

## LISTA DEL EJÉRCITO TIRÁNIDO DE LA FLOTA DE ENJAMBRE ONACHUS

“Nombrada como la bestia Terrana de las antiguas leyendas, la Flota de Enjambre Onachus toma Mundos Natales con su horrible abrazo”

### Fuerzas

La lista de ejército de los Tiránidos de la Flota de Enjambre Onachus emplea los perfiles de atributos de la siguiente sección:

- Tiránidos

### Utilizando la lista de ejército

Las formaciones Tiránidas de la Flota de Enjambre Onachus son de tres tipos: *enjambres sinápticos*, *enjambres independientes* y *máquinas de guerra*. Cada enjambre sináptico que incluyas en el ejército te permitirá incluir un enjambre independiente cualquiera. Además, no más de la cuarta parte de los puntos disponibles podrán destinarse a máquinas de guerra.

La lista de ejército incluye la siguiente información:

**Tipo:** El nombre de la formación.

**Unidades básicas:** Estas unidades componen la formación. El jugador Tiránido puede elegir duplicar o triplicar el número de unidades básicas si lo desea. Una formación con el número normal de unidades se llama “pequeña” (P). Una formación con el doble de unidades se llama “mediana” (M), y una con el triple se llama “grande” (G).

**Coste:** el coste en puntos para las formaciones P, M o G.

**Mejoras:** Una formación Tiránida puede incluir cualquiera de las unidades citadas bajo esta columna por el coste especificado. Puedes incluir cualquier cantidad de estas unidades, a no ser que se especifique un límite. Si hay alguna limitación, este límite se duplicará para las formaciones medianas, y se triplicará para las grandes. Todas las unidades de la mejora cuentan como parte de la formación.

## Reglas Especiales

Las reglas de *Movilidad* se aplicarán a todas las unidades Tiránidas. Además, las formaciones con *criaturas sinápticas* podrán devolver al juego a las *progenies* mediante el *engendramiento*.

Además, también se aplicarán las siguientes reglas especiales:

### REGLA ESPECIAL

#### La Mente de Enjambre

La Mente de Enjambre es una conciencia única que comparten todos los Tiránidos. Su influencia es transmitida por las *criaturas sinápticas*, que se comunican con las criaturas menores por medio de una especie de telepatía. Bajo el control de las criaturas sinápticas, los organismos esclavos actúan en perfecta sintonía. En cambio, si las criaturas sinápticas desaparecen, las criaturas más básicas regresan a su comportamiento animal, hasta que otras criaturas sinápticas puedan volver a tomar el control. Las siguientes reglas se aplican a los Enjambres Sinápticos, pero **no a los Enjambres Independientes ni a las Máquinas de Guerra** tiránidas:

- Los Enjambres Sinápticos ignoran las unidades de *progenie* al determinar el tamaño de la formación durante el *desempate*.
- Un Enjambre Sináptico sin *criaturas sinápticas* tiene un valor de Iniciativa de 3+ y no puede controlar *objetivos*.
- Un Enjambre Sináptico con, al menos, una *criatura sináptica* ignora el modificador de -2 a la Iniciativa por estar desmoralizado al tratar de reorganizarse. Adicionalmente, podrá absorber otras formaciones de Enjambre Sináptico sin *criaturas sinápticas* al final de su acción. La formación debe tener al menos una unidad a 5cm o menos de la formación absorbida. Las unidades y marcadores de explosión de la formación absorbida pasarán a formar parte de la nueva formación. La formación absorbida se considerará totalmente destruida a efectos de puntos de victoria, y del *éxito Romper su espíritu*.

### REGLA ESPECIAL

#### Organismos de Vanguardia

Los Enjambres de Genestealers y de Líctores son las únicas formaciones que pueden colocarse en el terreno de juego como *patrullas* al comienzo de un escenario de batalla de torneo.

# LISTA DEL EJÉRCITO TIRÁNIDO DE LA FLOTA DE ENJAMBRE ONACHUS

Factor de Estrategia: 1

Valores de Iniciativa:

Todas las formaciones: 1+ (aunque este valor puede cambiar según la regla 5.21.1)

## ENJAMBRES SINÁPTICOS TIRÁNIDOS

COSTE EN PUNTOS

TIPO	UNIDADES BÁSICAS	P	M	G	UNIDADES EXTRA
Enjambre Tiránido	1 Tirano de Enjambre o 2 unid de Guerreros Tiránidos, más 6 de las siguientes unid: Hormagantes, Termagantes	200	375	525	Añade cualquier cantidad de las siguientes unid, por +15 pts c/u: Hormagantes, Termagantes. Añade cualquier cantidad de unid de Gárgolas, por +20 pts c/u Añade cualquier cantidad de las siguientes unid, por +25 pts c/u: Biovoro, Zoántropo. Añade cualquier cantidad de unid de Mantifexes por +30 pts c/u Añade cualquier cantidad de las siguientes unid por +50 pts c/u: Cárnifex, Exocrino, Haruspex, Malefactor. Añade cualquier cantidad de Trigones por +60 pts c/u Añade cualquier cantidad de Dáctilis por +75 pts c/u Añade hasta 1 unid de Guerreros Tiránidos por +50 pts Reemplaza hasta 1 Tirano de Enjambre por ejército por 1 Dominatriz por +225 pts Añade hasta 1 PJ Simbionte por ejército a un Tirano de Enjambre o Dominatriz por +50 pts

## ENJAMBRES INDEPENDIENTES TIRÁNIDOS

*(puede elegirse hasta un enjambre independiente por cada enjambre sináptico en el ejército)*

COSTE EN PUNTOS

TIPO	UNIDADES BÁSICAS	P	M	G	UNIDADES EXTRA
Enjambre Biovoro	5 Biovoros	150	275	375	Añade cualquier cantidad de Biovoros por +25 pts c/u
Enjambre Dáctilis	3 Dáctilis	300	575	825	Añade cualquier cantidad de Dáctilis por +100 pts c/u
Enjambre Exocrino	3 Exocrinos	175	325	450	Añade cualquier cantidad de Exocrinos por +50 pts c/u
Enjambre Genestealer	6 unid de Genestealers	150	n/a	n/a	Añade cualquier cantidad de unid de Genestealers por +25 pts c/u Añade hasta 1 PJ Líder de Progenie a cualquier unid por +25 pts
0-2 Enjambre Líctor	4 Líctores	150	n/a	n/a	Añade hasta 2 Líctores por +35 pts c/u

## MÁQUINAS DE GUERRA

*(hasta la cuarta parte de los puntos disponibles puede dedicarse a estas formaciones)*

COSTE EN PUNTOS

TIPO	UNIDADES BÁSICAS	P	M	G	UNIDADES EXTRA
Enjambre Harridán	1 Harridán	150	300	450	Añade cualquier cantidad de unid de Gárgolas por +20 pts c/u
Bio-Titán Hierodulo	1 Bio-Titán Hierodulo	350	n/a	n/a	Ninguna
Bio-Titán Hierofante	1 Bio-Titán Hierofante	525	n/a	n/a	Ninguna
Enjambre Trígón	3 Trigones	225	n/a	n/a	Añade hasta 3 Trigones por +65 pts c/u Añade cualquier cantidad de unid de Mantifexes por +30 pts c/u

## FUERZAS DE LOS TIRÁNIDOS

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Líder de Progenie	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Inspirador, Salvación invulnerable, Líder</i>
Simbionte	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	-	-	-	<i>Comandante en jefe, Criatura Sináptica (+1). Si se añade a una Dominatrix, una tirada de 6 en un Daño Crítico también provocará la pérdida del Simbionte.</i>
Gárgolas	INF	30cm	-	6+	5+	Lanzadores de Flema	(15cm)	Arma ligera, IC	<i>Progenie (2), Prescindibles, Retroreactores</i>
Genestealers	INF	20cm	6+	2+	-	Garras Aceradas	(peana)	Arma de asalto, DP	<i>Infiltradores, Exploradores</i>
Guerreros Tiránidos	INF	20cm	5+	2+	5+	Escupemuertes	30cm	AP5+	<i>Coraje, Criaturas sinápticas (1)</i>
Hormagantes	INF	20cm	-	3+	-	Garras Afiladas	(peana)	Arma de asalto	<i>Progenie (1), Prescindibles, Infiltradores</i>
Mantífexes	INF	20cm	5+	4+	-	Par de Garras Afiladas	(peana)	Arma de asalto, AE+1	<i>Progenie (2), Prescindibles, Infiltradores, Tuneladores</i>
Termagantes	INF	20cm	-	6+	5+	Perforacarnes	(15cm)	Arma ligera	<i>Progenie (1), Prescindibles</i>
Biovoros	VL	15cm	6+	6+	5+	Minas Espora	30cm	AP5+/AT6+, D, Ind	
Líctor	VL	20cm	5+	3+	6+	Garras Garfío Garras de Líctor	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, FT	<i>Daña primero, Infiltrador, Salvación invulnerable, Explorador, Teletransporte</i>
Zoántropo	VL	15cm	4+	6+	5+	Rayo de Disformidad	30cm y (15cm)	AP5+/AA6+ Arma ligera, MA	<i>Salvación invulnerable</i>
Cárnifex	VB	20cm	4+	3+	5+	Bio-plasma Garras Monstruosas	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Coraje, Blindaje reforzado</i>
Dáctilis	VB	15cm	4+	5+	5+	Vainas de Bilis	45cm	1PA, D, Ind	<i>Blindaje reforzado</i>
Exocrino	VB	15cm	4+	5+	4+	Biocañón	45cm	2 x AP4+ /AT5+	<i>Blindaje reforzado</i>
Haruspex	VB	20cm	4+	3+	5+	Lanzadores de Ácido y Espinas Garras y Mandíbulas	15cm (peana)	2 x AP5+ /AT6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Blindaje reforzado</i>
Malefactor	VB	25cm	4+	4+	5+	Lanzadores de Espinas Brazos Monstruosos	15cm (peana)	2 x AP5+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Blindaje reforzado, Transporte (dos unidades de infantería sin Retroreactores ni Montadas)</i>
Tirano de Enjambre	VB	20cm	4+	3+	5+	Cañón Venenoso Látigo Orgánico y Espada Ósea	30cm (peana)	AP4+ /AT5+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante, Coraje, Líder, Blindaje reforzado, Criatura sináptica (2)</i>
Biotitán Hierodulo	MG(4)	25cm	4+	3+	5+	0-1 x Lanzador de Bilis 0-1 x Biocañón de Biotitán 0-1 x Racimos de Espinas 0-1 x Lanzador de Piroácido 0-2 x Zarpa Afilada o 2 x Garras Masivas	60cm 45cm 45cm 15cm (15cm) (peana) (peana)	3PA, Fro 3 x AP4+ /AT5+, Fro 4PA, Fro 3PA, IC, Fro Arma ligera, AE+2 Arma de asalto, AE+1, MT(D3) Arma de asalto, AE+1, MT	<i>Coraje, Salvación invulnerable, Regeneración, Blindaje reforzado. Puede ignorar obstáculos que no sean más altos que su abdomen, ni de más de 2cm de ancho. Puede equiparse con 2 de la siguiente lista (sólo la Zarpa Afilada puede elegirse dos veces): Lanzador de Bilis, Biocañón de Biotitán, Racimos de Espinas, Lanzador de Piroácido, Zarpa Afilada. Daños críticos: La unidad recibe 1 punto de daño adicional. Tira 1D6: 1: Cada unidad a 5cm o menos sufre un impacto con un 6+. 2-5: Ningún efecto adicional. 6: La unidad recibe 1 punto de daño adicional.</i>

Biotitán Hierofante	MG(6)	25cm	4+	3+	5+	0-1 x Lanzador de Bilis 0-1 x Biocañón de Biotitán 0-1 x Racimos de Espinas 0-1 x Lanzador de Piroácido 0-2 x Zarpa Afilada	60cm 45cm 45cm 15cm (15cm)	3PA, Fro 3 x AP4+/AT5+, Fro 4PA, Fro 3PA, IC, Fro Arma ligera, AE+2	Coraje, Salvación invulnerable, Regeneración, Blindaje reforzado. Puede ignorar obstáculos que no sean más altos que su abdomen, ni de más de 2cm de ancho. Puede equiparse con 2 de la siguiente lista (sólo la Zarpa Afilada puede elegirse dos veces): Lanzador de Bilis, Biocañón de Biotitán, Racimos de Espinas, Lanzador de Piroácido, Zarpa Afilada. <u>Daños críticos:</u> La unidad recibe 1 punto de daño adicional. Tira 1D6: 1: Cada unidad a 5cm o menos sufre un impacto con un 6+. 2-5: Ningún efecto adicional. 6: La unidad recibe 1 punto de daño adicional.
Dominatriz	MG(4)	20cm	4+	3+	5+	Biocañón de Biotitán Pulso de Energía 2 x Garras Masivas	45cm 60cm 45cm (peana)	3 x AP4+/AT5+, FxF 3PA, MA AA5+, MA Arma de asalto, AE+1, MT	Coraje, Salvación invulnerable, Regeneración, Blindaje reforzado, Comandante, Líder, Criatura sináptica (2). Puede ignorar obstáculos que no sean más altos que su abdomen, ni de más de 2cm de ancho. <u>Daños críticos:</u> La unidad recibe 1 punto de daño adicional. Tira 1D6: 1: Cada unidad a 5cm o menos sufre un impacto con un 6+. 2-5: Ningún efecto adicional. 6: La Dominatriz pierde las habilidades de Comandante, Líder y Criatura Sináptica (2) para el resto de la batalla.
Harridán	MG(3)	35cm	5+	5+	5+	Biocañones Harridán Garras Gigantescas	45cm (peana)	2 x AP4+/AT5+, FxF Arma de asalto, AE+1, MA	Coraje, Blindaje reforzado, Gravitatorio, Transporte (cuatro de Gárgolas) <u>Daños críticos:</u> La unidad sufre 1 punto de daño adicional.
Trigón	MG(2)	25cm	5+	4+	6+	Campo Bio-eléctrico Garras Gigantescas	(15cm) (peana)	Arma ligera Arma de asalto, AE+1, MA	Coraje, Blindaje reforzado, Tunelador. <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida.

### REGLA ESPECIAL

#### Xeno-sociología

Una invasión Tiránida se parece a una infección. Las criaturas menores están por todas partes, ya sea porque se han separado del grupo principal, o porque han sido lanzadas desde la órbita en una Espora Micética. Estas criaturas siguen instintivamente a los canalizadores de la Mente de Enjambre, que son las Criaturas Sinápticas. Las siguientes reglas sirven para representarlo:

**Progenie:** Las unidades con *Progenie (X)* se colocan aparte fuera de la mesa cuando son destruidas, en la “reserva de enjambre”. Podrán regresar al campo de batalla cuando sean *engendradas* por una formación que pueda generar un número de *puntos de engendramiento* igual al valor de progenie de la unidad (el número entre paréntesis).

**Criatura Sináptica:** Las formaciones que tengan al menos una *Criatura Sináptica (X)* podrán *engendrar*. Cada *Criatura Sináptica* genera un número de *puntos de engendramiento* igual al valor anotado entre paréntesis. Algunos Personajes pueden contar con un valor de “+X” en su habilidad de *Criatura Sináptica*, en cuyo caso deberá añadirse el valor indicado al total de la habilidad.

**Engendrar:** Después de que una formación se reagrupe, o en la Fase de Finalización después de que todas las formaciones se hayan reorganizado, cada formación Tiránida con al menos una *Criatura Sináptica* podrá *engendrar*.

Suma el valor total de *puntos de engendramiento* que pueden producir todas las *Criaturas Sinápticas* de la formación. Selecciona unidades de la “reserva de enjambre” por un valor de progenie igual o menor al número total de *puntos de engendramiento*; estas *Progenies* podrán regresar al juego. Si la formación está desmoralizada, o tiene alguna unidad enemiga a 30cm o menos, divide por dos el número de *puntos de engendramiento* que genera. Si la formación está desmoralizada y también tiene unidades enemigas a 30cm o menos, no podrá *engendrar*. Todas las unidades *engendradas* deberán situarse de forma que queden 5cm o menos de alguna unidad que ya estuviera en la formación antes de *engendrar*. Tampoco podrán situarse en zonas de control enemigas, ni en terreno intransitable. No todos los *puntos de engendramiento* deben ser usados obligatoriamente, puedes descartar algunos.

Una formación sólo podrá *engendrar* unidades como las que tenía al principio de la batalla. Por ejemplo, para *engendrar* Hormagantes, la formación debe haber tenido Hormagantes al principio de la batalla.

### REGLA ESPECIAL

#### Xeno-biología

Los Tiránidos son la raza que evoluciona más rápidamente en la galaxia conocida. Su biología les proporciona ciertas ventajas sobre el campo de batalla:

**Movilidad:** Los vehículos blindados y máquinas de guerra de los Tiránidos no deben realizar chequeos de terreno peligroso. Además, los vehículos ligeros de los Tiránidos cuentan como infantería a efectos del terreno. Las *Posiciones Fortificadas* y los elementos especiales, tales como el alambre de espino o los campos de minas, afectarán a los Tiránidos normalmente.

**Regeneración:** Las máquinas de guerra Tiránidas con *regeneración* pueden recuperar puntos de daño que hayan sufrido. Cada máquina de guerra con *regeneración* recuperará un punto de factor de daños que haya perdido anteriormente, al comienzo de la Fase de Finalización de cada turno. La *regeneración* no puede utilizarse para resucitar unidades destruidas, ni para aumentar el factor de daños de la unidad por encima de su capacidad inicial.