas auxiliares de defensa planetaria, hasta que la flota combinada de Ultramar y el Imperio llegaría para aniquilar a la Flota Enjambre.

Un mes más tarde, los Tiránidos atacaron Macragge; su flota de más de un millar de naves fue atacada por los cruceros de ataque de los Ultramarines mientras avanzaba hacia el interior del sistema. Como todavía no había ni rastro de la flota Imperial de Bakka, Calgar se vio obligado a utilizar la flota de Ultramar en un ataque arriesgado. Abandonando Macragge y retirándose al exterior del sistema, Calgar atrajo a los Tiránidos hacia las defensas de Macragge mientras intentaban rodear el planeta para invadirlo. La flota de Ultramar atacó a los alienígenas mientras estaban divididos y eran vulnerables, consiguiendo abrir una sangrienta brecha en su flota mientras Calgar intentaba llegar a la protección de los cañones pesados de Macragge.

En el punto álgido de la batalla, los cazas de Ultramar procedentes de Macragge inutilizaron una de las naves más grandes de la Flota Enjambre, lo cual pareció desbaratar la cohesión de toda la Flota Enjambre. Los ataques Tiránidos fueron cada vez más descoordinados, y la flota de Calgar consiguió destruir numerosas naves del enjambre. En el fragor de la batalla, los Tiránidos lanzaron miles de esporas sobre las fortalezas vitales de los polos Norte y Sur del planeta, que eran los fundamentos de las defensas de Macragge. De cada espora que cayó al planeta surgió una criatura Tiránida, y pronto miles de Tiránidos avanzaron a través de los hielos hacia las fortalezas de los guerreros humanos.

En el espacio, la castigada Flota Enjambre se retiró y en un intento desesperado de evitar que escapara, la pequeña flota de Calgar salió en su persecución. Aunque Calgar temía por las fortalezas polares, sabía que estaban bien protegidas por la 1^a Compañía, apoyada por las tropas de defensa planetaria y los Titanes de la Legión de los Pretores. La mayor parte de la 1^a Compañía estaba formada por Escuadras de Exterminadores equipadas con armaduras Acorazado Táctico y las mejores armas portátiles del Imperio. Confiado el destino de Macragge a estos veteranos guerreros, Calgar prefirió perseguir a la Flota Enjambre Tiránida.



Los enjambres Tiránidos de Macragge avanzaron hacia las fortalezas polares. Bestias con garras como cuchillas saltaban sobre las llanuras nevadas entre los rayos de los láseres; la gran masa de Tiránidos parecía una marea de miembros quítonos y mortíferas garras. Otros Tiránidos atravesaban el monótono cielo gris, volando con sus coriáceas alas, descargando fuego líquido sobre los defensores. El traqueteo de los Bolters y el tronar de la artillería ahogaba los bestiales gruñidos llenos de odio de los Tiránidos, pero estos seguían avanzando con una ferocidad implacable.

Los veteranos Marines Espaciales de la 1^a Compañía dirigieron a las tropas ligeras de la defensa planetaria durante la tenaz defensa de las fortalezas, manteniendo cada muro y cada trinchera hasta el último momento antes de ser desbordados por los monstruosos alienígenas. Progresivamente, las tropas humanas fueron retirándose hacia las entrañas de la fortaleza, causando grandes bajas en los Tiránidos por cada metro de terreno cedido. Los Titanes de la Legión de los Pretores acechaban entre los montículos de hielo, abriendo grandes agujeros entre las hordas Tiránidas con sus proyectiles y descargas de plasma. Las naves espaciales dañadas que Calgar había dejado en órbita disparaban sus rayos de luz rubí y lanzaban megatoneladas de potencia explosiva sobre los Tiránidos, pero aún así estos seguían avanzando.

La ferocidad de los enjambres era increíble. En la fortaleza del Norte desbordaron los muros de defensa utilizando como cobertura los montones de cadáveres de sus propios compañeros. Los Titanes fueron derribados y destrozados por la desbordante marea de criaturas, como leones cubiertos de hormigas soldado. Los cañones de las armas se recalientan y encasillaron a pesar del frío ártico, la munición empezó a escasear a pesar de haber suficientes reservas para resistir meses de asedio. La nieve alrededor de las fortalezas humanas quedó teñida de púrpura por el icor Tiránido.



Cuando se llegó al combate cuerpo a cuerpo, mortíferos y pesados gigantes con brazos como guadañas atravesaron las filas de defensores como arietes vivos, abriéndose paso a través del metal y del rocoimiento con la misma ferocidad. Ni tan sólo los Exterminadores pudieron rechazar el ataque cuerpo a cuerpo de los Tiránidos. Con seis miembros, armados y protegidos con una coraza quítona, las criaturas avanzaron con cegadora rapidez; sus garras atravesaban la cerámica y el adamantium con una facilidad increíble. Los Ultramarines sólo disponían de la potencia de fuego a corto alcance de sus Bolters de Asalto, Lanzallamas Pesados y Cañones de Asalto para destruir al enemigo.

En la fortaleza del Sur, algunas criaturas penetraron profundamente en los laberínticos corredores bajo la ciudadela a través de una teóricamente inaccesible salida de residuos. Estos horrores con garras de mantis mataron a docenas de soldados de la Fuerza de Defensa Planetaria en emboscadas dentro del laberinto de oscuros corredores y salas antes de poder ser perseguidos y eliminados por las Escuadras de Exterminadores. Algunos hombres enloquecieron por el miedo, o quedaron paralizados por el terror mientras los Tiránidos rompían el perímetro una y otra vez. Con cada brecha abierta en el perímetro, las guarniciones de Ultramar tenían que retroceder hasta una nueva línea defensiva. Metro a metro, los Ultramarines se vieron obligados a retroceder ante la marea alienígena de máquinas de matar orgánicas.

En el espacio, Calgar persiguió a la flota Tiránida que se retiraba hacia el mundo anillo de Circe en el límite del sistema de Macragge. La oportuna llegada de la flota Tempestus procedente de

Bakka sentenció el destino de los Tiránidos, que quedaron atrapados entre las dos flotas. Durante el combate, la flota humana combinada destruyó al resto de las naves del enjambre, pagando un gran coste en hombres y naves.

La flota Tempestus, de más de doscientas naves de guerra, incluyendo el gigantesco acorazado clase Emperador *Dominus Astra* que casi completamente destruida en la titánica batalla alrededor de Circe. La batalla sólo consiguió ganarse gracias al heroico sacrificio del *Dominus Astra*, que se situó en el centro de la formación de la Flota Enjambre y sobrecargó sus reactores de Disformidad. Los Tiránidos resultaron destruidos en el incandescente vértice de Disformidad que también arrastró al *Dominus Astra* a la destrucción. Las naves supervivientes de Calgar regresaron rápidamente a Macragge para intentar salvar a las asediadas guarniciones polares.

Los sobrevivientes de las guarniciones de Ultramar habían sido empujados a las profundidades por las sucesivas oleadas de Tiránidos. Los supervivientes de la 1^a Compañía de los Ultramarines todavía luchaban entre los refrigeradores y acumuladores de los silos de los gigantescos láseres de defensa planetaria de la ciudadela del Norte, pero se había perdido todo contacto con ellos desde que los Tiránidos habían ocupado las defensas exteriores. En la fortaleza del Sur, los destacamentos supervivientes de la 1^a Compañía habían sido destruidos cuando intentaban contraatacar un bastión vital capturado por los Tiránidos. Pequeñas bolsas de resistencia en Ultramar todavía resistían en los bunkers de la superficie. Calgar, considerando que la situación era crítica, envió a la 3^a y 7^a Compañías de los Ultramarines en los rápidos cruceros de ataque, mientras que el resto de naves dañadas regresaban a Macragge.

Cuando los veloces cruceros de ataque llegaron a la órbita de Macragge, los Marines Espaciales de la 3^a y 7^a Compañías fueron desplegados con cápsulas de asalto orbital sobre los polos, seguidos de cerca por las unidades de apoyo en Cañoneras. En la superficie, les esperaban escenas de carnicería inimaginables. Grandes montones de cadáveres Tiránidos y material bélico destrozado cubrían el hielo. Enormes cráteres abiertos en el hielo mostraban los puntos donde se habían fundido los reactores de plasma de los Titanes, y el hedor a muerte estaba omnipresente en todas partes.

La 7^a Compañía, que fue lanzada sobre la fortaleza del polo Sur, aterrizar sin encontrar oposición y rápidamente contactó con los supervivientes de la guarnición bajo el suelo. Juntos lograron limpiar los pasadizos subterráneos que habían sido ocupados. Sólo quedaban unos pocos Tiránidos para oponerse a ellos, pero lucharon con una ferocidad demencial. Los avances iniciales fueron sangrientos; muchas Escuadras de vanguardia fueron atacadas por Tiránidos aislados, o por pequeños grupos de alienígenas que causaron grandes bajas. Pero los ataques Tiránidos no seguían ninguna estrategia y les faltaba coordinación; muchas de las criaturas fueron abatidas por los disparos de Bolter en cuanto salieron de sus escondrijos.

En el Norte, la 3^a Compañía fue atacada en cuanto aterrizó. Cientos de criaturas emergieron de las oscuras bocas de los túneles y de los destrozados bunkers para atacar a los Marines Espaciales, casi arrasando su zona de aterrizaje por la abrumadora superioridad numérica. Sólo el increíble volumen del fuego defensivo de las compañías de Devastadores consiguió mantener a distancia al enjambre alienígena hasta que las Cañoneras *Thunderhawk* llegaron e hicieron retroceder a los Tiránidos bajo tierra. El Capitán Fabián de la 3^a Compañía, prudentemente, esperó la llegada de los tres *Dreadnoughts* de la compañía antes de penetrar en la fortaleza en busca de supervivientes.

Los oscuros y húmedos corredores bajo la fortaleza del polo Norte habían sido sutilmente alterados por la presencia de los alienígenas. De las paredes y techos colgaba una sustancia mucosa, y un penetrante olor almizclado llenaba el aire. Los gritos y rugidos de los alienígenas retumbaban de forma siniestra, una y

otra vez, por los túneles. Cautelosamente, los Marines Espaciales avanzaron; la oscuridad retrocedía a regañadientes ante los focos de sus armaduras. Los corredores estaban cubiertos de cadáveres de Tiránidos y Ultramarines muertos, e incluso los rastreadores biológicos eran incapaces de distinguir a las criaturas que esperaban para atacar entre los cadáveres. Estos atacantes aislados causaron numerosas bajas en combate cuerpo a cuerpo, aniquilando a las Escuadras más adelantadas en una orgía de destrucción antes de ser exterminados.

Finalmente, las Escuadras que abrían la marcha empezaron a utilizar sus Lanzallamas para abrirse camino entre los corredores y ahuyentar al enemigo. Incluso mientras ardían, las criaturas avanzaban de un salto con las garras preparadas para desgarrar y matar.

Dos Escuadras completas fueron aniquiladas por un ataque relámpago por el flanco llevado a cabo por una docena de Tiránidos en una intersección. Sólo la presencia de un *Dreadnought* impidió la ruptura del perímetro de la Compañía, pero el propio *Dreadnought* perdió un brazo al ser atacado por las criaturas antes de poder dispararles con su Cañón de Asalto. Cuando la Compañía penetró en la gran cámara situada bajo el Silo 8, fue atacada desde todas partes por una espeluznante horda de criaturas que emergieron de entre las sombras.

Una lluvia de obscenos proyectiles alcanzó a los Marines Espaciales, atravesando su armadura y propagándose como una maligna mocoosa corrosiva. Las Espadas Sierra chocaron contra las quitinosas garras curvadas y los Bolters cantaron su catecismo de muerte mientras los Ultramarines rechazaban desesperadamente el ataque. Un terrorífico líder Tiránido, corpulento como un *Dreadnought*, cargó contra la línea defensiva de los Marines Espaciales. Tres Marines Espaciales murieron de un sólo golpe de sus curvadas garras antes de que un *Dreadnought* cargara contra el monstruo.

La titánica lucha que tuvo lugar entre el monstruo y la máquina era a muerte. El *Dreadnought* se tambaleó cuando el Tiránido le golpeó con fuerza, y saltaron chispas cuando el Puño de Combate del *Dreadnought* atravesó el caparazón de la bestia. El icor manaba de sus heridas cuando la criatura levantó su afilada garra y arrancó una pierna de la máquina, que cayó al suelo.

La bestia aullaba victoriosa y levantaba sus brazos para rematar al *Dreadnought* cuando el Capitán Fabian entró en combate. La Espada de Energía y el arma del alienígena chocaron con una crepitante descarga de energía. La bestia atacó a Fabián con un demoledor golpe mientras trastabillaba a causa de la descarga, pero el Capitán se apartó a tiempo y la garra se clavó en el suelo de rocambolesco con un destello de energía. En la fracción de segundo que tardó la criatura en liberarse, Fabián apuntó a la criatura con su Pistola de Plasma y disparó. La bola incandescente impactó de lleno en la cabeza del monstruo, mientras Fabián disparaba una vez tras otra contra la criatura. La bestia se levantó con un aullido final de agonía y murió.

A su alrededor, los Ultramarines estaban a punto de ser desbordados; sólo los ataques psíquicos del Bibliotecario impedían a los Tiránidos completar la matanza. Pero en cuanto el señor de los Tiránidos murió, muchas de las criaturas dieron media vuelta y fueron masacradas por los Bolters mientras huían. Los que siguieron luchando fueron aniquilados por los disparos de los Ultramarines, que dispararon incluso entre sus propias tropas para asegurarse de la victoria. Al final del combate, apenas había sobrevivido una cuarta parte de la compañía, y los tres *Dreadnoughts* habían resultado gravemente dañados. El Capitán Fabián ordenó al resto de sus hombres que siguieran buscando supervivientes.

Una vez más, y pese a las numerosas bajas, la Compañía se abrió paso con los Lanzallamas hasta llegar finalmente al *penitorium* inferior, donde la 1^a Compañía se había atrincherado para presentar la última defensa. Los cuerpos de Tiránidos se amontonaban a docenas alrededor de la puerta, y en el interior de la habitación había



un círculo de Exterminadores donde habían acabado luchando espalda contra espalda. Permanecían allí, inmóviles y sin vida. Cada uno de ellos había dado su vida luchando contra las hordas de Tiránidos. La 1^a Compañía de los Ultramarines había sido eliminada hasta el último hombre, un terrible golpe del cual el Capítulo todavía no se ha recuperado totalmente.

La Flota Enjambre *Behemoth* había sido detenida, pero el Imperio de la humanidad había pagado un elevado coste. Tras la Primera Guerra Tiránida, poco pudo hacer el Imperio para contraatacar a su enemigo. La Flota Enjambre *Behemoth* había llegado de un cuadrante prácticamente inexplorado y había desaparecido por completo después de la Batalla de Macragge. El rastro dejado por la Flota Enjambre conducía al vacío intergaláctico.

Los Tecnomagus de Marte dedicaron muchos años a clasificar los artefactos Tiránidos y los cadáveres de estos hallados en Macragge, pero descubrieron poco de las evidencias. Lo que era obvio era que, al igual que los Eldar, los Tiránidos utilizaban una forma de biotecnología para construir orgánicamente su armamento (aunque las armas Tiránidas estaban limitadas a armas de proyectiles de corto alcance y armas de combate cuerpo a cuerpo), y que los propios Tiránidos formaban una raza muy diversificada, más incluso que los Orkos, Gretchin y Snotlings que infestaban la galaxia.

El único descubrimiento importante fue que los Tiránidos empleaban a Genestealers como tropas de choque. Anteriormente se creía que estas criaturas eran los habitantes autóctonos de las lunas de Ymgarl, desde donde se habían dispersado por el espacio en pecios a la deriva. Su presencia entre las criaturas Tiránidas demostró que esta teoría era errónea. Las muestras genéticas demostraron que eran criaturas Tiránidas, aunque no descubrieron por qué se habían establecido tan lejos, en el Noroeste galáctico. El Capítulo de Marines Espaciales de los Salamandras envió una campaña de genocidio para purgar las lunas de Ymgarl, y la Inquisición intensificó su búsqueda de infestaciones Genestealer, pero poco más pudo hacerse.

LA FLOTA ENJAMBRE KRAKEN

Transcurrieron dos siglos y medio sin ningún descubrimiento ni noticia de más incursiones Tiránidas. Algunos miembros del Adeptus Administratum de la Tierra empezaron a cuestionarse la necesidad de mantener tantas fuerzas armadas en el Sudeste galáctico para resistir a una amenaza Tiránida inexistente. Argumentaban que la Flota Enjambre había representado la totalidad de la raza Tiránida, y que ésta había sido destruida en Macragge. Cuando los mundos habitados a lo largo de la Franja Sudeste empezaron a sufrir una epidemia de alborotos, terrorismo, sabotaje y, en algunos casos, rebelión abierta, estos miembros del Adeptus denunciaron que la gente estaba harta de vivir en medio de un campamento militar, y que estaban expresando su descontento de forma violenta.

La Inquisición sospechó que detrás de ello había una conspiración y se puso en marcha rápidamente para "investigar" a los disidentes en busca de intenciones de traición o influencias heréticas. Pronto quedó demostrado que todos los oficiales disidentes del Administratum eran originarios de la Franja Sudeste, o habían viajado hasta allí en algún momento de su carrera. No pudieron encontrar ningún otro denominador común, y casi ninguno de los posibles traidores se había reunido jamás con los demás.

Se enviaron Inquisidores desde la fortaleza de la Inquisición en Talasa Primus para investigar las rebeliones en el Segmentum Ultima. Simultáneamente, la Inquisición llevó a cabo una gran purga en todo el Imperio, especialmente en la Tierra, encarcelando a cualquiera que ocupara un alto cargo y hubiera estado en contacto con la Franja Este. Decenas de miles de personas fueron arrestadas por los Arbites para que languidecieran en las colonias prisión mientras proseguían las investigaciones.

ICHAR IV

La primera preocupación del Imperio fue la rebelión en el mundo industrial de Ichar IV. El sistema Ichar era vital para el Imperio. Sus gigantescas factorías y refinerías formaban el núcleo de uno de los pocos sectores densamente poblados del Segmentum Ultima. Miles de naves cargadas con minerales y micro-proteínas circulaban cada año por los grandes muelles espaciales de Ichar.

La rebelión había sido rápida y sangrienta. Unos años antes, un grupo religioso fundamentalista denominado La Hermandad había penetrado en los corazones y las mentes de los empobrecidos trabajadores de las ciudades. Sus enseñanzas sobre el retorno del Emperador prometían una época mejor, y un lugar en el cielo junto a él, el tipo de tranquilidad espiritual que buscan aquellos que no poseen ningún poder o privilegio en la vida.

Las misiones humanitarias y capillas de La Hermandad pronto fueron frecuentes en los distritos más pobres, y sus buenas obras eran legendarias. La Eclesiarquia había vigilado de cerca a La Hermandad en busca de cualquier idea iconoclasta o herética, pero, si los informes eran correctos, no había encontrado ninguna: sólo había la más loable fe en el Emperador. Finalmente, La Hermandad pidió permiso, y le fue concedido, para construir una catedral en Lomas, la mayor ciudad de Ichar IV.

Poco después de acabar la construcción de la catedral empezaron los problemas. La Hermandad se negó a pagar sus impuestos al Gobernador Planetario e impidió que sus miembros fueran reclutados para las Fuerzas de Defensa Planetaria. Los predicadores de La Hermandad empezaron a enardecer a la población con predicciones sobre el inminente regreso del Emperador. Milicias de Vigilantes de la Hermandad empezaron a patrullar muchas áreas, empleando la fuerza, más contra los "infieles" que contra los inexistentes criminales.

REBELIÓN Y GUERRA

La situación llegó a su punto álgido cuando una manifestación degeneró en una turba que se concentró delante de la catedral de La Hermandad. Los Arbitradores se prepararon para dispersar a la multitud con Porras de Energía y Escudos de Supresión, pero fueron tiroteados desde el interior de la catedral. Los Arbites respondieron al fuego, matando a varios milicianos de La Hermandad, y enfureciendo a la gran masa de gente. Después de rechazar varias cargas del populaço, los Arbitradores tuvieron que retroceder al llegar una nueva muchedumbre procedente del distrito pobre.



Los disturbios se propagaron por toda la ciudad, y los Arbites se vieron impotentes para reprimirlos. Cuando se recurrió a las TDP para ayudar a los Arbitradores, muchos de ellos se rebelaron y se aliaron con La Hermandad. La lucha se extendió a toda la ciudad y, cuando se supo que el Gobernador Planetario había sido asesinado, los combates se propagaron a las otras ciudades de Ichar IV. En pocas horas, tanques con las insignias de La Hermandad, y enarbolando toscos estandartes revolucionarios controlaban la mayor parte de las intersecciones e instalaciones de Lomas, y las fuerzas Imperiales empezaron a ser expulsadas de las otras ciudades.

Al atardecer, se confirmó que el gobernador planetario y la mayoría de sus ministros habían sido asesinados. Algunos murieron por atentados con bombas, otros por francotiradores, otros asesinados por sus propios criados de forma horripilante, en crímenes más parecidos al ataque de una bestia salvaje o a los efectos de la violencia enloquecida que simples asesinos. Poco tiempo después, La Hermandad tomó todas las estaciones de teledifusión y anunció el establecimiento de su nuevo gobierno teocrático.

Las fuerzas leales todavía controlaban la mayor parte de las áreas rurales en el exterior de las ciudades, y los Jueces del Adeptus Arbites resistían en su fortaleza contra la población rebelde, en el centro de Lomas. Sin embargo, la mayor parte de las ciudades del planeta habían sido capturadas en una rebelión a gran escala contra el Emperador de la Humanidad. El Inquisidor Agmar llegó a Ichar veintiséis días después del inicio de la rebelión, el mismo día que la fortaleza de los Arbites fue finalmente tomada por las fuerzas de La Hermandad. Sin embargo, los Jueces no podían ser derrotados tan fácilmente. La mayor parte de sus tropas escaparon por un túnel secreto y capturaron los cuatro generadores principales de la ciudad.

A los ojos del Inquisidor Agmar, la situación en Ichar IV tenía todas las características de una conspiración bien organizada y no del estallido de violencia popular argumentado por La Hermandad. Agmar pidió la ayuda del Capítulo de Marines Espaciales de los Ultramarines para apoyar a las tropas Imperiales en la restauración del orden en Ichar IV. Mientras esperaba la llegada de los Ultramarines, los regimientos de la Guardia Imperial en Ichar bombardearon las ciudades y rechazaron los feroces contraataques lanzados por los batallones de la milicia de La Hermandad.

Los repetidos intentos de llegar hasta los asediados Arbites fracasaron en las ruinas que rodeaban las plantas de generadores. Entre los escombros de rocoso cemento despedazado y las retorcidas vigas, las

unidades de la Guardia Imperial fueron rechazadas por el salvaje fanatismo de las tropas de la Hermandad en mortíferos combates cuerpo a cuerpo. Los valientes Arbites finalmente cayeron seis días después de la llegada de Agmar, aunque como último acto de lealtad al Emperador, destruyeron los generadores de potencia que habían defendido tan valerosamente. Las espectaculares llamas liberadas por las explosiones de fusión ardieron durante muchos días, cubriendo Lomas con una negra nube de humo que se extendía como una escalofriante mortaja sobre la ciudad.

La guerra había llegado a un punto muerto, y degeneró en una lucha callejera generalizada. Las bajas aumentaban espectacularmente cada día que pasaba a causa de las escaramuzas y emboscadas que tenían lugar entre los edificios en ruinas, las factorías arrasadas y las destrozadas refinerías. Los frantiradores acechaban, preparados para matar a los incautos. Cada puerta podía esconder una trampa explosiva o un enemigo. Patrullas enteras de la Guardia Imperial desaparecían sin dejar rastro en la vorágine del combate.

En las otras ciudades se repitió la misma historia. La Hermandad controlaba las armerías de la Defensa Planetaria, y la numerosa población de la que reclutar soldados, y además controlaban la mayor parte de los láseres y silos de misiles del planeta. Sería necesario derrotarlos mediante el asedio y el hambre.

El Inquisidor Agmar se infiltró junto con varias unidades de la Guardia de pequeño tamaño al interior de Lomas para intentar conseguir más información sobre La Hermandad. Pieza a pieza, pudo completarse la imagen completa de lo sucedido en Ichar IV. Por algunos prisioneros averiguó que los Hierofantes que gobernaban declaraban fanáticamente formar parte del magnífico "Nuevo Orden" que se extendía por la galaxia. En un ataque sorpresa, mataron a un Neófito de La Hermandad, y vieron el tipo de criaturas que dirigían este Nuevo Orden. Las profecías del Tarot Imperial y de los Psíquicos del Adeptus Telepática confirmaron los peores temores de Agmar. En total secreto, el Inquisidor Agmar envió un informe al cónclave de la Inquisición, y esperó la llegada de los Marines Espaciales.

LA INVASIÓN DE LOS ULTRAMARINES

Treinta nueve días después del estallido de la revolución, la astronave de transporte *Octavius* de los Ultramarines penetró en la órbita de Ichar IV y se preparó para lanzar sus cápsulas de asalto orbital. Las defensas planetarias de Ichar IV estaban completamente inservibles a causa de los daños causados en los generadores de Lomas por los Arbites, y las bajas durante el asalto fueron mínimas. Compañías de Marines Espaciales tomaron los principales arsenales de los defensores y el palacio del gobernador, donde estaba ubicado el Cuartel General de la milicia de La Hermandad. Al principio, La Hermandad fue tomada completamente por sorpresa, y los objetivos principales fueron ocupados rápidamente. La milicia de La Hermandad lanzó una serie de contraataques desesperados para desalojar a los Marines Espaciales, pero sus fuerzas estaban críticamente desorganizadas a causa de la destrucción de su Cuartel General, y fueron rechazadas con grandes bajas.

En el exterior de la ciudad, la Guardia Imperial lanzó un ataque a gran escala para llegar junto a los Ultramarines. El fuego y el humo cubría el cielo, mientras los proyectiles de la artillería explotaban sobre la ciudad. Los disparos de láser se cruzaban mientras figuras agazapadas corrían de una cobertura a otra. Los Bolters Pesados iluminaban la oscuridad: sus proyectiles abrían profundos cráteres en los montones de escombros y ruinas. La Guardia Imperial avanzó con mucha precaución utilizando los tanques *Leman Russ* como puntos fuertes móviles, y las tropas de La Hermandad se vieron obligadas a retroceder ante su avance.

En el punto álgido del ataque, el satélite espía especialmente colocado por el Inquisidor Agmar detectó que las tropas de la milicia abandonaban la catedral de La Hermandad e intentaban desplegarse en posiciones defensivas para intentar contener el ataque Imperial. El Inquisidor sabía que era el momento de dar el golpe de gracia a la rebelión. Envío una señal previamente acordada al *Octavius*, que seguía en órbita.

En la gigantesca bóveda de la catedral apareció una crepitante aura azul, que creció en intensidad hasta que con un estallido azul se solidificó en varias figuras voluminosas. Los guardias de La Hermandad situados junto a las puertas se dieron media vuelta a tiempo de ver como eran barridos por una fulminante ráfaga de proyectiles explosivos. En medio del repentino silencio que siguió pudieron distinguirse más de veinte Marines Espaciales con armaduras de Exterminador. Más guardias, Neófitos y Acólitos aparecieron repentinamente por las puertas laterales de la catedral, mientras los Exterminadores se apartaban del punto a donde habían sido teleportados. Una tormenta de rayos láser y proyectiles repiqueteó en las gruesas armaduras de los Exterminadores sin causarles ningún daño: los puños enguantados levantaron sus Bolters de Asalto, y las paredes quedaron decoradas con la sangre de La Hermandad.

Un grupo de supervivientes se lanzaron al combate cuerpo a cuerpo contra los gigantescos guerreros. Sus voluminosas ropas cayeron al suelo cuando los Neófitos atacaron con sus garras inhumanas, mostrando sus huesudas cabezas y ojos inyectados en sangre. Algunos de los Exterminadores fueron derribados y arrastrados por la ferocidad sobrenatural de los extraños atacantes, pero el rugiente chorro que brotó del Lanzallamas Pesado mató a todos los supervivientes antes de que pudieran aprovechar el ímpetu de su carga inicial. El humo y el hedor a carne quemada ascendió hacia el elevado techo como una pira funeralia.

Los Exterminadores se pusieron en marcha con la precisión de una máquina; algunos permanecieron inmóviles dispuestos para disparar en fuego de supresión mientras el resto registraba la catedral buscando el pasadizo secreto que sabían debía existir. Su Bibliotecario señaló el altar, y una nueva ráfaga de proyectiles explosivos lo destrozó, dejando al descubierto unos escalones que descendían hacia la oscuridad.



Activando los focos de sus trajes, los Exterminadores descendieron los escalones para penetrar en el oscuro corazón de La Hermandad. Al final de los escalones encontraron una siniestra cripta con numerosos túneles que se extendían desde ella en todas direcciones, pero el Bibliotecario podía percibir la ruta que debían tomar a través de aquel laberinto. Los Rastreadores de los Exterminadores se activaron en cuanto abandonaron la cripta, mostrando la posición de numerosos enemigos que se acercaban rápidamente hacia su posición. Se trataba de criaturas que se movían demasiado rápidamente para ser humanas. Los Exterminadores se colocaron en posiciones desde las cuales podían disparar en fuego de supresión y esperaron, preparados para abrir fuego al menor movimiento.

Primero pudo oírse el distante roce de las garras sobre la roca; poco después pudo distinguirse el retumbar de las pezuñas acorazadas de las criaturas clavándose en el suelo y mientras los atacantes corrían para matar a los intrusos. El primero de ellos apareció en el resplandor de las luces, con sus cuatro mortíferos brazos levantados por encima de su encorvado cuerpo y su bestial cabeza. ¡Genestealers! No quedaba duda alguna, el Inquisidor tenía razón: un grupo de estos alienígenas estaba detrás de la rebelión. A medida que los Genestealers siguieron avanzando con la rapidez de los insectos para matar a sus odiados enemigos, aparecieron más garras y colmillos. Los Bolters de Asalto rugieron en un estruendo ensordecedor en el confinamiento del túnel; los proyectiles de punta explosiva rebotaban en los quitinosos cuerpos o destrozaban la carne alienígena, convirtiéndola en pulpa. Las purificadoras llamas de los Lanzallamas barrieron los túneles, pero las criaturas siguieron cargando sin miedo ni vacilación alguna.

Cada destello estroboscópico de los Bolters de Asalto mostraba cómo el enemigo iba acercándose. Pasaron por encima de los cadáveres que se apilaban frente a los Exterminadores y les atacaron. Tres de los humanos de grandes armaduras fueron destripados en pocos segundos antes de que el resto retrocediera hacia la cripta. Los Genestealers les persiguieron sin descanso, atrapando fácilmente a los más rezagados, mientras los Marines Espaciales retrocedían disparando. ¿Quién puede decir cuántos alienígenas fueron abatidos por los disparos de Bolter de Asalto o aplastados por los Puños de Combate de los Exterminadores antes de ser vencidos? No los suficientes para detener a la desbordante progenie, pero sí los necesarios para retrasarlos lo suficiente mientras sus compañeros se preparaban una vez más para la lucha.



En la cripta, los Lanzallamas mantuvieron los pasillos laterales despejados de Genestealers que intentaban flanquearlos, y los obligaron a entrar por un extremo de la sala. El fuego combinado de media docena de Bolters de Asalto diezmó a la horda, y los sobrevivientes buscaron la cobertura de los grandes sarcófagos de piedra. El Bibliotecario invocó una purificadora columna de fuego de Disformidad. Las llamas antinaturales cubrieron el extremo de la cripta, unas silbantes llamas que devoraron la carne alienígena como si fuera grasa y cartílago en vez de un cuerpo quitinoso duro como el hierro, y cartílagos resistentes como el acero. La mayoría de la progenie resultó carbonizada al instante, y el resto murió bajo los proyectiles explosivos que atravesaron sus filas como si se tratara de apoyo artillero en miniatura.

Los Exterminadores volvieron a avanzar, esta vez cautelosamente pues eran pocos. Ningún Genestealer más les impidió el paso, o les tendió una emboscada mientras los Ultramarines se adentraban cada vez más profundamente en la oscuridad. A mucha profundidad bajo la ciudad, encontraron lo que estaban buscando en una cámara con las paredes esculpidas como si se tratara de las



costillas de una gran bestia. Allí se encontraba el Patriarca Genestealer, en el centro de una gran plataforma, enorme y abotargado por la energía psíquica de su progenie en expansión. Le hallaron de cuclillas, con los brazos extendidos, y con la cabeza mirando hacia arriba como si estuviera escuchando una llamada distante mientras los Ultramarines entraban en la sala. Los Marines Espaciales levantaron sus armas para destruir a la abominación, y los ojos de ésta descendieron para mirarles con un amenazador siseo.

Sin previo aviso, una horda de monstruosidades penetró en la habitación atravesando las calcificadas paredes óseas. Híbridos con tres brazos, humanos corrompidos y Genestealers purasangre se lanzaron a la carga para proteger a su progenitor. Un muro de proyectiles explosivos les cubrió, y la cámara quedó sumida en el caos y la carnicería, mientras los aullantes fanáticos se lanzaban contra los Exterminadores. El Bibliotecario de los Exterminadores se abrió paso entre las criaturas, mientras el brillo blanco de su Hacha de Energía dejaba un rastro de miembros amputados y cabezas cortadas tras de sí. Cada paso era más difícil que el anterior, como si intentara vadear un río cada vez más profundo. Podía notar las palpables ondas psíquicas de los pensamientos alienígenas que golpeaban su mente mientras el Patriarca descargaba su ancestral e implacable fuerza de voluntad sobre él. En su subconsciente se abrieron profundas lagunas, dispuestas a devorar totalmente su psique.

Una descarga de energía del Capuchón Psíquico del Bibliotecario rompió el hechizo. Concentrando su propia e indomable fuerza de voluntad, el Bibliotecario obligó a su cuerpo a abandonar el mundo material durante unos instantes, y desapareció. Un brillante destello marcó su desaparición, y otro destello, el punto sobre la plataforma al que se había dirigido al teleportarse junto al Patriarca. La criatura dio media vuelta y atacó con sus garras con una velocidad increíble. De la armadura del Bibliotecario saltaron chispas y sangre cuando las garras se clavaron en ella. El Patriarca esquivó fácilmente el débil ataque del Bibliotecario, y volvió a atacar descargando una lluvia de golpes sobre la figura blindada a una velocidad que la vista apenas podía seguir.

Desesperado, el Bibliotecario pidió auxilio a sus camaradas, y la plataforma fue barrida por las ráfagas de los Bolters de Asalto. El fuego indiscriminado repiqueteó en la armadura del Bibliotecario, pero algunos de los disparos alcanzaron e hirieron al Patriarca. En ese instante de distracción, el Bibliotecario atacó con su Hacha de Energía, que describió un irresistible arco que penetró profundamente en la gruesa piel del Patriarca con un destello de energía. La Hacha de Energía golpeó una y otra vez, convirtiendo al Patriarca en pulpa, y derramando icor púrpura toda la cámara.

Con la muerte de su Patriarca, la progenie quedó aturdida. En la cámara, los Exterminadores que quedaban aniquilaron a la masa de criaturas que les estaban atacando. Nadie escapó a las ráfagas de los Bolters de Asalto y a las purificadoras llamas de los Lanzallamas mientras los Exterminadores se vengaban en cierta forma por la muerte de sus antepasados, más de dos siglos antes. En la ciudad, las unidades de La Hermandad que resistían ante el ataque de la Guardia Imperial se desbandaron. Pequeños grupos de Acólitos y Neófitos fanáticos resistieron en torres y búnkers, pero los triunfales tanques de la Guardia Imperial avanzaron por las calles en ruinas de la ciudad aplastando toda resistencia.

En tan sólo tres semanas, Ichar IV estuvo nuevamente bajo el férreo control del Imperio. Todos los rastros de la infestación Genestealer fueron erradicados por el Inquisidor Agmar con ayuda de los Ultramarines. Sin embargo, al final de la campaña, todavía quedaban algunos misterios por resolver. El primero era que le había sucedido al Magus, el líder humanoide de la Progenie que había desaparecido al iniciarse la rebelión. Su cuerpo no se encontró nunca, y ninguno de los prisioneros pudo aclarar dónde se encontraba, ni tan sólo bajo el persuasivo interrogatorio de Agmar.

El segundo misterio eran los informes de los Astrópatas y el Bibliotecario de los Ultramarines que había matado al Patriarca. Según ellos, habían detectado una débil perturbación psíquica, como una larga y fúnebre llamada o una señal que partía del planeta, una señal que quedó interrumpida en cuanto murió el

Patriarca. El más viejo y más poderoso de los Astrópatas contó al Inquisidor que también había notado la llamada del Patriarca, y que había percibido un pequeño cambio en el Espacio Disforme. Era como si algo muy grande y desbordante, como el eco de un ente de poder y presencia monstruosos, hubiera centrado su atención en Ichar.

Cuando Agmar presentó su informe al conclave de la Inquisición, informó del creciente número de informes de supervivientes que huían de la frontera exterior. La información era confusa y contradictoria, pero había algo muy claro: los Tiránidos habían regresado con una nueva Flota Enjambre, la Flota Enjambre *Kraken*.

LOS TENTÁCULOS DEL KRAKEN

Esta nueva invasión Tiránida empezó sin previo aviso, y nadie sabía cuántos planetas habían sucumbido ya ante la horda Tiránida. La Flota Enjambre *Kraken* estaba compuesta por varias flotas que atacaban diferentes mundos de un mismo sector simultáneamente. La alarmante interferencia creada en el Espacio Disforme por el avance de la Flota Enjambre había bloqueado las comunicaciones astropáticas desde los sistemas asediados, y la navegación a través del Espacio Disforme era más peligrosa e impredecible que de costumbre. Subsectores enteros del Imperio habían quedado incomunicados sin ninguna señal sobre lo que les había sucedido. Un puñado de supervivientes había logrado huir a bordo de naves que habían sido desviadas cientos de años luz de su ruta a causa de las turbulencias en el Espacio Disforme. Sus escalofriantes relatos sobre el avance de la pesadilla de la Flota Enjambre constituyeron el grueso de la información disponible para el Imperio.

Llegaban noticias de cielos en los que anochecía sobre continentes enteros por las nubes de esporas venenosas arrastradas por el viento. De gigantescos monstruos que recorrían la tierra, desgarrando y destrozando con sus mortíferas garras. Relatos sobre millones de criaturas recorriendo la superficie del planeta, devorando todo lo que encontraban a su paso, dejando sólo un desierto. Poblaciones enteras habían sido subyugadas o eliminadas en una sola noche, y los que habían sido capturados con vida habían enviadido a los muertos.

En el sistema Miral, los regimientos de la Guardia Imperial y los Marines Espaciales del Capítulo de las Guadañas Imperiales todavía resistían ante el ataque de los Tiránidos que habían arrasado las frondosas junglas y plantaciones de Miral Primus. Las fuerzas Imperiales habían retrocedido hasta una gran planicie rocosa denominada Aitaúd del Gigante por la población local, desde donde luchaban casi diariamente con las feroces hordas que atacaban desde las profundidades de la jungla. Las propias junglas se habían vuelto extraordinariamente activas desde la invasión, y sólo la defoliación constante evitaba que las lianas y las plantas trepadoras invadieran rápidamente la estrecha meseta rocosa en la que resistían los defensores.

Un capitán mercante independiente propagó el rumor de que Lamarno, un planeta salvaje, estaba totalmente bajo el control de los Genestealers. Cuando llegó la Flota Enjambre Tiránida, los feroces guerreros de las tribus habían subido sumisamente a las naves de la Flota Enjambre para ser consumidos por sus "diós vivientes". También contó que en el gigantesco asteroide monasterio de Salem, los monjes habían preferido envenenarse, ellos y su meticulosamente estructurado ecosistema, antes de permitir que sus cuerpos y huesos sagrados fueran consumidos por los Tiránidos. Salem ya sólo era una tumba gigantesca.

Un capitán mercante había ayudado a evacuar millones de personas del mundo minero de Devlan antes de que el planeta fuera asolado. El extenso sistema de estaciones espaciales defensivas *Sentinel* que rodeaba Devlan había retrasado lo suficiente a la Flota Enjambre para que una enorme flota de transportes pudiera escapar al espacio. Una compañía del Capítulo de los Lamentadores entregó sus almas al Emperador y provocó numerosas bajas al invasor antes de ser finalmente aniquilada.



Pero parecía que no pudiera encontrarse refugio ni tan sólo en la *huída*. Una gigantesca nave de transporte de mineral que huía de Deylan con su carga de refugiados llegó a su destino ominosamente oscura y silenciosa. No estableció comunicación alguna, y llevó a cabo un aterrizaje automático muy lejos de cualquier núcleo habitado. Los que investigaron la nave se enfrentaron a escenas dantescas de horror y muerte tras forzar las compuertas herméticas. Hombres, mujeres y niños habían sido degollados sin piedad. Las víctimas eran cientos, o quizás miles; nadie podía asegurarlo. La Inquisición sospechó que se había roto el protocolo de cuarentena, y eso había permitido subir a bordo a una criatura Tiránida, pero no pudo encontrarse ningún rastro, por lo que sigue siendo un misterio.

Las defensas orbitales de Graia habían detenido a la Flota Enjambre durante un tiempo, pero los invasores habían arrasado la única luna de Graia. Ahora en cada órbita lanzaban una lluvia de esporas micéticas sobre el planeta. Cada espora causaba muchas muertes y una gran destrucción. Los exploradores informaron del descubrimiento de un mundo en las profundidades de la Franja Este que había sido colonizado por Hormagantes durante una incursión Tiránida hacía algunas décadas. Enjambres de estas bestias con brazos como guadañas habían matado todos los seres vivos del planeta, y ahora luchaban entre ellas en una inagotable sed de sangre. Los Squats informaron de ataques efectuados por astronaves Tiránidas en Mundos Natales aislados cercanos al núcleo galáctico, a decenas de miles de años luz de la Flota Enjambre principal, en el límite Sureste de la galaxia.

El Inquisidor Czevak informó que el Mundo Astronave de Iyanden había sido embestido por una serie de ataques Tiránidos masivos. El antaño orgulloso Mundo Astronave había rechazado el ataque de una Flota Enjambre tras otra, pero casi había resultado destruido en el proceso. Varios Enjambres Tiránidos habían logrado penetrar en el Mundo Astronave, y habían tenido lugar encarnizados combates a lo largo de las esbeltas torres de Hueso Espectral y las magníficas cúpulas de los videntes. Después del ataque, la mayor parte del Mundo Astronave estaba en ruinas, y cuatro quintas partes de sus habitantes habían muerto o agonizaban. Había sido un terrible golpe para la raza Eldar.

GUERRA TOTAL

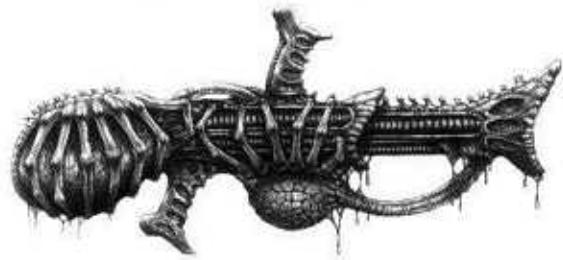
El Adeptus Terra quedó suficientemente conmocionado por las noticias procedentes del Segmentum Última para convencer a los Altos Señores de la Tierra. Su conclusión fue rápida y succincta: las incursiones de los Tiránidos contra el Imperio debían detenerse a toda costa; la raza Tiránida debía investigarse, y si era posible, debía exterminarse por completo. El Tarot Imperial predecía que se acercaba el peor momento para el Imperio desde la herejía de Horus: el Devorador de Mundos había llegado a la galaxia humana, y hasta ahora sólo se había podido ver un poco de su verdadera fuerza. Siguiendo las órdenes de los Altos Señores, se puso en marcha la gigantesca maquinaria bélica del Imperio, y las fuerzas armadas se concentraron en el Segmentum Última, preparadas para la guerra total.

Los Mundos Industriales del Adeptus Mechanicus fabricaron decenas de miles de tanques, armas y máquinas de guerra. Los astilleros de Bakka y la Tierra trabajaron noche y día para construir los cruceros y otras naves de combate necesarias para detener la oleada de Flotas Enjambre de los Tiránidos. Millones de tropas de la Guardia Imperial se prepararon para embarcarse en una guerra por la misma supervivencia de la humanidad. Para el Imperio, la guerra es una religión, una cruzada contra las fuerzas de la oscuridad que acechan entre las sombras para esclavizar a la humanidad. Los Tiránidos son la blasfemia definitiva, una raza de criaturas que no busca la mera esclavitud, sino la aniquilación total.

Continuamente se descubren nuevas y mortíferas armas y criaturas Tiránidas: proyectiles de ácido de largo alcance que funden el acero como si fuera cera, criaturas que atacan con rayos de energía psíquica o rayos electrostáticos, bestias gigantescas,

tan grandes como Titanes. La regularidad de los ataques Tiránidos va en aumento, y todavía no se ha encontrado una defensa adecuada.

Varios cientos de mundos habitados han caído ante el ataque Tiránido. Dos Capítulos enteros de Marines Espaciales con base en la Franja Este, las Guadañas del Emperador y los Lamentadores han sido casi aniquilados, habiendo sobrevivido a la masacre Tiránida poco más de una compañía.



Las derrotas no han sido totalmente en vano. En muchos sistemas, los Marines Espaciales han abordado naves Tiránidas mientras todavía estaban aletargadas después de abandonar el Espacio Disforme. Estos grupos han penetrado en las partes vitales de las inmensas naves alienígenas, recopilando información sobre los Tiránidos y destruyendo miles de criaturas mientras permanecían en hibernación criogénica. La información obtenida por estos valientes Marines Espaciales ha sido vital para el Imperio en su búsqueda de una forma de destruir la amenaza de los Tiránidos.

Los Tecnosacerdotes han llegado a la conclusión de que los Tiránidos se originaron en el exterior de la galaxia. Su voraz estructura genética y su existencia biológica son totalmente diferentes con respecto a las criaturas más alienígenas de nuestra galaxia. Mientras que los humanos y los otros organismos de la galaxia se diversifican de forma natural en especies distintas a lo largo de millones de años, los Tiránidos evolucionan rápida y continuamente para hacer frente a las necesidades de toda la raza. Los Tiránidos no son una única criatura, sino un confuso conjunto de monstruosidades creadas para llevar a cabo funciones específicas. Por ello, los Tiránidos tienen diferentes tamaños, desde los gigantescos organismos espaciales que forman las Flotas Enjambre a las pequeñas criaturas como las escatagónicas criaturas del tamaño de un escarabajo que limpian y reciclan los desechos orgánicos de los conductos de ventilación de las naves biológicas.

La mutabilidad consciente de los Tiránidos implica que nunca necesitarán desarrollar tecnología convencional como la utilizada por los hombres. Muchas de las armas Tiránidas, por ejemplo, se crean como armas simbiontes que han sido adaptadas y combinadas para disparar voraces proyectiles vivos, o generar energías mortales. Estos artefactos probablemente ni tan sólo han sido conscientemente diseñados por los Tiránidos, sino que se han diseñado a sí mismos en respuesta a las necesidades de la Mente Enjambre, adaptándose genéticamente a sus funciones desde el momento de su creación. Con el paso del tiempo, las sucesivas generaciones de armas simbiontes están cambiando y evolucionando continuamente para ser más ligeras, más eficaces o mortíferas contra los enemigos de los Tiránidos.

Al parecer, la Mente Enjambre necesita un flujo constante de nuevo material genético y nuevo ADN para crear nuevas criaturas y adaptarse a los nuevos entornos. Los Adeptus Mechanicus creen que los Tiránidos consumieron toda la vida de su propia galaxia, y quizás otras galaxias antes de cruzar el vacío interestelar en busca de nuevos mundos de los que alimentarse. Con sus billones de humanos e incontables criaturas más, el Imperio ofrece a los Tiránidos una inagotable fuente de materia orgánica y códigos genéticos para revitalizar a la Mente Enjambre y permitirle manifestarse de nuevas formas. Los Tiránidos representan la pesadilla de una evolución enloquecida y fuera de control: se trata de un voraz superdepredador de dimensiones interestelares que extinguirá a todas las otras formas de vida a menos que se consiga detenerle.

FUERZAS TIRANIDAS

TIRANO DE ENJAMBRE

El Tirano de Enjambre es un monstruo grande y extremadamente mortífero. Se parece a un Guerrero Tiránido de forma similar a como el Patriarca Genestealer parece un Genestealer mayor y más feroz, aunque se desconoce si fueron creados así o evolucionaron a partir de una forma de vida superior. Al igual que todos los Tiránidos, parece capaz de mutar rápidamente, y han habido informes de variaciones en las características físicas de ejemplares distintos.

El Tirano de Enjambre es un Psíquico de gran poder, y su relación con la Mente Enjambre es incluso más estrecha que la de los Guerreros Tiránidos. Se sabe muy poco a ciencia cierta sobre la complicada relación entre estas criaturas, pero algunos Tecnomagos Imperiales creen que los Tiranos de Enjambre son las mentes-consorte de las Reinas del Enjambre que componen el depositario de la conciencia colectiva de las Flotas Enjambre. Si esto es así, los Tiranos de Enjambre son la propia personificación de la Mente Enjambre sobre el campo de batalla. A pesar de ello, su destrucción no representa en absoluto una pérdida física para la Mente Enjambre.

REGLAS ESPECIALES

Liderazgo. El Tirano de Enjambre es inmune a todos los efectos psicológicos. No puede verse afectado por el *miedo*, el *terror* o cualquier otro de los efectos psicológicos descritos en el reglamento de Warhammer 40,000. Además, no puede resultar Desmorralizado y no tendrá que llevar a cabo ningún Chequeo de Desmorralización. Por lo tanto, el valor de Liderazgo del Tirano de Enjambre no se utiliza nunca; se incluye simplemente a efectos comparativos.



Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tirano de Enjambre	15	9	7	6	6	5	8	5	10



Psíquico. Los Tiranos de Enjambre son Psíquicos que pueden poseer uno o más poderes psíquicos. Los Tiranos de Enjambre se consideran siempre con un Nivel de Maestría 4, ya que obtienen su poder de los poderes psíquicos latentes de la Mente Enjambre. Los poderes psíquicos de un Tirano de Enjambre se eligen de entre los poderes del mazo de poderes Tiránidos; el jugador propietario no tendrá que elegirlos al azar.

Caparazón. El Tirano de Enjambre cuenta con un grueso caparazón quitinoso que puede resistir ataques de gran potencia. Esto le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4, 5 ó 6 en 1D6.

Mente de Enjambre. El Tirano de Enjambre actúa como un punto nodal de comunicación Psíquica para la Mente Enjambre. Ninguna unidad Tiránida a 45 centímetros o menos de un Tirano de Enjambre tendrá que efectuar ningún Chequeo de Liderazgo: este se considerará superado automáticamente. Esto representa que las unidades Tiránidas no podrán resultar Desmorralizadas o verse afectadas por ningún efecto psicológico mientras se mantengan a 45 centímetros o menos del Tirano de Enjambre.

Si una unidad Tiránida Desmorralizada en una fase previa se encuentra a 45 centímetros o menos de un Tirano de Enjambre en cualquier fase de Reagrupar Tropas, la unidad se reagrupará automáticamente.

Terror. El Tirano de Enjambre es un alienígena monstruoso y verdaderamente terrorífico. Por ello causa *terror*, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40,000. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan terror automáticamente causan el *miedo*.

CARNIFEX

El Carnifex es conocido habitualmente como *Asesino Aullante* entre los guerreros del Imperio, debido al aullido de gran volumen que emite mientras se lanza a la carga contra sus enemigos agitando sus largas extremidades afiladas como cuchillas. Su enorme cuerpo redondeado es extremadamente robusto, con una piel quitinosa que le protege de cualquier ataque, y una estructura que le permite resistir impactos brutales.

El Carnifex es una máquina de destrucción viviente, creada para luchar en ataques frontales, abordajes de naves espaciales y batallas masivas en las que puede abrirse camino a través de prácticamente cualquier obstáculo, tanto si es una línea defensiva, un vehículo blindado, o incluso una posición fortificada. El ataque de estas criaturas es temible: se trata de una carga salvaje e irresistible que despedaza hombres y vehículos como si fueran juguetes en manos de un niño.

Los Carnifexes están armados con cuatro grandes garras quitinosas en forma de cuchillas de filo tan duro como el diamante. El ataque combinado de estas poderosas cuchillas es tan mortífero que incluso puede atravesar el plástiacero y la cerámica con gran facilidad. Los Carnifexes también tienen la capacidad de generar a través de una carga eléctrica un proyectil esférico de Plasma Biológico. Unas placas rasposas que se encuentran en su esófago, que son el origen del aullido en tono elevado que emite, producen la carga necesaria para generar la esfera de plasma. Un campo eléctrico que rodea sus garras sostiene la esfera incandescente de plasma hasta que la criatura la dispara contra su objetivo.



Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carnifex	15	6	4	7	8	10	6	4	10

REGLAS ESPECIALES

Psicología. El Carnifex es inmune a todos los efectos psicológicos. No puede verse afectado por el *miedo*, el *terror* o cualquier otro de los efectos psicológicos descritos en el reglamento de Warhammer 40,000.

Terror. El Carnifex es un monstruo gigantesco y verdaderamente horripilante. Por tanto, causa *terror* tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40,000. Hay que tener en cuenta que las criaturas que causan terror automáticamente causan también *miedo*.

Cuerpo Quitinoso. El cuerpo extremadamente robusto del Carnifex le proporciona una tirada de salvación debida a su increíble resistencia natural. Esta tirada de salvación especial no se efectúa tirando un único D6, como en el caso de las tiradas de salvación normales, sino empleando 2D6. Esto representa la protección extremadamente gruesa y efectiva que ofrece la epidermis exterior de la criatura.

Cuando la criatura sufra heridas, tendrá que efectuarse una tirada de salvación empleando 2D6. Si se obtiene un resultado de 3 ó más, las heridas serán canceladas. Se aplicarán los modificadores normales por las armas a la tirada de salvación, de forma que la tirada de salvación de la criatura se reducirá considerablemente si es impactada por armas de gran Fuerza. Hay que recordar que éste es el mismo procedimiento que se emplea para las tiradas de salvación por armadura de los Marines Espaciales equipados con Armadura de Exterminador.

Ataque de Embestida. El Carnifex puede efectuar normalmente cuatro ataques en combate cuerpo a cuerpo, que producen impactos de Fuerza 7. Sin embargo, el Carnifex puede optar por tirar en su lugar un solo dado de ataque, resolviéndose cualquier número de impactos obtenido con Fuerza 10, causando 1D3 heridas cada uno.

Bio-Plasma. Si no efectúa ningún movimiento durante su turno, el Carnifex puede disparar una esfera de bio-plasma durante la fase de disparo de la misma forma que el resto de las tropas pueden disparar sus armas. El Bio-plasma tiene el perfil indicado en la sección de Equipo Tiránido, pero se incluye a continuación para mayor comodidad.

Alcance	Para Impactar	Fuerza	Heridas	Modificador	Penetración
Corto	Largo	Corto	Largo	Salvación	Blindaje
0-45	45-90	+1	-	8	1D6

Notas: Mover o Disparar; Área de Efecto: 5 cm.

La amenaza de los Tiránidos no puede ser infravalorada. Son únicos en muchos aspectos: su capacidad de mutar y evolucionar, la biotecnología de sus armas y naves espaciales, y su conciencia estructural y única. Como nunca hemos tenido la oportunidad de razonar con ellos, nuestra única interacción ha sido la guerra. ¡Pensad lo que podríamos aprender de ellos! Estas criaturas no son bestias. Muchos Tiránidos son claramente astutos e inteligentes. ¡Si tan sólo pudieramos comunicarnos con ellos, ambas razas saldrían beneficiadas! Por medio de la comunicación podríamos llegar a la comprensión mutua y al respeto. Las fronteras de la ciencia humana se ampliarían. Los Humanos y los alienígenas pueden vivir juntos en paz y armonía...

[archivos borrados a partir de este punto, por orden de la Comisión para la Pureza Humana]

Extracto del diario personal del Genetor Malin. Cuando se descubrió la naturaleza perversa de estas peligrosas fechorías, el Genetor fue inmediatamente despojado de su cargo, perdió su rango y sus privilegios, y fue sentenciado a pasar el resto de su vida natural en la prisión de Strophel Pentente.

GUERREROS TIRANIDOS

Las Flotas Enjambre Tiránidas están compuestas por millones de astronaves, y cada una de ellas alberga a billones de criaturas, incontables miles de monstruosidades creadas en los órganos genéticos de las cámaras reproductoras de las naves. Todas estas criaturas nacen para servir a la entidad única que constituye la nave, y la nave misma existe tan sólo como parte integrante de la entidad que es la flota.

Todas las criaturas Tiránidas están sujetas a un vínculo psíquico común que les permite actuar en conjunto como un único organismo social. Los Tiránidos individuales no tienen mentes diferenciadas como los humanos u otras criaturas. Un Tiránido simplemente cumple la función que tiene asignada por la mente supervisora del Enjambre o Mente Enjambre. Las criaturas más pequeñas sin cerebro no piensan y actúan instintivamente, pero las criaturas más grandes y más sofisticadas pueden tomar individualmente las decisiones apropiadas a su misión.

Los Guerreros Tiránidos se encuentran entre las criaturas Tiránidas más importantes. No son simplemente los guerreros mayores y más poderosos, sino que además desempeñan un papel central en los ejércitos Tiránidos. Actúan como repetidores psíquicos, amplificando el vínculo psíquico y transmitiendo su señal a las criaturas más pequeñas y menos receptivas que les rodean. Cuando los Tiránidos empiezan a formar el Enjambre, los Guerreros Tiránidos se constituyen como los puntos focales de la Mente Enjambre. Al igual que oficiales que dirigen a su ejército, los Guerreros Tiránidos guían a las criaturas menores a la batalla, dirigiendo a sus tropas a los lugares preestablecidos en el plan global.



Desmoralizados y no tendrán que llevar a cabo ningún Chequeo de Desmoralización. Cualquier Guerrero Tiránido superará con éxito automáticamente cualquier Chequeo de Liderazgo que se vea obligado a efectuar. Por lo tanto, el valor de Liderazgo del Guerrero Tiránido no se utiliza nunca; se incluye simplemente a efectos comparativos.



Mente del Enjambre. El Guerrero Tiránido actúa como un punto nodal de la Mente Enjambre. Ninguna unidad Tiránida a 30 centímetros o menos de un Guerrero Tiránido tendrá que llevar a cabo ningún Chequeo de Liderazgo: se considerará superado automáticamente. Esto significa que las unidades Tiránidas no podrán resultar Desmorralizadas o verse afectadas por ningún efecto psicológico. Si una unidad que ha resultado Desmorralizada anteriormente se encuentra a 30 centímetros o menos de un Guerrero Tiránido en la fase de Reagrupar tropas, la unidad se reagrupará automáticamente.

Miedo. Los Tiránidos son alienígenas monstruosos y de gran tamaño que causan *miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del reglamento de Warhammer 40,000.

REGLAS ESPECIALES

Caparazón. Cada Guerrero Tiránido posee un grueso caparazón quitinoso que puede resistir impactos de gran potencia. Esto proporciona al Guerrero Tiránido una tirada de salvación por armadura de 5 ó 6 en una tirada de 1D6.

Liderazgo. Los Guerreros Tiránidos son inmunes a todos los efectos psicológicos. No pueden verse afectados por el *miedo*, el *terror* o cualquier otro de los efectos psicológicos descritos en el reglamento de Warhammer 40,000. Además, no pueden resultar

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Tiránido	15	6	4	5	5	2	5	3	10

LICTORES

Los Lictores avanzan siempre por delante de los Enjambres terrestres Tiránidos, buscando bolsas de resistencia enemiga que deben ser erradicadas y de formas de vida nativa a las que absorber. Las tropas Imperiales se refieren con frecuencia a los Lictores con los apodos *Espectro* o *Mantis Acechante* a causa de sus técnicas de combate y su escalofriante comportamiento. Los Lictores son muy inteligentes y poseen órganos sensoriales muy desarrollados que les permiten ver, oler, oír e incluso paladar a sus presas mucho antes de que éstas detecten su presencia.

El Lictor parece ser una mutación especializada de los Guerreros Tiránidos, muy adaptada a la supervivencia en entornos hostiles y para cumplir con su función de infiltrador y depredador. Mientras acechan, los Lictores exudan un rastro de feromonas que atrae al resto de criaturas Tiránidas, que siguen este rastro. Una gran concentración de presas estimula una mayor secreción de feromonas, que atraerán a un grupo aún mayor de Tiránidos.

Los Lictores están perfectamente equipados para matar. Están armados con todo un arsenal de bioarmas, que incluyen garras superiores similares a las de una mantis, garras venenosas, tentáculos succionadores, y Garras Garfio. Los tentáculos succionadores de los Lictores disponen de afiladas placas óseas que pueden utilizarse para lobotomizar a su víctima, de forma que el Lictor puede absorber su información genética y los recuerdos más recientes al consumir su cerebro. Sus excepcionalmente poderosas garras superiores tienen un filo quitinoso irregular, y las garras inferiores disponen de conductos venenosos que contienen una hemotoxina letal.

Las Garras Garfio son el arma más extravagante del Lictor. Son quitinosas, con base de carbono y con un filo unimolecular. Están unidas a una fibra muscular extremadamente resistente, situada entre las costillas. Las Garras Garfio son disparadas en un intenso espasmo muscular intercostal, y permiten a los Lictores capturar a sus víctimas desde lejos. Las Garras Garfio a veces también son utilizadas como ganchos, permitiendo al Lictor escalar superficies verticales a gran velocidad.

Los Lictores están cubiertos de escamas camaleónicas que pueden cambiar de color y textura para contar con un perfecto camuflaje con el terreno circundante. Gracias a estas escamas, los Lictores son extremadamente difíciles de detectar excepto a muy corta distancia. El cuerpo de los Lictores desprende muy poco calor, y son capaces de permanecer completamente inmóviles durante días si es necesario, por lo que incluso los detectores de energía y movimiento normalmente son inútiles ante las excepcionales habilidades de camuflaje del Lictor.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lictor	15	7	4	6	5	3	8	4	10

REGLAS ESPECIALES

Sentidos Agudos: A causa de la gran agudeza de sus sentidos, un Lictor puede Detectar a tropas escondidas a cinco veces su atributo Iniciativa en centímetros (o sea, a 40 centímetros).

Escamas Camaleónicas: Todos los disparos dirigidos contra un Lictor que no haya efectuado ningún movimiento durante el turno anterior deberán aplicar un modificador de -1 además de los modificadores al impactar normales por hallarse a cubierto, etc.

Ocultarse: Si un Lictor se encuentra oculto, no podrá ser observado: tan sólo podrá ser detectado. Esto significa que las tropas que se muevan hasta una distancia igual a tres veces su atributo Iniciativa en centímetros y puedan ver al Lictor, no podrán observarlo, sino tan sólo detectarlo. Los Rastreadores o los Ojos Biómicos tan sólo

podrán detectar a un Lictor oculto si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Puesto que un Lictor oculto tan sólo puede ser detectado, tan sólo podrá atacársele con armas que utilicen plantillas de área de efecto, e incluso éstas sólo lograrán impactar al Lictor si éste se encuentra bajo la plantilla y se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Para las reglas completas sobre miniaturas ocultas, ver el reglamento de Warhammer 40,000.

Exoesqueleto: El Lictor cuenta con un grueso exoesqueleto quitinoso que puede absorber daños considerables. Además, el Lictor es sobrenaturalmente rápido y ágil, por lo que es capaz de esquivar los ataques dirigidos contra él a una velocidad increíble. Esto proporciona al Lictor una tirada de salvación de 5 ó 6 en 1D6. A diferencia de las tiradas de salvación por armadura normales, esta tirada no deberá reducirse por los modificadores a la tirada de salvación del arma por fuerza, y puede utilizarse incluso contra armas que normalmente no permiten tirada de salvación como el Cañón de Espectro y las Granadas de Vórtice.

Si el Lictor consigue esquivar el ataque de un arma con plantilla de efecto, deberá desplazarse 5 centímetros en la dirección que elija el jugador Tiránido para intentar salir del área de efecto. Si el Lictor no consigue salir del área de efecto, resultará herido automáticamente.



Miedo: Los Lictores son monstruos grandes y horripilantes que causan *miedo*, tal y como se describe en la sección de psicología del reglamento de Warhammer 40,000.

Garras Garfio: Un Lictor puede disparar dos de sus Garras Garfio durante la fase de disparo de la misma forma que otras tropas disparan sus armas convencionales. Las Garras Garfio tienen un perfil y unas reglas especiales descritas en la sección de Equipo, pero el perfil de esta arma se incluye a continuación para mayor comodidad.

Alejante Corto	Alejante Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje
0-20	20-40	-	-	4	1	-1	1D6+4

Liderazgo: El Lictor es inmune a todos los efectos psicológicos. No puede ser afectado por el *miedo*, el *terror*, ni cualquier otro de los factores psicológicos descritos en el reglamento de Warhammer 40,000. Además, no puede resultar desmoralizado y nunca deberá efectuar chequeos de Liderazgo, considerándose que supera automáticamente cualquier chequeo que deba realizar. Por tanto, el atributo Liderazgo del Lictor nunca deberá utilizarse, aunque se ha incluido a efectos comparativos.

Infiltración: Los Lictores pueden desplegarse en el campo de batalla empleando la regla de *infiltración*, tal y como se describen en la sección *Preparación del Juego* del reglamento de Warhammer 40,000.

Veneno: Cualquier adversario herido por un Lictor en combate cuerpo a cuerpo que no resulte muerto puede sufrir heridas adicionales a causa del veneno, al final de la fase de combate cuerpo a cuerpo. Deberá efectuarse una tirada de 1D6: la miniatura envenenada sufrirá una herida adicional por cada punto en que el resultado obtenido exceda el Atributo de Resistencia de la miniatura. Esta tirada sólo debe efectuarse en el turno que la miniatura resulte herida. Si la miniatura sobrevive puede suponerse que el veneno no ha penetrado en su sistema sanguíneo, o que ha sido capaz de sobrevivir a la hemotoxina. Hay que tener en cuenta que las miniaturas que sobrevivan no quedarán inmunizadas, y que pueden volver a ser envenenadas en turnos posteriores.

ZOANTROPOS

Los Zoantropos quizás sean la mutación más extraña de un Guerrero Tiránido nunca vista en un Enjambre. Aunque son considerablemente más grandes que un Guerrero Tiránido, su cuerpo es frágil, tienen extremidades débiles y atrofiadas, y su cabeza es tan gigantesca e hinchada que parece demasiado grande para que su cuerpo pueda sostenerla. Los Zoantropos parecen haber sido diseñados para aprovechar al máximo el potencial psíquico de un Guerrero Tiránido, e incluso es posible que utilicen energía psíquica para vitalizar su extravagante cuerpo.

Aunque los Zoantropos parecen físicamente débiles, se trata de criaturas muy peligrosas. Utilizan sus poderes psíquicos tanto para defenderse como para atacar al enemigo con rayos de energía de disformidad. Aunque son muy inteligentes, a lo largo de su evolución los Zoantropos se han vuelto sedentarios, por lo que si no son continuamente controlados por la Mente Enjambre, acostumbran a permanecer inmóviles para conservar su energía.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zoantropo	10	4	5	4	4	3	3	2	10

REGLAS ESPECIALES

Liderazgo: El Zoantropo es inmune a todos los efectos psicológicos. No puede ser afectado por el *miedo*, el *terror*, ni cualquier otro de los efectos psicológicos descritos en el reglamento de Warhammer 40,000. Además, no puede resultar desmoralizado y nunca deberá efectuar cheques de Liderazgo, considerándose que supere automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo que deba efectuar. Por tanto, el atributo Liderazgo del Zoantropo nunca deberá utilizarse, aunque se ha incluido a efectos comparativos.

Miedo: Los Zoantropos son criaturas grandes y horripilantes que causan *miedo*, tal y como se describe en la sección de psicología del reglamento de Warhammer 40,000.

Psíquico: Los Zoantropos son Psíquicos con un Nivel de Maestría de 2. Los Zoantropos no eligen aleatoriamente las cartas de sus poderes como el resto de los Psíquicos de otras razas. En vez de ello siempre cuentan con los poderes *Campo de Disformidad* y *Rayo de Disformidad*, descritos más adelante. Las armas y poderes que afectan a demonios y/o Psíquicos les afectan normalmente, y pueden ser atacados con Duelos Psíquicos y Ataques Demoniacos como cualquier otro Psíquico. Los ataques cuerpo a cuerpo de un Zoantropo se consideran ataques psíquicos a efectos de penetrar auras demoniacas, etc.

Campo de Disformidad: Los Zoantropos mantienen activo en todo momento un escudo psíquico para protegerse de cualquier ataque. Este escudo no requiere cartas de Energía para activarse y está en efecto desde el inicio de la batalla. Deberá efectuarse una tirada de 2D6 por cada ataque que impacte al Zoantropo. Si el resultado obtenido es superior a la Fuerza del ataque, el escudo psíquico habrá detenido el ataque totalmente. Si el resultado obtenido es igual o inferior a la Fuerza del ataque, éste habrá conseguido atravesar el escudo y podrá seguirse el procedimiento normal para determinar las heridas causadas.

Las armas que no poseen un Atributo de Fuerza definido, como el Cañón de Espectro, los Rifles de Agujas, los Cañones de Ataque Shokk, y otras armas parecidas se considerarán de Fuerza 6 a efectos de determinar si el Campo de Disformidad es penetrado. El escudo psíquico tan sólo protegerá al Zoantropo contra poderes psíquicos que ataquen con un valor definido de Fuerza; el escudo es inútil para defender al Zoantropo de los ataques de poderes psíquicos sin un valor de Fuerza definido.

Rayo de Disformidad: Aunque los Zoantropos no utilizan armas, su inmensa capacidad mental les permite descargar rayos de energía de Disformidad durante la fase psíquica. El Rayo de Disformidad debe dispararse como cualquier otra arma de proyectiles, por lo que el Zoantropo debe tener una línea de visión sin obstrucciones hasta su objetivo y efectuar la tirada para impactar teniendo en cuenta los modificadores por cobertura, etc.

Deben aplicarse las restricciones sobre la elección de objetivo descritas en el reglamento de Warhammer 40,000, y si el disparo no impacta a su objetivo, debe determinarse la dispersión igual que en el caso de cualquier arma que utilice una plantilla de área de efecto. Los Zoantropos que al determinar la dispersión obtengan un resultado de Punto de Mira y Signo de Admiración sufrirán los efectos de su propio ataque, pero si sobreviven podrán seguir atacando normalmente a partir del turno siguiente.

El disparo de un Rayo de Disformidad invierte un turno del jugador Tiránido durante la fase psíquica, pudiendo ser dispersado como cualquier otro poder psíquico. El disparo del Rayo no precisa de la inversión de cartas de Energía, pero pueden invertirse hasta tres cartas de energía en el disparo para que el Zoantropo descargue un rayo aún más mortífero. Los atributos del Rayo de Disformidad se resumen a continuación.

Cartas de Energía	Alcance	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración	Área de Efecto
0	60 cm.	4	1	-1	2D6+4	Ninguna
1	90 cm.	5	1D3	-2	2D6+1D3+5	3 cm.
2	120 cm.	6	1D6	-3	1D12+2D6+6	4 cm.
3	150 cm.	7	1D10	-4	1D12+1D10+1D6+7	5 cm.



TERMAGANTES

El Termagante es un monstruo ágil, rápido, astuto y mortífero a pesar de ser más pequeño que la mayoría de criaturas Tiránidas. Se le conoce habitualmente como Cazador Asesino entre las tropas de la Guardia Imperial. Su musculoso cuerpo se curva pronunciadamente hacia el suelo para moverse con mayor velocidad y le permite introducirse por los estrechos pasajes arteriales de las naves de la Flota Enjambre. Al igual que los Guerreros Tiránidos y los Genestealers, cuenta con seis extremidades y un caparazón externo quitinoso que brilla por las secreciones pegajosas.

El Termagante normalmente está armado con un Simbiótico, un arma que los guerreros humanos denominan Perforacarne. Esta extraña arma escupe un nódulo parecido a una larva que se propulsá a sí mismo contra su objetivo; sus frenéticas mandíbulas giran y muerden como un descorazona-manzanas animado. Toda su energía vital se consume en unos breves segundos de destrucción.

Informes más recientes indican que los Termagantes utilizan cada vez una más amplia selección de armas simbióticas. Entre estas nuevas armas pueden encontrarse criaturas que disparan una red filamentosas inmovilizante o que disparan dardos óseos afilados como cuchillas a gran velocidad.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Termagantes	15	4	3	3	3	1	4	1	5



ENJAMBRES DEVORADORES

A medida que los Tiránidos destruyen las defensas de un planeta, asimilan rápidamente la información genética y la biomasa de todos los seres vivos del mundo. Una vez eliminada toda la resistencia del planeta, el mundo es asimilado hasta dejar sólo la roca desnuda y a continuación la Flota Enjambre absorbe toda la humedad, la atmósfera y los nutrientes. En las fases iniciales de este proceso, millones de voraces organismos Tiránidos descienden al planeta. Estos organismos se desplazan por la superficie, multiplicándose y devorando todo lo que encuentran a su paso, dejando un desierto yermo y desolado tras ellos. Estos organismos son finalmente reabsorvidos por la mente enjambre y evolucionan para formar diferentes funciones, según la información genética que hayan absorbido.



Estos organismos son muy variados, pero entre los más comunes se encuentran los conocidos como Devoradores por las tropas Imperiales. Los Devoradores tienen cuerpos serpentiformes de aproximadamente medio metro de largo, con una ancha cabeza en su extremo. La cabeza está formada por una gran mandíbula repleta de varias filas de dientes afilados y unas protuberancias afiladas y cortantes, utilizadas para cortar y desgarrar la materia orgánica. Los Devoradores son muy activos y persistentes; son incluso capaces de abatir y derribar a criaturas mucho mayores que ellos. Grandes Enjambres Devoradores pueden verse con frecuencia en el campo de batalla, avanzando tras las tropas de choque de los Tiránidos.

REGLAS ESPECIALES

Peana: A causa de su pequeño tamaño, los Devoradores están representados por una peana de monstruo en la que se colocan varias criaturas individuales. Los Devoradores individuales no luchan individualmente, sino que toda la peana debe considerarse como una sola criatura con varios ataques y que es capaz de sufrir varias heridas. Una unidad o Enjambre de Devoradores está compuesto por varias de estas peanas moviéndose juntas en contacto peana con peana.

Movimiento: Una peana de Devoradores ignora todos los modificadores de movimiento por terreno y puede trepar por superficies verticales sin ver reducido su Atributo de Movimiento.

Combates Múltiples: Puesto que la peana de Devoradores representa a varias criaturas, es imposible que las miniaturas enemigas puedan atacarlas a la vez en combate cuerpo a cuerpo. Esto significa que las miniaturas enemigas que superen numéricamente a una peana de Devoradores no podrán aplicar los modificadores por *Combate Múltiple*, y por tanto no podrán sumar +1 ataque y el modificador de +1 al impactar por cada atacante a partir del primero.

Devorar: Las peanas de Devoradores dejan un rastro de destrucción a su paso, ya que devoran a todos los animales, plantas y hasta la última brizna de hierba que encuentran. Para representar los efectos de los Devoradores, cualquier terreno orgánico (como bosques y arbustos) con los que entre en contacto la peana de Devoradores deberá retirarse del campo de batalla.

Liderazgo: Una peana de Devoradores es inmune a todos los efectos psicológicos. No puede ser afectada por el *miedo*, el *terror*, ni cualquier otro de los efectos psicológicos descritos en el reglamento de Warhammer 40.000. Además, no puede ser desmoralizada y nunca tendrá que efectuar chequeos de Liderazgo, considerándose que supera automáticamente cualquier chequeo que deba efectuar. Por tanto, el Atributo de Liderazgo de la peana de Devoradores nunca deberá utilizarse, aunque se ha incluido a efectos comparativos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Peana de Devoradores	10	3	0	4	3	5	1	5	10

GARGOLAS



Las Gárgolas son feroces monstruos alados que normalmente preceden al Enjambre Tiránido en sus ataques. Avanzan por delante del Enjambre volando en progenies, o colgadas del vientre de las grandes madres de progenie Harridan, mientras éstas vuelan pesadamente por los cielos. Según parece, su misión principal es localizar al enemigo y sembrar la confusión y el terror entre sus filas. Así pues, el fuego y el aleteo de las alas membranosas de las Gárgolas precede a las hordas Tiránidas, haciendo salir al descubierto al enemigo para que pueda ser atacado a placer por el Enjambre.

Físicamente, las Gárgolas son parecidas a los Termagantes en muchos aspectos, como su masa corporal, la capacidad craneal y la configuración de sus placas protectoras centrales. Estos datos demuestran que es probable que ambas criaturas evolucionarán a partir de una misma criatura, o que las Gárgolas procedan del modelo genético de los Termagantes. Las Gárgolas tienen grandes alas correosas, garras afiladas y una cola rematada con un pincho. Aunque cuentan con seis extremidades, el par inferior se ha atrofiado y actualmente es poco más que un par de muñones. Sus mandíbulas han sido adaptadas por una criatura simbiótica que le permite escupir bilis inflamable a una distancia considerable. Estas llamaradas sirven para provocar incendios y expulsar al enemigo de sus posiciones defensivas.

Existen numerosas teorías sobre qué funciones específicas cumplen las Gárgolas dentro de las naves Enjambre; se ha especulado con qué su función es destruir con el fluido inflamable los cultivos cancerosos que puedan desarrollarse en la nave y reparar heridas empleando sus amplias alas. Pero lo más probable es que se congreguen todas en las grandes salas del interior de las naves e hibernen como los Guerreros Tiránidos. Las Gárgolas parecen tan bien adaptadas a su función de aterrizar y matar que es difícil de imaginarse que tengan alguna otra función.

REGLAS ESPECIALES

Vuelo: Las Gárgolas tienen alas y pueden volar hasta 50 centímetros por turno durante su fase de movimiento. Las Gárgolas pueden moverse por encima de los accidentes del terreno sin penalización, ya que simplemente pueden sobrevolarlos. Las Gárgolas no pueden duplicar su capacidad de movimiento por correr o cargar: 50 centímetros es lo más rápido que pueden moverse. Hay que tener en cuenta que a pesar de ello deben declarar su intención de cargar para iniciar un combate cuerpo a cuerpo.

Volar Alto: Las Gárgolas pueden decidir *Volar Alto* durante su fase de movimiento, elevándose hacia el cielo con el poderoso batir de sus correosas alas. Las miniaturas de las Gárgolas deben retirarse del campo de batalla, y no podrán atacar ni ser atacadas hasta que vuelvan a aterrizar.

Las Gárgolas que estén volando alto pueden descender a cualquier punto del campo de batalla a partir de la siguiente fase de movimiento de los Tiránidos, e incluso, si se desea, cargar al combate cuerpo a cuerpo en su descenso. Las Gárgolas no podrán efectuar ningún otro movimiento durante el turno en que desciendan, pero podrán disparar y luchar normalmente.

Combate Cuerpo a Cuerpo: Las Gárgolas pueden iniciar un combate cuerpo a cuerpo declarando una carga y moviendo hasta 50 centímetros para llegar al contacto con el enemigo más próximo, o volando alto y declarando una carga antes de la fase de movimiento en la que regresen al campo de batalla. En cualquiera de los dos casos, las Gárgolas podrán aplicar el bonificador de +1 a la HA por carga. Las Gárgolas pueden abandonar un combate cuerpo a cuerpo sin que puedan ser atacadas volando alto al inicio de su siguiente fase de movimiento.

Escupefuego: Las Gárgolas cuentan con una criatura simbiótica que transforma su bilis en un compuesto líquido de fósforo que arde en contacto con el aire. La descripción completa del Escupefuego está incluida en la sección de Equipo, pero el perfil del arma se ha incluido a continuación para mayor comodidad.

Alcance	Para Impactar	Fuerza	Heridas	Modificador	Penetración
Corto	Largo	Corto	Largo	Salvación	Blindaje
Plantilla Lanzallamas			3	1	-2

Parecía que la tormenta se acercaba. Oscuras nubes cubrían los distantes picos montañosos, y se dirigían hacia el valle, corriendo hacia el puesto avanzado. En poco tiempo todo el horizonte hacia el Este quedó cubierto por la sombra, y el brillante mediodía quedó oculto por una penumbra antinatural. En la distancia podían oírse unos ruidos extraños: gritos y chillidos, y lanzas de luz roja que surgían de las nubes negras.

La atmósfera se hizo opresiva, y los soldados Imperiales que custodiaban los muros pudieron detectar un extraño olor a almizclero en la brisa. Mientras las nubes seguían su camino, oscuros retazos de nube se desgajaban de los bordes para adelantarse más rápidamente. La parpadeante pantalla verde del visor-rastreador de largo alcance mostraba las imágenes de criaturas voladoras, grandes como cápsulas, volando solo gracias al batir de sus grandes alas.

El Teniente sabía exactamente que cabía esperar, y dio las órdenes precisas. Envío un mensaje de prioridad alta al Cuartel General, informando de la situación a su comandante. La llegada estimada de la fuerza enemiga hasta el puesto avanzado de Ceres XIV: cinco minutos. No existían posibilidades reales de poder frenar el avance Tiránido, o causar bajas significativas en la monstruosa horda alienigena, pero esperaba que cualquier información que pudiera transmitir a la base antes que el puesto avanzado fuera destruido podía ser valiosa.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gárgola	50	3	3	3	3	1	3	1	5

HORMAGANTES

Los Tiránidos lanzan contra el enemigo a grandes cantidades de Hormagantes en oleadas masivas para desgastar a los defensores antes del ataque principal. Los Hormagantes son extraordinariamente tenaces en su misión de llegar hasta el enemigo y arrancarle las tripas con sus garras similares a guadañas, saltando hacia delante y haciendo caso omiso del dolor y las heridas sufridas. Son muy rápidos y aparentemente infatigables, avanzando en imparables ejércitos compuestos aparentemente por una cantidad infinita de garras oscilantes y caparazones ondulados.

Los Hormagantes son al parecer otra manipulación del modelo genético de los Termagantes. Esta forma biológica es más erguida, y cuenta con dos pares de extremidades superiores dotadas de garras bien desarrolladas para romper y desgarrar. Las extremidades inferiores son largas y fuertes, doblándose bajo el cuerpo cuando la criatura está en reposo, pero capaces de propulsar al Hormagante en una serie de saltos increíbles cuando ataca.

Los Hormagantes tienen un sistema digestivo muy simple, alimentándose de los fluidos corporales de sus víctimas. Sin embargo, se detienen muy brevemente para alimentarse, ya que su activo metabolismo les obliga a buscar y atacar continuamente a nuevas víctimas.

Según algunos informes, los Hormagantes han sido lanzados sobre planetas a bordo de esporas micéticas similares a las cápsulas de asalto orbital utilizadas por los Marines Espaciales. Una vez han aterrizado, los Hormagantes actúan como terroristas instintivos, buscando y atacando continuamente a las formas de

vida nativa. Los Hormagantes también son especiales porque parecen reproducirse independientemente de la Dominatriz. Entierran huevos bajo la superficie del planeta antes de que su corta esperanza de vida concluya, convirtiendo la infestación por Hormagantes en un serio problema para los planetas atacados por los Tiránidos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hormagante	15	4	0	4	3	1	4	2	5



REGLAS ESPECIALES

Saltar: Cuando los Hormagantes corren o cargan, pueden efectuar un salto de 15 centímetros además de su movimiento habitual de 30 centímetros, por un movimiento de 45 centímetros en total. El salto puede ser de hasta 8 centímetros de altura, y permite al Hormagante ignorar las penalizaciones al movimiento por el terreno por encima del cual o al cual estén saltando. Hay que tener en cuenta que un Hormagante que carga al combate cuerpo a cuerpo debe atacar al enemigo más cercano, y no puede saltar por encima de miniaturas enemigas para atacar a miniaturas situadas detrás de éstas.

BIOVOROS

En las batallas terrestres, las Minas Espora son habitualmente escupidas por las fauces de unas bestias de guerra genéticamente adaptadas, denominadas Biovoros por los Magus Biólogos Imperiales. Estas criaturas eran nidadas de Minas Espora en el interior de su cuerpo hasta que son necesarias, momento en el cual son lanzadas de una en una por una apertura dorsal mediante un fuerte espasmo muscular. Mientras la Mina Espora vuela por el aire, su vejiga de gas se infla, flotando hacia el suelo hasta quedar suspendida a una altura de entre dos y cinco metros; a partir de ese momento, la Mina flota a la deriva llevada por el viento.

A parte de su habilidad para lanzar Minas Espora, el Biovoro es una criatura sedentaria y prácticamente indefensa en comparación con el resto de criaturas Tiránidas. Las informaciones disponibles sugieren que los Biovoros han aparecido sólo recientemente en acciones de la Flota Enjambre Kraken. Se cree que esta criatura representa la primera versión Tiránida de la artillería de campaña convencional empleada por las razas de la galaxia del Imperio, como por ejemplo el Tarántula o el Láser Multitubo Rapier.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Biovoro	10	3	3	4	4	2	1	1	5

Lanzamiento de las Minas: El Biovoro puede disparar las Minas Espora que hay en su interior durante la fase de disparo si no se ha movido durante la fase de movimiento. Debido a que son relativamente lentos en su proceso de lanzamiento de las Minas, los Biovoros no pueden disparar en Fuego de Supresión. El Biovoro puede disparar una Mina Espora por turno hasta un alcance máximo de 250 centímetros. Una vez el Biovoro ha agotado las minas que transportaba en su interior, ya no podrá disparar más.

Para disparar una Mina Espora, debe elegirse un objetivo dentro del alcance del Biovoro. El punto objetivo para la Mina Espora puede ser cualquiera dentro del ángulo de disparo del Biovoro, aunque esté fuera de la línea de visión de éste, ya que dispara su carga mortal en un ángulo muy pronunciado. Como su trayectoria parabólica es muy excéntrica, el Biovoro puede ignorar las reglas sobre Elección de Objetivo, y no tendrá que disparar al enemigo más cercano, disparando su mortífera carga sobre el campo de batalla.

Puesto que las Minas Espora empiezan a derivar en cuanto descienden, los disparos del Biovoro son muy poco precisos. Para representar esta inexactitud, deberá efectuarse una tirada del dado de Dispersión en vez de efectuar la tirada para impactar habitual. Si el resultado obtenido en el dado es un Punto de Mira, la Mina Espora flotará 2D6 centímetros alejándose del objetivo en la dirección indicada por la flecha pequeña situada sobre uno de los vértices del Punto de Mira. Si el resultado obtenido es una flecha, la mina se desviará 8D6 centímetros en la dirección de la flecha.

Si la Mina Espora cae a 3 centímetros o menos de una miniatura no Tiránida, la Mina explotará inmediatamente, tal y como se describe en la descripción de las Minas Espora. En caso contrario, la Mina Espora derivará 5D6 centímetros en cada fase de movimiento Tiránido.

REGLAS ESPECIALES

Minas Espora: Un Biovoro puede llevar hasta seis Minas Espora. Si un Biovoro muere al quedar reducido a 0 heridas, las Minas Espora que todavía no haya disparado se colocarán en el punto donde haya muerto el Biovoro, y empezarán a derivar aleatoriamente a partir de la fase de movimiento del siguiente turno Tiránido.

MINAS ESPORA

En las batallas espaciales, las Flotas Enjambre Tiránidas utilizan miles de esporas grandes y flotantes, similares a cápsulas, para proteger a las naves progenitoras del Enjambre o saturar con ellas los sistemas planetarios atacados antes de su aproximación. Estas cápsulas flotantes son minas muy peligrosas que se desplazan de forma aparentemente aleatoria hasta que se provoca su detonación por la presencia de un objeto no Tiránido. Su poder explosivo es extraordinario, llegándose a especular que utilizan reacciones termonucleares, e infligen daños considerables no sólo como resultado de las ondas de choque, sino además por el impacto de fragmentos de proyectiles de decenas de metros de diámetro. Estas "Minas Espora" también descargan chorros de virus virulentos, ácidos y parásitos infecciosos cuando hacen explosión, los cuales causan también grandes daños secundarios a sus objetivos.

Las Minas Espora son esféricas y tienen una vejiga interna de gas que les permite flotar libremente por la atmósfera. De la parte inferior de su cuerpo cuelgan unos tentáculos sensoriales capaces de detectar olores, vibraciones y otros estímulos. Su superficie exterior está formada por un denso caparazón cubierto de estrías, que al estallar libera una nube de metralla. Los ácidos, virus y otros agentes infecciosos secundarios están almacenados en compartimentos situados en el interior de la superficie quitinosa, de forma que al explotar se extiendan por la mayor área posible. El resto de la Mina Espora está formada por células que contienen una mezcla de productos químicos que reaccionan explosivamente al mezclarse.

Las fuerzas Tiránidas que operan en la superficie planetaria utilizan una versión más pequeña de las Minas Espora espaciales. Las Minas Espora de superficie causan una gran confusión y numerosas bajas en el enemigo, mientras éste intenta dirigirse a sus posiciones defensivas, obligándole normalmente a abandonar el área para evitar su destrucción inminente. Las Minas Espora pueden dejarse flotar en las corrientes de aire, o lanzarse directamente sobre el objetivo mediante una criatura Tiránida especializada denominada Biovoro.

La escuadra de Marines Espaciales atravesó con dificultad el viscoso barro del campo de batalla. Encima suyo flotaba un humo anaranjado, iluminado por los destellos blancos de los disparos de bolter. Por todas partes podían verse entre la niebla las formas oscuras de las ruinas de los emplazamientos destruidos durante los bombardeos del día anterior.

Concentrándose en su destino, las piernas de sus servoarmaduras de combate chapoteaban en el fango. Los Marines Espaciales no observaron la caída de la Mina Espora hasta que estuvo encima suyo. La cosa tenía un metro de diámetro, era como un obsceno pez globo aéreo que arrastraba varias protuberancias vellosas bajo su púlsante cuerpo. Instintivamente, el Hermano Bethesda disparó su bolter contra el monstruo volador. Los proyectiles atravesaron el frágil caparazón de la Mina Espora, que quedó destruida en una explosión de gas y fluidos corporales.

La explosión derribó al suelo a los Marines Espaciales, y una ardiente lluvia de ácido empapó sus servoarmaduras de combate. La placa pectoral del Hermano Zibeon reventó por la fuerza de la explosión, y murió gritando cuando los fuertes ácidos le atravesaron el pecho. Los Hermanos Amalak y Zephio también murieron agónicamente cuando los virus alienígenas disolvieron su armadura y transformaron su carne en un amasijo de fango burbujeante. El peso de su servoarmadura salvó al Hermano Bethesda. Medio sumergido en el barro, la explosión quedó amortiguada. El Sargento Basemath, que salió milagrosamente indemne, trastabilló, y ayudó al Hermano Bethesda a salir del viscoso fango.

No había tiempo para invocar la letanía de combate para los muertos, el área era demasiado peligrosa. Podían ver tres Minas Espora más flotando hacia ellos. Defendiéndose solamente para comprobar sus armas, los dos Marines Espaciales supervivientes se alejaron, y sus voluminosas siluetas desaparecieron entre las nubes de humo naranja.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mina Espora	5D6	0	0	1	4	1	1	0	10

REGLAS ESPECIALES

Movimiento: Las Minas Espora mueven 5D6 centímetros cada fase de movimiento Tiránida, en una dirección aleatoria determinada tirando el dado de Dispersión. Pueden ascender para aumentar la altura a la que flotan para sobrevolar cualquier obstáculo que encuentren en su camino, por lo que pueden ignorar cualquier modificador al movimiento por terreno.

Detonación: Una Mina Espora detonará inmediatamente si su trayectoria la lleva a 3 centímetros o menos de cualquier miniatura no Tiránida durante su movimiento. Si el Caparazón de la Mina Espora se rompe, los productos químicos de su interior se mezclarán, iniciándose una reacción en cadena, por lo que una Mina Espora detona inmediatamente si es reducida a 0 Heridas.

Heridas: Cuando una Mina Espora explota, deberá efectuarse una tirada de un dado por cada miniatura situada a 2D6+1 centímetros o menos de la Mina Espora; si el resultado obtenido es de 4, 5 ó 6, la miniatura habrá sido impactada. Contra vehículos y fortificaciones deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada localización que se encuentre dentro del alcance de la explosión. Si el resultado obtenido es de 4 ó más, la localización en cuestión habrá sido impactada. Las miniaturas impactadas sufrirán las siguientes heridas:

Objetivo	Miniatura Tiránida	Miniatura no Tiránida	Vehículo/Edificio
Fuerza	5	5	-
Nº Heridas	1	ID3	-
Modificador a la Tirada de Salvación	0	-2	-
Penetración del Blindaje	-	-	10+2D3+1D6

Si una Mina Espora penetra el blindaje de un vehículo, las sustancias infecciosas se propagarán desde la sección dañada y podrán afectar a otras áreas del vehículo. Deberá colocarse un marcador en el vehículo como recordatorio, y en cada turno Tiránido posterior deberán tirarse dos dados de seis caras de diferente color. El primer dado indicará la localización que resultará afectada por la acción de estas sustancias, y el segundo determinará el efecto de los daños sufridos en esa sección. Si el resultado obtenido en ambos dados es el mismo, la infección habrá cesado de propagarse, pero los daños causados con dicha tirada deberán aplicarse igualmente. De lo contrario, la infección seguirá causando daños. Los miembros de la tripulación impactados por la infección deberán superar su tirada de salvación por armadura básica (las Pantallas Defensivas son inútiles), o sufrirán 1 herida.

Liderazgo: Una Mina Espora es inmune a todos los efectos psicológicos. No puede ser afectada por el *miedo*, el *terror*, ni cualquier otro de los efectos psicológicos descritos en el reglamento de Warhammer 40,000. Además, no puede resultar desmoralizada y nunca tendrá que efectuar chequeos de Liderazgo, considerándose que supera automáticamente cualquier chequeo que deba llevar a cabo. Por tanto, el atributo Liderazgo de la Mina Espora nunca deberá utilizarse, pero se incluye a efectos comparativos.

Puntos de Victoria: Las Minas Espora son "tropas" completamente sacrificables, por lo que tienen un valor de 0 puntos de victoria, incluso si resultan destruidas por el enemigo y aunque la misión de éste sea *Búsqueda y Destrucción*.

GENESTEALERS

El Imperio tuvo su primer encuentro con los Genestealers (o Ladrones de Genes) en las lunas de Ymgarl, mucho antes de saber que las Flotas Enjambre se aproximaban. En esos momentos, se supuso que los Genestealers de Ymgarl eran una forma de vida nativa, por lo que no se procedió a efectuar una campaña de genocidio contra estas mortíferas criaturas alienígenas. Durante las siguientes décadas, se descubrieron Genestealers en numerosos planetas alejados unos de otros, e incluso a bordo de numerosos pecios espaciales que flotaban a la deriva en el espacio.



El Adeptus Astartes aplastó muchos brotes de Genestealers, pero se vio obligado a vaporizar a algunos de los pecios más densamente infestados. La Inquisición empezó a investigar la propagación de los Genestealers y castigó severamente a las flotas comerciales Imperiales por la falta de medidas de seguridad.

No pudo establecerse ninguna conexión firme entre los Genestealers y los Tiránidos hasta que pudieron identificarse Genestealers formando parte de las tropas de la Flota Enjambre *Behemoth* durante la batalla de Macragge. En ella, los Genestealers atacaron en oleadas masivas, desbordando una y otra vez a los defensores gracias a su velocidad y ferocidad. Una extensa investigación llevada

a cabo por la Inquisición puso de manifiesto que los Genestealers sirven como vanguardia, tropas de choque y guerrilleros de los Tiránidos: son enviados como avanzadilla de las Flotas Enjambre para explorar e infiltrarse entre las fuerzas enemigas.

Los Genestealers poseen el cuerpo dotado de seis extremidades, característico de todas las criaturas Tiránidas, con poderosas y mortíferas garras en todas sus extremidades. Son increíblemente rápidos; son adversarios muy peligrosos en combate cuerpo a cuerpo, pero, a pesar de su obvia inteligencia, nunca utilizan armas de proyectiles ni otros objetos. Los Genestealers pueden actuar independientemente de la Mente Enjambre, habiendo desarrollado una inteligencia de progenie propia.

Los Genestealers son un elemento importante de las hordas de las Flotas Enjambre, en las que su velocidad y fuerza les convierten en mortíferas tropas de choque. Son enviados con maligna astucia al interior de los pecios espaciales que la Flota Enjambre encuentra flotando por el espacio Disforme. De esta forma pueden propagarse antes de la llegada de la Flota Enjambre, preparando el camino para la invasión planetaria y descubriendo las concentraciones más ricas de material genético. Parece poco probable que estos monstruos puedan ocultarse entre seres humanos durante demasiado tiempo, pero ocultos a bordo de pecios espaciales, los Genestealers pueden atrapar e infectar a los exploradores que suben a bordo, implantándoles su material genético.



Una vez infectadas, las víctimas pueden ser controladas por la inteligencia psíquica de la progenie de Genestealers, y se consagran totalmente a su causa. La célula germinal implantada crece en el interior del huésped hasta que la criatura está preparada para salir. Los atributos genéticos del Genestealer son transferidos en parte a su descendiente, creando monstruosos Genestealers híbridos, o híbridos de apariencia más humana. Al ir aumentando la progenie de híbridos, ésta genera una señal psíquica que la Flota Enjambre puede seguir, atrayendo así a los Tiránidos hacia las zonas ricas en alimento.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Genestealer	15	7	0	6	4	1	7	4	10

REGLAS ESPECIALES

Psicología: Los Genestealers son inmunes a todos los efectos psicológicos. No pueden verse afectados por el *miedo*, el *terror* o cualquier otro de los efectos psicológicos descritos en el reglamento de Warhammer 40,000.

Armadura Quitinosa: Los Genestealers poseen un grueso caparazón quitinoso que puede absorber impactos de enorme potencia. Esto proporciona a los Genestealers una tirada de salvación por armadura de 5 ó 6 en una tirada de ID6.

Miedo: Los Genestealers son monstruos horribles que provocan *miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del reglamento de Warhammer 40,000.



FUERZAS DEL CULTO GENESTEALER

Cuando los viles infiltrados Genestealer han infectado un planeta, los humanos corrompidos por su material genético se agrupan formando un subversivo Culto para encubrir sus actividades ante las autoridades legítimas del Imperio. El Culto crece lentamente, como una célula cancerosa, durante generaciones, hasta que llega el momento de controlar a la sociedad huésped.

PATRIARCA GENESTEALER

El Patriarca es un Genestealer gigantesco e hinchado, de apariencia grotesca y enormes proporciones. Es el más viejo de su estirpe, el primero de la progenie en infectar a los primeros miembros del Culto, y el vínculo de dominio que posee sobre sus adoradores es tan fuerte como el acero. El Patriarca es al menos tan inteligente como un humano, y sus esclavos humanos le permiten infiltrar a sus agentes y conspirar contra la sociedad humana. El Patriarca es el centro de las emanaciones psíquicas que mantienen unidas a las progenies, y es esta señal psíquica la que guía a los Tiránidos a los mundos humanos vulnerables.

El mismo Patriarca no es consciente de esto y probablemente no sabe nada de su papel en la expansión Tiránida. A medida que se aproximan las Flotas Enjambre de los Tiránidos, los Patriarcas se ven sometidos a dominación psíquica por parte de las Reinas del Enjambre Tiránido. Sin previo aviso, el Patriarca puede lanzar a sus hijos en un intento de neutralizar y destruir a las fuerzas de defensa planetaria, iniciándose así una repentina e inexplicable revuelta que intenta hacerse con el poder.

A menos que el Culto no cuente con un gran número de fuerzas, la inesperada rebelión Genestealer será aplastada de forma rápida y sangrienta. Pero esto importa poco a los Tiránidos, que llegarán para conquistar un mundo dividido por las luchas internas, y mermado de fuerzas por la rebelión entre sus fuerzas armadas. Tras la invasión, los Genestealers y toda su progenie serán absorbidos de nuevo en las grandes cámaras alimenticias de la Flota Enjambre.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Patriarca Genestealer	12	7	0	6	5	4	6	4	10



REGLAS ESPECIALES

Psicología: El Patriarca es inmune a todos los efectos psicológicos. No puede verse afectado por el *miedo*, el *terror*, o ningún otro de los efectos psicológicos descritos en el reglamento de Warhammer 40.000.

Psíquico: Los Patriarcas son Psíquicos que pueden poseer uno o más poderes psíquicos. Se considera que los Patriarcas siempre tienen un nivel de maestría 4, ya que obtienen su energía de los poderes psíquicos latentes de su Progenie. Los poderes psíquicos de un Patriarca se eligen libremente de entre los poderes del mazo de poderes Tiránidos; el jugador propietario no debe elegirlos al azar.

Armadura Quitinosa: El Patriarca Genestealer posee un grueso caparazón quitinoso que puede absorber impactos de gran potencia. Esto proporciona al Patriarca una tirada de salvación por armadura de 5 ó 6 en una tirada de 1D6.

Miedo: Los Patriarcas Genestealers son monstruos terribles que provocan *miedo*, tal y como se describe en la sección de Psicología del reglamento de Warhammer 40.000.

MAGUS GENESTEALER

El Magus Genestealer es una mutación especial que se desarrolla en una progenie después de varias generaciones. El Magus es casi humano en apariencia, aunque invariablemente carece de pelo corporal y sus facciones son muy huesudas. También es extremadamente inteligente, y puesto que los Genestealers buscan instintivamente a Psíquicos latentes a los que infectar, siempre posee potentes poderes psíquicos. El Magus nace para servir al Patriarca y su forma más humana le permite actuar como portavoz de éste.

El Magus dirige las operaciones de la progenie, enviando a los Híbridos a efectuar incursiones contra las poblaciones humanas y dirigiendo a los Genestealers a fin de implantar sus semillas en más víctimas. Puede enviar a algunos de los miembros más humanos de la progenie a infiltrarse en el gobierno del planeta o en sus fuerzas armadas de defensa, erosionando su capacidad de lucha y preparando el camino para la expansión de la progenie. Al igual que el Patriarca, el Magus no tiene conciencia de la existencia de los Tiránidos hasta que las Flotas Enjambre se aproximan, cuando el irresistible poder psíquico de las Reinas del Enjambre se apodera de su mente y le somete a la voluntad directa de los Tiránidos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Magus Genestealer	10	3	3	4	3	1	5	1	8

REGLAS ESPECIALES

Psíquico: El Magus Genestealer cuenta con cuatro poderes psíquicos y un nivel de maestría de 4. El primer poder deberá elegirse al azar de entre los del mazo de poderes Tiránidos; los otros tres del mazo de Poderes de los Adeptus.

HIBRIDOS GENESTEALER



Cuando un Genestealer implanta su semilla ADN en un humano o en cualquier otra criatura receptora, la célula germinal resultante se incuba en su receptor hasta que está lista paraemerger. Los descendientes híbridos no consumen a sus padres, sino que a medida que se desarrollan van absorbiendo parte del cerebro de su receptor. El padre se convierte en un mero esclavo del hijo que ha engendrado, y hará lo que sea necesario para proteger y alimentar a su monstruoso descendiente. De esta forma, los Genestealers infectan a la sociedad humana con su monstruosa progenie. Los Híbridos se agrupan e interrelacionan en comunidades, produciendo más Híbridos y más Genestealers. A medida que la progenie se desarrolla y se hace más numerosa, sus miembros transmiten inconscientemente una señal psíquica que puede ser seguida por la distante Flota Enjambre de los Tiránidos como un aroma que los conduce hacia los ricos mundos en los que podrán alimentarse.

Los Híbridos tienen un aspecto parecido al de un cruce entre Genestealers y humanos, con entre dos y cuatro brazos, y atributos combinados de las dos razas en grados diversos. Algunos Híbridos son casi completamente humanos en apariencia, con tendencia sólo a la calvicie y a una estructura ósea muy marcada. Otros son prácticamente Genestealers purasangres. A pesar de que los Genestealers carecen de cualquier tipo de inteligencia creativa, los Híbridos combinan la inteligencia humana con la destreza alienígena, y son capaces de utilizar armas e interactuar sin ser descubiertos con los humanos. Los Híbridos incluso pueden poseer poderes psíquicos si han sido engendrados por un huésped Psíquico, y los Genestealers buscan activamente estas víctimas para fortalecer su progenie. Los Híbridos forman el cónclave interior del Culto, siendo los Neófitos y Acólitos del Magus Genestealer en sus ritos de adoración al Patriarca.

REGLAS ESPECIALES

Psíquico: Algunos Híbridos Acólitos poseen poderes psíquicos, que deben elegirse aleatoriamente del mazo de Poderes Adeptus. Ver la lista de ejército para más detalles.

HERMANOS DE PROGENIE

Los Hermanos de Progenie son humanos que han sido infectados por Genestealers y que han actuado como huéspedes de su descendiente híbrido. La mente y la fuerza de voluntad de los Hermanos de Progenie ha sido completamente extinguida por la inteligencia de progenie de los Genestealers, por lo que el Hermano de Progenie está totalmente consagrado a la causa de los alienígenas.

Los Hermanos de Progenie adoran a su Patriarca como un dios, y honran al Magus Genestealer como su profeta. Cuando el Culto marcha a la guerra, los Hermanos de Progenie están dispuestos a sacrificar sus vidas por la causa, un hecho que es cínicamente aprovechado por el Patriarca en su proceso de dominación.

Los Hermanos de Progenie pueden proceder de todos los estratos de la sociedad; porteros, trabajadores de fábrica, profesores, agentes de la ley, pandilleros, etc. Al principio el Patriarca infecta a tantas víctimas como es posible, pero con el paso del tiempo, al ir creciendo el Culto, se vuelve mucho más selectivo al elegir sus víctimas, y se concentra en los miembros dominantes de la sociedad huésped.

A este fin, el Magus intenta que el Culto se infiltre en las estructuras del poder local y las Fuerzas de Defensa Planetaria siempre que sea posible. De esta forma se reducen las posibilidades que el Culto sea descubierto, ya que los Hermanos de Progenie avisarían al Magus Genestealer sobre cualquier investigación, o impiden y obstruyen su progreso. Además, cuando el Culto se da a conocer e intenta tomar el poder, tiene acceso a equipo militar y un cuerpo de guerreros entrenados con los que extender su dominio.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano de Progenie	10	3	3	3	3	3	1	3	1

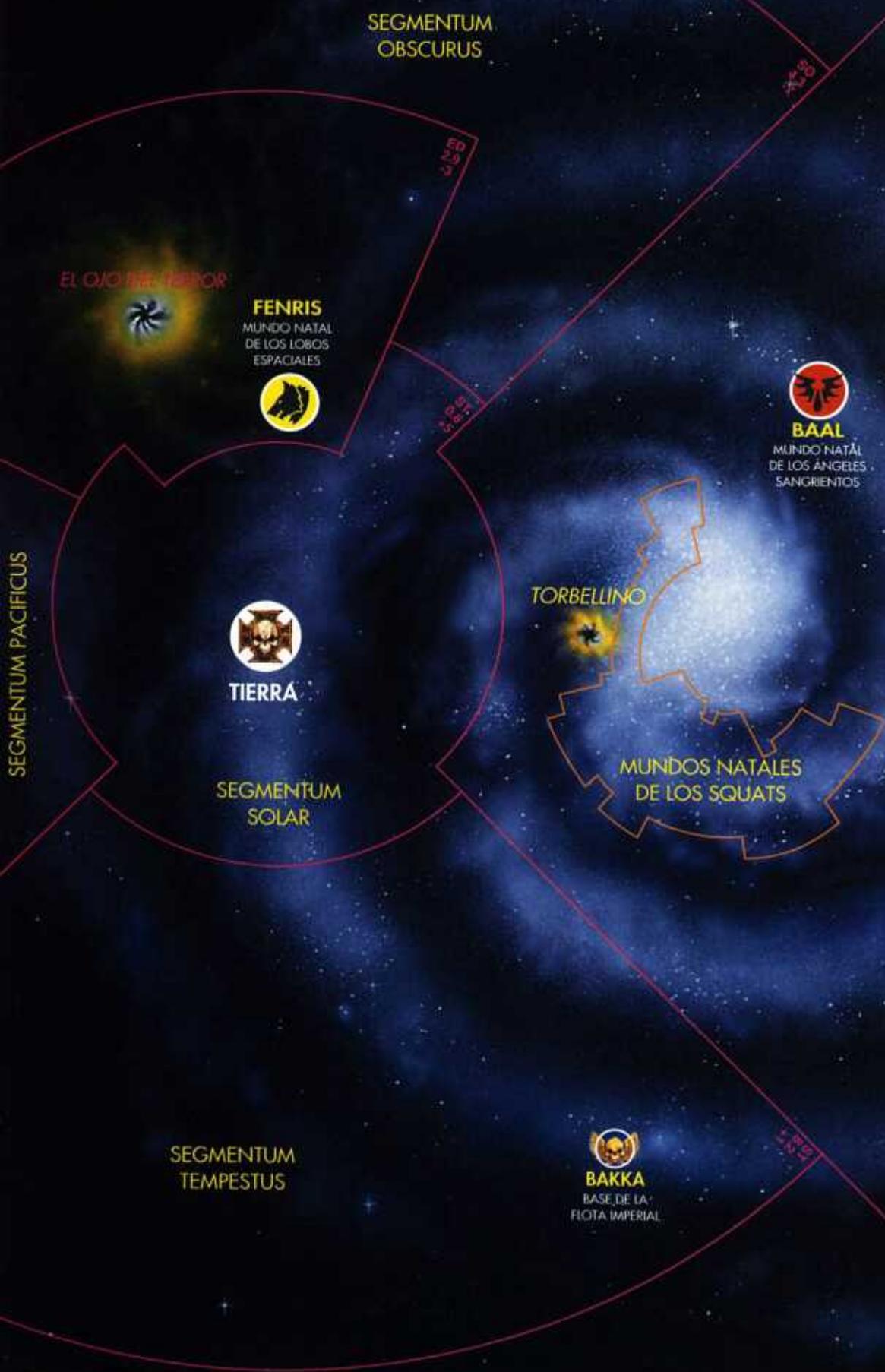


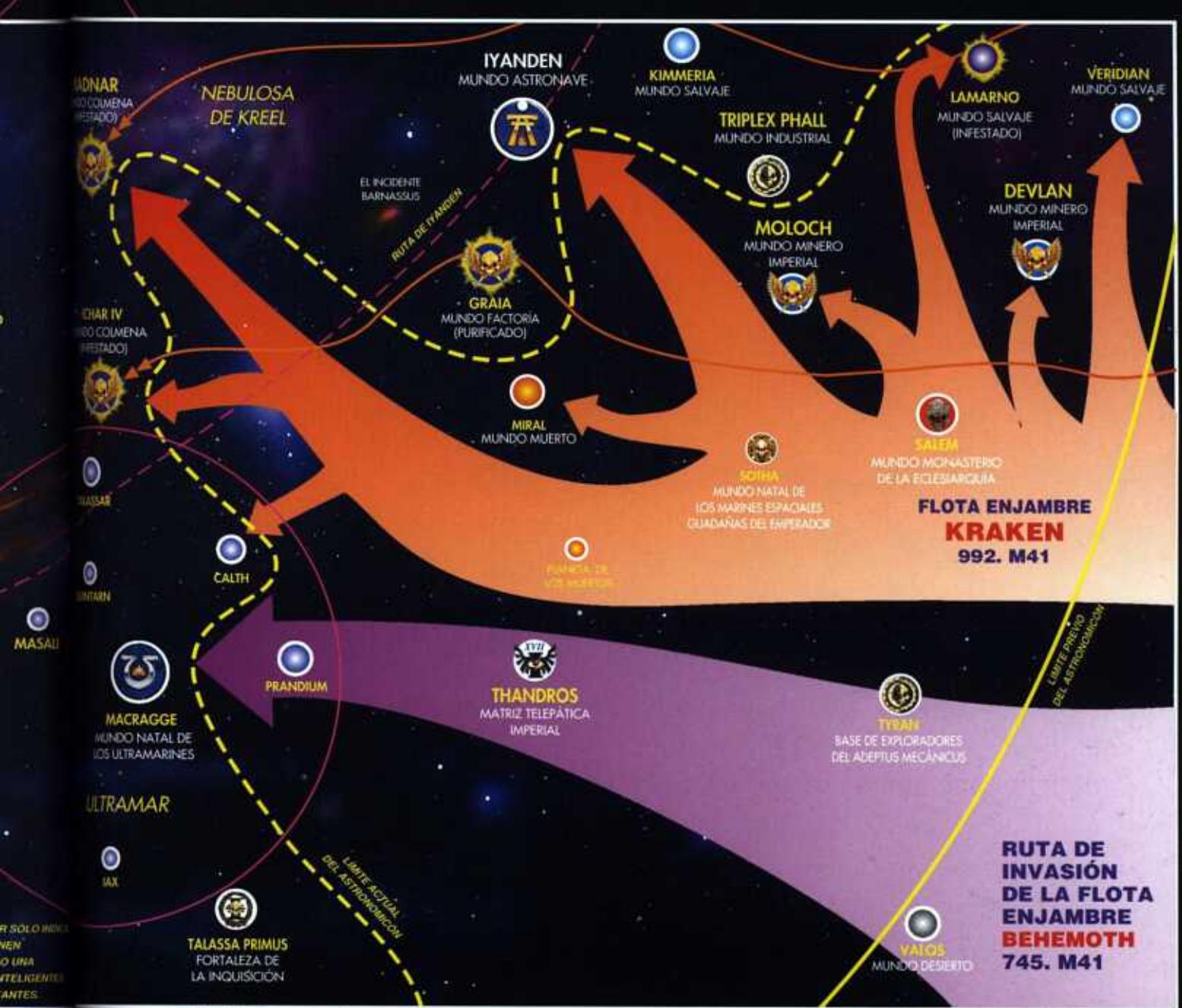
REGLAS ESPECIALES

Psicología: Los Hermanos de Progenie son discípulos fanáticos del Culto, y están sujetos a la regla psicológica de odio, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40,000. Los Hermanos de Progenie odian a todos sus enemigos, sin importar su raza o tipo; su celosa devoción al Patriarca y a sus hermanos del Culto no conoce límites.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Híbrido Neófito	10	4	2	4	3	1	5	1	8
Híbrido Acólito	10	3	3	4	3	1	5	1	8

INVASIONES TIRÁNIDAS DEL IMPERIO





ASUNTO: INVASIÓN TIRÁNIDA

NOMBRE EN CLAVE: KRAKEN

<< CÓDIGO DE SEGURIDAD ALFA PRIMUS >>

Sector del Mapa: 400/US. 165 Segmentum Ultima.

Notas: El cuadrante del mapa engloba el área de máxima actividad Tiránida. El 71,2% de todas las noticias relacionadas con los Tiránidos proceden de esta zona. La procedencia de los demás informes está porcentualmente dividida en:

Segmentum Solar:	0.3%
Segmentum Obscurus:	1.2%
Segmentum Pacificus:	1.1%
Segmentum Tempestus:	9.4%
Segmentum Ultima:	16.8%

La infestación Genestealer de los mundos habitables en este sector es del 22%, y se cree que puede llegar al 10% en Segmentum Ultima. La represión de las insurrecciones de Genestealers en mundos infestados llevada a cabo por las fuerzas locales o por acciones combinadas es del 54%. La exterminación de mundos infestados alcanza el 8%. La conquista Tiránida de mundos infestados es del 31%.



ATAQUE TIRANIDO

Los seres inferiores de carne y hueso deben ser destruidos por completo, y todos sus restos deben ser pulvritizados. Lucharemos hasta el final: toda la carne débil será consumida.

NOTA: Este es un escenario especial, y como tal anula las cartas de misión normales. El jugador contrario debe descartar su misión, y ganará automáticamente si el jugador Tirando no consigue su objetivo Principal. Puesto que este escenario representa un ataque masivo, la batalla durará 6 turnos en vez de los 4 turnos normales.

El objetivo Principal de los Tirandos es aniquilar completamente al enemigo, destruyendo por completo su ejército antes del final de la batalla.

Aniquilación del enemigo: Victoria

Reglas Especiales

Los Tirandos atacan habitualmente en oleadas sucesivas. Y este escenario representa un asalto de ese tipo. Para representar las oleadas posteriores de Tirandos, el jugador Tirando podrá utilizar de nuevo las miniaturas que hayan sido eliminadas en turnos previos. Cada vez que un Tirando muera, el jugador Tirando podrá utilizar de nuevo las miniaturas descritas en las secciones de Personajes y armas de apoyo de la lista del ejército para regresar al campo de batalla al inicio del siguiente turno Tirando. Las criaturas descritas de la sección de Progenies de la lista del ejército también podrán volver al campo de batalla cuando hayan muerto suficientes miniaturas para formar una nueva progenie. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada nueva progenie o personaje que regrese al campo de batalla al inicio del turno Tirando. Si se obtiene un resultado de 2 a 6, podrá entrar en el campo de batalla por la zona de despliegue Tirando. Si el resultado obtenido es un 1, no podrá entrar este turno, pero podrá volver a intentarlo en el turno siguiente.

TRAMPA

Los seres de carne y hueso querían destriñirnos. Nos cazan como nosotros los cazamos a ellos, pero son débiles e indecisos. Haced caer a los seres inferiores en una trampa y nuestras tropas les aniquilarán.

Objetivo Principal

El objetivo Principal de los Tirandos es cortar la refriega a las tropas enemigas que las están persiguiendo, de forma que los refuerzos Tirandos puedan aniquilarlos. Además de los puntos de victoria obtenidos por eliminar a las fuerzas enemigas, se obtienen puntos de victoria por cortar la refriega al enemigo. Se obtendrán los puntos de victoria indicados por cada estandarte enemigo, batería o vehículo que al final de la batalla tenga miniaturas Tirandos entre ella y el borde más próximo de la mesa de juego.

Por cada unidad enemiga cercada al final de la batalla: +1 punto de victoria.

Hay que tener en cuenta que los puntos concedidos por cortar la refriega de las unidades se obtendrán incluso si la unidad ha sufrido más del 50% de bajas.

Reglas Especiales

Antes de desplegar las tropas del ejército Tirando, deberá efectuar una tirada de 1D6 por cada Progenie y cada miniatura individual. Si el resultado obtenido es de 1 a 3, la miniatura o Progenie deberá desplegarse en su área de despliegue; si el resultado obtenido es de 4 a 6, la miniatura o Progenie podrá, si quiere, desplegarse a 15 centímetros del borde derecho o izquierdo de la mesa. Los Tirandos se han ocultado cuidadosamente, de modo que las fuerzas Tirandos pueden desplegarse ocultas, incluso si no están situados detrás de un obstáculo. Cualquier Tirando squelched con un arma de proyectiles también pueden desplegarse dispuesto para efectuar Fuego de Supresión.

CARTA DE MISIÓN



CARTA DE MISIÓN



TABLA DE EVENTOS: ESCUADRAS (1D6)

6 "¡Están en todas partes!" La escuadra no puede desplegar al inicio de la batalla. En vez de ello, deberá moverse desde el borde de la mesa, entrando en el área de despliegue del jugador propio, al inicio del turno 2. Deberá efectuarse una tirada de 1D6: con un resultado de 4 ó más, un miembro de la escuadra elegido al azar habrá desaparecido sin dejar rastro antes del inicio de la batalla.

5 "Jones está actuando de forma extraña"

Deberá efectuarse una tirada de 1D6 al inicio de cada turno Tiránido, si el resultado obtenido es 6, deberá elegirse una miniatura de la escuadra inicial, elegida al azar. Si todavía sigue viva, morirá inmediatamente por el disparo de un Lanzador Enredadera. Consultar las reglas del Lanzador Enredadera en la sección de Armas Biológicas Tiránidas.

4 Fatiga de Batalla. La escuadra siente *miedo* de cualquier criatura Tiránida, y cualquier criatura que normalmente le cause miedo, le causará *terror*. Este suceso normalmente no afectará la inmunidad a la psicología normal de un escuadrón de vehículos.

1-3 Ningún Efecto. La escuadra no ha sufrido ningún daño.

TABLA DE EVENTOS: PERSONAJES (1D6)

6 Herido. El personaje posee una herida menos de lo habitual, pero como mínimo resistirá 1 herida.

2-5 Ileso. El personaje llega al campo de batalla indemne.

1 Odio. El personaje está sujeto a las reglas psicológicas de *odio* hacia los Tiránidos.

ATERRORIZAR

La Mente Enjambre sembrará el terror entre las criaturas inferiores que intentan resistirse a ella. Deben comprender el alcance de nuestro poder a través de nuestra fuerza y su miedo.

Objetivo Principal

El objetivo es propagar el terror y la confusión entre las tropas enemigas. Además de los puntos de victoria normales por destruir a las fuerzas enemigas, el jugador Tiránido obtendrá puntos de victoria por cada chequeo de Desmoralización, Miedo y Terror que el enemigo no supere.

Por cada chequeo de Desmoralización, Miedo y Terror no superado por el enemigo:

+1 punto de victoria

Objetivo Secundario

Los seres de carne y hueso más poderosos sienten menos miedo, destruid a sus lidiadores. Además de los puntos de victoria obtenidos normalmente por destruir tropas enemigas y los obtenidos por cumplir el Objetivo Principal, el jugador Tiránido obtendrá puntos de victoria adicionales por cada personaje enemigo muerto o desmorralizado al final de la batalla.

Cada Personaje enemigo muerto o desmorralizado:

+1 punto de victoria

TABLA DE EVENTOS: DREADNOUGHTS / BÍPODES DE COMBATE (1D6)

6 Corroíón. El Dreadnought / Bípode de Combate ha sido dañado por Minas Espora. En el primer turno, deberá determinarse aleatoriamente un área en la Tarjeta de Vehículo, y efectuar una tirada de 1D3 en la correspondiente tabla para determinar los efectos. Repetir la tirada si el resultado afecta al piloto.

5 "¡Están por todas partes!" El Dreadnought o Bípode de Combate no puede desplegar al inicio de la batalla. En vez de ello, deberá moverse desde el borde de la mesa, entrando en la zona de despliegue del jugador propio, al inicio del turno 2.

4 Falta de Combustible. Los Tiránidos han destruido varios depósitos de combustible y el Dreadnought / Bípode de Combate no dispone de suficiente combustible. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 cada vez que el vehículo mueva, sumando +2 al resultado si ha corrido o cargado. Si el resultado obtenido es 6 ó más, el Bípode de Combate o Dreadnought quedará inmovilizado hasta el final de la batalla.

1-3 Ningún Efecto. El Bipode de Combate o Dreadnought no se ve afectado.

TABLA DE EVENTOS: VEHÍCULOS (1D6)

6 Daño Corrosivo. El vehículo ha sido dañado por la corrosión. En el primer turno, deberá determinarse aleatoriamente un área en la Tarjeta de Vehículo, y efectuarse una tirada de 1D3 en la correspondiente tabla para determinar el efecto. Repetir la tirada si el resultado afecta al tripulante o a los pasajeros.

5 "¡Están por todas partes!" El vehículo no puede desplegar al inicio de la batalla. En vez de ello, deberá moverse desde el borde de la mesa, entrando en la zona de despliegue del jugador propio, al inicio del turno 2. Deberá efectuarse una tirada de 1D6: con un resultado de 4 ó más, un miembro de la tripulación elegido al azar habrá desaparecido sin dejar rastro al inicio de la batalla.

4 "¡Qué diablos pasa!" Deberá efectuarse una tirada de 1D6 cada vez que el vehículo se mueva. Si el resultado obtenido es un 4 ó más, una pequeña criatura Tiránida atacará en combate cuerpo a cuerpo a un miembro de la tripulación determinado aleatoriamente. Si ataca al conductor, el vehículo se moverá fuera de control durante el turno; si ataca a un arillero, su arma no podrá disparar en todo el turno. Ninguno de los dos bandos podrá aplicar los modificadores por carga, y ningún miembro de la tripulación podrá ayudar al tripulante atacado. Si la criatura mata al tripulante, podrá atacar a otro al turno siguiente, y seguirá atacando de esta forma hasta que él, o toda la tripulación hayan muerto.

Tipo de Trapa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tiránido Furtivo	-	3	+	3	1	1	4	1	-

1-3 Ningún Efecto. El vehículo no sufre ningún contratiempo.



ARMAS BIOLOGICAS TIRANIDAS

ESPADA OSEA

Arma de combate Cuerpo a Cuerpo

Las Espadas Óseas son armas biológicas empleadas por los Guerreros Tiránidos. La hoja de una Espada Ósea es un cuerno alargado y afilado en forma de sierra por ambos lados. Las hojas



están vivas, aumentando lentamente de tamaño. Si sufren daños, son capaces de regenerarse a sí mismas. La empuñadura está cubierta por el duro exoesqueleto quitinoso de la criatura biológica. El pequeño cerebro de la criatura está protegido en el interior de la empuñadura. Es incapaz de pensar independientemente, pero puede generar una oleada de energía psíquica cuando es estimulada por el usuario. La energía psíquica flota a lo largo del nervio que recorre la hoja, creando un efecto de campo de energía similar al de las armas psíquicas. Esto se representa por su extraordinaria Fuerza y su modificador a la tirada de salvación de -3.

Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo		6	1	-3	1D6+1D12+6	Combate Cuerpo a Cuerpo

LATIGO ORGANICO

Arma de Combate Cuerpo a Cuerpo

El Látigo Orgánico es un arma biológica muy adaptable que utilizan los Guerreros Tiránidos y los temibles Tiranos de Enjambre. El Látigo Orgánico tiene un cuerpo pequeño protegido en el interior de un caparazón óseo tubular que forma el mango del látigo. La mayor parte del cuerpo de la criatura sobresale del tubo en forma de tres tentáculos musculosos acabados en irregulares garfios óseos. El Látigo Orgánico se alimenta utilizando sus garfios para arrancar trozos de carne de sus víctimas en un ataque increíblemente rápido.

REGLAS ESPECIALES

En combate, los tentáculos del látigo se contorsionan y atacan al enemigo con voluntad propia, siendo muy peligroso acercarse a ellos. Al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, una miniatura armada con un Látigo Orgánico podrá atacar tres veces a las miniaturas que estén en contacto con ella peana con peana. Estos ataques pueden efectuarse contra objetivos distintos, o todos contra el mismo objetivo. La miniatura atacada deberá efectuar una tirada de 1D6 y obtener un resultado inferior a su Atributo Iniciativa para no ser alcanzada por los tentáculos. Si falla, sufrirá un impacto de F4 con un modificador de -1 a la tirada de salvación.

Después de resolver los ataques del látigo, debe resolverse normalmente el combate cuerpo a cuerpo con las miniaturas supervivientes. La criatura armada con el látigo orgánico podrá efectuar todos sus ataques habituales, pero el látigo no podrá considerarse un arma de combate cuerpo a cuerpo adicional.



Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo		4	1	-1		

Un Lanzadardos es un arma biológica simbiótica utilizada por los Guerreros Tiránidos y los Tiranos de Enjambre en combate cuerpo a cuerpo. La criatura se adhiere a la muñeca del usuario con sus extremidades en forma de gancho, y enrolla su musculosa cola alrededor del brazo del usuario. El extremo de la cola es un amasijo de tubos y tentáculos que se conectan a los conductos respiratorios del usuario. El caparazón de la criatura está formado por filas de dardos duros como el diamante, empapados de una toxina letal. Cuando el usuario quiere disparar, inhala aire, y el repentino incremento de la presión del aire -conducido a través del Lanzadardos- dispara los mortíferos proyectiles, que se dispersan cubriendo una gran área.



Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
-	-	4	1	-1	1D6+ 4	Combate Cuerpo a Cuerpo. Utiliza la plantilla del Lanzallamas

ESTRANGULADOR

Arma Básica

El Estrangulador es una extravagante criatura de aspecto arácnido que dispara unas fibras mucosas pegajosas que se adhieren con enorme fuerza al objetivo, inmovilizándolo. Cuanto más se debate la víctima, más se endurece la telaraña, de forma que si la víctima sigue debatiéndose, finalmente resultará asfixiada o aplastada por el amasijo de filamentos. Los Termagantes están habitualmente armados con Estranguladores que les permiten capturar especímenes vivos que posteriormente serán diseccionados para estudiar su material genético en las naves del Enjambre.

REGLAS ESPECIALES

Al disparar, el Estrangulador debe colocarse la plantilla de la Pistola Lanzallamas de forma que su extremo puntiagudo toque la miniatura que dispara, y el extremo redondeado se encuentre sobre el objetivo. Hay que tener en cuenta que debe utilizarse la plantilla de la Pistola Lanzallamas, que es la más pequeña de las tres plantillas de Lanzallamas, no la del Lanzallamas o la del Lanzallamas Pesado. Cualquier miniatura cubierta totalmente por la plantilla será impactada automáticamente; las miniaturas parcialmente cubiertas por la plantilla serán impactadas si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6.

Las miniaturas impactadas quedarán atrapadas si no pueden deshacerse de las fibras pegajosas antes de que éstas empiecen a endurecerse. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 y sumar la Fuerza de la miniatura al resultado obtenido. Si el resultado final es de 9 ó más, la miniatura se habrá liberado de la telaraña; si el resultado es 8 ó menos, la miniatura deberá superar una tirada de salvación por armadura o sufrirá 1 herida a causa de las fibras estranguladoras.

Las pantallas de energía no permiten evitar los efectos del Estrangulador, pero los escudos (como por ejemplo un Escudo de Tormenta), sí protegen. Si una miniatura no puede liberarse, pero

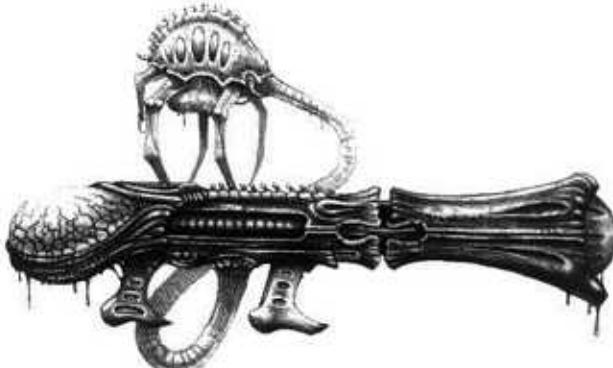
REGLAS ESPECIALES

Al disparar el Lanzadardos, deberá colocarse la plantilla de Lanzallamas de forma que su extremo puntiagudo se encuentre tocando a la miniatura que dispara, y el extremo redondeado cubra al objetivo. El Lanzadardos difiere de las armas normales que utilizan plantilla de área de efecto, ya que deberá efectuarse una tirada para impactar como si fuera un arma normal de proyectiles. Deberá efectuarse una tirada para impactar contra cada objetivo cuya peana se encuentre cubierta por la plantilla como mínimo en la mitad de su superficie, teniendo en cuenta los modificadores a impactar por cobertura y movimiento del objetivo normalmente.

En combate cuerpo a cuerpo, el Lanzadardos no utilizará la plantilla. A tan poca distancia, si el objetivo es alcanzado por todos los dardos antes de que puedan empezar a dispersarse

sobrevive al efecto asfixiante, podrá intentar liberarse al inicio de cada turno posterior, hasta que logre liberarse, resulte muerta o termine la batalla.

Las miniaturas inmovilizadas no podrán hacer absolutamente nada excepto utilizar sus poderes psíquicos, si los poseen. Los vehículos no se ven afectados por el Estrangulador, pero los miembros de la tripulación o los pasajeros expuestos si pueden ser impactados y atrapados. Si el conductor del vehículo queda atrapado, en el turno siguiente el vehículo se moverá fuera de control. Las miniaturas atrapadas pueden ignorarse a efectos de la regla de elección de objetivo o de las cargas al combate cuerpo a cuerpo, y deberán considerarse como bajas al determinar los chequeos de desmoralización. Las miniaturas atrapadas se considerarán muertas al contabilizar los puntos de victoria si todavía están atrapadas al término de la batalla.



Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
-	-	-	-	-	-	Combate Cuerpo a Cuerpo. Utiliza la Plantilla de la Pistola Lanzallamas

ESCUPEMUERTE

Arma Básica

El Escupemuerte es un arma biológica empleada con frecuencia por los Guerreros Tiránidos. Es un organismo simbótico compuesto por tres tipos de criaturas distintas. En lo más profundo de las entrañas del Escupemuerte hay una húmeda y cálida cámara donde unas criaturas parecidas a larvas actúan como munición y son alimentadas. Estas criaturas tienen un caparazón quitinoso y un metabolismo feroz basado en sus altamente corrosivos y volátiles fluidos corporales.

Al lado de la cámara está el orificio en el cual se esconde una rezumante criatura similar a una araña, que despoja de su caparazón con un fuerte ruido relinchante a la criatura parecida a una larva, antes de finalmente empujarla hacia el conducto de disparo.



El conducto de disparo reacciona a la corrosiva carne de la criatura que parece una larva con un potente espasmo que dispara a la criatura al exterior del Escupemuerte. El todavía vivo pedazo de carne vuela gimiendo por el aire (el cual es asfixiante para él) hasta que alcanza su objetivo. Se estrella contra el objetivo y lo mata con la combinación de energía cinética, veneno y segregación corrosiva. Los objetivos próximos pueden tener la desgracia de ser alcanzados también por fragmentos de saliva corrosiva que corroen las armaduras y queman la carne.

Si un Tiránido armado con un Escupemuerte dispara e impacta a una miniatura enemiga, otras miniaturas próximas también pueden ser impactadas por los fragmentos. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada miniatura situada a 5 centímetros o menos de la miniatura impactada por el Escupemuerte. Si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 la miniatura será alcanzada y sufrirá un impacto de Fuerza 3 sin modificador a la tirada de salvación. Debe tenerse en cuenta que no es necesario que el Escupemuerte haga al objetivo principal para que las miniaturas próximas puedan verse afectadas por los fragmentos del proyectil; sólo es necesario que impacte.

Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-30	30-80	+1	-	6	1	-2	1D6+6	Reglas Especiales; Ver arriba

ESCUFUEGO

Arma Básica

Las Gárgolas están armadas con una criatura simbótica que transforma su bilis en un compuesto líquido de fósforo que arde en contacto con el aire. Las Gárgolas utilizan este líquido inflamable para propagar el terror y la confusión entre la población civil, e incendiar fortificaciones y refugios. En el campo de batalla vuelan en todas direcciones atacando a las tropas adversarias y expulsándolas de sus posiciones defensivas.

REGLAS ESPECIALES

Al disparar el Escufuego deberá colocarse la plantilla de Lanzallamas de forma que la parte puntaiguda esté en contacto con la miniatura que dispara y el extremo redondeado se encuentre sobre el objetivo. Debe tenerse en cuenta que la plantilla del Lanzallamas es -de las tres plantillas de lanzallamas- la de tamaño medio, no las de la Pistola Lanzallamas o el Lanzallamas Pesado. Cualquier miniatura situada completamente bajo la plantilla será impactada automáticamente; las miniaturas cubiertas sólo parcialmente por la plantilla serán impactadas si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6.

Para determinar si las miniaturas impactadas resultan heridas debe seguirse el procedimiento habitual. Las miniaturas que no mueran a causa del Escupemuerte se apartarán de las llamas, y deberán situarse en el borde más cercano de la plantilla. Las miniaturas que por cualquier razón no puedan apartarse sufrirán un segundo impacto del Escufuego, pero si sobreviven no les sucederá nada. Los vehículos, *Dreadnoughts*, Exterminadores y criaturas con un Atributo de Resistencia de 7 ó más no deberán retroceder por causa de las llamas, pues cuentan con una protección muy efectiva. Hay que tener en cuenta que en este caso no existe la posibilidad de que las miniaturas sigan ardiendo a causa del impacto del Escufuego como sucede con las demás armas tipo lanzallamas.



Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Plantilla Lanzallamas	-	-	-	3	1	-2	1D6+3	

El Perforacarne es un arma Tiránida empleada normalmente por los Termagantes. Se trata de hecho de un compacto nido donde gran número de escarabajos taladradores depositan sus huevos, los cuales eclosionan y maduran alimentados por la pegajosa savia que se desprende del interior de la propia arma. Los escarabajos maduros tienen patas largas como de pulga, pero no se mueven salvo para avanzar lentamente hacia la cavidad de disparo del arma. Cuando el arma dispara, se produce un masivo

espasmo electroquímico que sacude a cada escarabajo, excitándole hasta alcanzar una actividad frenética. Sus patas le empujan fuera del arma a una tremenda velocidad y no se detiene hasta que no se estrella contra la primera cosa que se encuentre en su trayectoria, batiendo furiosamente sus mandíbulas. Una vez el escarabajo choque contra su objetivo, agota el resto de su energía vital en pocos segundos, abriendose paso frenéticamente mordiendo a través de la armadura, carne y huesos de la víctima.

Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-20	20-40	+1	-	4	1	-	1D6+4	

GARRAS GARFIO

Arma Básica

Las Garras Garfio forman parte del mortífero armamento utilizado por los Lictores, siendo la más inusual y flexible de sus armas. Los garfios son de una sustancia quitinosa con base de carbono, con un borde unimolecular, y están unidos a una larga fibra muscular increíblemente resistente, situada entre las costillas del Lictor. Los garfios pueden dispararse mediante un fuerte espasmo muscular intercostal, y permiten al Lictor matar o atrapar a sus víctimas desde lejos. Las Garras Garfio también son a veces utilizadas como ganchos para permitir a los Lictores escalar superficies lisas a gran velocidad.

Durante su disección, los científicos Imperiales del Magus Biologis han descubierto que algunos Guerreros Tiránidos presentaban vestigios de Garras Garfio en sus cuerpos. No está claro si estos Guerreros estaban evolucionando para convertirse en Lictores, o si estaban transformándose de Lictores de nuevo a Guerreros, o simplemente desarrollando nuevas armas.

REGLAS ESPECIALES

Un Lictor puede disparar dos de sus Garras Garfio durante la fase de disparo de la misma forma que otras tropas disparan sus armas convencionales. Si una miniatura sobrevive a un impacto de las Garras Garfio, quedará atrapada por el garfio y será arrastrada 5D6 centímetros en dirección al Lictor. La miniatura puede sobrevivir porque la Garra Garfio no hiera, porque resista más de una herida, o porque supere la tirada de salvación por armadura (pero no gracias a los efectos de contar con una pantalla de energía).

Si una miniatura es arrastrada hasta llegar a estar en contacto con el Lictor, deberá luchar con la criatura en la fase de combate cuerpo a cuerpo. Las Garras Garfio no son capaces de arrastrar vehículos, *Dreadnoughts*, Exterminadores, ni miniaturas con un Atributo Resistencia superior o igual a 5.

Si el Lictor corre o carga durante su fase de movimiento, podrá utilizar sus Garras Garfio en combinación con sus garras para moverse hacia arriba o hacia abajo por superficies verticales como



paredes, acantilados, setos y árboles sin penalización alguna al movimiento. Hay que tener en cuenta que la distancia recorrida ascendiendo o descendiendo debe descontarse de la capacidad de movimiento total del Lictor.

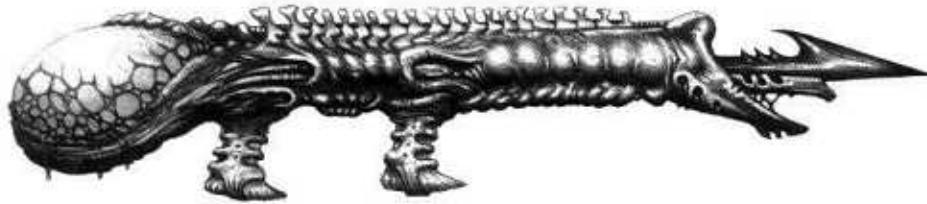
Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-20	20-40	-	-	4	1	-1	1D6+4	Ver Arriba

RIFLE DE DARDOS

Arma Básica

El Rifle de Dardos es otra arma Tiránida utilizada casi exclusivamente por los Termagantes. Está compuesta por un tubo muscular óseo que contiene una fila de dardos que crecen en su parte posterior. Los dardos son parecidos a arpones; cuentan con varios pinchos y su filo es muy afilado. Al disparar el Rifle de Dardos, una poderosa contracción muscular dispara el dardo hacia el objetivo.

El Rifle de Dardos tiene un alcance mayor que la otra arma frecuentemente utilizada por los Termagantes, el Perforacarne, y cada vez es más utilizada por los Enjambres, lo cual no es precisamente una buena noticia para los enemigos de los Tiránidos. Aunque un impacto del Rifle de Dardos es menos peligroso que el de un Perforacarne, sus dardos parecidos a arpones golpean con más potencia, y son capaces de atravesar más fácilmente las armaduras que la munición viviente del Perforacarne.



Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-30	30-60	-	-	3	1	-1	1D6+3	

DEVORADOR

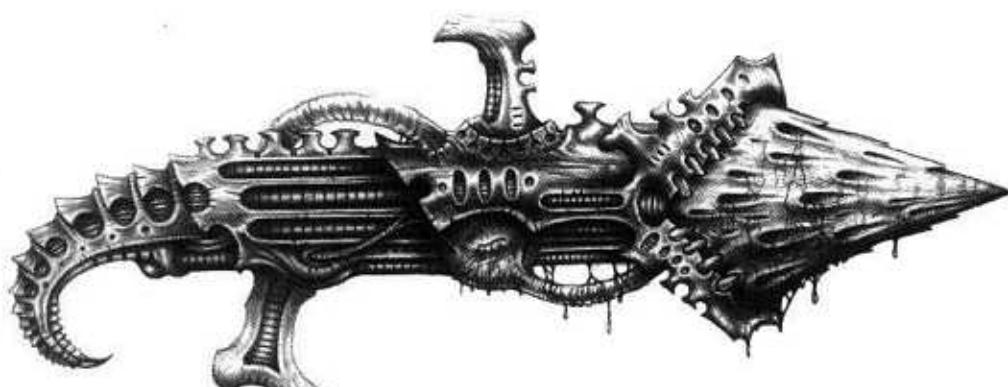
Arma Básica

El apropiadamente denominado Devorador es una de las armas biológicas más terribles de los Tiránidos. Parece un pedazo cónico de carne descompuesta que se proyecta desde las mandíbulas de una criatura quitinosa espiral. El cono carnoso está infestado de organismos parecidos a gusanos, de cabezas negras y brillantes. Al disparar un Devorador, una descarga bioeléctrica dispara a gran cantidad de estos gusanos de la carne contra el objetivo con una fuerza increíble. Estos gusanos se estrellarán contra el objetivo, salpicándole con su bilis ácida y venenosa, o lo atravesarán y empezarán a devorar las entrañas del cuerpo de la

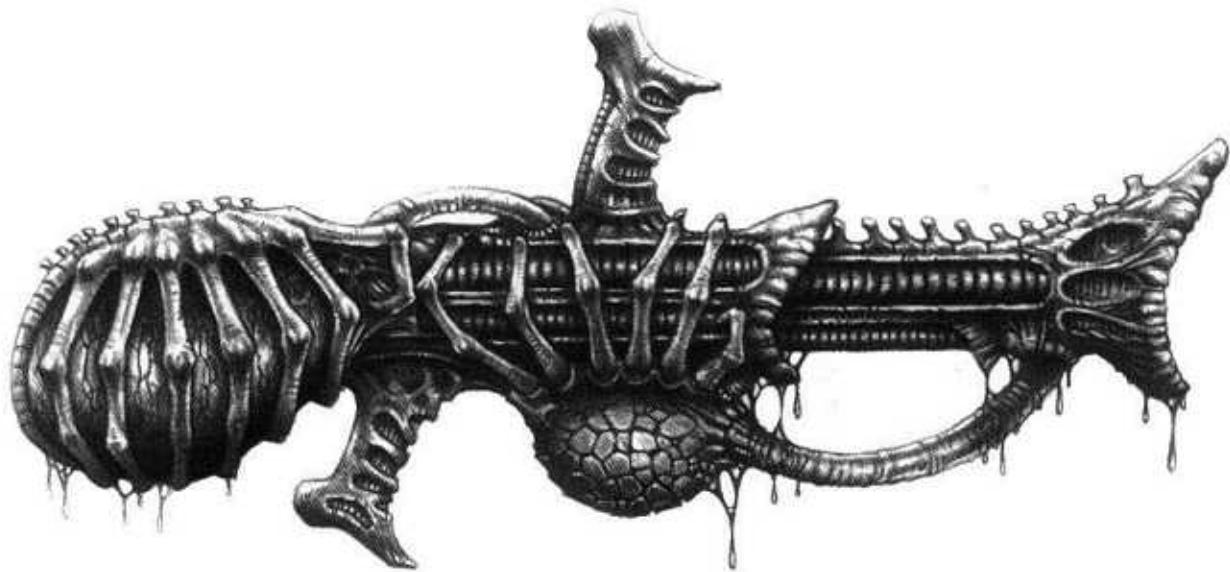
victima. Una criatura infestada por estos gusanos enloquecerá por la agonía mientras los gusanos le devoran el interior del sistema nervioso hasta llegar al cerebro y devorarlo.

REGLAS ESPECIALES

A causa de los horripilantes efectos del Devorador, las Escuadras que sufran uno o más impactos a causa de esta arma deberán superar un chequeo de Liderazgo para dominar su *miedo*. Si la Escuadra no supera el chequeo resultará desmoralizada y huirá si se encuentra al descubierto, o tendrá que ocultarse si se encuentra a cubierto.



Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-15	15-40	-	-	4	1D3	-2	1D6+1D3+4	Fuego Sostenido 2D: Causa <i>miedo</i>



El Lanzador Enredadera empieza su ciclo vital como una forma de vida contenida en una cápsula de germinación del tamaño de un puño humano. Las cápsulas son disparadas a través de un sencillo lanzador compuesto por un simple tubo muscular. Si la cápsula de germinación impacta a un ser vivo, el calor de la carne y los fluidos corporales de la víctima activarán la germinación. La cápsula de germinación explotará, liberando una masa concentrada de tentáculos que atraviesan el cuerpo de la víctima, desgarrándola. En pocos segundos, la enredadera llega a la madurez, y algunos tentáculos del color de la sangre cubren el destrozado cuerpo del cadáver, extendiéndose y creciendo en todas direcciones a gran velocidad.

La forma de vida alienígena que contiene la cápsula de germinación es un organismo flexible e increíblemente fuerte. No parece poseer cuerpo, sino estar compuesto exclusivamente por una masa de tentáculos delgados y ganchudos, o fibras filamentosas, que utiliza para atrapar y desgarrar a sus presas. Los estudios realizados sobre esta criatura han revelado que se trata de un tipo de planta que presenta algunas similitudes con algunas plantas xeromorfas terrestres.

Debido a que el organismo contenido en la cápsula de germinación crece tan rápidamente, pronto agota la energía que tenía acumulada y queda alejado, pero el crecimiento inicial puede destrozar armaduras y desgarrar carne con igual voracidad. Incluso los vehículos y las tropas equipadas con armaduras pesadas pueden ser destruidas si el organismo de la cápsula de germinación logra encontrar una simple rendija en su protección, y aquellos que logran sobrevivir quedan irremediablemente enredados en sus tentáculos resistentes como el acero.

REGLAS ESPECIALES

Al disparar el Lanzador Enredadera debe efectuarse la tirada para impactar normalmente. Si la cápsula de germinación no impacta a su objetivo, deberá determinarse la dispersión al igual que con cualquier otra arma que utilice una plantilla de área de

efecto. Una miniatura impactada por la cápsula de germinación, bien siendo el objetivo, bien por haber sido impactada a causa de la dispersión, sufrirá un impacto de Fuerza 4 con un modificador de -1 a la tirada de salvación. Si la miniatura resulta herida a consecuencia de este ataque, la miniatura morirá sin importar cuántas heridas resista, ya que la criatura de la cápsula de germinación la habrá despedazado. Deberá situarse la plantilla de área de efecto de 8 centímetros de diámetro sobre la miniatura muerta para representar el área cubierta por los tentáculos del Lanzador Enredadera en su breve periodo de crecimiento acelerado.

Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada miniatura (incluidas las miniaturas Tiránidas) y vehículo que se encuentre total o parcialmente cubierto por la plantilla. Si el resultado obtenido es 1, 2 ó 3, la miniatura o vehículo escapa de los tentáculos de la criatura y podrá seguir moviendo y luchando normalmente. Si el resultado obtenido es de 4, 5 ó 6, la miniatura habrá quedado atrapada por los tentáculos y será desgarrada o aprisionada rápidamente si no puede liberarse.

Deberá efectuarse una tirada de 2D6 por cada miniatura o vehículo atrapado. Si el resultado obtenido es superior al atributo de Fuerza de la miniatura (el valor de embestida en caso de vehículos), la criatura la habrá destrozado o atrapado totalmente, de forma que no podrá seguir tomando parte en la batalla. Las Tiradas de Salvación, la Resistencia, las Heridas e incluso los poderes psíquicos no sirven para protegerse del ataque de esta criatura si atrapa a su víctima y se obtiene un resultado superior al atributo de Fuerza de la miniatura o el valor de embestida del vehículo.

Si el resultado obtenido es igual o inferior al atributo de Fuerza del objetivo, éste conseguirá liberarse. Las miniaturas que se liberen de la criatura podrán seguir moviendo y luchando normalmente. Los vehículos que escapen de la presa de la criatura se moverán fuera de control en el movimiento empleado para escapar.

Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-45	45-90	-	-1	4	Especial	-1	1D6+4	Mover o disparar. Área de Efecto: 8 cm. Ver arriba

CAÑON VENENOSO

Arma Pesada

El Cañón Venenoso es un arma biológica de gran tamaño y potencia que dispara andanadas de veneno altamente corrosivo a gran velocidad. La munición venenosa tiene forma de pequeños cristales incrustados en un residuo metálico. Para disparar, el arma utiliza una descarga electrostática que acelera su munición letal hasta velocidades supersónicas. El crepitante característico que puede oírse al disparar este arma lo producen los proyectiles cristalinos al romper la velocidad del sonido. Cualquier objetivo impactado por un proyectil disparado por el Cañón Venenoso morirá por el impacto y la descarga de energía eléctrica, o por los fragmentos corrosivos de cristal venenoso al fragmentarse el proyectil.

REGLAS ESPECIALES

El Cañón Venenoso dispara una andanada de proyectiles denominada *salva*. Al dispararse el Cañón Venenoso deberá emplearse la plantilla especial del Cañón *Thudd* incluida en Warhammer 40,000. Deberá efectuarse la tirada para impactar normalmente, y si el objetivo no es impactado, deberá determinarse la dispersión del proyectil utilizando las reglas habituales de dispersión. A continuación debe seguirse el siguiente procedimiento.

- Una vez determinado el punto de impacto, deberá colocarse la plantilla de la salva de forma que el centro de la plantilla 1 se encuentre sobre el punto de

impacto. La flecha debe colocarse de forma que apunte en dirección totalmente opuesta a la del Cañón Venenoso (que se hallará en la dirección 6).

- Deberá efectuarse una tirada de 1D12 y colocarse la plantilla 2 de forma que la flecha impresa en ella corresponda al número obtenido en la plantilla número 1.
- Deberá efectuarse una tirada de 1D12 y colocarse la plantilla 3 de forma que la flecha impresa en ella corresponda al número obtenido en la plantilla número 2.
- Deberá efectuarse una tirada de 1D12 y colocarse la plantilla 4 de forma que la flecha impresa en ella corresponda al número obtenido en la plantilla número 3.
- Cualquier miniatura cuya peana esté cubierta por completo por una de las plantillas de explosión será impactada automáticamente; las miniaturas cuyas peanas sólo estén parcialmente cubiertas por una de las plantillas de explosión serán impactadas si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6. Hay que tener en cuenta que aunque una miniatura esté cubierta en parte por dos o más plantillas de explosión, tan sólo podrá ser impactada una vez. Deberán efectuarse las tiradas para herir y las tiradas de salvación normalmente.



Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-40 40-80	- -	8	1D10	-3	1D6+1D10+8	Ver arriba

PLASMA BIOLOGICO

Arma Pesada

Los Carnifexes tienen la capacidad de generar internamente un tipo de plasma biológico que vomitan en forma de bola o rayo de cegador fuego verde. El material plasmático es retenido en su esófago, donde puede suministrársele energía mediante unas placas ásperas. Este proceso de carga es el que provoca el aullido de tono elevado que precede el ataque de un Carnifex. Un campo eléctrico que rodea las garras del Carnifex permite retener la bola

incandescente de plasma hasta que ha sido totalmente formada y puede dispararse contra su objetivo. Algunos informes señalan la presencia de otras criaturas además del Carnifex que son capaces de efectuar también ataques de plasma biológico. Las opiniones sobre si se trata de una confusión, o si se trata de los primeros indicios sobre la evolución de una nueva criatura Tiránida permanecen divididas.

Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-45 45-90	+1 -	8	1D6	-4	2D6+8	Mover o disparar. Área de Efecto: 5cm.

REGLAS ESPECIALES DE LOS TIRANIDOS

ELECCIÓN DEL OBJETIVO

La regla sobre Elección del Objetivo del Reglamento de Warhammer 40,000 limita los objetivos que pueden elegir las tropas para disparar en medio del humo y la confusión del combate. Según esta regla, la mayor parte de las tropas deberán disparar a la unidad enemiga más próxima, aunque puede elegirse si se dispara al vehículo enemigo más próximo, o a la Escuadra o miniatura individual más próxima. Debido a que los Tiránidos son de tamaños muy diferentes, sus enemigos pueden elegir entre disparar a las criaturas grandes o a las más pequeñas, de la misma forma que puede elegirse disparar contra un vehículo o disparar contra tropas de infantería.

Incluso el Orko más estúpido puede apreciar la diferencia de tamaño entre una criatura de un metro de alto y otra de tres metros, por lo que puede asumirse que los Guerreros Tiránidos no podrán esconderse detrás de los Termagantes. Sin embargo, la identificación exacta de criaturas específicas puede ser prácticamente imposible en la confusión del campo de batalla. Para representar la dificultad de seleccionar a objetivos concretos en una horda Tiránida, las criaturas que la componen se han dividido en tres categorías a efectos de la regla de elección del objetivo.

“Obviamente, el Gobernador Planetario Immolan ha descuidado peligrosamente todos los aspectos relacionados con la seguridad, tanto interna, como civil y militar. La actividad tormentosa local del Espacio Distorsionado ha dificultado durante un cierto tiempo las comunicaciones con Delta Tao. Hasta que ordene al Adepto Metheglin para que reuniera y analizara todos los informes procedentes del sector, no fue evidente lo fragmentada e imprecisa que era nuestra información. Aunque no existe evidencia alguna sobre la existencia de algún problema, o alguna amenaza potencial a la seguridad, estoy preocupado por la naturaleza inconsistente de los informes de que disponemos, y la falta de datos acerca de algunas áreas vitales.”

El número y la composición de las tropas planetarias parece conforme a las leyes imperiales, pero el constante y masivo reclutamiento es muy sospechoso. ¿Está formando el Gobernador un ejército privado? ¿Es que tiene lugar un gran número de deserciones, y de ser así, dónde y por qué razón?

Los inventarios de armas y material almacenado presentan algunas anomalías preocupantes. ¿Porqué durante los últimos diez años se ha invertido tanta munición en acciones militares no autorizadas? ¿Porqué tanto material simplemente se ha “perdido”? Después de una cierta fecha simplemente ha cesado toda referencia a uno de los principales arsenales de la capital.

También me preocupan otros asuntos. Los informes del Adeptus Ministorum son extrañamente vagos. Los análisis sobre los cultos nativos son intrigantes, pero totalmente incompletos. Considerándolas retrospectivamente, las referencias al culto de la “gran madre en el cielo” son particularmente siniestras...”

Extracto del memorándum Imperial enviado por el Inquisidor Masada. Tres expediciones diferentes fueron enviadas al sector Delta-Tao, una de ellas al mando del propio Masada. Ninguna de ellas regresó jamás. Hasta la actualidad ningún ejército Imperial ha podido penetrar las tormentas de Disframid que rodean el área, que ha sido declarada “Perdida”.



1. Criaturas Monstruosas

Esta categoría incluye: Tiranos de Enjambre
Carnifexes
Guerreros Tiránidos
Lictores
Zoantropos

2. Criaturas de Tamaño Humano

Esta categoría incluye: Termagantes
Hormagantes
Gárgolas
Genestealers
Biovoros

3. Criaturas más Pequeñas

Esta categoría incluye: Minas Espora
Enjambres Devoradores

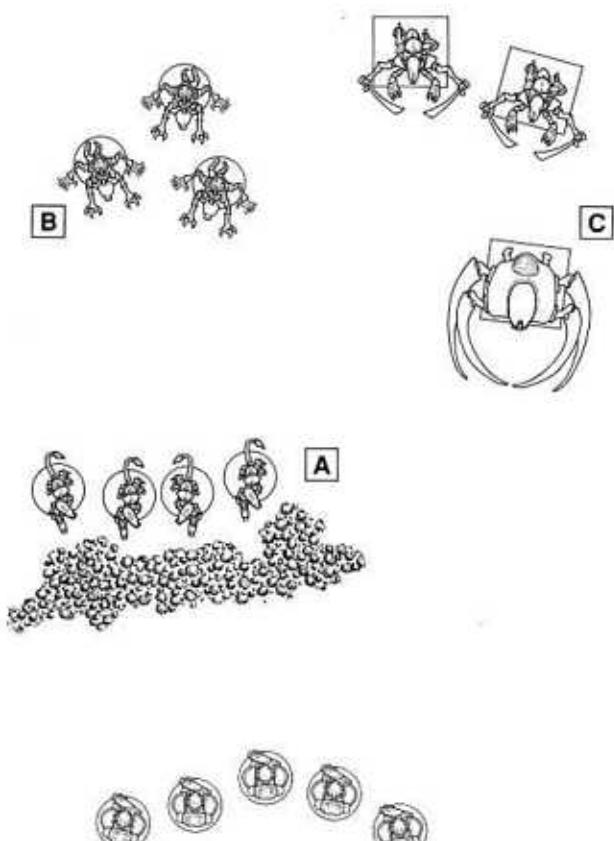
Una Escuadra deberá disparar a la unidad objetivo más próxima. Una unidad puede ser desde un único Tirano de Enjambre hasta una Progenie de veinticuatro Termagantes; mientras sea la más próxima a la unidad que dispara, será un objetivo legal. Existen varias excepciones a esta regla general, tal y como se describen a continuación.

Habitualmente, los miembros de una Escuadra deben disparar a la misma unidad objetivo. Un jugador puede declarar, por ejemplo: “Esta Escuadra de Marines Espaciales dispara a esta Progenie de Termagantes”. Sin embargo, las miniaturas de la unidad que estén armadas con armas especiales o armas pesadas como Rifles de Fusión o Cañones Láser pueden disparar contra un objetivo de tamaño diferente, pues tienen órdenes de atacar prioritariamente a criaturas grandes u objetivos similares y actúan en consecuencia.

Los Héroes y otros personajes especiales pueden disparar a cualquier objetivo si utilizan una pistola o un arma básica. Si están armados con un arma pesada también deben aplicar la regla de Elección de Objetivo, como un guerrero normal.

Las tropas normales siempre deberán elegir la unidad objetivo más próxima, con las siguientes excepciones.

1. Una Escuadra o miniatura puede ignorar a una unidad de Criaturas Monstruosas para disparar a otros objetivos, o a otro objetivo para disparar a una unidad de Criaturas Monstruosas. O sea, una unidad puede elegir si dispara a la unidad más próxima de Criaturas Monstruosas o a la unidad más próxima de Criaturas de Tamaño Humano. Obviamente, un guerrero armado con un Cañón Láser capaz de destruir tanques no desperdiciará sus disparos disparando contra unos Termagantes si puede disparar contra un Carnifex que se aproxima.
2. Los objetivos a cubierto pueden ignorarse para disparar contra un objetivo al descubierto, incluso si el objetivo a cubierto está más cerca de la unidad. Así se toma en consideración las situaciones en que es imposible o muy poco probable impactar al enemigo a causa de la cobertura, mientras que las tropas al descubierto son un objetivo mucho más asequible.
3. Las Criaturas más Pequeñas siempre podrán ignorarse si se encuentran a más de 15 centímetros de la Escuadra que dispara. Si estas unidades se encuentran a menos de 15 centímetros, la Escuadra deberá disparar contra ellas ya que representan un peligro inmediato.



Los Marines Espaciales pueden disparar contra:

- a) Los Termagantes (objetivo más próximo);
- b) Los Genestealers (al descubierto);
- c) El Carnifex (Criatura Monstruosa más próxima).

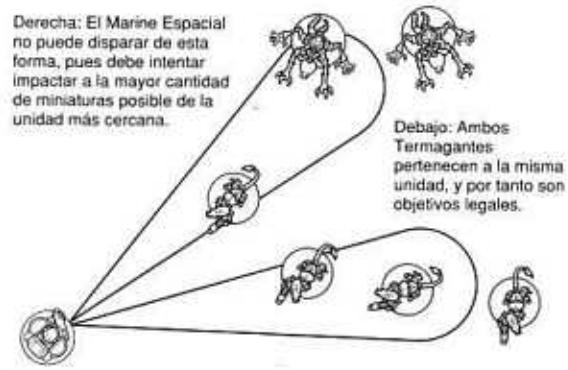
ELECCIÓN DE UN OBJETIVO CON ARMAS ESPECIALES

La regla de Elección del Objetivo debe aplicarse a todas las armas, incluso a las armas que utilicen plantillas de área de efecto, plantillas de explosión o dardos de fuego sostenido, ya que esta regla representa la toma rápida de decisiones que deben efectuar las tropas para seguir vivas, disparando contra los enemigos más próximos. Hay que tener en cuenta que las tropas no disponen de la visión global del jugador, y que siempre intentarán eliminar los peligros más próximos antes que ignorarlos para disparar a un enemigo más peligroso pero mucho más distante.

La regla de Elección de Objetivo implica que los múltiples impactos de un arma de Fuego Sostenido deberán aplicarse contra la misma unidad objetivo. Este tipo de arma no podrá, por ejemplo, disparar a varias unidades situadas dentro de un radio de 10 centímetros de la miniatura objetivo. De esta forma, si un Cañón de Asalto impacta a una Progenie de Guerreros Tiránidos y obtiene seis impactos, todos ellos deberán impactar a los Guerreros, y ninguno de ellos podrá impactar al Zoantropo situado justo detrás de ellos. Además, con las armas de Fuego Sostenido no podrá herirse a miniaturas a las que son más difícil de impactar que el objetivo inicial, por lo que al disparar contra una miniatura al descubierto, los impactos obtenidos con el Fuego Sostenido no podrán alcanzar a otros miembros de la unidad protegidos por la cobertura sólida de un muro.

Igualmente, si el arma disparada utiliza una plantilla de área de efecto o una plantilla de explosión, deberá colocarse de forma que afecte a la mayor cantidad posible de miniaturas de la misma unidad objetivo. La plantilla de área de efecto o de explosión podrá afectar a una unidad situada detrás o junto a la unidad objetivo, pero no podrá colocarse la plantilla de forma que afecte mínimamente a la unidad objetivo para así afectar a la unidad situada detrás suyo.

Derecha: El Marine Espacial no puede disparar de esta forma, pues debe intentar impactar a la mayor cantidad de miniaturas posible de la unidad más cercana.



OCULTARSE

Puesto que los Tiránidos son una forma de vida depredadora, instintivamente son expertos en cazar y acechar a sus presas. Incluso los monstruosos Guerreros Tiránidos y los Tiranos de Enjambre pueden camuflarse en el terreno circundante con una habilidad increíble para unas criaturas tan grandes. Por este motivo todas las criaturas Tiránidas son capaces de ocultarse en o tras un obstáculo como las tropas normales. Evidentemente, una criatura grande como un Carnifex no podrá esconderse detrás de un pequeño matorral, por lo que una criatura sólo podrá esconderse detrás de una roca, un muro, un seto o cualquier otro elemento escenográfico si al menos le oculta la mitad de su cuerpo. Los Tiránidos situados en el interior de bosques, junglas, cráteres, edificios y tipos de terreno similares podrán ocultarse siempre.

ARMAS ESPECIALES CONTRA TIRÁNIDOS

A causa de su metabolismo especial y de su psicología alienígena, los Tiránidos se ven afectados de forma diferente por algunas armas y son totalmente inmunes a otras. Los efectos de la mayoría de las armas y granadas más frecuentes se presentan a continuación.



LANZALLAMAS

Las criaturas Tiránidas atacadas por lanzallamas son heridas normalmente, y pueden incendiarse. Sin embargo, la Mente Enjambre Tiránida hace que incluso los Tiránidos que estén ardiendo ignoren las llamas, y sigan moviendo o disparando normalmente.

Cualquier criatura Tiránida immune a la psicología de forma natural o por hallarse a la distancia apropiada de un Tirano de Enjambre o un Guerrero Tiránido podrá seguir moviendo y luchando aunque se incendie a causa de un impacto de Lanzallamas. La criatura deberá tirar al inicio de cada turno para determinar las heridas sufridas por las llamas.

PISTOLAS/RIFLES DE AGUJAS/PROYECTILES CHILLONES

Todos los Tiránidos son completamente inmunes a las toxinas empleadas en estas armas.

PROYECTIL HELLFIRE DE BOLTER PESADO

El ácido mutágeno utilizado en los proyectiles Hellfire fue especialmente desarrollado para emplearse contra los Tiránidos y por lo tanto son muy vulnerables a ellos. Los Tiránidos sufren todos los efectos de estos proyectiles.

GRANADAS

Los Tiránidos son totalmente inmunes a los efectos de las siguientes granadas: Asfixiante, Alucinógena, Atemorizante, de Toxinas y Vírica.

PANTALLA DE CONVERSIÓN/GRANADA DE FOGONAZO FOTÓNICO

Los Tiránidos deben considerarse tropas no protegidas al sufrir los efectos de estas armas. Sin embargo, se recuperan más rápidamente de los efectos de la Granada de Fogonazo Fotónico. Los Tiránidos se recuperan de la ceguera con un resultado de 3 ó más en 1D6 en vez de un resultado de 5 ó más.

ARTILLERÍA DE CAMPAÑA ORKA

Kaón Destruktor: efectuar la tirada para impactar, los Guerreros Tiránidos, los Zoantropos y los Lícitos deben considerarse como objetivos tipo Marine Exterminador. Los Tiranos de Enjambre y los Carnifexes deben considerarse objetivos tipo Dreadnought.

Kohete de Pulsación y Kaón de Ataque Shokk: Todos los Tiránidos deben considerarse "tropas de infantería" al recibir disparos de estas armas.

Katapulta Lanzagarrapatos: Cualquier Tiránido no incluido específicamente en la lista de la Katapulta Lanzagarrapatos debe considerarse como "Tiránido", y por tanto dispondrá de una tirada de salvación de 4+ contra los Gárrapatos Zumbones.

LOS TIRÁNIDOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO

A pesar de su rápida evolución, los Tiránidos todavía se basan principalmente en el combate cuerpo a cuerpo para derrotar a sus enemigos. Pocos dudan que los Tiránidos sean los oponentes más peligrosos de la galaxia en combate cuerpo a cuerpo, y muchos menos se han enfrentado con ellos en combate cuerpo a cuerpo y han sobrevivido para poder contarlos. A causa de su gran capacidad para despedazar a sus oponentes, el combate cuerpo a cuerpo normalmente predomina en una batalla contra los Tiránidos. Teniendo esto en cuenta, es importante repasar algunos de los puntos más importantes del combate cuerpo a cuerpo desde la perspectiva Tiránida.

DECLARACIÓN DE CARGAS

El jugador Tiránido debe prestar mucha atención a la posición de sus tropas para que ningún Personaje Tiránido ni ninguna Progenie se quede sin cargar si puede hacerlo. Es esencial declarar todas las cargas antes de empezar a mover las miniaturas. Si el jugador Tiránido no lo hace así, algunas de las miniaturas no podrán trabarse en combate cuerpo a cuerpo en ese turno.

Hay que tener en cuenta que no es necesario poder observar a una miniatura enemiga para declarar una carga contra ella, por lo que pueden efectuarse cargas contra tropas ocultas o a las que no puede trazarse una línea de visión sin obstrucciones.

CARGAS

Al efectuar una carga, las miniaturas deben moverse una a una, teniendo en cuenta las reducciones al movimiento a causa del terreno y los obstáculos a través de los que se mueva cada miniatura. Una miniatura que cargue deberá atacar a la miniatura enemiga más próxima, aunque pueden ignorarse las miniaturas enemigas que ya hayan sido trabadas por algún oponente en combate cuerpo a cuerpo cuando llegue la miniatura que está cargando. Esto significa que, por ejemplo, pueden utilizarse criaturas con un coste en puntos bajo como los Hormagantes para trabar a las tropas enemigas (si se mueven primero), para que posteriormente un Líctor pueda cargar contra un Héroe o un Psíquico enemigo.

"La visión de las hordas del Enjambre Tiránido lanzado al ataque es muy difícil de soportar: escurrídos Termagantes hombre con hombre junto a los mortíferos Genestealers, gigantescos Carnifexes avanzando pesadamente junto a los altos Guerreros Tiránidos en una avalancha de matraqueantes placas óseas, brillantes colmillos y garras gigantescas. Es difícil mantener la disciplina al enfrentarse con un enemigo de aspecto tan terrible, ya que muchos hombres calquera de desesperación, o quedan petrificados por el terror al ver a sus enemigos."

Es bien sabido que la destrucción de las criaturas más inteligentes del Enjambre es esencial para detener una ofensiva Tiránida. El entrenamiento para reconocerlos y la disciplina de fuego sirven para reconocer los mejores objetivos, pero el caos y la confusión del campo de batalla dificulta a las tropas la elección de sus objetivos en medio de una masa increíble de criaturas. De hecho, se ha comprobado recientemente que es mejor dirigir el fuego contra los Tiránidos más grandes y rezar al Emperador para que algunos de ellos sean los líderes."

ABANDONAR UN COMBATE

Normalmente, las criaturas no pueden abandonar voluntariamente un combate cuerpo a cuerpo, y si lo hacen el enemigo tiene la oportunidad de atacarles por su desprotegida espalda mientras huyen. Sin embargo, algunos Tiránidos son tan grandes y poderosos que simplemente pueden apartar a un oponente de tamaño humano y avanzar pesadamente entre las tropas enemigas casi libremente.

Los Tiranos de Enjambre, Lictores, Zoantropos, Guerreros Tiránidos y Carnifexes (o sea, las criaturas designadas como "Monstruosas" en la sección de Elección de Objetivo) pueden abandonar un combate durante su fase de movimiento.



Cuando estas criaturas abandonan un combate, no podrán correr ni ocultarse, pero sí podrán disparar. Si una de estas criaturas está luchando en combate cuerpo a cuerpo contra un oponente que está luchando contra otro Tiránido, el Tiránido puede declarar una carga contra otro enemigo, ya que puede ignorar al contrincante que está enfrentándose contra la otra criatura.

DISPARAR A UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Es muy probable que algún jugador no Tiránido quiera disparar contra los Tiránidos que estén luchando en combate cuerpo a cuerpo contra sus propias tropas. Es posible hacerlo, aunque es una táctica desesperada que puede explotarle en la cara a quien lo intente. Los disparos deben resolverse normalmente, asignando los impactos aleatoriamente entre las miniaturas involucradas en el combate de ambos bandos. Debido a que las miniaturas que participan en el combate estarán saltando, esquivando y moviéndose mucho, los impactos de armas que utilicen plantillas de área de efecto o de explosión también deberán asignarse aleatoriamente. De esta forma, por ejemplo, al disparar un Lanzallamas contra un Hormagante que está luchando en combate cuerpo a cuerpo contra un Marine Espacial, el impacto deberá asignarse aleatoriamente entre ambas miniaturas.

Al asignar impactos aleatoriamente a los Tiránidos "Monstruosos" (Tiranos de Enjambre, etc.), cada criatura contará como si fueran dos criaturas de "tamaño humano" y las "más pequeñas" (Devoradores, etc.) contarán como la mitad de una criatura de "tamaño humano". Si están asignándose impactos aleatoriamente entre, por ejemplo, un Marine Espacial y un Guerrero Tiránido efectuando una tirada de 1D6, el Marine Espacial será impactado con un resultado de 1 ó 2, y será el Guerrero quien sea impactado si el resultado obtenido es 3, 4, 5 ó 6, puesto que el Guerrero Tiránido tiene el doble de posibilidades de resultar impactado a causa de su gran tamaño.

COHERENCIA DE ESCUADRA/PROGENIE

Las miniaturas que están luchando en combate cuerpo a cuerpo pueden ignorarse al chequear la coherencia de una Escuadra o Progenie. Estas miniaturas pueden estar situadas a más de 5 centímetros del resto de su Escuadra o Progenie. Las miniaturas que efectúen un movimiento de impulso podrán moverse fuera de la distancia de coherencia normal de 5 centímetros. Sin embargo, al finalizar el combate cuerpo a cuerpo, las miniaturas estarán de nuevo sujetas a las reglas de coherencia, y deberán situarse de nuevo a 5 centímetros del resto de su Escuadra o Progenie lo antes posible. Ver el Reglamento de Warhammer 40,000 para los detalles sobre las reglas de Coherencia de Escuadra.

TABLAS DE PUNTOS DE VICTORIA DE LOS TIRÁNIDOS

Las criaturas y Progenies Tiránidas no se ajustan a las tablas de puntos de victoria incluidas en Warhammer 40,000 y Milenario Siniestro, por lo que a continuación se presentan las tablas específicas para los Tiránidos. Como de costumbre, los puntos indicados en las tablas son acumulativos; así, por ejemplo, una Progenie de entre 101 y 200 puntos proporciona 1 punto de victoria si sus efectivos quedan reducidos a menos del 50%, y otro punto de victoria al ser destruida, o si está desmoralizada al final de la batalla.

PROGENIES

La categoría de las Progenies incluye Guerreros Tiránidos, Genestealers, Termagantes, Hormagantes, Gárgolas y Enjambres Devoradores.

Cada Progenie	50% + Bajas	Desmoralizada*/Eliminada
Si tiene un valor total de hasta 100 puntos	0 puntos de victoria	1 punto de victoria
Si tiene un valor total de 101 a 200 puntos	1 punto de victoria	1 punto de victoria
Si tiene un valor total de 201 a 300 puntos	1 punto de victoria	2 puntos de victoria
Si tiene un valor total de 301 a 400 puntos	2 puntos de victoria	2 puntos de victoria
Si tiene un valor total superior a 400 puntos	2 puntos de victoria	3 puntos de victoria

*Una Progenie desmoralizada al finalizar la batalla se considerará eliminada a efectos de contabilizar los puntos de victoria.



El valor total en puntos de una Progenie incluye el coste de los Biomorfos y de cualquier arma adicional adquirida para la Progenie.

PERSONAJES

En la categoría de Personajes están incluidos: Tiranos de Enjambre, Lictores, Zoantropos, Carnifexes y Biovoros. Aunque los Carnifexes y los Biovoros estén incluidos en la sección de Armas de Apoyo de la lista del ejército, al contabilizar los puntos de victoria se considerán Personajes.

Cada Personaje	Herido	Muerto
Si tiene un valor total de hasta 100 puntos	0 puntos de victoria	1 punto de victoria
Si tiene un valor total de 101 a 200 puntos	0 puntos de victoria	2 puntos de victoria
Si tiene un valor total de 201 a 300 puntos	1 punto de victoria	2 puntos de victoria
Si tiene un valor total de 301 puntos o más	1 punto de victoria	3 puntos de victoria

El valor total en puntos de un personaje incluye el coste de los Biomorfos, poderes psíquicos y de cualquier arma adicional con los que esté equipado. En el caso de los Biovoros, deberá incluirse el valor de las Minas Espora que contuviera el Biovoro al inicio de la batalla.

LAS INVASIONES TIRANIDAS

Las invasiones Tiránidas tienen su origen en el principio fundamental de todas las formas de vida: Dominar, Consumir, Expandirse. Las acciones tanto de la Flota Enjambre como de sus organismos individuales están encaminadas únicamente a la subyugación de todas las demás formas de vida, para convertirse en la única forma de vida dominante. Después de eliminar toda resistencia en un mundo o en un sistema estelar, la Mente Enjambre puede explotar todos los recursos que controla para crear nuevos Tiránidos y expandirse aún más.

Es un error suponer que esto hace que los Tiránidos luchen empleando tácticas simplistas, pues siempre aprenden rápidamente. La primera invasión Tiránida llevada a cabo por la Flota Enjambre Behemoth, se lanzó como el ataque de un animal rabioso. Los ataques de Behemoth fueron masivos y directos, utilizando todas las fuerzas que los Tiránidos podían reunir en un ataque frontal sin importar las bajas. Aunque por esta causa la Flota Enjambre fue casi imposible de destruir en las batallas iniciales, la invasión fue finalmente rechazada al enfrentarse con una firme resistencia Imperial en la batalla de Macragge.

En la segunda invasión Tiránida a cargo de la Flota Enjambre Kraken, los Tiránidos dispersaron sus fuerzas para poder atacar a lo largo de un frente mucho más amplio. En este caso, la defensa era mucho más difícil, pues los Tiránidos podían aprovechar cualquier punto débil en la línea defensiva para atravesar ésta y rodear a las fuerzas defensoras.

En las confrontaciones planetarias, los Tiránidos aprendieron a atacar al sistema nervioso de las fuerzas a las que se enfrentaban. Lo consiguieron infiltrándose tras las líneas enemigas y tendiendo emboscadas a las tropas y convoyes de abastecimiento en cuanto tenían oportunidad. Los cuarteles generales y los depósitos de aprovisionamiento situados a muchos kilómetros por detrás del frente fueron regularmente atacados, los refuerzos fueron aniquilados antes de llegar al frente, y los campamentos de descanso implacablemente arrasados.

Para neutralizar esta táctica, los comandantes Imperiales tuvieron que disponer puntos fuertes muy fortificados para defender la línea del frente mientras utilizaban una gran cantidad de fuerzas patrullando la retaguardia y persiguiendo a los Tiránidos infiltrados. De esta forma, los ataques principales Tiránidos contra las fortificaciones y las ciudades fueron tan sólo las batallas más encarnizadas entre los miles de combates desesperados librados contra los invasores alienígenas. La ferocidad de los ataques Tiránidos no fue inferior, pero si un comandante podía resistir o no normalmente dependía del éxito o el fracaso de las tropas que luchaban por proteger la retaguardia.

MISIONES

“Ya sé que consideráis que los Tiránidos son una visión físicamente repugnante. Pero creedme, lo mejor es no perderles de vista ni un segundo.”

Hojas Storall, Tecnomagus del Adeptus Mechanicus.

A causa de la naturaleza única de las fuerzas Tiránidas, algunas de las cartas de Misión no son adecuadas en las batallas contra ellos. Puesto que los Tiránidos no tienen bases que puedan ser atacadas, ni depósitos de munición que destruir ni bunkers para atacar, en las batallas contra Tiránidos el ejército adversario sólo podrá utilizar las siguientes misiones:

Búsqueda y Destrucción

Los Asesinos/Cacería de Brujas

Defensa

Ocupar y Mantener

Los Tiránidos determinarán la misión asignada por la Mente Enjambre aleatoriamente, efectuando una tirada de 1D6 y consultando la siguiente tabla:

ID6	Resultado
1	Asalto a Búnker (Ignorar si el enemigo no utiliza bunkers)
2	Búsqueda y Destrucción
3	Incursión al Amanecer
4	Aterrorizar (nueva misión)
5	Ataque Tiránido (nueva misión)
6	Trampa (nueva misión)

Las cartas de Misión Aterrorizar, Ataque Tiránido y Trampa están incluidas en la sección de color de este volumen.

ESTRATEGIA

Los Tiránidos no utilizan cartas de Estrategia del mazo incluido en el suplemento Milenario Siniestro. Además, tienen un Factor de Estrategia meramente testimonial de 1. Esto se debe a que la estrategia de los Tiránidos no se basa en conseguir la iniciativa en áreas limitadas, sino que sus acciones están coordinadas a nivel planetario, o incluso en todo un sistema estelar.

La guerra total que llevan a cabo los Tiránidos somete a una terrible tensión a las tropas que se enfrentan a ellos, pues son sometidas a continuos ataques por las fuerzas Tiránidas. Después de algún tiempo luchando contra los Tiránidos, las unidades de guerreros están exhaustas y su moral ha caído en picado.

En las batallas de Warhammer 40,000 esta tensión a la que están sometidas las tropas se representa efectuando una tirada en la correspondiente Tabla de Eventos de la página siguiente. Antes que ninguno de los dos bandos despliegue o juegue ninguna carta de Estrategia, el jugador Tiránido deberá tirar 1D6 por cada Escuadra, vehículo, Dreadnought, Bipode de Combate y miniatura de Personaje (excepto los veteranos) del ejército enemigo. A continuación se indica qué tabla debe utilizarse para cada tipo de unidad.

Tabla de Eventos: Escuadras: Todas las Escuadras/Pelotones/Kuernos/Manadas etc. (incluidas las Escuadras de motocicletas y motos a reacción), Escuadrones de Vehículos y Baterías de Armas de Apoyo.

Tabla de Eventos: Vehículos: Todos los otros tipos de vehículo excepto Dreadnoughts y Bipodes de Combate.

Tabla de Eventos: Dreadnoughts / Bipodes de Combate: Dreadnoughts y Bipodes de Combate (Bipode de Combate Eldar, Sentinel, etc.).

Tabla de Eventos: Personajes: Todos los personajes excepto Veteranos y todos los Psíquicos.

Deben anotarse las tropas que se han visto afectadas por los sucesos para no olvidar los efectos una vez iniciada la batalla.

CARTAS DE ESTRATEGIA CONTRA TIRÁNIDOS

Los jugadores que se enfrenten a los Tiránidos deberán retirar las siguientes cartas de Estrategia del mazo antes de robar sus cartas de Estrategia para la batalla: Brote Vírico, Averfa y Traidor.

Al utilizar contra los Tiránidos la carta de Estrategia Buena Puntería, el Atributo Resistencia del objetivo se dividirá a la mitad, redondeando el resultado hacia arriba.

TABLA DE EVENTOS: ESCUADRAS

ID6 Resultado

- 6** "*¡Están en todas partes!*" La escuadra no puede desplegar al inicio de la batalla. En vez de ello, deberá moverse desde el borde de la mesa, entrando en el área de despliegue del jugador propio, al inicio del turno 2. Deberá efectuarse una tirada de 1D6: con un resultado de 4 ó más, un miembro de la escuadra elegido al azar habrá desaparecido sin dejar rastro antes del inicio de la batalla. Éste es el único resultado que puede afectar a un Guardián Espectro Eldar.
- 5** "*Jones se comporta de forma extraña...*" Deberá efectuarse una tirada de 1D6 al inicio de cada turno Tiránido, si el resultado obtenido es un 6, deberá elegirse una miniatura de la escuadra inicial, elegida al azar. Si todavía sigue viva, morirá inmediatamente por el disparo de un Lanzador Enredadera. Consultar las reglas del Lanzador Enredadera en la sección de Armas Biológicas Tiránidas.
- 4** *Fatiga de Batalla*. La escuadra siente *miedo* de cualquier criatura Tiránida, y cualquier criatura que normalmente le cause miedo, le causará *terror*. Este suceso especial no afectará la inmunidad a la psicología normal de un escuadrón de vehículos.
- 1 a 3** *Ningún Efecto*. La escuadra no ha sufrido ningún daño.

TABLA DE EVENTOS: DREADNOUGHTS/BÍPODES DE COMBATE

ID6 Resultado

- 6** *Corrosión*. El Dreadnought / Bípode de Combate ha sido dañado por Minas Espora. En el primer turno, deberá determinarse aleatoriamente un área en la Tarjeta de Vehículo, y efectuar una tirada de 1D3 en la correspondiente tabla para determinar los efectos. Repetir la tirada si el resultado afecta al piloto.
- 5** "*¡Están por todas partes!*" El Dreadnought o Bípode de Combate no puede desplegar al inicio de la batalla. En vez de ello, deberá moverse desde el borde de la mesa, entrando en la zona de despliegue del jugador propio, al inicio del turno 2.
- 4** *Escasez de Combustible*. Los Tiránidos han destruido varios depósitos de combustible y el Dreadnought / Bípode de Combate no dispone de suficiente combustible. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 cada vez que el vehículo mueva, sumando +2 al resultado si ha corrido o cargado. Si el resultado obtenido es 6 ó más, el Bípode de Combate o Dreadnought quedará inmovilizado hasta el final de la batalla.
- 1 a 3** *Ningún Efecto*. El Bipode de Combate o Dreadnought no se ve afectado.

TABLA DE EVENTOS: VEHICULOS

ID6 Resultado

- 6** *Corrosión*. El vehículo ha sido dañado por la corrosión. En el primer turno, deberá determinarse aleatoriamente un área en la Tarjeta de Vehículo, y efectuarse una tirada de 1D3 en la correspondiente tabla para determinar el efecto. Repetir la tirada si el resultado afecta al tripulante o a los pasajeros.
- 5** "*¡Están por todas partes!*" El vehículo no puede desplegar al inicio de la batalla. En vez de ello, deberá moverse desde el borde de la mesa, entrando en la zona de despliegue del jugador propio, al inicio del turno 2. Deberá efectuarse una tirada de 1D6: con un resultado de 4 ó más, un miembro de la tripulación elegido al azar habrá desaparecido sin dejar rastro al inicio de la batalla. El resto de la tripulación podrá intercambiar sus posiciones para que el vehículo tenga un conductor.
- 4** "*¿Qué diablos pasa?!*" Deberá efectuarse una tirada de 1D6 cada vez que el vehículo se mueva. Si el resultado obtenido es un 4 ó más, una pequeña criatura Tiránida atacará en combate cuerpo a cuerpo a un miembro de la tripulación determinado aleatoriamente. Si ataca al conductor, el vehículo se moverá fuera de control durante el turno; si ataca a un artillero, su arma no podrá disparar en todo el turno. Ninguno de los dos bandos podrá aplicar los modificadores por carga, y ningún miembro de la tripulación podrá ayudar al tripulante atacado. Si la criatura mata al tripulante, podrá atacar a otro al turno siguiente, y seguirá atacando de esta forma hasta que él, o toda la tripulación hayan muerto.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tiránido Furtivo	-	3	-	3	1	1	4	1	-

- 1 a 3** *Ningún Efecto*. El vehículo no sufre ningún contratiempo.

TABLA DE EVENTOS: PERSONAJES

ID6 Resultado

- 6** *Herido*. El personaje posee una herida menos de lo habitual, pero como mínimo resistirá 1 herida.
- 2 a 5** *Illeso*. El personaje llega al campo de batalla indemne.
- 1** *Odio*. El personaje está sujeto a las reglas psicológicas de odio hacia los Tiránidos.



LA LISTA DEL EJERCITO TIRANIDO

La lista del ejército Tiránido ha sido diseñada de forma que pueda organizarse un ejército ajustado a un valor en puntos acordado de antemano entre ambos jugadores adversarios.

No hay un límite superior al tamaño del ejército, pero 500 puntos es la cantidad mínima de puntos que permiten contar con una fuerza con verdadero valor de combate. Un ejército de 1.500 puntos es lo habitual para una batalla que dure toda la tarde, y 3.000 puntos proporcionarán las tropas necesarias para jugar una batalla que dure todo el día. Las listas de ejército han sido diseñadas para librarse batallas entre ejércitos de como máximo 3.000 puntos. Si desean jugarse batallas extremadamente grandes (de más de 6.000 puntos por bando) puede ser necesario introducir restricciones adicionales en la cantidad de personajes y armas de apoyo. De lo contrario, puede ser que la batalla esté dominada por ellos, y no por las tropas. Los jugadores experimentados deberán decidir qué restricciones desean aplicar a su propio criterio.



La mayoría de jugadores prefieren organizar su ejército en base a bloques de 500 ó 1.000 puntos, por ejemplo, empezando con un "núcleo" de unos 500 puntos al que pueden añadirse regularmente tropas por valor de 500 puntos cada vez. Esto permite planificar convenientemente las adquisiciones de miniaturas y proporciona tiempo suficiente para pintarlas y probarlas en la mesa de juego antes de decidir qué es lo siguiente que se añadirá al ejército.

Lo habitual es que cada bando empiece la batalla con el mismo valor en puntos de tropas: por ejemplo, 2.000 puntos. Cada jugador empleará la lista de ejército del Codex de Warhammer 40,000 correspondiente y adquirirá tropas cuyo valor en puntos no sea superior al valor total en puntos acordado. El valor total en puntos efectivamente invertido será habitualmente inferior al acordado; con frecuencia será unos pocos puntos inferior, porque no habrá nada en lo que invertir esos pocos puntos restantes.

EL EJÉRCITO

Al organizar el ejército de Tiránidos podrán invertirse puntos en tres tipos diferentes de tropas: Personajes, Progenies y Armas de Apoyo. Tan sólo está permitido invertir cierta cantidad de los puntos en cada una de estas categorías. Por ejemplo, podrá invertir hasta el 50% de los puntos en Armas de Apoyo. Estas limitaciones existen para asegurar que el ejército está razonablemente equilibrado, y no está compuesto únicamente por Tiranos de Enjambre o Carnifexes. La tabla que define las limitaciones para cada tipo de tropas se presenta justo antes de la misma lista de ejército, bajo el encabezamiento "Organización del Ejército".

PERSONAJES

Puede invertirse hasta el 50% del total de puntos del ejército en Personajes. Se trata de criaturas tan compenetradas con la Mente Enjambre que no es necesario que luchen junto a las Progenies de criaturas inferiores. El ejército debe estar al mando de un Tirano de Enjambre, tal y como se describe en la sección de Personajes de la lista de ejército.

La cantidad de puntos que puede invertirse en personajes debe incluir todos sus Biomorfos y las armas adicionales que posean. El valor en puntos de los Biomorfos está presentado en las próximas dos páginas, inmediatamente antes de la lista de ejército. El valor en puntos del armamento adicional está indicado en la descripción de cada tipo de personaje en la lista de ejército.

El Comandante del Ejército

Como ya se ha indicado anteriormente, un ejército Tiránido DEBE ESTAR al mando de un Tirano de Enjambre. Puesto que el ejército tiene que estar al mando de un comandante, siempre deberán invertirse algunos puntos en la sección de Personajes. Si un ejército incluye dos o más Tiranos de Enjambre, puede decidirse libremente cuál de ellos estará al mando del ejército. Sin embargo, debe indicarse al jugador oponente qué miniatura es la que representa al Comandante antes de efectuar el despliegue de las tropas.

PROGENIES

Al menos el 25% del total de puntos del ejército debe invertirse en adquirir Progenies. Las Progenies son el equivalente Tiránido a las Escuadras de tropas de los ejércitos más convencionales, aunque en vez de haber sido entrenados conjuntamente, los componentes de una Progenie han sido creados genéticamente y han crecido juntos.

A menos que se indique lo contrario, las Progenies están sujetas a todas las reglas de coherencia, desmoralización y psicología aplicables a las Escuadras de otras razas. Las Progenies constituyen el grueso de las tropas del Enjambre Tiránido, proporcionando la superioridad numérica necesaria para derrotar al enemigo.

El tamaño de las Progenies es variable, pudiéndose elegir cualquier tamaño dentro de los límites indicados en la lista de ejército. Una Progenie de Termagantes, por ejemplo, puede estar formada por entre 6 y 24 Termagantes, mientras que una Progenie de Guerreros Tiránidos puede estar compuesta por entre 3 y 6 Guerreros.

ARMAS DE APOYO

Puede invertirse hasta el 50% del total de puntos del ejército en adquirir Armas de Apoyo. La sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército describe a las criaturas Tiránidas especializadas que se utilizan para atacar posiciones defensivas especialmente firmes. Al contrario que los ejércitos convencionales, los Tiránidos no deben incluir técnicos o dotaciones para operar sus armas de apoyo; se trata de armas vivas que pueden moverse y disparar por sí mismas.

Aliados

Los Tiránidos son una raza tan alienígena y hostil a todos los habitantes de la galaxia que no cuenta con aliados entre ellos, ni podría sacar provecho de tener aliados. El único apoyo que reciben los Tiránidos lo proporcionan sus propios Genestealers infiltrados, los cuales desconocen su verdadera función hasta que son reabsorbidos por las naves del Enjambre junto a su Progenie.

NUEVAS MINIATURAS

Continuamente aparecen nuevas Miniaturas Citadel de Tiránidos. Los detalles correspondientes a estas miniaturas y cualquier regla especial aplicable a la nueva miniatura aparecerá en la revista *White Dwarf* en el momento de ponerse a la venta la miniatura. La revista *White Dwarf* está a la venta en kioscos y tiendas especializadas. En las Tiendas Games Workshop y en el Servicio de Venta Directa Games Workshop podrás encontrar, además del último número de la revista o números atrasados.

Normalmente, el artículo que presenta las reglas especiales para la nueva miniatura incluye los datos para incluir la miniatura en la lista de ejército del Codex Tiránidos. Sin embargo, en algunos casos, como nuevas opciones de armamento para criaturas Tiránidas ya existentes, tan sólo se mencionan los cambios relevantes que deben aplicarse a los Atributos ya existentes en la lista de ejército si quiere emplearse la nueva opción.

BIOMORFOS TIRANIDOS

Todos los estudios realizados sobre los Tiránidos han confirmado que se trata de una especie en continua evolución para contrarrestar y vencer cualquier resistencia a su expansión por el espacio. En cada mundo que conquistan los Tiránidos se adaptan al nuevo medio tan rápida y eficazmente que pronto están en posición de expulsar o desplazar a toda forma de vida nativa, antes de arrebatar al planeta todos sus recursos.

Extraordinariamente, la evolución Tiránida parece empezar en las criaturas superiores, y va descendiendo hacia las criaturas inferiores. Esto significa que las criaturas inferiores están mucho más diversificadas en diferentes subespecies, como los Hormigantes y las Gárgolas, mientras que las criaturas superiores están sujetas a cambios a nivel individual. Por tanto, un Guerrero Tiránido podrá ser más rápido o estar más bien protegido que otro, o podrá disponer de algunos atributos más espectaculares como garras venenosas, sangre corrosiva, poderes psíquicos, etc.

Los Biomorfos descritos a continuación sirven para representar la evolución de las criaturas Tiránidas, creando a guerreros

mucho más peligrosos. La sección de la lista de ejército indica si pueden aplicarse Biomorfos a una criatura, pero para mayor comodidad a continuación se incluye un resumen.

Criatura	Número máximo de Biomorfos
Tirano de Enjambre	3
Carnifex	2
Líctor	1
Guerrero Tiránido	1

Las criaturas a las que puede aplicarse más de un Biomorfo deben elegir Biomorfos diferentes; no pueden elegir el mismo más de una vez. Al elegir un Biomorfo para una Progenie de la sección de Progenies de la lista de ejército (como por ejemplo, en el caso de los Guerreros Tiránidos), todas las criaturas de la Progenie deben poseer el mismo Biomorfo.

SANGRE CORROSIVA +5 puntos por miniatura

La sangre y los fluidos corporales de la criatura han sido alterados para que sean muy ácidos, por lo que si es herida, el atacante será salpicado por potentes ácidos. Si la criatura es herida o muerta en combate cuerpo a cuerpo, todas las miniaturas -en contacto peana con peana con la criatura- sufrirán un impacto automático de Fuerza igual al Atributo de Resistencia de la criatura. El ácido causará una herida con un modificador a la tirada de salvación de -1 por cada punto de Fuerza por encima de 3 (un ataque de, por ejemplo, F5, modificará la tirada de salvación en -2).



GLÁNDULAS DE ADRENALINA +10 puntos por miniatura

La criatura dispone de una reserva de adrenalina que puede utilizar para aumentar sus reflejos hasta un nivel sobrenatural durante cortos períodos de tiempo. Una vez por batalla, la criatura podrá cargar o correr y disparar durante la fase de disparo del mismo turno, aunque dispare un arma clasificada como de "Mover o Disparar" o ataque en combate cuerpo a cuerpo.

AURA DE TORMENTO +10 puntos por miniatura

La criatura proyecta constantemente un aura psíquica de hostilidad alienígena pura que desconcierta y aturde al enemigo, provocando un chirrido en el interior de su cerebro similar al roce de una cuchilla roma contra un vidrio. Todas las criaturas no Tiránidas en un radio de 20 centímetros sufrirán un modificador de -2 a su atributo de Liderazgo al efectuar chequeos de desmorralización, reagrupar tropas y cualquier otro chequeo psicológico basado en el Liderazgo.

ATAQUE BIOPLASMÁTICO +40 puntos por miniatura

La criatura tiene el sistema digestivo modificado y unas placas ásperas en el esófago, de forma que puede disparar proyectiles de plasma biológico al igual que el Carnifex. Hay que tener en cuenta que el plasma biológico es una arma que debe "Mover o Disparar", por lo que la criatura no podrá utilizarlo si se ha movido durante la fase de movimiento. La criatura no podrá utilizar su Ataque Bioplasmático y disparar otra arma durante la misma fase de disparo. Ver la sección de Armas Biológicas para una descripción completa del plasma biológico.

SENTIDOS AGUDOS +2 puntos por miniatura

La criatura tiene los sentidos de vista, olfato y oído extremadamente agudos. Estos sentidos permiten a la criatura la habilidad especial de localizar a sus presas hasta nueve veces su atributo de Iniciativa en centímetros (o sea, un Carnifex con este Biomorfo podría localizar a enemigos escondidos a 45 centímetros de distancia). Las miniaturas enemigas situadas dentro de esta distancia serán automáticamente observadas si estaban ocultas. La Camaleonina es totalmente ineffectiva si la miniatura que la utiliza se encuentra a menos de la distancia de detección de la criatura, y al inicio de la batalla ninguna miniatura podrá infiltrarse hasta una distancia inferior a la distancia de detección de la criatura.

GARRAS GARFIO +7 puntos por miniatura

La criatura tiene una caja torácica modificada para incorporar unos garfios afilados que pueden lanzarse mediante una fuerte contracción muscular. La criatura puede disparar dos Garras Garfio contra un mismo objetivo durante la fase de disparo. La criatura no puede utilizar sus Garras Garfio y disparar otra arma durante la misma fase de disparo. Ver la sección de Armas Biológicas para una descripción completa de las Garras Garfio.

CAPARAZÓN ENDURECIDO+10 puntos por miniatura

El caparazón de la criatura y las placas óseas de protección son más gruesas o duras tras fusionar molecularmente nuevas capas de carbono y silicio. La criatura cuenta con una tirada de salvación de 2+ en una tirada de 1D6. Hay que tener en cuenta que el modificador a la tirada de salvación de un arma no puede reducir la tirada de salvación del Lictor a menos de 5+.



ZONA DE VACÍO+35 puntos por miniatura

La criatura puede disipar inconscientemente los flujos hostiles de energía de Disformidad. Si la criatura es atacada mediante un poder psíquico, lo dispersará si obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Esta dispersión puede utilizarse tanto contra poderes que ataquen directamente a la criatura como a poderes que afecten un área dentro de la cual se encuentre la criatura. Los Cañones de Distorsión, los Cañones Espectrales y las Granadas de Vórtice emplean la energía de Disformidad, y por lo tanto la Zona de Vacío proporciona una tirada de salvación de 4+ contra sus efectos.

MEMBRANAS ÓPTICAS+1 punto por miniatura

La criatura dispone de unas membranas secundarias que cubren sus ojos para evitar que quede cegada por los destellos luminosos repentinos. Las membranas proporcionan a la criatura una tirada de salvación de 2+ en una tirada de 1D6 para neutralizar los efectos de las Granadas de Fogonazo Fotónico, Pantallas de Conversión y objetos similares.

REGENERACIÓN+10 puntos por herida de la criatura

El metabolismo de la criatura es tan rápido que puede sanar las heridas más graves en pocos instantes; sus heridas se cierran y cicatrizan a los pocos segundos de haber sido causadas.

Si el atributo de Heridas de la criatura es reducido a 0, deberá tumbarse la miniatura para indicar que está regenerándose. Mientras esté tumbada, podrá seguir disparándose a la criatura, y podrá atacársela en combate cuerpo a cuerpo, representando los ataques adicionales dirigidos contra la criatura para asegurarse que está muerta. Si la criatura resulta herida de nuevo mientras está tumbada, deberán efectuarse las tiradas para herir y las tiradas de salvación normales, colocando junto a ella los marcadores de herida necesarios para indicar las heridas adicionales sufridas.

Durante la fase de Reagrupar Tropas del siguiente turno Tiránido deberá efectuarse una tirada para regenerar cada herida sufrida por la criatura (incluidas las heridas sufridas en los turnos anteriores). Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada herida: si se obtiene un resultado de 4 a 6, la herida se habrá regenerado; si el resultado obtenido es de 1 a 3 la herida no habrá sido regenerada. Si después de haber efectuado todas las tiradas para regenerar las heridas, el número de heridas no regeneradas es superior o igual a su Atributo Heridas, la criatura morirá. Si el número de heridas no regeneradas es inferior al atributo de Heridas de la criatura, ésta volverá a levantarse sobre sus pies/pezuñas/garras con un gruñido de triunfo, y podrá actuar normalmente a partir del turno siguiente. La habilidad regenerativa de la criatura no se ve afectada en ningún modo por el fuego, los impactos de fusión, etc.

EXOESQUELETO ENDURECIDO+10 puntos por miniatura

El exoesqueleto de la criatura ha sido endurecido para que resista más y sea más difícil atravesarlo. El Exoesqueleto Endurecido aumenta el atributo Resistencia de la criatura en +1, hasta un valor máximo de 10.

GARRAS AFILADAS+5 puntos por miniatura

Las garras de la criatura son extraordinariamente largas y afiladas, con un borde unimolecular o un crepitante campo de energía psíquica a su alrededor. El atributo de Fuerza de la criatura en combate cuerpo a cuerpo se incrementará en +2, y sus ataques cuerpo a cuerpo se considerarán como ataques psíquicos al penetrar auras demoniacas, etc.

GLÁNDULAS DE VENENO+5 puntos por miniatura

La criatura cuenta con glándulas de veneno corrosivo bajo sus garras y colmillos. Cualquier impacto causado por la criatura en combate cuerpo a cuerpo causará no 1 sino 1D3 heridas.



CAMPO VOLTAICO+20 puntos por miniatura

La criatura está rodeada por un crepitante campo eléctrico que dispersa la energía de los impactos y sobrecarga las pantallas de energía próximas a la criatura. La criatura dispone de una tirada de salvación adicional inmodificable de 4+ en 1D6. Si la criatura se encuentra a 10 centímetros de una pantalla de energía de cualquier tipo (como una pantalla de Conversión o de Desplazamiento), el Campo Voltaico la sobrecargará si se obtiene un resultado de 4 ó más en una tirada de 1D6, resultando inutilizada la pantalla de energía para el resto de la batalla. Además de estos efectos, las corrientes eléctricas aumentan el atributo Fuerza de la criatura en +1 punto en los combates cuerpo a cuerpo.

CAMPO DE DISFORMIDAD+40 puntos por miniatura

La criatura está protegida por un escudo psíquico similar al de los Zoantropos. No hacen falta cartas de energía para mantenerlo, y está activo desde el inicio de la batalla. Deberá efectuarse una tirada de 2D6 por cada ataque que impacte a la criatura. Si el resultado obtenido es superior a la fuerza del ataque, el Campo de Disformidad habrá impedido que la criatura sufra daño alguno. Si el resultado obtenido es igual o inferior a la Fuerza del ataque, éste habrá atravesado el escudo: deberán efectuarse normalmente las tiradas para herir y las tiradas de salvación.

Las armas que no posean un atributo Fuerza definido como el Cañón Espectral, los Rifles de Agujas, el Cañón de Ataque Shokk, y otras armas parecidas se considerarán con Fuerza 6 a efectos de penetrar el escudo. El escudo psíquico tan sólo protege a la criatura contra los poderes psíquicos que ataquen con un valor determinado de Fuerza; el Campo de Disformidad no ofrece protección alguna contra los poderes psíquicos sin una Fuerza definida.

ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

Personajes	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del Enjambre puede invertirse en la sección de Personajes de la lista del Ejército.
Progenies	25%+	Al menos la cuarta parte del valor en puntos total del Enjambre debe invertirse en la sección de Progenies de la lista de ejército.
Armas de Apoyo	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del Enjambre puede invertirse en la sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército.

PERSONAJES

1 + TIRANOS DE ENJAMBRE 164 puntos

Los Tiranos de Enjambre son gigantescos horrores alienígenas, monstruos mortíferos por los que circula la energía psíquica de la Mente Enjambre. Los Tiranos de Enjambre acostumbran a encontrarse individualmente actuando como líderes de los Enjambres Tiránidos, actuando como repetidores de los impulsos de la Mente Enjambre. Sin embargo, las fuerzas Tiránidas muy grandes pueden estar al mando de varias de estas poderosas criaturas.

El Enjambre Tiránido debe estar al mando de al menos un Tirano de Enjambre. Puede incluirse un Tirano de Enjambre por cada 1.000 puntos de valor del Enjambre.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tirano									
de Enjambre	15	9	7	6	6	5	8	5	10

ARMAMENTO: Garras, colmillos y mucho mal genio.

ARMADURA: Caparazón Quítinoso (tirada de salvación 4+ en 1D6).

BIOMORFOS: El Tirano de Enjambre puede tener hasta 3 Biomorfos.

EQUIPO: El Tirano de Enjambre puede elegir un arma de entre las presentadas en la siguiente lista invirtiendo el coste adicional en puntos indicado:

- Cañón Venenoso 40 puntos por miniatura
- Devorador 9 puntos por miniatura
- Lanzador
- Enredadera 31 puntos por miniatura
- Escupemuerte 13 puntos por miniatura

El Tirano de Enjambre puede elegir dos armas de entre las presentadas en la siguiente lista invirtiendo el coste adicional en puntos indicado:

- Látigo
- Orgánico 9 puntos por miniatura
- Espada Ósea 6 puntos por miniatura
- Lanzadardos 7 puntos por miniatura

ESTRATEGIA: El Tirano de Enjambre tiene un Factor de Estrategia de 1.

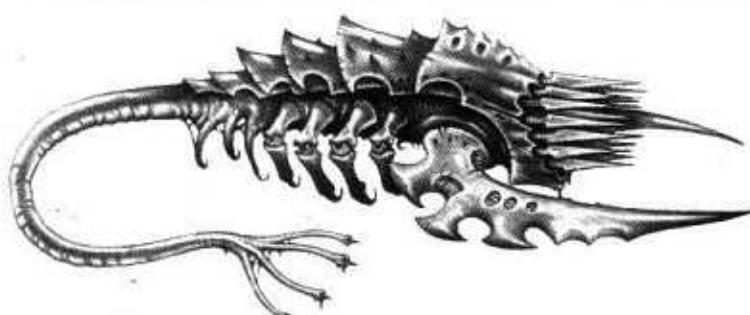
ESPECIAL: El Tirano de Enjambre puede elegir hasta cuatro poderes psíquicos invirtiendo el coste adicional en puntos indicado:

- Horror 25
- Aullido Psíquico 15
- Catalizador 40
- Mirada Hipnótica 20

El Tirano de Enjambre siempre tendrá un Nivel de Maestría psíquica de 4, independientemente del número de poderes psíquicos que posea.

Todas las criaturas Tiránidas situadas a 45 centímetros o menos de un Tirano de Enjambre superarán automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo que deban efectuar. Las Progenies desmorralizadas que estén situadas a 45 centímetros o menos de un Tirano de Enjambre se reagruparán automáticamente en la fase de Reagrupar Tropas.

Los Tiranos de Enjambre causan *Terror*.



LANZADARDOS

El Lanzadardos es un arma biológica simbiótica utilizada por los Tiranos de Enjambre y los Guerreros Tiránidos. La criatura se abraza a la muñeca y el antebrazo del guerrero que lo utiliza gracias a sus garras y extremidades, y enrolla su cola muscular alrededor del brazo. Cuando recibe la orden de disparar, el Lanzadardos dispara una andanada letal de dardos venenados.

ZOANTROPOS 120 puntos

Los Zoantropos son monstruosidades genéticas con poderes psíquicos codificados en su propia estructura genética. Los Zoantropos están relacionados con los poderosos Guerreros Tiránidos, aunque sus cuerpos están atrofiados y debilitados, dependiendo exclusivamente de sus extraordinarios poderes psíquicos para sobrevivir. Sin embargo, los poderes del Zoantropo son temibles: en combate pueden lanzar rayos de energía de Disformidad capaces de vaporizar el metal y desintegrar la carne en un instante. Los Zoantropos también están protegidos por una poderosa barrera psíquica que hace que sean casi invulnerables a los ataques del enemigo.

El Enjambre Tiránido puede incluir cualquier número de Zoantropos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zoantropo	10	4	5	4	4	3	3	2	10

ARMAMENTO: Garras.

ARMADURA: Ninguna.

ESPECIAL: El Zoantropo tiene poderes psíquicos especiales, consultar la sección Fuerzas Tiránidas para las reglas completas de estos poderes. Además, los Zoantropos son inmunes a todos los chequeos psicológicos y de desmoralización.

LÍCTORES 96 puntos

Los Lictores son cazadores silenciosos y mortíferos, depredadores al acecho en busca de carne de especies inferiores para ser devorada por el Enjambre. Un Lictor es casi imposible de atrapar a causa de su agilidad potenciada genéticamente y agudeza sensorial, combinadas con las escamas camaleónicas que le hacen prácticamente indetectable. Después de acechar con gran sigilo, el Lictor ataca, degollando a sus víctimas con una fuerza extraordinaria. Cada Lictor es un arsenal andante, equipado con mortíferas garras afiladas como cuchillas, veneno y las mortíferas garras garfio para atrapar a sus presas.

El Enjambre Tiránido puede incluir cualquier número de Lictores.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lictor	15	7	4	6	5	3	8	4	10

ARMAMENTO: Garras y Garras Garfio.

ARMADURA: Caparazón Quitinoso (tirada de salvación inmodificable de 5+ en 1D6).

BIOMORFOS: El Lictor puede tener 1 Biomorfo.

ESPECIAL: Los Lictores causan miedo. Además, los Lictores son inmunes a todos los chequeos psicológicos y de desmoralización.

"La columna estaba marchando por una carretera que atravesaba unos pastos en los que habían algunos pequeños bosques dispersos. No les vimos hasta que nos atacaron, y aún así tan sólo llegamos a detectar un rápido movimiento en la hierba alta antes de que cayeran sobre nosotros como un torbellino de muerte. Si logré escapar fue gracias a que iba en motocicleta en cabeza de la columna y pude huir a tiempo. El resto de la compañía fue aniquilada en pocos minutos por una fuerza que no tenía ni la mitad de efectivos que nosotros."

Testimonio del Cabo Jarrac, anteriormente del 81º Regimiento de Thessara, y actualmente sirviendo en una Legión Penal.

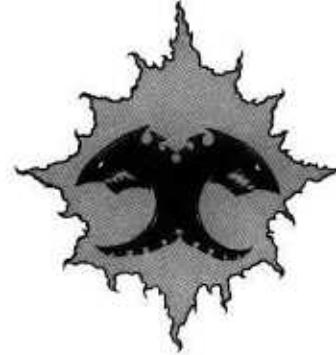
PROGENIES

PROGENIE DE GUERREROS

TIRÁNIDOS 55 puntos por miniatura

Los Guerreros Tiránidos son el núcleo fundamental de los temidos Enjambres Tiránidos. Diseñados para ser los guerreros más mortíferos de la raza Tiránida, los Guerreros son mortíferos, feroces, ágiles, letales adversarios en el combate cuerpo a cuerpo y extremadamente resistentes. Los Guerreros Tiránidos son inteligentes y lo suficientemente adaptables como para utilizar diferentes armas, disponiendo de la mayor gama de armas biológicas de todas las criaturas Tiránidas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero									
Tiránido	15	6	4	5	5	2	5	3	10



PROGENIE: Una Progenie está compuesta por entre 3 y 6 Guerreros Tiránidos.

ARMAMENTO: Dos Espadas Óseas.

ARMADURA: Exoesqueleto Quitinoso (tirada de salvación de 5+ en 1D6).

BIOMORFOS: La Progenie de Guerreros Tiránidos puede tener hasta 1 Biomorfo.

EQUIPO: Tantas miniaturas como se deseé pueden reemplazar sus Espadas Óseas por un arma elegida entre las de la siguiente lista, por el coste adicional en puntos indicado:

Escupemuerte 6 puntos por miniatura

Devorador 2 puntos por miniatura

Látigo Orgánico
y Espada Ósea 8 puntos por miniatura

Lanzadardos
y Espada Ósea 6 puntos por miniatura

Hasta una miniatura por Progenie puede reemplazar sus Espadas Óseas por un arma elegida entre las de la siguiente lista por el coste adicional en puntos indicado:

Lanzador

Enredadera 24 puntos por miniatura

Cañón Venenoso .. 33 puntos por miniatura

ESPECIAL: Todas las criaturas Tiránidas situadas a 30 centímetros o menos de un Guerrero Tiránido superarán automáticamente cualquier chequeo de Liderazgo que deban efectuar. Además, los Guerreros Tiránidos son inmunes a todos los chequeos psicológicos y de desmoralización.

Los Guerreros Tiránidos causan miedo.

PROGENIE

DE GENESTEALERS 28 puntos por miniatura

Los Genestealers forman la vanguardia de la invasión Tiránida, infiltrándose como avanzadilla de las Flotas Enjambre para desorganizar al enemigo en los mundos que encuentran en su camino. Cuando las Flotas Enjambre entran en combate, los Genestealers forman parte de las primeras oleadas de tropas de choque y asalto que se lanzan contra el enemigo. Los Genestealers están completamente adaptados al combate cuerpo a cuerpo, siendo los guerreros más letales de la galaxia en este tipo de combate.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Genestealer	15	7	0	6	4	1	7	4	10

PROGENIE: Una Progenie está compuesta por entre 6 y 12 Genestealers.

ARMAMENTO: Garras.

ARMADURA: Exoesqueleto Quitinoso (tirada de salvación de 5+ en 1D6).

EQUIPO: Ninguno.

ESPECIAL: Los Genestealers son inmunes a todos los efectos psicológicos.

Los Genestealers causan *miedo*.

PROGENIE

DE TERMAGANTES 6 puntos por miniatura

Las Progenies de escurridizos Termagantes forman el grueso de los Enjambres Tiránidos. Los Termagantes operan en grupos numerosos, utilizando su velocidad y su agresividad para compensar su escaso tamaño y fuerza individuales. Muchas veces son utilizados para poner a prueba las defensas, descubrir prematuramente emboscadas y para formar pantallas que protejan a las criaturas más valiosas como los Genestealers, mientras se lleva a cabo la aproximación al enemigo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Termagante	15	4	3	3	3	1	4	1	5

PROGENIE: Una Progenie está compuesta por entre 6 y 24 Termagantes.

ARMAMENTO: Perforacarne.

ARMADURA: Ninguna.

EQUIPO: Tantas miniaturas como se deseé pueden reemplazar su Perforacarne por un arma elegida de entre las presentadas en la siguiente lista por el coste adicional en puntos indicado:

Rifle de Dardos 1 punto por miniatura

Estrangulador 6 puntos por miniatura



Perforacarne



PROGENIE

DE HORMAGANTES 8 puntos por miniatura

Los Hormagantes son formas especializadas del modelo genético de los Termagantes que han sido adaptados para ser letales en combate cuerpo a cuerpo. Las Progenies de Hormagantes son extremadamente feroces y sólo piensan en atacar al enemigo sin importarles su tamaño. Los Hormagantes poseen garras afiladas como cuchillas de tamaño desproporcionadamente grande y potentes patas que les permiten avanzar a grandes saltos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hormagante	15	4	0	4	3	1	4	2	5

PROGENIE: Una Progenie está compuesta por entre 6 y 24 Hormagantes.

ARMAMENTO: Garras.

ARMADURA: Ninguna.

PROGENIE

DE GÁRGOLAS 16 puntos por miniatura

Las Gárgolas son criaturas diseñadas genéticamente para propagar el terror y la confusión entre las fuerzas enemigas mientras sobrevuelan sus posiciones batiendo sus coriáceas alas. Son la tercera y más radical variación del modelo genético de los Termagantes. Han perdido casi totalmente sus extremidades a cambio de contar con amplias alas membranosas. Las Gárgolas disponen siempre de un arma simbiótica denominada Escupefuego, que usan para desalojar a las tropas enemigas de sus posiciones defensivas, haciendo que el grueso del Enjambre pueda encargarse fácilmente de ellas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gárgola	50	3	3	3	3	1	3	1	5

PROGENIE: Una Progenie está compuesta por entre 6 y 12 Gárgolas.

ARMAMENTO: Escupefuego.

ARMADURA: Ninguna.

ESPECIAL: Las Gárgolas pueden volar hasta 50 centímetros durante su fase de movimiento.

ARMAS DE APOYO

ALIADOS

Un Enjambre Tiránido no puede incluir aliados.

CARNIFEXES 199 puntos

Los Carnifexes son arietes vivientes de hueso, músculo y tendones, utilizados para atravesar las posiciones defensivas del enemigo. Sus letales brazos como guadañas y los ataques del plasma biológico pueden destruir incluso a tanques y Dreadnoughts con relativa facilidad. Son tan robustos que es prácticamente imposible detenerles con armas convencionales.

El Enjambre Tiránido puede incluir cualquier número de Carnifexes.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carnifex	15	6	4	7	8	10	6	4	10

ARMAMENTO: Garras y Plasma Biológico.

ARMADURA: Caparazón Quítinoso (tirada de salvación de 3+ en 2D6).

BIOMORFOS: Un Carnifex puede tener hasta dos Biomorfos.

ESPECIAL: Los Carnifexes causan *terror*.

0-1 ENJAMBRES

DEVORADORES 20 puntos por peana

Los Enjambres Devoradores están compuestos por hasta una docena de pequeños organismos Tiránidos que avanzan en una retorcida masa de colmillos. Estas criaturas devoran toda la biomasa disponible mientras los Tiránidos avanzan, almacenándola para su posterior aprovechamiento en los gigantescos tanques de alimento de la Flota Enjambre.

El Enjambre Tiránido puede incluir hasta un Enjambre Devorador.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Peana de Devoradores	10	3	0	4	3	5	1	5	10

ENJAMBRE: Un Enjambre de Devoradores puede estar formado por tantas peanas de Devoradores como se desee.

ARMAMENTO: Colmillos.

ARMADURA: Ninguna.

ESPECIAL: Los Enjambres Devoradores son inmunes a todos los chequeos psicológicos y de desmoralización.

Las miniaturas enemigas que se enfrenten en combate cuerpo a cuerpo contra una peana de Devoradores no podrán aplicar el modificador por ataques múltiples. Una peana de Devoradores no puede aplicar el modificador por ataques múltiples contra las miniaturas enemigas.

"Cuando luchas contra los Tiránidos te enfrentas no sólo a los que tienes ante ti en el campo de batalla, sino contra muchos miles más que te rodean, que atacan a tus unidades de apoyo y que destruyen tus líneas de abastecimiento con una coordinación perfecta."

*Teniente Coronel Ulka,
13th/23rd regimiento de los Lagartos Atigrados de la Guardia Imperial.*

MINAS ESPORA 10 puntos por miniatura

Las Minas Espora son mortíferas bombas vivientes que flotan por encima del campo de batalla, manteniéndose a flote gracias a una vejiga interna repleta de gas explosivo. Cuando entran en contacto con una forma de vida no Tiránida estallan, saturando toda el área con fragmentos de caparazón, gases inflamables, chorros de ácido y feroces virus alienigenas.



Las Minas Espora pueden adquirirse como munición para los Biovoros o como minas "flotantes" que deben desplegarse junto al resto de tropas Tiránidas al inicio de la batalla. El Enjambre Tiránido puede incluir tantas Minas Espora como se deseé.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mina Espora	5D6	0	0	1	4	1	1	0	10

ARMAMENTO: Ninguno.

ARMADURA: Ninguna.

ESPECIAL: Los Minas Espora son inmunes a todos los chequeos psicológicos y de desmoralización.

Las Minas Esporas se mueven 5D6 centímetros en una dirección aleatoria en cada fase de movimiento Tiránida. Si su movimiento lleva a una Mina Espora a 3 centímetros o menos de una miniatura no Tiránida la Mina explotará, impactando a todas las miniaturas situadas en un radio de 2D6+1 centímetros. Las Minas Espora causan impactos de Fuerza 5 que causan 1D3 heridas con un modificador de -2 a la tirada de salvación y una penetración de blindaje de 10+2D3+1D6. Las criaturas Tiránidas alcanzadas por la Mina Espora sufrirán un impacto de Fuerza 5 que causará 1 impacto sin modificador a la tirada de salvación.

BIOVOROS 20 puntos por miniatura

Los Biovoros son, literalmente, cañones vivientes: han sido creados únicamente para criar y disparar las mortíferas Minas Espora. Los Biovoros han aparecido recientemente en los Enjambres Tiránidos, especulándose que la Mente Enjambre los ha creado específicamente para utilizarlos en esta galaxia.

Debido a que los Biovoros son relativamente escasos, el Enjambre Tiránido puede incluir como máximo un Biovoro por cada 750 puntos de valor del ejército.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Biovoro	10	3	3	4	4	2	1	1	10

ARMAMENTO: Mandíbulas.

ARMADURA: Ninguna.

ESPECIAL: Los Biovoros pueden contener hasta 6 Minas Espora (que deben adquirirse por separado) y pueden disparar una mina por fase de disparo. Su alcance máximo es de 250 centímetros.

LISTA DE EJERCITO DEL CULTO GENESTEALER

Cuando la infestación Genestealer de un área es suficientemente fuerte, los Cultos Genestealer intentan tomar el poder y convertirse en la fuerza dominante. La lista de ejército del Culto Genestealer permite organizar una fuerza rebelde de Genestealers con sus Progenies de Híbridos y Hermanos de Progenie esclavizados en su intento de dominar el mundo, una ciudad, o simplemente un enclave. Siempre que los Genestealers tienen la oportunidad de hacerse con el poder en un área, estos alienígenas actúan rápida y decididamente para conseguirlo.

EL EJÉRCITO

Al organizar el ejército del Culto Genestealer, podrán invertirse puntos en tres tipos diferentes de tropas: Personajes, Progenies y Armas de Apoyo. Sólo está permitido invertir cierta cantidad de los puntos en cada una de estas categorías. Por ejemplo, podrá invertir hasta el 25% de los puntos en Armas de Apoyo. Estas limitaciones existen para asegurar que el ejército está razonablemente equilibrado, y no está compuesto únicamente por personajes, armas pesadas o tanques. La tabla que define las limitaciones de cada tipo de tropas se presenta justo antes de la misma lista de ejército, bajo el encabezamiento "Organización del Ejército".

PERSONAJES

Puede invertirse hasta el 50% del total de puntos del ejército en personajes. El ejército debe estar al mando de un Patriarca Genestealer o de un Magus Genestealer.

La cantidad de puntos que puede invertirse en Personajes debe incluir todo su equipo, los poderes psíquicos adicionales y las Cartas de Equipo que posean. Hay que tener en cuenta que el valor en puntos del equipo se presenta en la Tabla de Equipo que está incluida al final de la lista de ejército. El valor en puntos total de las Cartas de Equipo está incluido en la propia carta. El número máximo de Cartas de Equipo que puede poseer un Personaje se indica en la lista de ejército, en la descripción del Personaje. En algunos casos estos valores pueden variar respecto al número permitido en Warhammer 40,000. Esto es debido al carácter más especializado de algunos Personajes, como el Portador del Ídolo del Culto y personajes similares.

El Comandante del Ejército

Como ya se ha indicado anteriormente, un ejército del Culto Genestealer DEBE ESTAR al mando de un Comandante. El Comandante puede ser un Patriarca Genestealer o un Magus Genestealer. Debido a que el ejército debe estar al mando de un comandante, siempre deberán invertirse algunos puntos en la sección de Personajes. Si un ejército incluye dos o más personajes que pueden estar al mando del mismo, puede decidirse libremente cuál de ellos será el Comandante del Ejército. Sin embargo, debe indicarse al jugador oponente qué miniatura es la del Comandante, antes de efectuar el despliegue de las tropas.

El Culto Genestealer es un clan muy cohesionado que está totalmente motivado por la influencia del Patriarca y su descendiente, el Magus. Si estos dos individuos vitales mueren, todo el Culto perderá su motivación, dejando confusos y al borde del pánico a sus miembros. Normalmente los miembros del Culto se dispersarán, abandonando sus vehículos y armas al obedecer sus instintos de huir para ponerse a salvo. Sin embargo, los que no huyan probablemente causarán una terrible destrucción, vengando la muerte de sus líderes en una orgía de violencia y muerte.

Por este motivo, si el ejército del Culto Genestealer se queda sin Magus y sin Patriarca Genestealer sobre el campo de batalla por haber sido eliminados, todos los miembros del Culto que sigan vivos (Progenies, Personajes, vehículos, grupos de armas y armas

de apoyo) deberán superar inmediatamente un chequeo de Liderazgo o quedarán desmoralizadas. Aquellos miembros del Culto que superen su chequeo se enfurecerán tanto por la muerte de sus amados líderes del Culto que quedarán sujetos a las reglas psicológicas de *furia asesina* hasta el final de la batalla.

Hay que tener en cuenta que los Hermanos de Progenie no tendrán un Liderazgo de 10 a causa de estar sujetos a las reglas de *odio* al efectuar el chequeo. Los vehículos que no superen el chequeo serán abandonados por sus tripulaciones, que huirán 5D6 centímetros a pie. Las Tripulaciones que posteriormente se reagrupen podrán regresar a sus vehículos. Hay que tener en cuenta que este chequeo sólo debe efectuarse si el líder ha muerto, no por haber quedado incapacitado tras ser atrapado por una pantalla de estasis, abandonar el campo de batalla, quedar atrapado en una telaraña de Cañón Enredadera, atacado por un Cañón de Gravedad, etc.

PROGENIES

Al menos el 25% del total de puntos del ejército deben invertirse en adquirir Progenies. La composición del Culto puede variar mucho según el tiempo transcurrido desde que se estableció. Un Culto Genestealer establecido desde hace mucho tiempo contendrá una mezcla de Hermanos de Progenie, Híbridos y Genestealers; mientras que una fuerza de invasión procedente de un pecio espacial estará formada casi exclusivamente por Genestealers. El tamaño de las Progenies es variable, pudiéndose elegir cualquier tamaño dentro de los límites indicados en la lista de ejército. Una Progenie de Hermanos de Progenie, por ejemplo, puede estar formada por entre 10 y 20 Hermanos de Progenie, mientras que una Progenie de Genestealers puede estar formada por entre 6 y 12 miniaturas.

ARMAS DE APOYO

Puede invertirse hasta el 25% del total de puntos del ejército en Armas de Apoyo. La sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército describe las armas pesadas y vehículos que el Culto ha podido construir, capturar o robar para reforzar su propio arsenales. Los Cultos Genestealer tienen un acceso más limitado al equipo pesado que otros ejércitos, pero no es necesario disponer de personajes especiales como los Tecnosacerdotes para poder utilizar el equipo de la sección de Armas de Apoyo.

Aliados

Los puntos destinados a Armas de Apoyo también pueden invertirse para adquirir tropas, armas y vehículos aliados. Los Tiránidos no son realmente aliados del Culto; de hecho, la llegada de los Tiránidos representa la destrucción del Culto Genestealer, al ser reabsorbido éste por la Flota Enjambre. Los únicos aliados que están dispuestos a luchar junto a las fuerzas del Culto Genestealer son las fuerzas del Caos, que siempre están dispuestas a unirse a otros para propagar la anarquía y acelerar de esta forma al triunfo final del Caos. La alianza entre Genestealers y el Caos es muy precaria, y se vendrá abajo en cuanto la victoria esté próxima.

Al adquirir aliados no existe ninguna restricción en las categorías de tropas que pueden adquirirse. De este modo, si se desea invertir 500 puntos en aliados, podrán adquirirse libremente 500 puntos de Personajes, ó 500 puntos de vehículos, por ejemplo. Además, las restricciones normales sobre las tropas que deben incluirse obligatoriamente no deberán aplicarse a los aliados (por ejemplo, no es obligatorio adquirir un Comandante del ejército aliado). A pesar de esto, el resto de restricciones de la lista del aliado deberán respetarse, y los tamaños de las unidades deben ser los correctos. Obviamente, no podrán adquirirse aliados de las tropas aliadas.

ORGANIZACIÓN DEL EJÉRCITO

Personajes	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del ejército puede invertirse en la sección de Personajes de la lista de ejército.
Progenies	25%+	Al menos la cuarta parte del valor en puntos total del ejército debe invertirse en la sección de Progenies de la lista de ejército, pero pueden invertirse más puntos si se desea.
Armas de Apoyo	25%	Hasta la cuarta parte del valor en puntos total del ejército puede invertirse en la sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército.

PERSONAJES

0-1 PATRIARCA

GENESTEALER 72 puntos

El Patriarca es el progenitor del Culto, el más viejo y más poderoso de su estirpe; su nexo de dominio sobre todos sus adoradores es tan fuerte como el acero. El Patriarca es mucho más poderoso que un Genestealer tanto física como psíquicamente. Sus esclavos humanos le permiten comprender la estructura de la sociedad humana e infiltrarse en ella. El Patriarca es el centro de las emisiones psíquicas que mantienen unido al Culto y el origen de la señal de la conciencia de Progenie, que atrae a los Enjambres Tiránidos hacia los mundos humanos más vulnerables.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Patriarca	12	7	0	6	5	4	6	4	10
Genestealer	12	7	0	6	5	4	6	4	10

ARMAMENTO:

Garras.

ARMADURA: Exoesqueleto Quítinoso (tirada de salvación 5+ en 1D6).

EQUIPO: Ninguno.

ESTRATEGIA: Si el Patriarca Genestealer es el Comandante del ejército, éste tendrá un Factor de Estrategia de 1.

ESPECIAL: Si el Patriarca Genestealer es el comandante del ejército, cualquier Progenie del Culto con alguna miniatura situada a 30 centímetros o menos del Patriarca podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar cualquier chequeo de Liderazgo.

El Patriarca Genestealer puede elegir hasta cuatro poderes psíquicos por el coste adicional en puntos indicado:

Horror	25
Aullido Psíquico	15
Catalizador	40
Mirada Hipnótica	20

El Patriarca Genestealer siempre tendrá un Nivel de Maestría psíquica de 4, independientemente del número de poderes psíquicos que posea.

El Patriarca Genestealer causa *miedo*.

0-1 MAGUS

GENESTEALER 107 puntos

Un Magus Genestealer es una mutación especial que se desarrolla en el seno de una Progenie después de varias generaciones. El Magus es casi indistinguible de los humanos; sólo su tendencia a la calvicie y a tener una estructura ósea muy pronunciada revela su verdadero origen. El Magus es el sumo sacerdote del Culto y sirve al Patriarca actuando como portavoz ante la sociedad humana. El Magus dirige las operaciones de la Progenie, ordenando a los Híbridos a atacar asentamientos humanos y enviando a los Genestealers a implantar su material genético en más víctimas. El Magus es un ser de gran poder por sí solo: sus grandes poderes psíquicos y su aspecto alienígena le permiten inspirar miedo y respeto a los humanos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Magnus	10	3	3	4	3	1	5	1	8
Genestealer	10	3	3	4	3	1	5	1	8

ARMAMENTO:

Pistola Láser.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación 6+ en 1D6).

EQUIPO: El Magus puede tener hasta tres cartas de Equipo.

El Magus puede adquirir equipo adicional de las listas de equipo correspondientes a las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Granadas, Armas Básicas y Especiales.

ESTRATEGIA: Si el Magus Genestealer es el Comandante del ejército, tendrá un Factor de Estrategia de 1.

ESPECIAL: El Magus Genestealer tiene un Nivel de Maestría psíquica de 4. Ver la sección de Fuerzas del Culto Genestealer en las páginas 28 y 29 para las reglas completas sobre los poderes psíquicos del Magus.

Si el Magus Genestealer es el comandante del ejército, cualquier Progenie del Culto con alguna miniatura situada a 30 centímetros o menos del Magus podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar cualquier chequeo de Liderazgo.

0-1 PORTADOR DEL ÍDOLO DEL CULTO 45 puntos

Al marchar a la guerra, las fuerzas del Culto llevan normalmente un artefacto pseudoreligioso o un ídolo maldito. La presencia de este ídolo refuerza la confianza fanática de la Progenie y constituye un punto de reagrupamiento para las fuerzas del Culto durante la batalla. El ídolo del Culto es portado por un Híbrido Neófito, que lo protegerá hasta la muerte para evitar que caiga en manos de desacredores.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Neófito	10	4	2	4	3	1	5	1	8

ARMAMENTO: Pistola Láser.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación 6+ en 1D6).

EQUIPO: El Portador del Ídolo del Culto puede tener una carta de Equipo.

El Portador del Ídolo del Culto puede adquirir equipo adicional de las listas de equipo correspondientes a las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Granadas, Armas Básicas y Especiales.

ESPECIAL: Cualquier Progenie del Culto con alguna miniatura situada a 30 centímetros o menos del Portador del Ídolo podrá efectuar una segunda vez la tirada de dados si ha fallado un chequeo de Desmoralización.



PROGENIE DE GENESTEALERS 28 puntos por miniatura

Los Genestealers fueron creados genéticamente para operar como tropas de infiltración perfectas que se adelantan a las Flotas Enjambre de los Tiránidos en busca de planetas ricos en alimento. Estas mortíferas criaturas actúan implantando y subyugando a los miembros de la especie huésped, intentando dominar a sus víctimas por medio de su astucia alienígena o a través de la violencia, según lo requiera la situación. En combate, los Genestealers son la encarnación de la velocidad y la ferocidad: sus mortíferas garras pueden despedazar a cualquier adversario que se cruce en su camino.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Genestealer	15	7	0	6	4	1	7	4	10



PROGENIE: Una Progenie está compuesta por entre 6 y 12 Genestealers.

ARMAMENTO: Garras.

ARMADURA: Exoesqueleto Quitinoso (tirada de salvación de 5+ en 1D6).

EQUIPO: Ninguno.

ESPECIAL: Los Genestealers son inmunes a todos los efectos psicológicos.

Los Genestealers causan *miedo*.

HÍBRIDOS GENESTEALER:

Neófito 10 puntos

Acólito 9 puntos

Los Híbridos Acólitos y Neófitos están habitualmente al mando de las Escuadras de Hermanos de Progenie. Estos terribles híbridos inspiran a la Progenie a llevar a cabo actos de perverso valor y sacrificio total, encabezando las feroces cargas al combate cuerpo a cuerpo, o proporcionando un apoyo vital a la Progenie con sus terribles poderes psíquicos o armas pesadas.

Las Escuadras de Hermanos de Progenie pueden incluir un Híbrido Genestealer como oficial.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Neófito	10	4	2	4	3	1	5	1	8
Acólito	10	3	3	4	3	1	5	1	8

ARMAMENTO: Pistola Láser.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación 6+ en 1D6).

EQUIPO: Los Híbridos pueden adquirir equipo adicional de las listas de equipo correspondientes a las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Granadas, Armas Básicas, Pesadas y Especiales.

ESPECIAL: Cualquier Híbrido Acólito puede poseer poderes psíquicos por el coste adicional en puntos indicado:

Nivel de Maestría 1 +25 puntos

Nivel de Maestría 2 +50 puntos

PROGENIES



PROGENIE DE HÍBRIDOS GENESTEALER:

- Neófito 9 puntos por miniatura
 Acólito 8 puntos por miniatura

Las Progenies de Híbridos Acólitos y Neófitos operan también ocasionalmente agrupados en unidades de élite, que están equipadas con el mejor armamento y las mejores armaduras de las que dispone el Culto. Las Progenies de Híbridos pueden permanecer en segunda línea proporcionando apoyo a larga distancia con sus armas pesadas, o avanzar ocultos entre el resto de tropas hasta lanzarse sobre sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Neófito	10	4	2	4	3	1	5	1	8
Acólito	10	3	3	4	3	1	5	1	8

PROGENIE: Una Progenie está compuesta por entre 5 y 20 Híbridos Genestealers.

ARMAMENTO: Pistola Láser.

ARMADURA: Ninguna.

EQUIPO: Los Híbridos pueden adquirir equipo adicional de las listas de equipo correspondientes a las secciones Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Granadas, Armas Básicas, Pesadas y Especiales.

ESCUADRA DE HERMANOS DE PROGENIE 6 puntos por miniatura

Los Hermanos de Progenie son humanos a los que un Genestealer ha implantado su material genético y actúan como huésped de su descendencia Híbrida. Están fanáticamente consagrados a la causa alienígena; adoran al Patriarca como a un dios y al Magus como a su profeta supremo. La gran lealtad de las Escuadras de Hermanos de Progenie es cínicamente explotada por el Patriarca que siempre que es necesario, los utiliza como tropas sacrificables en combate.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano de Progenie	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ESCUADRA: Una Escuadra está compuesta por entre 10 y 20 Hermanos de Progenie humanos.

ARMAMENTO: Arma de combate cuerpo a cuerpo (cuchillo, garrote, hacha, etc.)

ARMADURA: Ninguna.

EQUIPO: Cualquiera de las miniaturas puede tener armas adicionales, adquiridas de las secciones de Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Armas Básicas de la lista de Equipo.

Una miniatura puede disponer de una arma adicional adquirida en la lista de Equipo en la sección de Armas Pesadas.

Una miniatura puede disponer de una arma adicional adquirida en la lista de Equipo en la sección de Armas Especiales.

La totalidad de la Escuadra puede equiparse con Armaduras Antifrag por un coste adicional de 1 punto por miniatura, con Granadas de Fragmentación por un coste adicional de 2 puntos por miniatura y/o con Granadas Perforantes por un coste adicional de 3 puntos por miniatura.

ESPECIAL: Los Hermanos de Progenie están sujetos a las reglas psicológicas de odio.

ARMAS DE APOYO

ALIADOS

El Culto Genestealer puede luchar junto a tropas aliadas elegidas de la lista de ejército de Warhammer 40,000 del Caos.

GRUPO DE ARMAS PESADAS 18 puntos

El Culto Genestealer debe contener al menos una Escuadra de Hermanos de Progenie para poder incluir un Grupo de Armas Pesadas. Los Grupos de Armas Pesadas pueden estar compuestos por tropas de la Guardia Imperial o de las Tropas de Defensa Planetaria infectadas por los Genestealers, o por pandilleros de los bajos fondos equipados con armas robadas de un arsenal o construidas en secreto.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano de Progenie	10	3	3	3	3	1	3	1	7

DOTACIÓN: El Grupo de Armas Pesadas está formado por dos Hermanos de Progenie.



ARMAMENTO: Los Hermanos de Progenie están equipados con Rifles Láser.

El Grupo de Armas Pesadas puede estar equipado con una de las siguientes armas, invirtiendo el coste en puntos indicado.

Cañón Láser 30 puntos

Bolter Pesado 10 puntos

Cañón Automático 16 puntos

Lanzamisiles con Misiles Perforantes y de Fragmentación 30 puntos

Mortero 25 puntos

ARMADURA: Los Hermanos de Progenie están equipados con Armaduras Antifrag (tirada de salvación de 6+ en 1D6).

LÁSER MULTITUBO RAPIER 70 puntos

Los Láseres Multitubo Rapier son potentes armas antitanque que también son muy utilizados para destruir las fortificaciones de plástico blindado y rocoso cemento de los palacios y los arsenales.

El Culto Genestealer debe incluir al menos una Escuadra de Hermanos de Progenie para poder incluir Láseres Multitubo Rapier.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano de Progenie	10	3	3	3	3	1	3	1	7

DOTACIÓN: El Láser Multitubo Rapier tiene una dotación de dos Hermanos de Progenie.

ARMAMENTO: Láser Multitubo Rapier equipado con Sistema de Puntería. Los Hermanos de Progenie están armados con Pistolas Láser.

ARMADURA: El Láser Multitubo Rapier tiene un valor de blindaje de 10; los Hermanos de Progenie están equipados con Armaduras Antifrag (tirada de salvación de 6+ en 1D6).

TARÁNTULA 25 puntos + armamento

Mortero Subterráneo.

La Tarántula es un arma pesada semiautomática utilizada para defender instalaciones. Las que acaban en manos de las tropas del Culto normalmente han sido capturadas tras el asesinato de sus tripulantes legítimos.

El Culto Genestealer debe incluir al menos una Escuadra de Hermanos de Progenie para poder incluir Tarántulas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano de Progenie	10	3	3	3	3	1	3	1	7



DOTACIÓN: La Tarántula tiene una dotación de dos Hermanos de Progenie.

ARMAMENTO: La Tarántula puede equiparse con las armas adquiridas en la lista presentada más adelante. Todas ellas están equipadas con Sistema de Puntería. Los Hermanos de Progenie están armados con Pistolas Láser.

ARMADURA: La Tarántula tiene un valor de blindaje de 10; los Hermanos de Progenie están equipados con Armaduras Antifrag (tirada de salvación de 6+ en 1D6).

OPCIONES: Una Tarántula puede armarse con dos armas

- 2 Cañones Láser acoplados +55 puntos
- 1 Multicañón de Fusión (Nota: cuenta como un Multicañón de Fusión, no como dos) ... +65 puntos
- 2 Lanzamisiles acoplados con Misiles Súper Perforantes +55 puntos
- 2 Cañones Automáticos acoplados +35 puntos
- 2 Bolters Pesados acoplados +30 puntos

MORTERO SUBTERRÁNEO 55 puntos

Los Morteros Subterráneos son armas traicioneras y muy temidas que disparan torpedos que perforan un túnel bajo las posiciones enemigas.

El Culto Genestealer debe incluir al menos una Escuadra de Hermanos de Progenie para poder incluir Morteros Subterráneos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano de Progenie	10	3	3	3	3	1	3	1	7

DOTACIÓN: El Mortero Subterráneo tiene una dotación de dos Hermanos de Progenie.

ARMAMENTO: Mortero Subterráneo. Los Hermanos de Progenie están armados con Pistolas Láser.

ARMADURA: El Mortero Subterráneo tiene un valor de blindaje de 10; los Hermanos de Progenie están equipados con Armaduras Antifrag (tirada de salvación de 6+ en 1D6).

ESPECIAL: Cualquier miniatura de Híbrido o el Magus puede utilizarse como observador para el Mortero Subterráneo.

CAÑÓN THUDD 45 puntos

Los Cañones Thudd o lanzadores cuádruples, como también se les denomina, son empleados para proporcionar un demoledor apoyo de fuego artillero a corto alcance.

El Culto Genestealer debe incluir al menos una Escuadra de Hermanos de Progenie para poder incluir Cañones Thudd.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano de Progenie	10	3	3	3	3	1	3	1	7

DOTACIÓN: El Cañón Thudd tiene una dotación de dos Hermanos de Progenie.

ARMAMENTO: Cañón Thudd. Los Hermanos de Progenie están armados con Pistola Láser.

ARMADURA: El Cañón Thudd tiene un valor de blindaje de 10; los Hermanos de Progenie están equipados con Armaduras Antifrag (tirada de salvación de 6+ en 1D6).

VEHÍCULOS

El Culto puede utilizar cualquiera de los vehículos indicados más adelante invirtiendo el coste indicado en la Tarjeta de Vehículo correspondiente. La mayor parte de estos vehículos han sido



"liberados" por los Hermanos de Progenie de las Fuerzas de Defensa Planetaria. En el caso de los vehículos utilizados especialmente por los Marines Espaciales como el Landraider y el Rhino, se supone que han sido capturados en combate, robados antes de ser enviados a su destino, o construidos en secreto utilizando las Plantillas de Construcción Estándar.

Todos los vehículos del Culto deben estar pintados con los colores apropiados al Culto, y tener insignias correspondientes a sus nuevos propietarios. Los vehículos del Culto están tripulados por Hermanos de Progenie que están equipados con Pistolas Láser y Armaduras Antifrag. Los vehículos del Culto pueden estar modificados mediante las Cartas de Vehículos del suplemento Milenio Siniestro y la revista White Dwarf, incluidas las cartas marcadas como sólo para vehículos Imperiales, pero el blindaje adicional, el nuevo armamento, etc. deben estar fielmente reproducidos en la miniatura del vehículo.

Vehículos permitidos: *Land Raider*

Rhino

Predator

Tanque de Batalla Leman Russ

Chimera

LISTA DE EQUIPO

A continuación se presenta el equipo adicional que puede ser empleado por los Personajes y las tropas del Culto Genestealer. Todas las restricciones aplicables a las armas se presentan en la misma lista.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Una miniatura podrá equiparse con una o más Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo tan sólo si la descripción de la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Cada miniatura puede equiparse con el número que se desee de estas armas.

Espada	1
Espada Sierra	2
Hacha de Energía	7
Puño de Combate	10
Porra de Energía	6
Espada de Energía	6
Pistola Bolter	2
Pistola Lanzallamas	7
Pistola de Plasma	5
Pistola Láser	1
Pistola Automática	1
Pistola Primitiva	1

ARMADURAS

Los Personajes pueden equiparse con las armaduras indicadas en esta lista. Un personaje sólo puede estar equipado con un tipo de armadura.

Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+)	1
Armadura de Malla (tirada de salvación de 5+)	3
Armadura de Caparazón (tirada de salvación de 4+)	7

ARMAS ESPECIALES

Una miniatura podrá equiparse con un Arma Especial tan sólo si la descripción de la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Cada miniatura sólo puede equiparse con una de estas armas.

Lanzallamas	9
Rifle de Fusión	8
Rifle de Plasma	8

ARMAS BÁSICAS

Una miniatura podrá equiparse con un Arma Básica tan sólo si la descripción de la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Cada miniatura sólo puede equiparse con una de estas armas.

Rifle Automático	1
Bolter	3
Arco	0.5
Ballesta	1
Rifle Láser	2
Escopeta	2

ARMAS PESADAS

Una miniatura podrá equiparse con un Arma Pesada tan sólo si la descripción de la lista de ejército especifica que puede hacerse. Cada miniatura puede equiparse con una única arma pesada. Ninguna de las armas de esta lista dispone de Sistema de Puntería.

Cañón Automático	25
Bolter Pesado	15
Cañón Láser	45
Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Perforantes	45
Multicatán de Fusión	65
Cañón de Plasma Pesado	40
Ametralladora Pesada	10

GRANADAS

Cualquier Personaje puede equiparse con las siguientes granadas, tal y como se describe en la lista de ejército. Las demás miniaturas no pueden utilizar las siguientes granadas, excepto cuando la lista de ejército las incluya como opción. Una miniatura puede equiparse con granadas de todos los tipos que se desee. Si una miniatura adquiere granadas de cualquiera de los siguientes tipos, se supone que cuenta con suficientes granadas para toda la batalla.

Granadas de Fragmentación	2
Granadas Perforantes	3
Granadas de Fusión	5



CODEX TIRÁNIDOS

Una inconmensurable inteligencia alienígena ha surgido procedente del vacío intergaláctico. La raza Tiránida es una ingente masa de monstruosidades que acaba de descubrir una nueva galaxia repleta de planetas ricos en nutrientes de los que alimentarse: la galaxia habitada por la Humanidad. Dirigidos por la conciencia omnipresente de la Mente del Enjambre, los Tiránidos devoran sin piedad a todos los seres vivos que encuentran a su paso. Los guerreros creados biogenéticamente por la Mente Enjambre arrasan planeta tras planeta, perfeccionándose tras cada generación para adaptarse cada vez más a sus nuevas presas. La galaxia entera está condenada a convertirse en un desierto desprovisto de vida, a menos que pueda hallarse una forma de detener el irresistible ataque de estos alienígenas. Este indispensable suplemento describe el horror de los Enjambres Tiránidos y su invasión del universo de Warhammer 40,000.

LAS INVASIONES TIRANIDAS

Se describen la Primera y Segunda Invasiones Tiránidas, incluido el destino de Tirán, el primer planeta del Imperio en caer ante los invasores, y Macragge, donde finalmente fue detenida la Primera Invasión Tiránida llevada a cabo por la Flota Enjambre Behemoth. También se describe la siniestra estrategia de la segunda fuerza de invasión Tiránida, la Flota Enjambre Kraken, así como la insidiosa infiltración de los Genestealers, la avanzadilla de la invasión Tiránida.

LISTA DEL EJERCITO

Codex Tiránidos incluye la lista completa del ejército Tiránido, así como una lista de ejército para las fuerzas del Culto Genestealer. El ejército Tiránido incluye los mortíferos Tiranos de Enjambre, los poderosos Zoantropos Psíquicos, los siniestros Lictores, Guerreros Tiránidos, Termagantes, Hormagantes, Minas Espora, Gárgolas y muchas otras monstruosidades descubiertas recientemente.

REGLAS ESPECIALES

Se presentan todas las reglas especiales aplicables a las criaturas Tiránidas y a sus armas biogenéticas, incluyendo gran número de armas nuevas: el lanzador de esporas Biovoro, el Lanzadardos, los Devoradores, los Lanzadores de Enredadera y los Enjambres Devoradores. Las reglas especiales incluyen detalles sobre la estrategia y las misiones Tiránidas, así como sobre los Biomorfos Tiránidos, que pueden emplearse para modificar genéticamente a las temibles criaturas Tiránidas.

ISBN 84-8879-43-1



Games Workshop S.L.
C/ Niza 21-23
08024 Barcelona
España

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Citadel, Warhammer, Tyranid y Genestealer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd.
Hive Tyrant, Zoanthrope, Lictor, Termagant, Spore Mines, Ripper Swarm, Hormagaunt y Biovore son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd. 1995.
Todos los Derechos Reservados.

UN PRODUCTO

**GAMES
WORKSHOP®**

Games Workshop Ltd.
Chewton Street,
Hilltop, Eastwood, Nottingham
NG16 3HY
Inglaterra



Impreso en
España



CÓDIGO DE

PRODUCTO:

3159

9 788488 879431

MINIATURAS
CITADEL