

The cover art depicts a massive, red, insect-like Tiranid creature with multiple limbs and a segmented body, towering over a smaller, brown-armored Imperial Guard soldier. The soldier is positioned in the lower right, looking up at the creature. The background is a hazy, yellowish-green sky. The title 'CODEx' is in blue and 'TIRÁNIDOS' is in purple, both within a yellow-bordered black box at the top. The 'WARHAMMER 40,000' logo is in the center, and 'RELOADED' is in a green box at the bottom.

**CODEx**

# TIRÁNIDOS

**WARHAMMER**

40,000

**RELOADED**



# WARHAMMER 40.000 RELOADED

## TIRÁNIDOS

*COPYRIGHT: Games Workshop, White Dwarf y Warhammer son marcas registradas propiedad de Games Workshop Ltd. Estas marcas, así como cualquier otra marca registrada o sus productos o imágenes, son usadas sin ánimo de lucro y con intención meramente divulgativa.*

Bienvenidos una vez más a otro suplemento de Warhammer 40.000 Reloaded, una actualización de las reglas de segunda edición. En este documento se presenta la revisión de los Tiránidos. Se ha tratado de mantener el espíritu de los tiránidos en la segunda edición, después de un intento desafortunado de hacer criaturas altamente mutables.

Se incluyen nuevos biomorfos, poderes psíquicos y los tres nuevos tipos de tropa (Mantifexes, Guardia tiránida y Genestealer Alpha), una nueva lista de ejército, nuevas armas y dos “Personajes especiales” para utilizar en tus partidas. Necesitas un ejemplar del Codex: Tiránidos (Segunda edición) para utilizar este suplemento, donde encontrarás la sección de fuerzas tiránidas, las misiones, eventos tiránidos y demás. Las fuerzas del Culto Genestealer no han sido incluidas, puesto que aparecerán en un suplemento posterior. ¡Paciencia!

**Yibrael, 2009**



*Más allá de la galaxia humana, más allá del alcance de las naves espaciales humanas y de la astrotelepatía, existe un vacío inexplicable de espacio intergaláctico. Es un reino en el que pocos hombres se han aventurado y del que ninguno ha regresado nunca. Es la gigantesca barrera que divide galaxia y galaxia.*

*Pero ese espacio no está vacío. Por él se mueve una inteligencia, una gigantesca criatura que está formada por incontables billones de criaturas, una mente que es muchas mentes interconectadas. Esa entidad, esa raza, es la Mente Enjambre Tiránida, y ha llegado desde una galaxia inimaginablemente distante. Ahora, sus fuerzas de avanzadilla han llegado al Imperio, y el destino de la humanidad y de cualquier otro ser viviente en la galaxia cuelga de la balanza.*

*Los Tiránidos han viajado hasta el Imperio en forma de flota enjambre consistente en una gran masa oscura de muchos millones de naves individuales. Cada nave espacial es un ser viviente gigantesco, una criatura formada de tejido orgánico por medio de sofisticadas manipulaciones genéticas. El viaje a través del vacío ha llevado eones y durante ese tiempo los Tiránidos han dormido, en estado de hibernación. A medida que la flota enjambre se acercaba al Imperio las naves espaciales despertaban del sueño y sus habitantes lentamente empezaron a descongelarse. De todos modos, la flota enjambre es tan grande que su estela todavía avanza a través del borde exterior de la galaxia. El eterno y lento proceso de pensamiento de la mente enjambre están tomando ritmo a medida que más Tiránidos despiertan y reclaman el antiguo propósito de su raza.*

*La mente enjambre Tiránida está hambrienta de material genético fresco, reservas de genes que puedan ser usadas para crear nuevas criaturas bio-construidas y máquinas orgánicas. Su propia galaxia está agotada, sus criaturas hace mucho fueron absorbidas por la mente enjambre, su carne transformada para realizar funciones de máquinas o descartada como inútil. El Imperio, con sus incontables billones de humanos y otras criaturas incontables ofrece a los Tiránidos una casi inagotable reserva de carne y genes con los que revigorizarán a la mente enjambre y le permitirán encarnarse en nuevas formas.*

*La Humanidad será asimilada, rota en cadenas de ADN para usarlas en la creación de una nueva generación de biotecnología. Será la muerte de la raza humana, pero morir no es más, para la mente enjambre Tiránida, que la extracción de un mineral precioso o la recolección de un campo de trigo. Porque los Tiránidos no tienen sentimiento de lástima o compasión. Están tan completamente más allá de la comprensión humana como los humanos superan la suya.*

*Donde un hombre ve vida, la mente enjambre solo ve algo para ser consumido. Tal y como ha sido el destino de miles de galaxias, de millones de especies inteligentes, desde tiempo inmemorial.*

### **Flota Enjambre Behemoth 745.M41**

*El primer contacto que tuvo la humanidad con la amenaza alienígena de los Tiránidos fue en el poco conocido destacamento Imperial en el sistema Tirán en los límites surorientales de la galaxia. El planeta Tirán era una estación de paso de los Adeptus Mechanicus, utilizada base para las misiones de exploración en los desconocidos sectores limítrofes. Debido a su aislamiento la base estaba muy bien protegida a pesar de su reducido tamaño e incluso contaba con un Astrópata en comunicación directa con la Tierra, a más de 60.000 años luz.*

*Los primeros informes inquietantes de Tirán hablaban de un puñado de mundos arrasados en el mismo borde del espacio intergaláctico. En exploraciones previas aquellos planetas habían sido catalogados como poblados, pero las misiones más recientes los catalogaban como rocas desnudas e inhóspitas. Al principio no se sospechó nada grave: muchas de las exploraciones anteriores habían tenido lugar cientos, o miles, de años atrás, y los errores no eran infrecuentes. A medida que el tiempo fue pasando, los Tecnomagos se encontraron con que mundos que habían sido conocidos por tener unos ecosistemas florecientes habían sido convertidos en planetoides asolados. Los equipos de investigación no pudieron encontrar una causa para el fenómeno, y los informes que se enviaron al General Explorator recibieron poca atención. Los planetas en cuestión no albergaban formas de vida pensantes, y además estaban a miles de años luz de las colonias humanas más cercanas. En una galaxia de billones de mundos abundaban tales misterios naturales, por lo que durante bastante tiempo la información languideció en los cientos de miles de bancos de datos que forman el Administratum de la Tierra.*

*Como la avanzadilla de Tirán continuaba enviando diligentemente informes sobre mundos muertos, la creciente evidencia de que algo ocurría atrajo la atención de una organización que aborrece los misterios y los fenómenos inexplicados: la Inquisición. El Inquisidor Kryptman, muy respetado por sus agudas condenas en la Herejía Macariana, comenzó a realizar preguntas sobre lo que estaba ocurriendo en el lejano borde sureste de la Galaxia. Los Adeptos de la oficina del Explorator pudieron contarle poco, pero tan pronto como el Inquisidor Kryptman reunió y analizó los informes sobre mundos extintos se hizo patente que el fenómeno exhibía una pauta distintiva, que se estaba incrustando más y más en los sectores exteriores de la galaxia.*

*El Inquisidor presentó sus conclusiones al concilio de la Inquisición y recibió una dispensa para comandar una nave para viajar a los bordes surorientales del Imperio y recopilar más datos. Pero mientras el transporte del Inquisidor cruzaba la Disformidad, Tirán fue atacado.*

## **EL ASALTO A TIRÁN**

*La Base Tirán Primus se encontraba en medio de los grandes océanos de Tirán, enclavada en una isla que era la punta de una gran cadena de antiguos volcanes. Los océanos de Tirán cubrían el 80% de la superficie planetaria y eran el hogar de una floreciente fauna marina que iba desde pequeños e inocuos pececillos hasta los peligrosos krakens de 200 metros. La propia base estaba fortificada para resistir violentas tormentas y las "atenciones" de las formas de vida marinas más violentas. Tirán Primus también contaba con cuatro gigantescos láseres de defensa planetaria montados en monstruosos silos blindados, para repeler cualquier nave alienígena o cualquier cosa que saliese de las profundidades abisales del océano.*

*Más de cuatrocientos hombres mantenían operativa la base. Escribas del Administratum, Genetors de los Adeptus Mechanicus, Ingenieros, Lexmecánicos, los Servitores y el Astrópata. Todos ellos estaban bajo las órdenes del Magos Varnak, un miembro de la casta gobernante del Culto Mechanicus. Las naves de exploración pasaban por el sistema Tirán para reabastecerse o entregar informes de sus viajes cada tres o seis meses. La última nave en partir había sido la Investigación, destinada a explorar en profundidad los mundos del Borde Oriental ya que Varnak temía que allí se producirían más casos de mundos extintos.*

*Alrededor de un mes después de la marcha de la Investigación Tirán Primus detectó una nube de casi mil objetos no identificados entrando en el sistema solar de Tirán. Después de que las sondas informasen de que la nube no estaba formada ni por naves ni por escoria galáctica, el Magos Varnak pilotó personalmente una de las pequeñas naves de reconocimiento para realizar una investigación a fondo. Cuando se acercó, la nave fue atacada por un objeto no identificado casi inmediatamente. El Magos Varnak resultó herido, y muchos tripulantes murieron. La nave resultó tan seriamente dañada que apenas resistió el regreso a Tirán. Mientras Varnak se recuperaba, ordenó que la base fuese puesta en alerta máxima y equipó a los Servitores que servirían como primera línea de defensa en caso de invasión.*

*Una semana después comenzaron los primeros ataques a la base. Los cielos azotados por las tormentas de Tirán fueron iluminados una y otra vez por las ráfagas de los láseres de defensa planetaria que intentaban repeler a los agresores.*

*Rayos de energía láser capaces de fundir bloques enteros de edificios eran lanzados al espacio mientras los proyectiles lanzados por el enemigo comenzaban a caer sobre la base. El Silo 2 fue derrumbado y destruido, pero los cánticos y ceremonias de los Tecno-sacerdotes lo mantuvieron operativo.*

*La desigual batalla se libró durante una o dos horas mientras las dotaciones artilleras disparaban contra los cientos de objetivos de sus radares. Entonces, sorpresivamente, el enemigo se retiró. Varnak envió sus restantes tres naves en persecución, para aumentar la destrucción causada por los láseres planetarios y confirmar las primeras observaciones de Varnak de los atacantes. Los objetos parecían ser criaturas alienígenas, organismos bastante blindados con gruesos caparazones que parecían estar completamente aclimatados a la vida en el vacío estelar.*

*Las naves fueron rápidamente desarboladas o destruidas por las bio-naves, y el Magos Varnak fue informado de que las defensas de Tirán habían destruido o dañado seriamente apenas una docena de naves de una flota de casi mil. La conclusión de que los atacantes volverían con ánimos renovados era evidente, por lo que la base de Tirán estaba condenada. La huida era imposible, ahora que por su imprudencia todas las naves a su mando estaban fuera de combate. Todo lo que quedaba era avisar al Imperio antes de vender sus vidas tan caras como fuese posible.*

*Pero el Astrópata no podía enviar mensajes. Las interrupciones causadas en la Disformidad por la llegada de las criaturas hacían imposible el uso de la astrotelepatía. La Disformidad se normalizaría en algunas horas o pocos días, pero por el momento Tirán estaba completamente aislado. Para preservar los conocimientos que tenían Varnak ordenó que se crease un códex con los datos que se tenían de los invasores. Este códex se utilizaría para registrar el destino de la base, antes de que fuese sellado y a una señal de Varnak enviado a 3000 metros de la superficie del planeta, hacia una cámara en el corazón más recóndito de Tirán Primus. Mientras este códex comenzaba a prepararse, los alienígenas se pusieron en posición de combate una vez más.*

*Cuando llegaron a distancia de láser, los invasores lanzaron miles de cápsulas hacia el planeta. Cayeron hacia Tirán en densas oleadas sin destruirse ni dispersarse cuando entraron en la atmósfera. Aunque los láseres destruyeron todas las que llevaban rumbo de colisión con la base, muchísimas más cayeron en el océano de alrededor. Entrar en el mar era la muerte casi segura para cualquier humano, pero los alienígenas continuaban acercándose según los radares. Los mares se agitaban y hervían mientras más y más criaturas salían de las cápsulas y se abrían sangriento camino a través de los depredadores marinos hacia la base.*

*Los láseres de defensa continuaron disparando contra las bio-naves en respuesta al bombardeo. Varias de las criaturas-nave entraron en la atmósfera envueltas en llamas para no volver a remontar el vuelo, pero el ataque continuó. Siseantes ácidos penetraron el blindaje de los silos y uno por uno los láseres de defensa fueron silenciados. El Magos Varnak contemplaba el avance de los alienígenas a través de las pantallas de la sacristía. Las criaturas caminaban erguidas y tenían seis miembros, con garras y colmillos demoníacos. El fuego defensivo de los láseres de los Servitores arrancaba trozos de sus duros caparazones como si fuesen de piedra.*

*Los alienígenas atacaron primero el puerto sur, y se abrieron paso a través de los campos eléctricos y los cierres de plastiblindaje como si fuesen papel y cristal. Los Servitores que defendían el puerto usaron sus lanzallamas y los primeros atacantes cayeron ante ellos. Pero otros seres gigantescos con brazos en forma de masivas guadañas salieron de los mares para asaltar la base, y el Magos Varnak tembló de horror cuando, ignorando los láseres y las llamas, se lanzaron contra las líneas de defensa llevando la muerte y el caos a los humanos.*

*En un instante el enemigo había penetrado en el puerto y se estaba extendiendo por la base, destrozando todo lo que encontraba. Los dedos del Magos Varnak jugueteaban sobre el interruptor que enviaría el códex de datos hacia su blindada cámara en lo más profundo de la base. Cada instante que retrasase su decisión podía aportar más datos vitales sobre el enemigo que los asolaba, pero también servía para acercar a los alienígenas más y más hacia la sacristía. Criaturas más pequeñas y escurridizas aparecieron entre los atacantes y comenzaron a tejer redes constrictoras sobre los Servitores y los Tecno-sacerdotes que luchaban en los corredores. Varnak miró al Astrópata de la estación y supieron que no podían permitirse ser capturados vivos por esta raza aterradora y desconocida. Varnak pulsó el botón, envió el códex a la seguridad de su escondite y ordenó la autodestrucción de la base. Mientras completaba sus oraciones las puertas de la sacristía se abombaron y chirriaron ante el envite de los enemigos. Con unos segundos de antelación, el Magos Varnak activó la sagrada runa de la terminación que estaba sobre el altar.*

*La Tierra recibió un mensaje final de Tirán. En las alas de la muerte llegó una profecía de perdición y una imagen mental de los cielos de Tirán volviéndose negros por la nube de enemigos. Del mundo muerto los invasores recibieron al fin su nombre - Tiránidos.*

## DE THANDROS A MACRAGGE

*El Inquisidor Kryptman recibió la noticia del último mensaje enviado desde Tirán meses después del ataque. Cuando su nave llegó al sistema Tirán había pasado casi un año y no pudo reconocer el mundo seco y muerto que se encontró. Tras una larga búsqueda Kryptman desenterró los códex de datos de Varnak y comprendió todo el horror de la amenaza alienígena que se cernía sobre el Imperio. Cuando el Inquisidor abandonaba el sistema se encontró con la estructura vacía y quemada por el ácido de la Investigación, dada por perdida meses atrás. La nave parecía haber sido seriamente dañada y luego abordada: toda la tripulación había desaparecido y la nave era poco más que un cascarón congelado. Claramente aquello era obra del mismo enemigo; Kryptman incluso sospechó que los alienígenas habían llegado al sistema Tirán siguiendo el rastro de la Investigación a través de la disformidad.*

*Kryptman ordenó a su Astrópata que enviase un mensaje prioritario de advertencia al Imperio, pero las turbulencias en la disformidad aún eran demasiado fuertes por el paso de la masiva flota alienígena. Incluso la matriz potenciadora telepática del cercano Thandros estaba obscurecida. Desesperado, Kryptman se dirigió hacia Thandros para intentar restablecer las comunicaciones por lo menos allí. Pero los Tiránidos habían atacado el sistema y se habían ido ya mucho antes de que llegase el Inquisidor. Thandros no estaba tan bien protegido como Tirán. Los mineros que vivían en los túneles de Thandros II y III no pudieron esconderse o escapar al espacio. La matriz telepática que orbitaba alrededor de Thandros I fue encontrada con los cargadores de munición de sus torretas vacíos y los cristales de energía láser agotados, tras lo cual había sido asaltada y arrasada. Sin embargo los Adeptus Telepatia que servían en la base fueron incapaces de enviar mensajes sobre su situación al Imperio, una vez más por culpa de la gran disrupción en la disformidad causada por la llegada de la flota alienígena y el bloqueo psíquico de los Tiránidos. El sistema Thandros había luchado y muerto solo.*

*Kryptman arregló como pudo la matriz para conseguir enviar al Imperio el mensaje de advertencia que tanta falta hacía, ante su ignorancia de la amenaza alienígena. El Astrópata, con los ojos enrojecidos por los días de concentración necesarios para enviar el códex de Varnak y los informes de Kryptman, dio instrucciones al Inquisidor para que viajase al planeta Macragge en Ultramar, el imperio del Capítulo de los Ultramarines de los Adeptus Astartes. Allí ayudaría al Maestro del Capítulo a localizar y eliminar la flota Tiránida. Como dictaba la tradición Imperial la flota enjambre de los Tiránidos había recibido un nombre clave antiguo y olvidado, sacado de las leyendas: Behemoth.*

*El Navegador de la nave de Kryptman se esforzó por seguir la luz del Astronomicón a través de las cambiantes energías de la disformidad mientras la nave viajaba a través de las mareas y los escollos de semejante entorno caprichoso. En ocasiones la estela dejada por la flota alienígena amenazaba con tragarse a la pequeña nave para siempre pero el Navegador se las arregló para esquivar los remolinos con pericia consumada, haciendo que sus motores dejaran un rastro en forma de lágrima a través de la disformidad como el aceite sobre el agua.*

*En el sistema Macragge una docena de naves de guerra ya orbitaban a la espera de órdenes, y cada día llegaban varias más. Ominosos cruceros de combate de los Marines Espaciales colgaban sobre Macragge como gigantescos monolitos azules con su superficie abarrotada de tubos de lanzamiento, bahías de carga y torretas de bombardeo pesado. Estos leviatanes empequeñecían incluso a los rápidos cruceros de ataque que estaban llegando desde los puestos de avanzadilla más alejados del Imperio. Las fortalezas orbitales y los monitores de defensa rodeaban Macragge con un anillo de potencia de fuego desmesurada. El Inquisidor Kryptman se encontró con Marneus Calgar, Maestro de los Ultramarines, bajo el pórtico de su palacio de brillante mármol blanco en lo alto de las montañas que rodeaban el Mar de Hera. Calgar era un gigante incluso entre los genéticamente alterados Marines. Nada escapaba a sus penetrantes ojos azules e incluso los terribles descubrimientos de Kryptman no lograron alterar su tranquila apariencia ni su confianza.*

*Los Ultramarines se estaban preparando para una guerra total contra los Tiránidos. El Emperador había enviado una flota de combate del Segmentum Tempestus desde los puertos orbitales de Bakka. Calgar creía que Macragge era el sistema más directamente amenazado por el avance de la flota Behemoth. El propio Macragge, normalmente bien protegido, estaba siendo fortificado como nunca se había visto y los Marines y las fuerzas de defensa planetaria lo defenderían tenazmente hasta que las flotas combinadas del Imperio y Ultramar pudiesen dar buena cuenta de la amenaza Tiránida.*

*Un mes después los alienígenas llegaron a Macragge, su flota de casi un millar de naves rechazando sin esfuerzo los ataques de los cruceros Imperiales mientras continuaban su avance. Sin haber recibido aún señales de la flota que debía llegar desde Bakka, Calgar se vio obligado a emplear su propia flota de Ultramar en un plan arriesgado. Abandonando Macragge y retirándose a la periferia del sistema Calgar atrajo a los Tiránidos hacia la mayor presa del sistema, el planeta principal, el cual rodearon y asaltaron. La flota de Ultramar atacó entonces mientras la flota Behemoth estaba dispersa y era vulnerable a un ataque desde el espacio.*

*Logró abrir un sangriento camino entre el bloqueo alienígena mientras Calgar intentaba volver a Macragge cruzando el denso fuego artillero de sus grandes cañones orbitales.*

*En lo más álgido de la batalla los cazas de Ultramar desbarbolaron una de las naves más grandes de la flota Behemoth, y toda la flota enjambre alienígena pareció perder su cohesión. Los ataques Tiránidos se volvieron cada vez más descoordinados y la flota de Calgar llenó la atmósfera de bio-naves destruidas. Mientras la batalla aún continuaba los Tiránidos pudieron soltar miles de esporas sobre las fortalezas polares del norte y sur del planeta, que eran las llaves de la defensa global de Macragge. Cada espora que caía a tierra se abría y revelaba una criatura Tiránida, por lo que pronto miles de ellas infestaron las planicies heladas que rodeaban las fortalezas.*

*En el espacio la castigada flota Behemoth comenzó la retirada, y desesperado por evitar su huida, Calgar ordenó a sus naves que la persiguieran. Aunque Marneus temía por sus fortalezas polares sabía que estaban bien defendidas por los Marines de la 1ª Compañía apoyados por auxiliares y Titanes de la Legión Praetor. La mayoría de la 1ª Compañía estaba formada por escuadras de Exterminadores que contaban con varios Dreadnoughts y la mejor selección de armas personales del Imperio. Dejando el destino de Macragge en manos de estos duros guerreros veteranos, Calgar persiguió a la flota enjambre.*

*Las oleadas de Tiránidos en Macragge surgieron de entre el hielo para asaltar las fortalezas polares. Bestias llenas de colmillos y garras surgieron de las llanuras castigadas por los láseres, su mero número haciendo que los individuos se transformasen en una sola masa compacta caparazones quitinosos y extremidades afiladas. Otros eran transportados por las frías corrientes del viento por sus correosas alas mientras arrojaban fuego líquido sobre los defensores. El ensordecedor tableteo de los bolters y los secos estampidos de la artillería apagaban los bestiales aullidos cargados de odio de los Tiránidos, que seguían avanzando con implacable ferocidad. Los veteranos Marines de la 1ª Compañía lideraron a la infantería ligera de los Auxiliares en la defensa de la fortaleza, manteniendo cada palmo de muro y trinchera hasta el último momento posible antes de ser superados por la marea alienígena. Lentamente los humanos fueron empujados hacia el interior de la fortificación haciendo pagar a los Tiránidos con sangre... o ácido... cada palmo que conquistaban. Los Titanes de la Legión Praetor se movían por las planicies de hielo abriendo amplias brechas en medio de la masa atacante con sus armas de plasma.*

*Las naves de los Ultramarines que Calgar había dejado en órbita cuando se fue lanzaban rayos de incandescente fuego y megatonnes de explosivo sobre las cabezas de los alienígenas, pero aún así seguían avanzando.*

*La ferocidad del enjambre era increíble. En la fortaleza del polo norte asaltaron los muros utilizando los cuerpos de sus caídos como cobertura y rampa. Algunos Titanes fueron derribados y despedazados por la simple fuerza del número, como animales sorprendidos y superados por un furioso enjambre de hormigas. Los cañones de las armas se recalentaban y encasquillaban pese al frío polar, mientras la munición llegaba a niveles preocupantes a pesar de que los arsenales contenían suficiente para meses de asedio. La nieve se volvía de un color púrpura enfermizo por los ícores y jugos de los alienígenas muertos.*

*Cuando la lucha se convirtió en una desesperada batalla cuerpo a cuerpo aparecieron los gigantes de cuatro brazos en forma de monstruosas cuchillas, que se abrieron paso a través de las líneas de los defensores como arietes vivientes, derribando metal y cemento como si no hubiese nada en su camino. Incluso los Exterminadores no podían hacer frente a los Tiránidos en una lucha cuerpo a cuerpo. Seis miembros provistos de afiladas garras, blindados con una gruesa capa quitinosa, de movimientos rápidos y saltos prodigiosos que los llevaban al combate en un abrir y cerrar de ojos, sus armas corporales atravesando ceramita y adamantium con horrible facilidad. Los Ultramarines tenían que confiar en la fuerte potencia de fuego a corta distancia de sus bolters de asalto, lanzallamas y cañones de asalto para derribar a sus enemigos.*

*En la fortaleza del sur pequeñas criaturas escurridizas penetraron en los laberínticos corredores de los subterráneos de la ciudadela a través de un supuestamente inaccesible sistema de alcantarillado. Los horrores con garras de mantis asesinaron a docenas de tropas auxiliares en los oscuros corredores antes de ser cazados uno a uno por los Exterminadores. Algunos hombres enloquecían de miedo o se quedaban reducidos a montones de carne temblorosa por el miedo mientras los Tiránidos penetraban en los perímetros una y otra vez. Con cada ruptura la guarnición de Ultramar debía retirarse a una nueva línea de defensa. Los Ultramarines estaban siendo empujados paso a paso hacia el interior por la marea de máquinas de matar orgánicas a las que se enfrentaban.*

*En el espacio Calgar perseguía a la flota enjambre hacia el mundo de Circe, en los bordes del sistema Macragge. La providencial llegada de la flota Tempestus desde Bakka selló finalmente el destino de la flota Behemoth, cogida en el fuego cruzado de ambas fuerzas Imperiales. Aún así fue necesaria una furiosa lucha para destrozarse las bio-naves restantes, y hubo una gran pérdida de vidas humanas y material.*

*La flota Tempestus de más de doscientas naves de guerra, entre las que se contaba el inmenso acorazado clase Emperador Dominus Astra, fue barrida casi por completo en las cercanías de Circe. La batalla sólo se decantó claramente a favor de los Imperiales por el heroico sacrificio del Dominus Astra, que aguantó el fuego enemigo para introducirse en medio de la flota enjambre y hacer estallar sus reactores de disformidad. Los Tiránidos fueron destruidos por un torbellino incontrolado de disformidad que también se llevó los restos del Dominus Astra para siempre. Las naves supervivientes de Calgar se reunieron junto a las de la flota Tempestus y rápidamente regresaron a Macragge para ayudar a las asediadas guarniciones polares.*

*Los restos de los defensores de Ultramar habían sido empujados hacia lo más profundo de los subterráneos por las incesantes oleadas de Tiránidos. Elementos supervivientes de la 1ª Compañía de Ultramarines aún combatían entre las cámaras de refrigeración y los alimentadores de los silos de los grandes láseres de defensa planetaria en la ciudadela norte, pero se perdió todo contacto con ellos después de que los Tiránidos superasen completamente las defensas de la superficie. En la fortaleza del sur el resto de los destacamentos de la 1ª Compañía habían sido completamente aniquilados cuando intentaron un contraataque para liberar un importante bastión tomado por los alienígenas. Pequeños focos de resistencia aún se dejaban sentir en algunos búnkers de la superficie. Calgar, presintiendo que la situación se había vuelto crítica, envió a las 3ª y 7ª Compañías de Ultramarines como vanguardia a bordo de los veloces cruceros de ataque mientras el resto de su dañada flota continuaba su renqueante y lento avance.*

*Cuando los ágiles cruceros planearon sobre la atmósfera de Macragge, los Marines Espaciales de las 3ª y 7ª Compañías fueron lanzados en cápsulas de desembarco sobre los polos mientras sus unidades de apoyo las seguían a bordo de cañoneras. Abajo les esperaban increíbles escenas de carnicería. Pilas de restos mutilados de Tiránidos y equipo militar destruido se extendían hasta donde alcanzaba la vista por las planicies heladas. Inmensos cráteres humeantes de vapor perlaban la superficie de los polos donde los reactores de plasma de los Titanes se habían fundido y el hedor de la muerte lo llenaba todo.*

*La 7ª Compañía, desplegada en la fortaleza sur, aterrizó sin encontrar resistencia y rápidamente entró en contacto con los supervivientes de las guarniciones de la superficie. Juntos fueron avanzando por los niveles subterráneos que habían sido conquistados para ir limpiándolos metódicamente. Sólo quedaban un puñado de Tiránidos para oponérseles pero todos ellos se defendieron con ferocidad maníaca.*



*Los primeros avances fueron sangrientos, con los escuadrones de avanzadilla siendo hostigados continuamente por alienígenas solitarios o en pequeños grupos que se cobraban un caro peaje. Pero los ataques de los Tiránidos carecían de estrategia o coordinación y muchas de las criaturas cayeron bajo el fuego de los bolters cuando eran cogidas por sorpresa.*

*En el norte la 3ª Compañía fue atacada tan pronto como tocó tierra. Cientos de criaturas emergieron de oscuras bocas de túneles, de los búnkers derruidos o de los cráteres humeantes para asaltar a los Marines Espaciales, amenazando con arrasar la zona de desembarco antes de poder asegurar el perímetro. Sólo el denso fuego defensivo de algunas Compañías de Devastadores pudo mantener a raya la marea alienígena lo suficiente como para dar tiempo a las Cañoneras Thunderhawk a llegar para limpiar la zona de enemigos. El Capitán Fabian esperó prudentemente la llegada de sus tres Dreadnoughts antes de adentrarse en la propia fortaleza para buscar supervivientes.*

*Los oscuros y opresivos pasadizos bajo la fortaleza norte ya habían sido ligeramente mutados por la presencia alienígena. Sustancias mucosas goteaban de techos y paredes y una continua sensación de humedad llenaba el aire. Rugidos y chillidos de alienígenas levantaban ecos en cada esquina a través de los túneles. Lentamente avanzaron los Marines, la oscuridad retrocediendo a regañadientes ante la luz de las linternas de sus trajes. Los corredores estaban llenos de cuerpos de Tiránidos y Marines de Ultramar, e incluso los bio-escáners eran incapaces de detectar a las pequeñas criaturas que estaban emboscadas entre los cadáveres. Tales atacantes solitarios causaban grandes daños en cuerpo a cuerpo, cayendo sobre los escuadrones con sangrienta furia antes de poder ser eliminados.*

*Las escuadras de avanzadilla comenzaron a usar sus lanzallamas para ir limpiando las secciones de pasillo ante ellas. Incluso envueltas en llamas, las criaturas saltaban contra sus enemigos con las garras extendidas para desgarrar y matar.*

*Dos escuadras enteras de Marines Espaciales fueron eliminadas en un cruce de pasillos por el furioso ataque relámpago de una docena de Tiránidos. Sólo la presencia de un Dreadnought evitó que las criaturas avanzasen contra las desprevenidas escuadras que venían detrás, aunque perdió uno de sus brazos antes de eliminar a los últimos alienígenas con su cañón de asalto.*

*Cuando la Compañía entró en una gran cámara que se encontraba bajo el Silo 8 fue asaltada desde todos lados por una pesadillesca horda de seres salidos de las sombras.*

*Una salva de obscenos proyectiles cayó sobre los Marines, quemando sus armaduras y rociándolos con mucosidades corrosivas. Las espadas sierras se enfrentaban contra las grandes garras mientras los bolters entonaban su catecismo de muerte. Un poderoso líder Tiránido, grande como un Sentinel, cayó sobre la línea defensiva de los Ultramarines como un león en medio de una manada de cebras. Tras matar a tres Marines con un sólo barrido de su brazo-cuchilla, recibió la carga de un Dreadnought.*

*Comenzó entonces una titánica lucha a muerte entre el monstruo y la máquina. El Dreadnought retrocedió ante un poderoso golpe, y las chispas saltaron cuando la garra de combate de la máquina atacó el caparazón de la bestia. Goteando apestoso ícor de sus heridas la criatura alzó uno de sus brazos-cuchilla y tajó limpiamente una de las piernas del Dreadnought, haciéndolo caer. La bestia aulló triunfalmente y alzó de nuevo sus extremidades para dar el golpe mortal. Entonces el Capitán Fabian se adelantó, uniéndose al combate. La espada de energía se enfrentó a las armas óseas de la obscenidad galáctica con una descarga de energía. El comandante Tiránido lanzó un rápido golpe contra la cabeza de Fabian mientras reculaba por la descarga del ataque inicial, pero el Capitán saltó hacia un lado, con tan mala suerte que su espada de energía se clavó en el suelo de plasticemento. En la fracción de segundo que la bestia necesitó para recuperarse y avanzar de nuevo hacia él, Fabian desenfundó su pistola de plasma y comenzó a disparar sin control contra el engendro. El Tiránido reculó finalmente con un agónico chillido tras lo que cayó al suelo para no volver a moverse.*

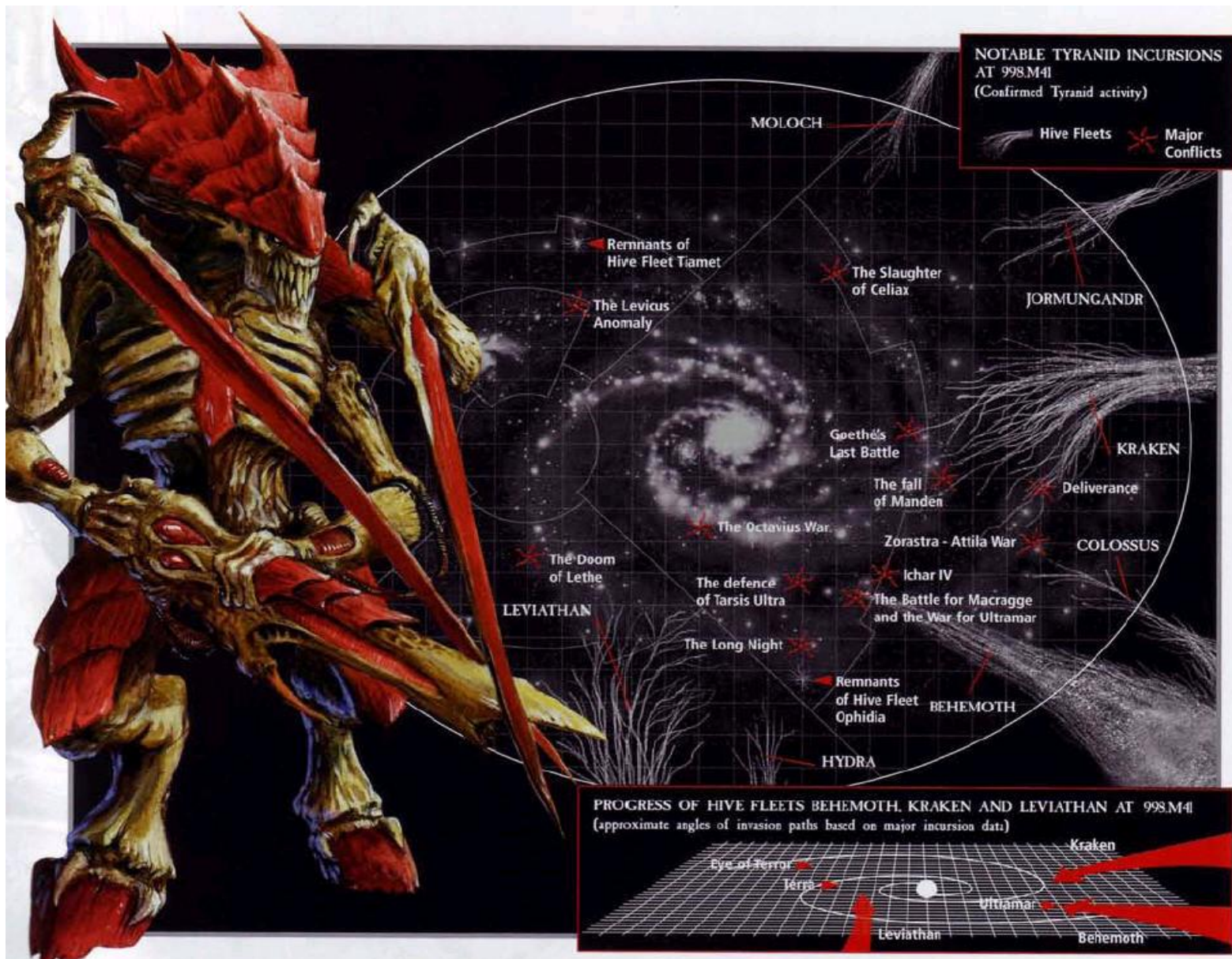
*A su alrededor los Ultramarines estaban a punto de ser superados, con su foco de resistencia alrededor del Bibliotecario que con sus ataques psíquicos evitaba una carnicería mayor. Pero cuando el comandante Tiránido cayó muchos de sus sirvientes tuvieron un instante de confusión y duda, en el cual fueron eliminados por decenas. Los que continuaban luchando fueron eliminados por un nutrido fuego de los Marines que en aquellos momentos de confusión barrió también a sus propias tropas. Al final de la lucha apenas una cuarta parte de la Compañía había sobrevivido y los tres Dreadnoughts estaban dañados. El Capitán Fabian ordenó secamente a sus hombres restantes que continuasen la caza y la búsqueda de supervivientes.*

Una vez más la diezmada Compañía se abrió paso con sus lanzallamas y finalmente llegó al penitencionario del nivel más inferior, donde los restos de la 1ª Compañía habían ofrecido su última resistencia. Los cuerpos de los Tiránidos estaban apilados alrededor de las puertas y en el interior de la sala un círculo de Exterminadores yacía en el suelo donde habían luchado espalda con espalda. Todos estaban muertos. La 1ª Compañía de Ultramarines había sido exterminada hasta su último hombre, un duro golpe del que el Capítulo aún tiene que recuperarse.

La Flota Enjambre Behemoth había sido detenida, pero sólo a un alto coste para el Imperio de la Humanidad. Tras la Primera Guerra Tiránida hubo poco que el Imperio pudiese hacer para devolver el ataque a su enemigo. Behemoth había llegado desde un cuadrante inexplorado y había desaparecido por completo tras la Batalla de Macragge. La estela de los restos de la flota enjambre llevaban hacia el vacío espacio intergaláctico. Los Tecno-Magos de Marte pasaron muchos años clasificando los artefactos y cuerpos de los alienígenas recuperados en Macragge, pero aún así pudieron deducir poco.

Los hechos obvios eran que los Tiránidos, como los Eldar, empleaban alguna forma de bio-tecnología para crear armas orgánicas (aunque en el caso de los alienígenas se limitaban a armas de corto alcance o de cuerpo a cuerpo). Los propios Tiránidos formaban una raza increíblemente diversa, mucho más que los Orkos, Gretchins y Snotlings que infestan la Galaxia.

El único descubrimiento de importancia fue que los Tiránidos empleaban Genestealers como tropas de choque. Hasta entonces estas criaturas habían sido clasificadas como autóctonas de las lunas de Ymgarl, desde donde se extendían por el espacio a bordo de naves de carga. Su presencia en las hordas alienígenas era la prueba de que esta teoría era un error. Las muestras genéticas indicaban que eran criaturas Tiránidas, por lo que su existencia en el noroeste de la Galaxia era preocupante. El Capítulo de las Salamandras llevó a cabo una campaña de genocidio en las lunas de Ymgarl y los Inquisidores aumentaron su búsqueda de infestaciones de Genestealers, pero poco más se pudo hacer.



## **Flota Enjambre Kraken 992.M41**

*Pasaron dos siglos y medio sin tener ningún avistamiento o noticia de posteriores incursiones de los Tiránidos. Algunos miembros del Adeptus Administratum de la Tierra comenzaron a cuestionar la necesidad de mantener unas fuerzas armadas tan numerosas en el sureste de la Galaxia para resistir una amenaza Tiránida inexistente. Argumentaban que la Flota Enjambre Behemoth representaba el total de la raza alienígena, y que había sido exterminada en Macragge. Cuando una serie de mundos habitados a lo largo de la frontera sureste comenzaron a sufrir una plaga de disturbios, terrorismo, sabotajes y en algunos casos rebeliones abiertas, los mismos Adeptus dijeron que la gente se había hartado de vivir en medio de campamentos militares inútiles, por lo que habían decidido exteriorizar su descontento.*

*La Inquisición sospechó una trama en todas aquellas acciones extraordinarias, y rápidamente se movió para 'investigar' los casos de disidencia en busca de trazas de influencia herética. Pronto se estableció claramente que los levantiscos oficiales del Administratum provenían todos del sureste galáctico o tenían fuertes intereses o lazos de unión con la zona. No se encontró ningún otro nexo común, y muchos de los supuestos traidores ni siquiera se habían visto personalmente nunca.*

*Se destinaron Inquisidores desde la Fortaleza de Talasa Prime para investigar a fondo las rebeliones del Segmentum Ultima. Mientras tanto, la Inquisición instigó una terrorífica purga por todo el Imperio y particularmente en la Tierra, encarcelando a cualquiera de los altos cargos que hubiesen tenido algún contacto con la Frontera Oriental. Decenas de miles de personas fueron detenidas por los Adeptus Arbites para pasar el resto de sus días languideciendo en colonias penales mientras continuaban las investigaciones.*

### **ICHAR IV**

*El primer motivo serio de preocupación para el Imperio fue la rebelión del mundo industrial de Ichar IV. El sistema Ichar es vital para el Imperio. Sus gigantescas factorías y productivas refinerías constituyen la arteria principal de uno de los sectores menos poblados de todo el Segmentum Ultima. Miles de naves transportando metal y mico-proteínas pasan por los inmensos puertos orbitales de Ichar cada mes.*

*La rebelión había sido rápida y sangrienta. Años antes, un grupo religioso fundamentalista llamado la Hermandad había calado en las mentes y corazones de los empobrecidos trabajadores.*

*Sus prédicas sobre el regreso del Emperador prometían tiempos mejores por venir y un lugar en el paraíso a su lado, el tipo de consuelo espiritual que buscan los que en vida no tienen poder ni privilegios.*

*La Hermandad fundó misiones y capillas de acogida que pronto se convirtieron en una visión habitual en los distritos más pobres, llegando a ser legendarias sus obras de caridad. La Eclesiarquía había espiado cuidadosamente a la Hermandad en busca de signos de iconoclastia o herejía, pero no se encontró nada, si se cree en los informes, que no fuese loable fe en el Emperador. Llegado el día se concedió permiso a la Hermandad para construir una catedral en Lomas, la ciudad más grande de Ichar IV.*

*Los problemas comenzaron poco después de terminada la catedral. La Hermandad se negó a pagar sus cuotas al Gobernador Planetario y rechazó que sus miembros fuesen reclutados para la Fuerza de Defensa Planetaria. Los predicadores de la Hermandad enfervorizaban a la multitud con predicciones del regreso inminente del Emperador. Milicias vigilantes de la Hermandad patrullaban las calles, propinando palizas a los "no creyentes" en lugar de a los inventados criminales que les servían de excusa.*

### **REBELIÓN Y GUERRA**

*Las cosas llegaron a su punto álgido cuando se desataron violentos disturbios tras una masiva manifestación ante la gran catedral. Los Adeptus Arbites tomaron posiciones para disolver a la multitud con porras de energía y escudos de supresión, pero fueron recibidos con denso fuego de fusilería desde la catedral. Los Arbites devolvieron los disparos, matando a varios milicianos de la Hermandad y enfureciendo a la concentración de fieles. Tras rechazar varias cargas del embravecido populacho los Arbites se vieron forzados finalmente a retirarse tras la llegada de una manifestación aún más grande desde los barrios bajos.*

*Los disturbios se extendieron por la ciudad y los Arbites se vieron incapaces de frenarlos. Cuando se llamó a las Fuerzas de Defensa Planetaria para que tomaran posiciones en ayuda de las unidades policiales, gran parte de las tropas se sublevaron poniéndose de lado de la Hermandad. Se llegó a una furiosa lucha por toda la ciudad, y entonces se extendió la noticia de que el Gobernador Planetario había sido asesinado. Los combates se generalizaron por todas las ciudades de Ichar IV. En pocas horas vehículos blindados con los símbolos de la Hermandad pintados apresuradamente en sus costados patrullaban las calles, mientras banderas revolucionarias tejidas por manos civiles ondeaban en la mayoría de las intersecciones y fábricas de Lomas; las fuerzas Imperiales estaban siendo expulsadas de todas las ciudades importantes.*

*El amanecer trajo todos los detalles sobre la muerte del Gobernador y sus ministros. Algunos murieron en atentados con bomba, otros por los disparos de francotiradores, algunos en sus propias casas junto con sus familias en ataques sangrientos que parecían obra de bestias salvajes. Poco después la Hermandad controlaba todas las emisoras de comunicaciones y anunció el establecimiento de un nuevo gobierno teocrático.*

*Las fuerzas leales controlaban gran parte de las zonas rurales que rodeaban las ciudades y los jueces de los Adeptus Arbites todavía resistían en sus juzgados-fortaleza contra las masas rebeldes. Sin embargo la mayoría de las ciudades habían sido capturadas en una rebelión a escala planetaria contra el Emperador de la Humanidad. El Inquisidor Agmar llegó a Ichar veintisiete días después del inicio de los incidentes, en el mismo día en que la última fortaleza de los Arbites era asaltada y finalmente tomada por las fuerzas de la Hermandad. Los jueces no fueron tan fácilmente derrotados, sin embargo. La mayoría de ellos escaparon por túneles secretos y se hicieron con el control de los cuatro generadores principales de energía de la ciudad.*

*A los ojos del Inquisidor Agmar la situación en Ichar IV tenía la apariencia de un bien orquestado plan en lugar de un espontáneo alzamiento de las masas empobrecidas como decía la Hermandad. Agmar pidió el apoyo del Capítulo de Ultramarines para ayudar a las fuerzas Imperiales a retomar el control de la situación. Mientras esperaban a los refuerzos los regimientos de la Guardia Imperial bombardeaban las ciudades y mantenían a raya los feroces contraataques de los batallones de la Hermandad. Repetidos intentos de llegar hasta los Arbites atrapados en la densa escombrera que rodeaba los generadores fallaron estrepitosamente. En medio de las pilas de desmenuzado rococemento y retorcidas vigas las unidades de Guardia Imperial eran continuamente rechazadas por el salvaje fanatismo de las tropas de la Hermandad en el cuerpo a cuerpo. Los valientes Arbites finalmente fueron derrotados seis días después de la llegada de Agmar, aunque en su último acto de lealtad al Emperador destruyeron los generadores de energía que habían defendido tan diligentemente. Los infernales incendios alimentados por los generadores de fusión ardieron durante días, formando un oscuro manto de oscuridad sobre Lomas como si de un sudario se tratase.*

*La guerra había llegado a un punto muerto estancándose en una lucha callejera por toda la periferia de la ciudad. Las bajas aumentaban día a día en docenas de escaramuzas y emboscadas llevadas a cabo entre las ruinas de apartamentos derrumbados, fábricas quemadas y saqueadas refinerías. Acechaban los rapaces francotiradores, listos para matar al incauto. Cada portal podía esconder una trampa bomba o un enemigo.*

*Patrullas enteras de la Guardia Imperial desaparecían sin dejar rastro en determinados barrios.*

*En otras ciudades se repetía la historia. La Hermandad tenía las armerías de la Fuerza de Defensa Planetaria y a sus fieles seguidores para mantener a raya a los soldados, además de controlar un gran número de silos de misiles y láseres de defensa. Sólo un asedio prolongado y el hambre podrían hacerlos salir.*

*El Inquisidor Agmar lideró algunas pequeñas incursiones contra Lomas para recabar más información sobre la Hermandad. Poco a poco la imagen de lo que había ocurrido en Ichar IV fue tomando forma. Supo por los prisioneros de la existencia de hierofantes gobernantes, escuchó sus fanáticas proclamas sobre formar parte de un "Nuevo Orden" que barrería la Galaxia. En un ataque sorpresa consiguió asesinar a un Neófito de la Hermandad y vio a las criaturas que gobernaban en ese supuesto Nuevo Orden. Las adivinaciones del Tarot Imperial y los psíquicos del Adeptus Telepática confirmaron los peores miedos del Inquisidor Agmar. En total secreto el Inquisidor envió un informe al cónclave de la Inquisición y esperó a los Marines Espaciales.*

## **LA LLEGADA DE LOS ULTRAMARINES**

*Treintainueve días después del alzamiento la gran nave de guerra Octavius de los Ultramarines entró en la órbita de Ichar y se preparó para lanzar sus cápsulas de desembarco. Las defensas de Ichar IV estaban en su mayoría inutilizadas por el daño causado en los generadores de Lomas por los Arbites y los Marines pudieron desembarcar con ligeras bajas. Compañías de Marines Espaciales tomaron las principales armerías y el palacio del Gobernador donde la milicia de la Hermandad había establecido su cuartel general. En los primeros compases del asalto la Hermandad había sido tomada completamente por sorpresa y los objetivos primarios fueron asegurados rápidamente. Los milicianos lanzaron una serie de contraataques desesperados para frenar a los Marines, pero sus fuerzas estaban críticamente desorganizadas por la caída de su cuartel general y fueron rechazadas con grandes pérdidas.*

*En las afueras de la ciudad la Guardia Imperial lanzó un ataque a gran escala para unir sus fuerzas con las de los Ultramarines. Fuego y humo se alzaron hacia el cielo mientras los proyectiles de la artillería pesada caían sobre la ciudad. Disparos láser iban y venían mientras agazapadas figuras corrían en busca de cobertura. Bolters pesados tableteaban a través de las calles, levantando surtidores de tierra y escombros. La Guardia avanzó lentamente utilizando sus Leman Russ restantes como fortalezas móviles haciendo que las líneas de la Hermandad retrocediesen ante ellos.*



*En lo más crudo del ataque el satélite espía con el que estaba en permanente contacto el Inquisidor Agmar detectó una gran fuerza de milicianos que salía de la catedral para contener el avance Imperial. El Inquisidor supo que ahora era el momento de acabar con la rebelión de un solo golpe. Envío una señal preestablecida al Octavius, que continuaba en órbita.*

*En la nave de la catedral apareció un chisporroteante halo azulado que levantó ecos en las altas bóvedas, se hizo más brillante y luego estalló en un fogonazo púrpura que se solidificó en varias figuras acechantes. Los guardias de la Hermandad en el interior se volvieron justo a tiempo para ser partidos por la mitad por una estruendosa andanada de proyectiles explosivos. Más de veinte Marines Espaciales con armadura de Exterminador permanecieron un instante sobre los cadáveres en el silencio que reinó después. Más guardias, Neófitos y Acólitos aparecieron repentinamente por las puertas laterales cuando los Ultramarines se alejaban del punto de teleportación. Una tormenta de rayos láser y plomo repiqueteó contra las corazas de los Exterminadores sin ningún efecto aparente; los bolters de asalto fueron colocados en posición de ataque y las paredes se repintaron con la sangre de los miembros de la Hermandad.*

*Un puñado de supervivientes se lanzó al cuerpo a cuerpo contra los gigantescos guerreros. Las amplias túnicas cayeron al suelo para revelar cabezas quitinosas y ojos sin pupilas cuando los Neófitos atacaron con garras inhumanas. Algunos Exterminadores fueron superados por varios enemigos a la vez y tirados al suelo por su ferocidad; el rugido de un lanzallamas pesado segó el avance de los alienígenas antes de que pudiesen sacar más partido de su feroz ataque. Humo y el hedor de la carne quemada ascendieron hasta el alto techo abovedado desde la improvisada pira funeraria.*

*Los Exterminadores se desplegaron hacia nuevas posiciones con precisión matemática; algunos permanecieron en posiciones vigilantes mientras otros buscaban los pasadizos secretos que sabían que tenía que haber. Su Bibliotecario apuntó hacia el altar y más proyectiles explosivos lo hicieron saltar por los aires, revelando una serie de escalones que bajaban hacia la oscuridad.*

*Guiándose por la luz de los focos de sus armaduras los Exterminadores descendieron por la escalera para buscar el negro corazón de la Hermandad. Una tenebrosa cripta se extendía en el subsuelo, con muchos pasadizos entrecruzados partiendo en distintas direcciones, pero el Bibliotecario pudo sentir el camino correcto. Los escáneres de los Exterminadores cobraron vida cuando éstos se alejaron de la entrada, revelando numerosos enemigos que se acercaban por todas direcciones, criaturas que se movían demasiado rápido para ser humanos.*

*Los Ultramarines se colocaron en posiciones defensivas y esperaron, listos para repartir muerte al más ligero movimiento.*

*Primero llegó el distante sonido de garras sobre la piedra, después el estruendo de los caparzones de las criaturas mientras golpeaban las paredes y entre ellas en su precipitación por atacar a los intrusos. Los primeros entraron velozmente en el radio iluminado por los focos, sus cuatro brazos con garras extendidos sobre su chaparro cuerpo. ¡Genestealers! No quedaba ninguna duda ahora, el Inquisidor había acertado: un nido de alienígenas se encontraba en el centro mismo de la rebelión. Colmillos y garras centelleaban mientras los Genestealers avanzaban con rapidez insectoide para acabar con sus odiados enemigos. Bolters de asalto abrieron fuego, sonando imposiblemente alto en los cerrados túneles; sus balas explosivas atravesaban los quitinosos cuerpos reduciendo la carne alienígena a una pulpa sangrante. Los fuegos purificadores de los lanzallamas limpiaban túneles enteros pero las criaturas seguían cargando sin miedo ni dudas.*

*Cada fogonazo de los bolters mostraba al enemigo más cerca. Saltaban sobre los cuerpos apilados frente a los Ultramarines y atravesaban a los Exterminadores. Tres de los blindados gigantes fueron mutilados en otros tantos segundos antes de que el resto se viese obligado a retroceder hacia la cripta de entrada. Los Genestealers los persiguieron sin descanso, cazando a los que cubrían la retaguardia. ¿Quién pude decir cuántos alienígenas fueron aplastados por los puños de energía antes de ser superados? No los suficientes como para detener la fanática marea, pero sí como para frenarla lo suficiente para que sus hermanos de Capítulo estuviesen listos para luchar de nuevo. En la cripta los lanzallamas defendieron los pasillos laterales contra los Genestealers que intentaban flanquearlos, forzándolos a entrar por un solo pasadizo. El fuego combinado de media docena de bolters de asalto hizo pedazos la horda y, mientras los supervivientes buscaban refugio tras los masivos sarcófagos de piedra, el Bibliotecario invocó una columna de fuego purificador. Llamas antinaturales llenaron un extremo entero de la sala, siseantes fuegos que consumieron la carne de los alienígenas como si fuese grasa y cartílago en lugar de dura coraza quitinosa y fuerte músculo. La mayoría de la progenie ardió en un instante; el resto cayó ante el reiterado fuego de bolter que barría sus filas como una eficaz barrera artillera.*

*Exterminadores avanzaron, cautelosamente porque ya quedaban pocos. Ninguno de los Genestealers de pesadilla obstruyó su avance o apareció por sorpresa mientras los Ultramarines continuaban internándose en el corazón de la oscuridad. Muy por debajo del nivel de la ciudad encontraron lo que iban buscando en una cámara de techo alto y paredes talladas como las costillas de una gran bestia*

Allí se agazapaba el Patriarca de la progenie, sobre un gran estrado de piedra, grande y abotargado con el poder de todo su clan. Se agachó con sus brazos extendidos y la cabeza inclinada hacia arriba, como si estuviese escuchando una lejana llamada mientras los Ultramarines entraban en la sala. Alzaron sus armas para destruir la abominación cuando el ser bajó la mirada y los contempló con un siseo amenazador. Sin aviso una nueva oleada de monstruosidades saltó al interior del habitáculo de entre las calcificadas paredes-costillas. Híbridos de tres brazos, humanos corruptos y Genestealers puros avanzaron para proteger a su padre supremo. Un muro de cartuchos explosivos cruzó sus filas y la sala se convirtió en un caos de sangre mientras los alienígenas luchaban contra los Exterminadores. El Bibliotecario de los Ultramarines se abrió paso por entre las criaturas, el blanquecino filo de su hacha de energía dejando una estela de miembros amputados y vísceras a su paso. Cada paso se hacía más duro, como si estuviese vadeando un río cada vez más profundo. Podía sentir como algo físico las oleadas de pensamientos alienígenas que asaltaban su mente mientras el Patriarca utilizaba su antigua e implacable voluntad para detenerlo. Oscuros pozos se abrieron en su subconsciente, listos para tragar su psique.

Una sacudida estática de su capucha psíquica rompió el efecto del hechizo. Enfocando su propia voluntad, el Bibliotecario sacó su cuerpo material del mundo físico durante un instante, y en un instante desapareció. Un brillante destello marcó su partida, y otro más su regreso cuando se materializó en lo alto del estrado junto al mismísimo Patriarca. La criatura giró en redondo mientras atacaba con su garras a una velocidad increíble. Sangre y chispas saltaron de la armadura del Bibliotecario cuando fue perforada por el ataque. El Patriarca eludió fácilmente el torpe ataque de su rival. La bestia se adelantó de nuevo y descargó una lluvia de golpes contra la figura en armadura, demasiado rápidos como para ser seguidos a simple vista.

El desesperado Bibliotecario llamó a sus hermanos de batalla y el estrado fue barrido por una lluvia de proyectiles de bolter. El indiscriminado fuego hizo saltar trozos de la armadura del Ultramarine, pero también alcanzó al Patriarca hiriéndolo en varios sitios. En ese momento de distracción el Bibliotecario alzó su hacha de energía en un irresistible arco que atravesó el blindado caparazón del alienígena con un destello eléctrico. El hacha se alzó y cayó una y otra vez, convirtiendo al Patriarca en una masa sanguinolenta y enviando rociadas de icor púrpura por toda la sala.

Con la muerte de su líder la progenie fue presa de la confusión. Dentro del recinto el puñado de Exterminadores masacraron a las criaturas que aún les asaltaban.

Nada escapó a la furia de sus bolters de asalto y lanzallamas purificadores mientras los Ultramarines se tomaban una pequeña venganza por la muerte de sus ancestros en Macragge unos doscientos años antes. En la ciudad las unidades de la Hermandad que aún resistían a la Guardia Imperial se derrumbaron. Pequeños focos de Acólitos y Neófitos fanáticos aún resistían en torres y búnkeres aislados, pero la Guardia Imperial entró triunfante con sus carros por las calles llenas de escombros aplastando toda oposición.

Ichar IV estaba de nuevo bajo el talón de hierro del Imperio en menos de tres semanas. Todo signo de la infestación Genestealer fue eficientemente eliminado por el implacable Inquisidor Agmar con ayuda de los Ultramarines. Aún así al final de la campaña todavía quedaban varios misterios sin explicar. El primero era qué había sido del Magus, el líder de apariencia humana de la Hermandad que había desaparecido al comienzo de la rebelión. Su cuerpo nunca fue encontrado y ningún prisionero arrojó luz sobre su paradero, ni siquiera tras los persuasivos interrogatorios llevados a cabo por Agmar. El segundo enigma eran los informes de los Astrópatas y del Bibliotecario que había asesinado al Patriarca. Hablaban de una débil perturbación psíquica parecida a una larga y aguda llamada que irradiaba desde el planeta, una señal que se había cortado con la muerte del Patriarca. El más anciano y poderoso de los Astrópatas dijo al Inquisidor que él también había sentido la llamada del Patriarca, y que podía percibir una lejana nave acercándose a través de la Disformidad. Era un sentimiento de algo vasto, amenazante, la sombra de una entidad monstruosamente poderosa que había vuelto su atención sobre Ichar. Cuando Agmar transmitió su informe al cónclave de la Inquisición fue avisado del creciente número de casos de refugiados que abandonaban los Bordes Orientales. La información era confusa y en muchos casos contradictoria pero un hecho era innegable: los Tiránidos habían regresado con una nueva flota, la Flota Enjambre Kraken.

## LOS TENTÁCULOS DEL KRAKEN

Esta nueva invasión Tiránida había llegado sin aviso y nadie podía estar seguro de cuántos planetas habían caído ya ante su avance. La Flota Enjambre Kraken parecía estar compuesta de muchas sub-flotas que se movían independientemente para atacar planetas cubriendo un sector entero simultáneamente. La alarmante disrupción en la Disformidad traída por el paso de la flota alienígena había bloqueado las comunicaciones astropáticas más allá de los sistemas asediados, y los viajes por el espacio disforme en su vecindad se habían vuelto peligrosamente impredecibles. Sub-sectores enteros del Imperio habían sido tragados sin dejar apenas rastro y sin dar pistas de lo que había ocurrido.

*El puñado de supervivientes había conseguido huir en pequeñas naves de transporte azotadas a cientos de años luz lejos de su ruta por las turbulencias en la Disformidad. Los espeluznantes relatos del pesadillesco avance de la Flota Enjambre formaban la mayor parte de la información disponible en el Imperio.*

*Se contaban historias de cielos ennegrecidos sobre continentes enteros por nubes de esporas venenosas llevadas por el viento. De monstruos masivos que vagaban por la tierra, asesinando y devorando a la gente con sus garras. Historias de billones de criaturas extendiéndose por toda la superficie del mundo, devorando todo lo que se encontraba en su camino como una marabunta y convirtiendo el planeta en un desierto. Núcleos enteros de población habían sido subyugados o barridos del mapa en una sola noche, y los vivos envidiaban a los muertos.*

*En el sistema Miral los regimientos de la Guardia Imperial y el Capítulo de los Guadañas del Emperador aún resistían contra los Tiránidos que habían ocupado las densas junglas y plantaciones de Miral Prime. Las Fuerzas Imperiales se habían retirado hacia una alta meseta rocosa conocida localmente como el Ataúd del Gigante donde luchaban día tras día contra las furiosas hordas que emergían de las junglas de más abajo. La propia selva se había mostrado extraordinariamente activa desde la invasión, y sólo la constante defoliación evitaba que las trepadoras y lianas engullesen el reducto rocoso de los defensores.*

*Un capitán libre trajo rumores de Lamarno, un planeta salvaje que había caído bajo la garra de los Genestealers. Cuando una pequeña avanzadilla de los Tiránidos llegó al planeta los fieros hombres tribales se habían subido voluntariamente a las bio-naves para ser consumidos por sus nuevos "dioses vivientes". También contó una historia sobre el asteroide-monasterio de Salem, donde los monjes habían decidido envenenarse a sí mismos y destruir su cuidadosamente elaborado ecosistema antes que dejar que el suelo sagrado fuese absorbido por los amenazantes Tiránidos. Ahora Salem no era más que una tumba gigante.*

*Otros capitanes mercantes ayudaron a evacuar a millones de personas de los mundos mineros de Devlan antes de que el sistema entero fuese consumido. La densa red de Centinelas orbitales que rodeaba Devlan consiguió retrasar a la flota enjambre lo suficiente como para que una gigantesca flota de cargueros llenos de refugiados escapase al espacio. Una compañía del Capítulo de Marines Espaciales de los Lamentadores rechazó todos los ataques terrestres de los enloquecidos Tiránidos hasta que la última nave estuvo cargada y lista. Abandonados y cercados, los Lamentadores encomendaron sus almas al Emperador y cobraron un alto precio al enemigo antes de ser finalmente superados.*

*Pero parecía no haber salvación ni siquiera en el espacio. Una gran nave minera que huía de Devlan con su carga de refugiados llegó a su destino ominosamente oscura y silenciosa. No se recibía ninguna comunicación de la nave y ésta realizó un aterrizaje automático lejos de cualquier punto habitado. Los que investigaron la nave se encontraron con un auténtico matadero horripilante cuando rompieron sus precintos de presurización. Hombres, mujeres y niños habían sido masacrados sin piedad a millares, en una carnicería indescriptible. La Inquisición sospechó que un despiste en el control de cuarentena había permitido a algún ente alienígena subir a bordo, pero no se pudo encontrar ninguna evidencia en la nave, por lo que su verdadera naturaleza y lo que fue de él sigue siendo un misterio.*

*Las defensas orbitales de Graia habían mantenido a raya a la flota enjambre durante un tiempo, pero los Tiránidos habían conseguido tomar su única luna. Cada órbita del satélite traía consigo una lluvia de esporas micéticas sobre el planeta, cada una portadora de muerte y destrucción. Los exploradores informaron del descubrimiento de un mundo en lo más profundo del Borde Oriental en el que se habían plantado semillas de Hormagantes durante una incursión hacía décadas, y que habían permanecido ocultas hasta entonces. Enjambres de las bestias con brazos como guadañas habían asesinado a todo bicho viviente sobre la faz del planeta y ahora continuaban luchando entre ellas con una sed de sangre insaciable. Los Squats informaron de ataques por una flota de bio-naves contra sus Mundos Fortaleza cercanos al corazón de la Galaxia, a decenas de miles de años luz de la flota enjambre principal en los anillos del sureste galáctico.*

*El Inquisidor Czevak informó de que el Mundo Astronave de Iyanden había estado sometido a una serie de brutales ataques por parte de los Tiránidos. El otrora poderoso Mundo Astronave había repelido oleada tras oleada de atacantes de la Kraken, pero su propia flota había quedado devastada. Varios grupos de Tiránidos habían alcanzado el propio Mundo Astronave, extendiéndose la lucha por sus esbeltas torres de hueso espectral y cúpulas de magnífico cristal. El reducto Eldar era ahora una ruina, y cuatro quintos de la población habían muerto, lo que era un terrible golpe para la agonizante raza Eldar.*

## **GUERRA TOTAL**

*El Adeptus Terra estaba lo suficientemente espantado por las noticias que llegaban del Segmentum Ultima como para consultar a los Altos Señores de la Tierra. Su conclusión fue rápida y escueta: las vastas líneas de penetración de los Tiránidos en el Imperio debían ser cortadas a cualquier precio; la raza Tiránida debía ser investigada a fondo y, si era posible, exterminada.*

*El Tarot Imperial predijo la llegada de una oscuridad sin igual desde la Herejía de Horus: el Devorador de Mundos se acercaba a la galaxia humana y hasta ahora sólo había mostrado una parte de su verdadero poder. A una orden de los Altos Señores de la Tierra la tremenda maquinaria militar del Imperio se volcó sobre el Segmentum Ultima y se preparó para una guerra total.*

*Los Mundos Forja de los Adeptus Mechanicus producían tanques, armas y máquinas de guerra a miles, a decenas de miles. Los puertos-astilleros de Bakka y la Tierra trabajaban día y noche para construir cruceros y naves para frenar la oleada de bio-naves Tiránidas. Millones de Guardias Imperiales se preparaban para embarcarse en una guerra por la supervivencia de la humanidad. Para el Imperio la guerra es una religión, una cruzada contra las fuerzas de la oscuridad que esperan en las sombras para esclavizar a los hombres. Los Tiránidos son la blasfemia suprema, una raza que no trae más que la esclavitud y la extinción final.*

*Nuevas y más letales armas o criaturas Tiránidas eran descubiertas días tras día: proyectiles corrosivos de largo alcance que atravesaban el acero como si fuese cera, seres que atacaban con rayos de energía psíquica o descargas electroestáticas, bestias descomunales altas como Titanes. La regularidad de los ataques Tiránidos aumenta y no se ha encontrado aún una defensa eficaz. Varios cientos de planetas poblados han caído ante el avance de los Tiránidos. Dos Capítulos enteros de Marines Espaciales con base en el Borde Oriental, los Guadañas del Emperador y los Lamentadores, han sido destruidos más allá de toda recomposición; apenas pueden juntar una simple Compañía operativa.*

*La lucha no ha sido enteramente en vano. En varios sistemas solares los Marines Espaciales han abordado bio-naves Tiránidas mientras los alienígenas aún estaban en el sopor producido por el viaje a través de la Disformidad. Estas bandas de abordaje entraron en los palpitantes interiores de las naves, recogiendo información sobre los Tiránidos y destruyendo a cientos o miles de criaturas mientras se encontraban en hibernación. Los datos reunidos por estos valientes han sido vitales en la búsqueda de una forma de destruir la amenaza alienígena.*

*Los Tecnomagos han concluido que los Tiránidos se generan fuera de la Galaxia. Su voraz estructura genética y existencia biológica son diferentes incluso de las que poseen las más extrañas criaturas que habitan en nuestra Galaxia. Mientras que los humanos y otros organismos galácticos se diversifican por naturaleza con el paso de millones de años, los Tiránidos evolucionan rápida y constantemente para cubrir las necesidades conscientes de la raza al completo. Los Tiránidos no son una criatura, si no un asombroso abanico de monstruosidades creadas para llevar a cabo tareas específicas. Por ello los Tiránidos varían en tamaño desde las colosales bio-naves vivas que forman las Flotas Enjambre hasta las diminutas criaturas trabajadoras como los escatofagoides de tamaño de un escarabajo que limpian y reciclan la basura orgánica de los conductos respiratorios de dichas naves.*

*La continua mutabilidad de los Tiránidos significa que nunca han necesitado desarrollar tecnología más convencional como la empleada por el hombre. Por ejemplo, la mayoría del armamento Tiránido está creado por criaturas simbióticas que han sido adaptadas y combinadas con voraces proyectiles vivos o que generan energías mortales. Estos artefactos probablemente ni siquiera han sido creados conscientemente por los Tiránidos; seguramente ellos mismos evolucionaron en respuesta a la necesidad de la Mente Enjambre, adaptándose genéticamente a sus funciones desde el momento de su concepción. A medida que pasa el tiempo las generaciones del arma simbiótica cambian y evolucionan constantemente para ser más ligeras, más eficientes y más letales contra sus enemigos.*

*La Mente Enjambre parece necesitar un flujo constante de material genético fresco y ADN para crear nuevos seres y adaptarlos a nuevos entornos. Los Adeptus Mechanicus postulan que los Tiránidos agotaron toda su Galaxia natal y, quizás, a todas las demás formas de vida vecinas antes de cruzar el vacío intergaláctico en busca de nuevos campos de cultivo. Con sus billones de humanos e incontables otras criaturas el Imperio ofrece a los Tiránidos un inestimable almacén de reservas orgánicas y códigos genéticos para fortalecer a la Mente Enjambre. Los Tiránidos son el pesadillesco máximo exponente de una evolución que se ha vuelto loca, un súper-depredador agresivo de dimensiones estelares que hará que todas las demás formas de vida se extingan si no logra ser detenido.*





# REGLAS ESPECIALES DE LOS TIRÁNIDOS

## Selección de objetivo

Las categorías de tamaño presentadas en el Codex: Tiránidos quedan sustituidas por las nuevas categorías de tamaño explicadas en Warhammer 40.000 Reloaded. Para mayor comodidad, se incluye aquí un listado de criaturas tiránidas por tamaños.

**MÁQUINAS DE GUERRA:** Se trata del tipo más enorme de miniaturas que pueden utilizarse en Warhammer 40000, capaces de trazar una línea de visión por encima de todas las otras categorías de tamaño. No pueden ocultarse y siempre se pueden elegir como objetivo de disparos (excepto que haya tropas enemigas a 20cm o menos, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000). Esta categoría incluye, por ejemplo, el Land Raider o el Monolito Nocrón. Los tiránidos de esta categoría de tamaño no están incluidos en el Codex: Tiránidos ni en este Addendum.

**CRIATURAS MONSTRUOSAS:** Se trata de criaturas enormes que pueden trazar una línea de visión por encima de tropas pequeñas, medianas y grandes. Sólo se consideran ocultas o en cobertura si al menos el 75% de su cuerpo lo está, y siempre se pueden elegir como objetivo de disparos (excepto que haya tropas enemigas a 20cm o menos, tal y como se detalla en el reglamento de Warhammer 40.000). Las criaturas monstruosas tiránidas pueden disparar hasta dos armas (o dos sistemas de armas) en la fase de disparo, siempre y cuando no hayan movido (excepto para girarse) en la fase de movimiento. Tienen una Potencia de Unidad equivalente a su número original de heridas. Esta categoría incluye Tiranos de Enjambre, Carnifexes y Guardianes tiránidos.

**CRIATURAS GRANDES:** De tamaño algo superior al de un humano, este tipo de criaturas destacan ligeramente por su tamaño. Pueden trazar una línea de visión por encima de tropas pequeñas y medianas. Tienen una Potencia de Unidad de 2. En esta categoría se encuentran los Guerreros tiránidos, Líctores, Mantifexes, Zoántropos, Bióvoros y Genestealer Alpha.

**CRIATURAS MEDIANAS:** Criaturas de tamaño similar al humano, sólo pueden trazar una línea de visión sobre criaturas pequeñas, y tienen Potencia de Unidad 1. Se incluyen aquí los Gantes (Termagantes, Espinagantes, Mortagantes, Hormagantes y Gárgolas) y los Genestealers.

**CRIATURAS PEQUEÑAS:** Seres de muy pequeño tamaño, pueden ser ignorados como objetivo de disparos incluso aunque sean la unidad más cercana y se encuentren a menos de 20cm. Tienen una Potencia de Unidad de 1 si son individuales, o de 3 si se trata de una peana de enjambre. Esta categoría incluye los Enjambres devoradores y las Minas espóra.

Dependiendo de su tamaño y del de sus oponentes, un tiránido puede destrabarse del combate cuerpo a cuerpo, y existirá una mayor o menor probabilidad de impactarlo con un arma de proyectiles si está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Ver Warhammer 40.000 Reloaded para más detalles.

Las reglas de Ocultación, armamento contra Tiránidos, Estrategia/Eventos, Misiones y puntos de victoria permanecen sin cambios.

## MODIFICACIONES A LAS TROPAS PRESENTADAS EN EL CODEX TIRÁNIDOS

**Tirano de Enjambre:** se reduce la distancia de control de mente de enjambre de 45cm a 30cm.

**Carnifex:** Se modifica el perfil de atributos: -1 Habilidad de Proyectiles, -3 Iniciativa. Pierde la regla "Ataque de embestida". Se modifica el Bioplasma (ver sección de bioarmas más adelante)

**Guerreros Tiránidos:** Sin cambios

**Líctores:** Sin cambios

**Zoántropos:** Los zoántropos son psíquicos de nivel dos, que eligen sus poderes según se indica en la lista de ejército. Están protegidos por el campo de disformidad, pero no cuenta como uno de sus poderes psíquicos. Los Zoántropos levitan, por lo que ignoran el terreno al moverse.

**Termagantes (Gantes):** sin cambios.

**Enjambre devorador:** Vulnerable a explosiones (sufre el doble de heridas por armas de plantilla).

**Gárgolas:** sustituye el escudefuego por perforacarne y bioplasma (ver sección de bioarmas, más adelante).

**Hormagantes:** Sin cambios.

**Bióvoros:** Sin cambios.

## NUEVAS CRIATURAS TIRÁNIDAS

### GENESTEALER ALPHA (LÍDER DE PROGENIE)

El Genestealer Alpha es una versión joven del Patriarca Genestealer: el primero de la progenie de genestealers, destinado a las vanguardias de las flotas tiránidas por sus habilidades de infiltración y sigilo. Si la invasión fracasa, pueden subsistir en el planeta para formar en el futuro un culto genestealer. Pocos adversarios pueden igualar al Alpha en ferocidad. Aunque no resiste tanto como su contrapartida anciana ni es un psíquico tan poderoso, es terriblemente rápido y letal en combate.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alpha	15	7	0	6	5	3	8	4	10

#### REGLAS ESPECIALES

##### Psicología

El Genestealer Alpha es inmune a todos los efectos psicológicos, como el miedo o el terror. Adicionalmente, no puede desmoralizarse y nunca realiza chequeos de pánico. Supera automáticamente cualquier chequeo basado en el liderazgo. El valor de liderazgo del Alpha se incluye únicamente a efectos comparativos.

##### Psíquico

El Alpha es siempre un psíquico con un nivel de maestría de 2, incluso aunque no tenga poderes psíquicos. Estos deberán pagarse al coste en puntos indicado en la lista de ejército.

##### Caparazón

El Genestealer Alpha posee una tirada de salvación por armadura de 5+ en 1D6 gracias a su coraza quitinosa.

##### Mente de enjambre

El alpha actúa como punto nodal de la mente de enjambre. Todas las miniaturas tiránidas (y las progenies con al menos una miniatura) a 30cm o menos de un genestealer alpha son inmunes a psicología y no podrán ser desmoralizadas. Todas las miniaturas tiránidas huyendo a 30cm o menos del alpha se reagruparán automáticamente en la fase de inicio del turno.

##### Miedo

El genestealer alpha es una monstruosidad alienígena que causa miedo, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40.000.

##### Infiltración

El Genestealer Alpha puede infiltrarse, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40.000.

Minas espora: Existen tres tipos de minas espora, en lugar del único tipo presentado en el codex. La presentada allí es la mina espora de toxinas. Las Minas espora de fragmentación tienen el doble de área de efecto (2D6" de radio en lugar de 1D6), y dañan por igual a tiránidos y no tiránidos, causando un impacto de F3 sin modificador a la tirada de salvación. Las Minas espora de bioácido funcionan de forma ligeramente diferente: cuando estallan (ya sea por proximidad al enemigo, muerte o las detone una criatura sináptica), tira el dado de dispersión: si obtienes un resultado de flecha, coloca la plantilla de lanzallamas surgiendo de la mina en la dirección indicada. Si obtienes un resultado de punto de mira, coloca la plantilla en la dirección que desees. Causa impactos de F6 y 1D4 heridas con -3 a la tirada de salvación (-2 salvación y una sola herida a los tiránidos). Las criaturas sinápticas pueden hacer detonar las minas espora a 60cm o menos al inicio de cualquier fase de disparo tiránida.

Genestealers: Sin cambios.



## GUARDIA TIRÁNIDA

La Guardia Tiránida es una muralla viviente que protege a los Tiranos de Enjambre de las armas enemigas. Son terriblemente resistentes, y están genéticamente diseñados para ser una extensión de la mente del Tirano de enjambre. Carecen de ojos, ya que es el Tirano quien controla sus movimientos. Algunos Magus Biologicus especulan que estas bestias puedan descender de una hibridación tiránida con el ADN de los astartes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Guardián</b>	15	6	3	5	6	3	4	3	10

### REGLAS ESPECIALES

#### Caparazón

Los Guardianes tiránidos poseen unos caparazones quitinosos extremadamente gruesos que les proporcionan una tirada de salvación por armadura de 3+ en 1D6.

#### Psicología

La Guardia Tiránida es inmune a todos los efectos psicológicos, como el miedo o el terror.

#### Miedo

La Guardia tiránida causa miedo, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40.000.

#### Muralla

La Guardia Tiránida sólo puede incluirse como escolta de un Tirano de enjambre (que no tenga el biomorfo Alado o Salto)). Mientras quede al menos un guardia tiránido con vida, el Tirano de enjambre al que protegen no podrá ser objetivo de disparos a no ser que sea el objetivo más cercano (en su lugar, la guardia tiránida debe ser el objetivo de los disparos)

#### Ciegos

Los guardianes tiránidos carecen de ojos, por tanto no pueden ser cegados con fogonazos fotónicos (granadas, pantalla de conversión, etc). Sin embargo, ya que es el Tirano de Enjambre quien los controla, si este queda cegado, toda su escolta quedará también cegada hasta que el Tirano de enjambre se recupere.

## MANTIFEXES

El mántifex es una variación del genotipo guerrero especializada en asaltos relámpago surgiendo del suelo. Son endiabladamente rápidos y poderosos luchadores que aparecen sin previo aviso como una marea de garras, colmillos y bioarmas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Mántifex</b>	22	6	4	5	5	2	6	3	10

### REGLAS ESPECIALES

#### Caparazón

Los Mantifexes poseen unos gruesos caparazones quitinosos que les proporcionan una tirada de salvación por armadura de 5+ en 1D6.

#### Psicología

Los mantifexes son inmunes a todos los efectos psicológicos, como el miedo o el terror.

#### Miedo

Los mantifexes causan miedo, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40.000.

#### ¡Surgieron del suelo!

Los mantifexes están preparados genéticamente para abrirse paso a través de la roca para aparecer en el interior de fortificaciones o tras las líneas enemigas. Los mantifexes pueden teleportarse al campo de batalla, tal y como se describe en el manual de armas y equipo de Warhammer 40.000.





# BIOARMAS TIRÁNIDAS

A continuación se incluye una lista actualizada de las armas tiránidas. Varias de ellas han sufrido cambios para adaptarse a los nuevos tiempos, otras han desaparecido y algunas nuevas han entrado en la lista. Para evitar confusiones, se incluyen todas las armas ahora disponibles para los tiránidos.

## GARRAS AFILADAS

### Arma de combate cuerpo a cuerpo

Se trata de largas cuchillas utilizadas siempre a pares por los tiránidos más grandes, similares a las garras de los hormagantes pero mucho más largas. Los tiránidos más sutiles son capaces de luchar con ellas como espadachines consumados, mientras que los más torpes (y masivos) simplemente reparten más golpes.

Las garras afiladas utilizan la fuerza, el modificador a la tirada de salvación y la penetración de blindaje del usuario. Se utilizan a pares, por lo que su usuario puede realizar +1 ataque por luchar con dos armas de combate cuerpo a cuerpo. Un tiránido con al menos Iniciativa 5 puede bloquear con garras afiladas (dos veces si lleva dos pares)

Alcance Corto Largo	Para impactar Corto Largo	F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
<b>Cuerpo a cuerpo</b>	- -	*	1	*	*	<b>Par, bloquear</b>

## GARRAS ACERADAS

### Arma de combate cuerpo a cuerpo

Las uñas del tiránido están rodeadas de un aura bioeléctrica que sobrecarga de energía al objetivo que golpea, causando un daño mayor. Un golpe afortunado en el lugar correcto con estas viciosas garras puede perforar la armadura más resistente.

Las garras aceradas utilizan la fuerza de la criatura para herir, y tienen un modificador adicional de -1 a la tirada de salvación. Suman 1D3 adicional al penetrar el blindaje de vehículos. Las garras aceradas se utilizan en pares, pero NO proporcionan un ataque adicional por estar equipado con dos armas de combate cuerpo a cuerpo.

Alcance Corto Largo	Para impactar Corto Largo	F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
<b>Cuerpo a cuerpo</b>	- -	*	1	*	*	<b>Par, aceradas</b>

## LÁTIGO ORGÁNICO

### Arma de combate cuerpo a cuerpo

Se trata de una criatura simbiote compuesta de varios tentáculos rematados con garfios que se mueven a gran velocidad, atrapando al oponente antes de que llegue a encarar al propietario del látigo.

Un látigo orgánico no proporciona ataques adicionales por estar equipado con dos armas. Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, el portador puede causar tres impactos entre las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con él (repartidos como desee). Para evitar el impacto, se debe obtener en 1D6 un resultado menos que la iniciativa. En caso de fallarse los chequeos, resuelve los impactos con el perfil del látigo orgánico.

Alcance Corto Largo	Para impactar Corto Largo	F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
<b>Cuerpo a cuerpo</b>	- -	4	1	-1	-	<b>Tentáculos</b>

## ESPADA ÓSEA

Se trata de un poderoso arma psíquica que sólo algunos Tiranos de enjambre portan. Esta aumenta el control de los tiránidos menores además de ser un artefacto de destrucción terrible.

## Arma de combate cuerpo a cuerpo

La espada ósea se considera un arma psíquica, y puede utilizarse para bloquear. No otorga el ataque adicional por usar dos armas de combate cuerpo a cuerpo. Un Tirano de enjambre equipado con una espada ósea aumenta su radio de control sináptico de 30 a 45cm.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
<b>Cuerpo a cuerpo</b>		-	-	7	1D3	-4	1D6+1D12+1D3+7	<b>Arma psíquica, Bloquear, Nodo sináptico</b>

## BIOPLASMA

Algunas criaturas tiránidas tienen modificado el sistema digestivo y la garganta para generar una descarga de plasma a muy corta distancia. Estas criaturas vomitan materia incandescente contra sus enemigos.

Una criatura con ataque bioplasmático puede descargarlo al principio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo sobre un único enemigo en contacto peana con peana.

## Arma de combate cuerpo a cuerpo

El ataque bioplasmático impactará siempre con un resultado de 4+, resolviéndose los impactos con la fuerza básica de la criatura+1 (es decir, 4 para las gárgolas, 8 para el carnifex y así sucesivamente) y el pertinente modificador a la tirada de salvación según la fuerza del ataque.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
<b>Cuerpo a cuerpo</b>		-	-	*	1	*	<b>F+1D6</b>	<b>Ataque bioplasmático</b>

## GARRAS TRITURADORAS

Estas gigantescas pinzas similares a las de un cangrejo son utilizadas por los carnifexes para destrozar el blindaje de búnkers y vehículos pesados. Las pinzas trituran carne, acero y ceramita con extrema facilidad.

## Arma de combate cuerpo a cuerpo

Las garras trituradoras se utilizan a pares, aunque no otorgan el bonificador de +1 ataque por luchar con dos armas de combate cuerpo a cuerpo. Contra objetivos con valor de blindaje, el Carnifex puede elegir sustituir impactos normales por impactos de desgarrar: por cada dos impactos causados, el Carnifex puede realizar un impacto de desgarrar, que se resuelve con un +2 en la tabla de daños.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
<b>Cuerpo a cuerpo</b>		-	-	9	1D6	-6	1D20+2D6+9	<b>Par, Desgarro</b>

## LANZADARDOS

Este arma es usada por los gantes conocidos como espinagantes. Consiste en un par de criaturas simbioses unidas a las extremidades delanteras del gante que descargan una andanada de espinas venenosas. También son letales en cuerpo a cuerpo.

## Pistola

Los lanzadardos son usados a pares. Al disparar, se considera que el espinagante está equipado con dos lanzadardos acoplados. En cuerpo a cuerpo proporcionan un modificador de +1 ataque por estar equipado con dos pistolas.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
<b>0-15</b>	<b>15-30</b>	<b>+2</b>	<b>-1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>-1</b>	<b>1D6+3</b>	<b>Par acoplado</b>

## PERFORACARNE

El perforacarne es un arma utilizada por los más comunes de los gantes, los termagantes. Consiste en una especie de nido donde unas criaturas similares a escarabajos son criadas y alimentadas.

## Arma básica

Cuando el arma dispara, uno de esos escarabajos es despojado de su caparazón (dejando expuesta su carne, que es ácida) y es lanzado a gran velocidad por el arma. Su energía vital se agota en segundos mientras muere frenéticamente y salpica de ácido.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
0-20	20-40	+1	-	4	1	-	1D6+4	

## ESCUPEMUERTE

Se trata de una versión mayor y más potente del perforacarne, diseñado genéticamente para las criaturas tiránidas grandes. El mecanismo es muy parecido, solo que la criatura lanzada por el escupemuerte es mucho más tóxica y letal.

## Arma básica

Si el escupemuerte impacta a su objetivo (no es necesario que hiera) el gusano lanzado a gran velocidad salpicará de ácido. Todas las miniaturas a 5cm o menos de la miniatura impactada sufrirán un impacto de F3 (sin modificador a la tirada de salvación) con un resultado de 4+ en 1D6. Los escupemuerte son usados a pares (acoplados) por las criaturas monstruosas.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
0-30	30-80	+1	-	6	1	-2	1D6+6	Salpicadura ácida



## GARRAS GARFIO

## Arma básica

La criatura es capaz de disparar mediante un espasmo intercostal o faríngeo dos o una (respectivamente) garras garfio. Estas impactan al oponente, y si no acaban con él, lo arrastran en dirección al tiránido que disparó.

Una miniatura dotada únicamente de una garra garfio puede hacer un disparo; una dotada de dos puede hacer dos disparos, al mismo objetivo o a dos objetivos situados como máximo a 5cm uno de otro.

Una miniatura impactada que sobreviva es arrastrada 5D6cm en dirección al tiránido que disparó inmediatamente, y si llega a colocarse en contacto peana con peana, se iniciará una ronda de cuerpo a cuerpo ese turno (considera que nadie ha cargado). Las miniaturas con Fuerza y/o resistencia de 5 o más, los vehículos o las tropas equipadas con armadura de exterminador, exo-armadura, mega armadura o coraza de inmortal no podrán ser arrastradas. Una miniatura equipada con Garras Garfio puede trepar verticalmente por cualquier tipo de terreno.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
0-20	20-40	-	-	4	1	-1	1D6+4	Arrastrar, trepar

## DEVORADOR

Aparenta ser un cono de carne podrida infestado de gusanos de negra cabeza. Este arma genera un espasmo electro-químico que lanza a los voraces gusanos a gran distancia. Existen tres versiones de este arma, dependiendo del tamaño de la criatura que lo utilice: mediano, grande y monstruoso.

Una escuadra que sufra al menos una baja por causa de un devorador deberá efectuar inmediatamente un chequeo de miedo. Las criaturas monstruosas utilizan estas armas a pares, por lo que se consideran dos devoradores acoplados.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
0-15	15-30	-	-	3	1	-1	D6+3	Fuego sostenido 1D, miedo
0-15	15-45	-	-	4	1D3	-2	D6+D3+4	Fuego sostenido 2D, miedo
0-15	15-60	-	-	5	1D4	-3	D6+D4+5	Fuego sostenido 2D, miedo, acoplado

## LANZADOR DE ENREDADERA

Este cañón consta de una cámara húmeda y caliente donde se crían unas semillas capaces de crecer rápidamente y de un largo tubo muscular para lanzarlas lejos y con suficiente potencia. Si la semilla logra perforar una armadura o de algún modo alojarse dentro de un cuerpo, crecerá expansivamente en cuestión de segundos, destruyendo el cuerpo de la víctima y expandiendo cientos de zarcillos para atrapar y aplastar todo aquello que se encuentre lo suficientemente cerca.

Efectúa la tirada para impactar de forma normal, y desvía el proyectil si falla como si se tratase de un arma con área de efecto. Si un lanzador de enredadera impacta, efectúa la tirada para herir (o la tirada de penetración de blindaje si impacta en un vehículo), y las tiradas de salvación con normalidad.

## Arma pesada

Una miniatura finalmente herida por un lanzador de enredadera muere automáticamente, sin importar el número de heridas restantes, debido a la semilla de enredadera desarrollándose a toda velocidad dentro de su cuerpo. Coloca la plantilla de 8cm de diámetro sobre la miniatura muerta. Cada miniatura total o parcialmente bajo la plantilla será impactada con 4+ en 1D6 y quedará atrapada. Tira 2D6 por cada miniatura atrapada: si obtienes un resultado superior al atributo de fuerza (o de valor de embestida en caso de vehículos), la miniatura muere automáticamente sin importar sus heridas, tiradas de salvación, cartas de equipo o poderes psíquicos. En caso contrario, las miniaturas quedarán libres. Un vehículo que quede libre de este modo moverá fuera de control en su próxima fase de movimiento. Un vehículo alcanzado por un impacto directo de un cañón de enredadera que traspase su blindaje no resultará automáticamente destruido, sino que debes tirar 2D6 contra su valor de embestida del modo que se ha descrito.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
0-40	40-80	-	-1	4	*	-1	1D6+4	Enredadera

## CAÑÓN VENENOSO

El cañón venenoso es un largo biocañón que dispara salvas de veneno altamente corrosivo en forma de cristales incrustados en un residuo metálico. El arma dispara con una descarga electrostática de gran potencia que hace que los cristales venenosos rompan la barrera del sonido.

## Arma pesada

El cañón venenoso utiliza la plantilla de salvas (cañón thudd) incluida en la caja de Warhammer 40.000 segunda edición. Efectúa la tirada para impactar siguiendo el procedimiento habitual, y desvía el tiro si fallas. Coloca la plantilla (tira los 3D12) tal y como se describe en el manual de armas y equipo, y efectúa las tiradas para herir y daño con normalidad.

Alcance		Para impactar		F	H	Mod. Salv.	Penetración de blindaje	Especial
Corto	Largo	Corto	Largo					
0-40	40-80	-	-	8	1D10	-3	1D6+1D10+8	Plantilla de salvas



# BIOMORFOS TIRÁNIDOS

Algunos tiránidos muestran mucha variabilidad genética, y poseen habilidades raras. Estas mejoras genéticas se denominan biomorfos. En la lista de ejército se incluye el número de biomorfos que puede poseer cada criatura tiránida concreta. Adicionalmente, algunas criaturas pueden seleccionar algunos biomorfos comunes a su especie sin que consuman opción de biomorfo (por ejemplo, los guerreros tiránidos pueden seleccionar un único biomorfo, pero además pueden seleccionar caparazón endurecido, puesto que se indica en la lista de ejército). Esta lista sustituye a la presentada en el Codex: Tiránidos. Recuerda que una criatura no puede tener dos veces el mismo biomorfo.

## **CAPARAZÓN ENDURECIDO**

### **Coste especial (biomorfo común)**

La criatura posee un caparazón quitinoso de varias capas que le proporciona un modificador de +1 a su tirada de salvación por armadura (o de 6+ en 1D6 si carece de tirada de salvación por armadura)

## **GLÁNDULAS DE ATROPINA**

### **Coste especial (biomorfo común)**

La criatura segrega atropina para aumentar su metabolismo y disponer de mayores reflejos. La criatura obtiene +1 Iniciativa

## **SANGRE ÁCIDA**

### **+5 puntos/miniatura**

La sangre y fluídos corporales de la criatura son ácido muy corrosivo. Si la criatura es herida o muerta, todas las miniaturas en contacto peana con peana sufren un impacto de fuerza igual a la resistencia de la criatura con un modificador a la tirada de salvación de -1 por cada punto de fuerza por encima de 3.

## **GLÁNDULAS DE ADRENALINA**

### **+15 puntos/miniatura**

La criatura tiene unas glándulas que almacenan gran cantidad de adrenalina que pueden aumentar sus reflejos hasta niveles increíbles por un breve periodo de tiempo. Una vez por batalla, durante la fase de disparo tiránida, la criatura puede disparar dos veces con sus armas.

## **AURA DE TORMENTO**

### **+10 puntos/miniatura**

La criatura proyecta una onda psíquica de hostilidad alienígena que perturba al enemigo. Todas las miniaturas no tiránidas a 20cm o menos de la criatura sufren un penalizador de -2 a su valor de liderazgo.

## **ATAQUE BIOPLASMÁTICO**

### **+15 puntos/miniatura**

El sistema digestivo y la faringe del tiránido están modificados para vomitar una descarga de bio-plasma a corta distancia. La criatura puede realizar ataques bioplasmáticos, como se describe en la sección de armamento (un impacto a una miniatura enemiga en contacto peana con peana con un resultado de 4+ en 1D6 de fuerza igual a la de la criatura +1 y modificador a la tirada de salvación según la fuerza del impacto). El ataque bioplasmático es una modificación de las fauces, y cada miniatura sólo puede elegir una modificación de las fauces.

## **AGUIJÓN**

### **+6 puntos/miniatura**

La criatura posee una lengua larga y tubular rematada en un pincho óseo impregnado de toxinas, virus y ácidos. Una miniatura herida por una criatura con aguijón deberá realizar un chequeo de resistencia en 1D6 al inicio de cada una de sus fases de movimiento o sufrirá una herida adicional sin tirada de salvación. El aguijón es una modificación de las fauces, y cada miniatura sólo puede elegir una modificación de las fauces.

## **FAUCES DE ÁCIDO**

### **+9 puntos/miniatura**

El tiránido posee unas glándulas bucales que vierten gran cantidad de ácido, al que la propia criatura es inmune. El ácido debilita las armaduras y los blindajes. Las heridas causadas por la criatura en combate cuerpo a cuerpo tienen un modificador adicional de -1 a la tirada de salvación, y tirará 1D6 adicional para penetrar el blindaje de vehículos. Las fauces de ácido son una modificación de las fauces, y cada miniatura sólo puede elegir una modificación de las fauces.

## **SENTIDOS AGUDIZADOS**

### **+2 puntos/miniatura**

La criatura posee unos sentidos muy desarrollados. Puede observar automáticamente a todas las miniaturas ocultas a una distancia igual a nueve veces su atributo de iniciativa en centímetros. La camaleonina es inefectiva contra un tiránido con sentidos agudizados. Ningún enemigo puede infiltrar tropas al inicio de la batalla dentro de la distancia de detección de la criatura.

## **CAPARAZÓN REFORZADO**

### **+10 puntos/miniatura**

Una dura capa de trygell cubre el caparazón del tiránido. La tirada de salvación por armadura de la criatura pasa a ser de 2+ en 1D6 (de 2+ en 2D6 para un carnifex). No puede combinarse con caparazón endurecido.

## **EXOESQUELETO ENDURECIDO**

**+10 puntos/miniatura**

El exoesqueleto de la criatura está genéticamente diseñado para soportar un daño increíble. La criatura obtiene +1 Resistencia.

## **EXOESQUELETO ENLAZADO**

**+15 puntos/miniatura**

El exoesqueleto de la criatura ha crecido sobre su caparazón, haciendo a la criatura muy resistente. El tiránido obtiene +1 Herida.

## **ZONA DE VACÍO**

**+35 puntos/miniatura**

La criatura puede disipar inconscientemente los efectos hostiles de la disformidad. Si la criatura es afectada directa o indirectamente por un poder psíquico, este quedará dispersado con un resultado de 4+ en 1D6. La criatura obtiene una tirada de salvación de 4+ en 1D6 contra los efectos de cañones D, cañones espectrales y granadas de vórtice.

## **MEMBRANAS ÓPTICAS**

**+1 punto/miniatura**

La criatura tiene membranas secundarias en los ojos para evitar fogonazos de luz. Proporciona una tirada de salvación de 2+ en 1D6 contra los efectos de fogonazo fotónico/pantalla de conversión.

## **SALTO**

**+25 puntos/miniatura (guerreros tiránidos) ó  
+55 puntos/miniatura (Tirano de enjambre)**

Sólo Tirano de Enjambre y Guerreros Tiránidos

La criatura tiene una poderosa musculatura en sus patas traseras que le permiten dar largos saltos. La criatura obtiene la regla especial "Salto" de los hormagantes, tal y como se describe en el Codex Tiránidos. Un Tirano de Enjambre con Salto no puede tener una escolta de guardia tiránida.

## **ALADO**

**+40 puntos/miniatura (Guerreros Tiránidos) ó  
+90 puntos/miniatura (Tirano de enjambre)**

Sólo Tirano de Enjambre y Guerreros Tiránidos

La criatura posee unas enormes alas coriáceas con las que puede volar. La criatura obtiene la regla Volar de las gárgolas (aunque no la de volar alto). Una criatura alada no puede elegir exoesqueleto endurecido, exoesqueleto enlazado, caparazón endurecido o caparazón reforzado.

## **CORNAMENTA**

**20 puntos/miniatura**

Sólo Carnifex

El Carnifex posee dos inmensas astas en su cabeza con las que puede arrollar a sus enemigos. El Carnifex obtiene +2HA en el turno en que carga en lugar del +1 habitual.

## **QUISTE DE ESPORAS**

**40 puntos/miniatura**

Sólo Carnifex

El Carnifex posee unas pequeñas chimeneas de esporas en su caparazón, y es capaz de lanzar una mina espora de toxinas por turno, además de mover y disparar sus otras armas, del mismo modo que un biovoro. Si el Carnifex muere, coloca 1D3 minas espora de toxinas en el lugar en que murió.

## **ESPALDA ESPINADA**

**+4 puntos/miniatura**

La criatura posee unas enormes placas óseas afiladas en la espalda, lo que hace muy complejo rodearla. La Potencia de unidad de la miniatura se duplica.

## **REGENERACIÓN**

**+7 puntos por herida original de la criatura**

El metabolismo de la criatura le permite cicatrizar rápidamente heridas que de otro modo serían mortales. Al inicio de cada turno tiránido, tira 1D6 por cada herida que haya sufrido hasta el momento: con un resultado de 5+, la herida será cancelada. Regeneración no funciona si el tiránido está muerto. (Recuerda que Exoesqueleto enlazado aumenta el coste de regeneración)

## **RECEPTÁCULO PSÍQUICO**

**15 puntos/miniatura**

Sólo psíquicos

La criatura es capaz de canalizar la energía de la disformidad con mucha facilidad. Puede conservar en mano una carta de energía.

## **MIASMA TÓXICA**

**+10 puntos/miniatura**

La criatura segrega sustancias tóxicas y virus que forman una nube a su alrededor. Todas las miniaturas no tiránidas en contacto peana con peana con el portador del miasma tienen un penalizador de -1 Habilidad de armas. Esto no afecta a tropas inmunes a granada de toxinas.

### **GLÁNDULAS DE VENENO**

**+5 puntos/miniatura**

La criatura posee unas glándulas de veneno bajo sus garras. Cada herida causada en combate cuerpo a cuerpo se convierte en 1D3 heridas.

### **CAMPO VOLTAICO**

**+20 puntos/miniatura**

La criatura está rodeada de un crepitante campo eléctrico. Esto le proporciona una tirada de salvación de 4+ en 1D6 no modificable, y le otorga +1 Fuerza en sus ataques en combate cuerpo a cuerpo. Si la criatura se encuentra a 10cm o menos de una pantalla (de energía, desplazamiento, conversión, etc), la sobrecargará con 4+ en 1D6, destruyéndola.

### **GARRAS MONOMOLECULARES**

**+5 puntos/miniatura**

La criatura posee unas zarpas muy largas de filo monomolecular rodeadas de un crepitante campo psíquico. La criatura obtiene +2 fuerza en combate cuerpo a cuerpo y sus ataques se consideran ataques psíquicos.

### **CAMPO DISFORME**

**35 puntos/miniatura**

Sólo psíquicos

La criatura genera un campo de disformidad a su alrededor que le protege de los ataques. Tira 2D6 cada vez que un ataque impacte a la criatura: si obtienes un resultado superior a la fuerza del ataque, este será cancelado por completo. Las armas sin un valor de fuerza definido (cañon de ataque shokk, granadas de vórtice y otros) se consideran ataques de F6. El Campo disforme protege contra los poderes psíquicos con un valor de fuerza definido, pero no contra aquellos que no tienen valor de fuerza.



# PODERES PSÍQUICOS

Se incluyen dos nuevos poderes psíquicos para los tiránidos: el ya conocido “Rayo de disformidad” y el nuevo “La sombra en la disformidad”, un poder aparecido por primera vez en el codex de cuarta edición, pero basado en un concepto ya existente en la segunda. Por comodidad, resumimos aquí los poderes.

## CATALIZADOR

### Energía 3, alcance 45cm

Selecciona una progenie dentro del alcance. Esa progenie obtiene furia asesina, y realizará sus tiradas de salvación en 2D6 (de modo similar a los exterminadores). Permanece en efecto.

## EL HORROR

### Energía 1-3, alcance 15-45cm

El radio de efecto del horror depende del número de cartas de energía invertidas en su lanzamiento: 15cm por cada carta de energía. Todas las escuadras y personajes dentro del radio deben realizar inmediatamente un chequeo de desmoralización.

## MIRADA HIPNÓTICA

### Energía 1, alcance 45cm

Selecciona una progenie a 45cm o menos del lanzador: todas las miniaturas enemigas a 15cm o menos de un miembro de la progenie objetivo y que sean visibles para esa progenie deben realizar un chequeo de liderazgo. Los que fallen quedarán paralizados y no podrán realizar acciones mientras el poder permanezca en juego y sigan a 15cm o menos de la progenie objetivo. Las miniaturas paralizadas tendrán HA1 en combate cuerpo a cuerpo. Permanece en juego.

## AULLIDO PSÍQUICO

### Energía 2, alcance 90cm

Todos los psíquicos enemigos a 90cm o menos del lanzador deben tirar 2D6: si obtienen un resultado igual o menor que su resistencia, no se verán afectados por el aullido psíquico. Si obtienen un resultado superior a su resistencia per igual o inferior a su liderazgo, quedarán aturdidos por el aullido y no podrán usar poderes psíquicos ni cartas de disformidad, ni llevar a cabo ninguna acción hasta el inicio de la siguiente fase psíquica. Los psíquicos aturdidos lucharán con HA1 en cuerpo a cuerpo. Si el resultado es superior al valor de liderazgo, el psíquico enloquece y debe ser retirado como baja inmediatamente.

## RAYO DE DISFORMIDAD

### Energía 0-3 Alcance 60-150cm

El psíquico es capaz de emitir un abrasador rayo de energía disforme con el que calcinar a los enemigos del enjambre. El rayo será más o menos intenso en función del número de cartas utilizadas en su ejecución. Ten en cuenta que este es un único poder, y no cuatro; es decir, si en una fase un psíquico lanza el rayo con energía 2, ese mismo psíquico no podrá lanzarlo con energía 0 en la misma fase. La potencia del rayo se indica en la siguiente tabla:

Energía	Alcance	F	H	Salv.	P. Blindaje	Área
0	60cm	4	1	-1	2D6+4	-
1	90cm	5	1D3	-2	2D6+1D3+5	3cm
2	120cm	6	1D6	-3	1D12+2D6+6	4cm
3	150cm	7	1D10	-4	1D12+1D10+1D6+7	5cm

## LA SOMBRA EN LA DISFORMIDAD

### Energía 3 Alcance 30-45cm

Sólo un Tirano de Enjambre (o una Dominatriz o Reina tiránida) puede utilizar este poder. La criatura es capaz de emitir una sombra que bloquea la disformidad, haciendo que los psíquicos sean incapaces de usar sus poderes y que la tecnología de la disformidad deje de funcionar.

Si el poder es lanzado con éxito, todos los psíquicos dentro del radio de efecto (30cm normalmente ó 45cm si el Tirano porta una espada ósea) serán incapaces de usar sus poderes o utilizar ninguna carta de disformidad. Esto se aplica también a los psíquicos tiránidos, e incluso al propio lanzador. Ningún demonio podrá ser invocado dentro del radio del poder, y ninguna arma psíquica podrá ser utilizada (considéralas armas normales de u mismo tipo). Los poderes psíquicos que permanezcan en efecto, así como los que usen plantilla, y queden dentro del área serán automáticamente dispersados. Las armas que utilizan la tecnología disforme (granada de vórtice, cañón D, cañón espectral, etc) tampoco funcionarán dentro del área, y no causarán ningún efecto dentro del área.

Permanece en efecto.

**PODER  
PSÍQUICO**



**TIRÁNIDO**

**ENERGÍA 2      ALCANCE 90cm**

## **AULLIDO PSÍQUICO**

Todos los psíquicos enemigos a 90cm o menos del lanzador deben tirar 2D6: si obtienen un resultado igual o menor que su resistencia, no se verán afectados por el aullido psíquico. Si obtienen un resultado superior a su resistencia per igual o inferior a su liderazgo, quedarán aturridos por el aullido y no podrán usar poderes psíquicos ni cartas de disformidad, ni llevar a cabo ninguna acción hasta el inicio de la siguiente fase psíquica. Los psíquicos aturridos lucharán con HAl en cuerpo a cuerpo. Si el resultado es superior al valor de liderazgo, el psíquico enloquece y debe ser retirado como baja inmediatamente.

**PODER  
PSÍQUICO**



**TIRÁNIDO**

**ENERGÍA 3      ALCANCE 45cm**

## **CATALIZADOR**

Selecciona una progenie dentro del alcance. Esa progenie obtiene furia asesina, y realizará sus tiradas de salvación en 2D6 (de modo similar a los exterminadores).

**PERMANECE EN EFECTO**

**PODER  
PSÍQUICO**



**TIRÁNIDO**

**ENERGÍA 1-3      Alcance 15-45cm**

## **EL HORROR**

El radio de efecto del horror depende del número de cartas de energía invertidas en su lanzamiento: 15cm por cada carta de energía. Todas las escuadras y personajes dentro del radio deben realizar inmediatamente un chequeo de desmoralización.





**ENERGÍA 2      ALCANCE 45cm**

### **MIRADA HIPNÓTICA**

Selecciona una progenie a 45cm o menos del lanzador: todas las miniaturas enemigas a 15cm o menos de un miembro de la progenie objetivo y que sean visibles para esa progenie deben realizar un chequeo de liderazgo. Los que fallen quedarán paralizados y no podrán realizar acciones mientras el poder permanezca en juego y sigan a 15cm o menos de la progenie objetivo. Las miniaturas paralizadas tendrán HAl en combate cuerpo a cuerpo.

**PERMANECE EN EFECTO**



**ENERGÍA 0-3      ALCANCE varía**

### **RAYO DE DISFORMIDAD**

El psíquico es capaz de emitir un abrasador rayo de energía disforme con el que calcinar a los enemigos del enjambre. El rayo será más o menos intenso en función del número de cartas utilizadas en su ejecución. Ten en cuenta que este es un único poder, y no cuatro; es decir, si en una fase un psíquico lanza el rayo con energía 2, ese mismo psíquico no podrá lanzarlo con energía 0 en la misma fase. La potencia del rayo es la siguiente: energía 0, alc60cm, F4, -1, PB=2D6+4; energía 1, alc 90cm, F5, -2, 1D3H, PB=2D6+1D3+5, area3cm; energía 2, alc120cm, F6, -3, 1D6H, PB=1D12+2D6+6, area4cm; energía 3, alc150cm, F7, -4, 1D10H, PB=1D12+1D10+1D6+7, área 5cm



**ENERGÍA 3      ALCANCE 30-45cm**

### **LA SOMBRA EN LA DISFORMIDAD**

Si el poder es lanzado con éxito, todos los psíquicos dentro del radio de efecto sináptico serán incapaces de usar sus poderes o utilizar ninguna carta de disformidad. Esto se aplica también a los psíquicos tiránidos y al propio lanzador. Ningún demonio podrá ser invocado dentro del radio, y ningún arma psíquica podrá ser utilizada (considéralas armas normales de su mismo tipo). Los poderes que permanezcan en efecto y los que usen plantilla, y queden dentro del área serán dispersados. Las armas disformes tampoco funcionarán en el área.

**SÓLO TIRANO DE ENJAMBRE  
PERMANECE EN EFECTO**

# LISTA DE EJÉRCITO TIRÁNIDA

En Warhammer 40.000 Reloaded hemos adoptado las tablas de organización del ejército de la nueva edición, es decir: las unidades se dividen en cinco tipos: Cuartel General, Élite, Línea, Ataque rápido y Apoyo pesado. Un ejército DEBE incluir, al menos, una opción de cuartel general y dos de tropas de línea. Puedes incluir una segunda opción de cuartel general, tres opciones de élite, tres de ataque rápido, tres de apoyo pesado y hasta cuatro adicionales de línea.



## CUARTEL GENERAL

### Tirano de Enjambre.....164 puntos

Debido a su rareza y poder, sólo puede incluirse un tirano de enjambre por cada mil puntos o fracción del valor del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Tirano</b>	15	9	7	6	6	5	8	5	10

Armas: Debe elegir dos de entre las siguientes opciones (puede elegir la misma dos veces)

- Garras afiladas (par).....10 puntos
- Garras aceradas (par).....10 puntos
- Espada ósea y látigo orgánico (sólo puede elegirse una vez).....25 puntos
- Dos escupemuerte acoplados.....26 puntos
- Dos devoradores(monstruosos)acoplados....18 puntos
- Cañón venenoso.....40 puntos
- Lanzador de enredadera.....36 puntos

Armadura: Caparazón quitinoso (4+).

Biomorfos: El Tirano de enjambre puede poseer hasta tres biomorfos.

Adicionalmente, el Tirano de Enjambre puede equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +15 puntos y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +10 puntos

Estrategia: El Tirano de Enjambre tiene un factor de estrategia de 1

Poderes psíquicos: Un Tirano de Enjambre siempre es un psíquico de nivel 4, y puede elegir hasta cuatro poderes de la siguiente lista, al coste en puntos indicado:

- El horror.....25 puntos
- Aullido psíquico.....15 puntos
- Catalizador.....40 puntos
- Mirada hipnótica.....10 puntos
- Rayo disforme.....30 puntos
- La sombra en la disformidad.....30 puntos puntos

Especial: Inmune a psicología y desmoralización, Criatura Sináptica, Causa terror

Escolta: El Tirano de enjambre puede ir acompañado de una escolta de entre dos y tres guardias tiránidos, a un coste de 80 puntos/miniatura. El Tirano y su escolta se consideran una única opción de cuartel general.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Guardián</b>	15	6	3	5	6	3	4	3	10

Armas: Un par de garras afiladas y un par de garras aceradas.

Armadura: Caparazón quitinoso (tirada de salvación por armadura de 3+ en 1D6)

Biomorfos: La prole de guardia tiránida puede equiparse con aguijón (+6 puntos/miniatura) ó una única garra garfio (+6 puntos/miniatura).

Especial: Inmunes psicología, Causan miedo, Muralla, Ciegos



## CUARTEL GENERAL

**0-1 Genestealer Alpha.....97 puntos**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Alpha</b>	15	7	0	6	5	3	8	4	10

Armas: Garras aceradas.

Armadura: Caparazón quitinoso (5+).

**Biomorfos:** El Genestealer alpha puede poseer hasta dos biomorfos.

Adicionalmente, el Alpha puede equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +8 puntos y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +10 puntos

**Estrategia:** El Alpha tiene un factor de estrategia de 1

**Poderes psíquicos:** Un Genestealer Alpha siempre es un psíquico de nivel 2, y puede elegir hasta dos poderes de la siguiente lista, al coste en puntos indicado:

- El horror.....25 puntos
- Aullido psíquico.....15 puntos
- Catalizador.....40 puntos
- Mirada hipnótica.....20 puntos
- Rayo disforme.....30 puntos

**Especial:** Inmune a psicología y desmoralización, Criatura Sináptica, Causa miedo, Infiltración

**Escolta:** Un Genestealer alpha ha de ir siempre acompañado de una escolta de entre cinco y once genestealers, a un coste de 33 puntos/miniatura. Consulta la sección de tropas de línea para las opciones de equipo de los genestealers. El coste incrementado tiene en cuenta la capacidad de la escolta de infiltrarse junto al Alpha. El Alpha y su escolta cuentan como una única opción de cuartel general.



## ESPECIAL: CUARTEL GENERAL O ÉLITE

**Guerreros Tiránidos.....43 puntos/miniatura**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Guerrero</b>	15	6	4	5	5	2	5	3	10

**Progenie:** Entre tres y seis Guerreros tiránidos. Puedes incluir progenies de guerreros tiránidos como opciones de élite o de cuartel general.

**Armas:** Cada Guerrero de la progenie debe elegir dos armas de entre la siguiente lista. Ten en cuenta que puedes elegir diferentes combinaciones de armamento para cada miembro de la progenie, e incluso dos veces el mismo armamento (ejemplo: dos pares de garras afiladas o dos escupemuerte). Un guerrero tiránido equipado con dos armas de proyectiles sólo podrá disparar una de ellas durante la fase de disparo.

- Garras afiladas (par).....8 puntos/miniatura
- Garras aceradas (par).....8 puntos/miniatura
- Escupemuerte.....18 puntos/miniatura
- Devorador (grande).....14 puntos/miniatura

Un único guerrero tiránido de cada progenie puede llevar una de las siguientes armas:

- Cañón venenoso.....35 puntos
- Cañón de enredadera.....28 puntos

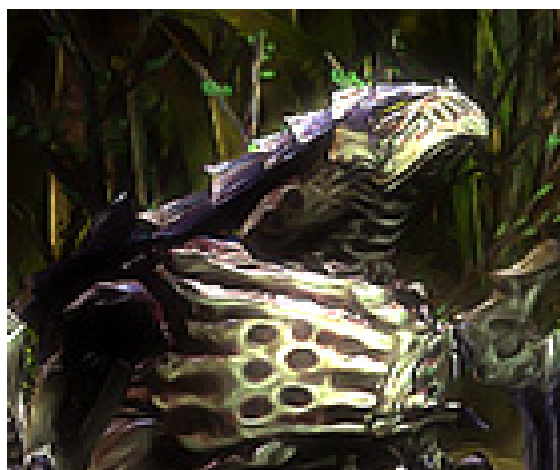
**Armadura:** Caparazón quitinoso (5+ en 1D6)

**Biomorfos:** Cada progenie de guerreros tiránidos puede elegir un biomorfo, el mismo para todos los miembros de la progenie.

Adicionalmente, los guerreros tiránidos pueden equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +6 puntos/miniatura y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +4 puntos/miniatura.

**Estrategia:** Los Guerreros Tiránidos tienen un factor de estrategia de 1.

**Especial:** Inmunes a psicología y desmoralización, Mente de enjambre, Causan miedo.





## ÉLITE

**0-1 Líctores.....106 puntos/miniatura**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Líctor</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>10</b>

Progenie: 1 Lícior. Puedes incluir de 1 a 3 líciores como una única opción de elite.

Armas: Garras aceradas y Garras Garfio

Armadura: Caparazón quitinoso (5+ en 1D6)

Biomorfos: Un Lícior puede llevar un único biomorfo.

Especial: Sentidos agudos, Escamas camaleónicas, Escondarse, Esquivar (5+), Causa miedo, Inmune a psicología y desmoralización, Infiltración, Veneno.



## TROPAS DE LÍNEA

**Genestealers.....28 puntos/miniatura**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Genestealer</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>10</b>

Progenie: de seis a doce genestealers

Armas: Garras aceradas

Armadura: Caparazón quitinoso (5+ en 1D6)

Biomorfos: Pueden equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +4 puntos/miniatura y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +2 puntos/miniatura.

Especial: Inmunes a psicología, Causan miedo.



**0-1 Enjambres devoradores...15 puntos por base**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Devoradores</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>10</b>

Progenie: Cualquier número de peanas de enjambre

Armas: garras y colmillos

Armadura: Ninguna

Especial: Inmunes psicología y desmoralización, vulnerable a las explosiones, ignoran bonos de combate múltiple, devorar terreno.



# TROPAS DE LÍNEA

**Termagantes.....6 puntos/miniatura**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Termagante</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>

Progenie: de seis a veinticuatro termagantes

Armas: Perforacarne

Armadura: Ninguna

Biomorfos: Pueden equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +1 punto/miniatura y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +1 punto/miniatura.

**Mortagantes.....8 puntos/miniatura**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Mortagante</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>

Progenie: de seis a veinticuatro mortagantes

Armas: Devorador mediano

Armadura: Ninguna

Biomorfos: Pueden equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +1 punto/miniatura y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +1 punto/miniatura.

**Espinagantes.....7 puntos/miniatura**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Espinagante</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>

Progenie: de seis a veinticuatro espinagantes

Armas: Dos lanzadardos acoplados

Armadura: Ninguna

Biomorfos: Pueden equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +1 punto/miniatura y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +1 punto/miniatura.

Especial: Una única progenie de espinagantes puede obtener la habilidad especial Infiltración por +3 puntos/miniatura.

**Hormagantes.....8 puntos/miniatura**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Hormagante</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>

Progenie: de seis a veinticuatro hormagantes

Armas: Garras

Armadura: Ninguna

Biomorfos: Pueden equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +1 punto/miniatura y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +1 punto/miniatura.

Especial: Salto

# ATAQUE RÁPIDO

**Gárgolas.....12 puntos/miniatura**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Gárgola</b>	<b>50</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>

Progenie: de seis a doce gárgolas

Armas: Perforacarne y bioplasma

Armadura: Ninguna

Biomorfos: Pueden equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +1 punto/miniatura y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +1 punto/miniatura.

Especial: Volar, Volar alto, destrabarse

**Racimos de minas espora.....coste variable**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Mina espora</b>	<b>5D6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>10</b>

Progenie: Cada racimo está compuesto por entre una y seis minas espora del mismo tipo, al coste en puntos indicado:

-Mina espora de Toxinas.....10 puntos/mina

-Mina espora de fragmentación.....8 puntos/mina

-Mina espora de bioácido.....12 puntos/mina

Armas: Ellas mismas

Armadura: ninguna

Biomorfos: Ninguno

Especial: Bioartillería, Inmunes a psicología y desmoralización.

**Mantifexes.....65 puntos/miniatura**

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Mántifex</b>	<b>22</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>10</b>

Progenie: Entre uno y seis Mantifexes

Armas: Cada Mantifex de la progenie debe elegir una opción de armamento de entre la siguiente lista. Ten en cuenta que puedes elegir diferentes combinaciones de armamento para cada miembro de la progenie.

-Garras afiladas (par) y Garras aceradas.....12 puntos/miniatura

-Dos pares de garras afiladas.....16 puntos/miniatura

Adicionalmente, cada Mantifex puede portar un arma de la siguiente lista, dispuesta en el tórax:

-Escupemuerte.....18 puntos/miniatura

-Devorador (grande).....14 puntos/miniatura

Armadura: Caparazón quitinoso (5+ en 1D6)

Biomorfos: Cada progenie de mantifexes puede elegir un biomorfo, el mismo para todos los miembros de la progenie.

Adicionalmente, los mantifexes pueden equiparse con Caparazón endurecido (+1 a la tirada de salvación) por +6 puntos/miniatura y/o Glándulas de atropina (+1 Iniciativa) por +4 puntos/miniatura.

Especial: Inmunes a psicología, Causan miedo, Surgieron del suelo.

# APOYO PESADO

## 0-1 Zoántropos.....90 puntos/miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Zoántropo</b>	10	4	5	4	4	3	3	2	10

Progenie: 1. Puedes incluir de 1 a 3 Zoántropos como una única opción de Apoyo pesado.

Armas: Garras.

Armadura: ninguna

Biomorfos: El Zoántropo está protegido por los biomorfos Miasma Tóxica y Campo de disformidad. Puede equiparse con un biomorfo.

Poderes psíquicos: Un Zoántropo siempre es un psíquico de nivel 2, y puede elegir hasta dos poderes de la siguiente lista, al coste en puntos indicado:

- El horror.....25 puntos
- Aullido psíquico.....15 puntos
- Catalizador.....40 puntos
- Mirada hipnótica.....20 puntos
- Rayo disforme.....30 puntos

Especial: Inmune a psicología y desmoralización, Levitar.

Los Zoántropos pueden convertirse en Criaturas sinápticas por +15 puntos/miniatura

## 0-1 Biovoros.....20 puntos/miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Biovoros</b>	10	3	3	4	4	2	1	1	10

Progenie: 1. Puedes incluir de 1 a 3 Biovoros como una única opción de Apoyo pesado.

Armas: Garras. Cada Biovoros puede equiparse con hasta seis minas espora al coste en puntos indicado:

- Mina espora de Toxinas.....10 puntos/mina
- Mina espora de fragmentación.....8 puntos por mina
- Mina espora de bioácido.....12 puntos/miniatura

Armadura: ninguna

Biomorfos: Ninguno

Especial: Bioartillería

## Carnifex.....149 puntos/miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Carnifex</b>	15	6	3	7	8	10	3	4	10

Armas: Bioplasma. Debe elegir dos de entre las siguientes opciones (puede elegir la misma dos veces)

- Garras afiladas (par).....12 puntos
- Garras aceradas (par).....10 puntos
- Garras trituradoras.....25 puntos
- Dos escupemuerte acoplados.....18 puntos
- Dos devoradores (monstruosos) acoplados....16 puntos
- Cañón venenoso.....30 puntos
- Lanzador de enredadera.....24 puntos

Armadura: Caparazón quitinoso (3+ en 2D6)).

Biomorfos: El Carnifex puede poseer hasta tres biomorfos.

Especial: Inmune a psicología, Causa terror.





# APÉNDICE:

## MONSTRUOSIDADES TIRÁNIDAS CÉLEBRES

### EL TERROR ROJO

El Terror Rojo es una criatura tiránida que fue detectada por primera vez durante el asalto a Devlan, un mundo imperial menor de la Franja Este. Aunque no se ha tenido noticia de criaturas similares desde entonces, es muy posible que en otros combates donde se haya visto implicada esta criatura, o alguna parecida, no haya habido ningún superviviente.

Un enjambre tiránido puede incluir al Terror Rojo como una opción de ataque rápido. Debe utilizarse tal y como se presenta, y no puede equiparse con otras bioarmas o biomorfos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Terror Rojo</b>	<b>22</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>10</b>

Puntos: 155

Armas: Dos pares de Garras afiladas

Armadura: Caparazón quitinoso (3+ en 1D6)

Biomorfos: Sentidos agudizados

Especial: Causa Terror, Inmune a psicología y desmoralización, Surgió del suelo (como los mantifexes)

Ciego: El Terror Rojo es una criatura subterránea habituada a morar en túneles oscuros. Carece de ojos, y por tanto no puede ser cegado. Posee una línea de visión de 360°.

¡Se lo tragó entero! El Terror Rojo es notoriamente infame por su capacidad para devorar a sus víctimas de golpe, engulléndolos. Si el Terror vence a un adversario en combate por una diferencia de cuatro o más puntos, puede sustituir todos los impactos causados por un ataque especial denominado Tragar entero. La miniatura Tragada es eliminada automáticamente independientemente de su resistencia, heridas o tirada de salvación. Tan sólo una pantalla de desplazamiento o la regla de esquivar permiten salvarse. El Terror Rojo no puede tragarse a miniaturas con Potencia de unidad mayor de 1, o que tengan Fuerza y/o resistencia iguales o superiores a 6.



## VIEJO UN OJO

Viejo Un Ojo era una criatura tiránida del genotipo Carníflex recuperada de entre los bloques de hielo de Calth, en el Reino de Ultramar. Su liberación del hielo condujo a una serie de ataques tiránidos en ese mundo y, todavía hoy, persiste la leyenda de que la criatura consiguió, de algún modo, conectar con la Mente Enjambre para invadir otra vez Ultramar. El destino final de Viejo Un Ojo es desconocido, pero se han recogido informes de otros mundos acerca de Carníflexes solitarios heridos que parecían ser igualmente letales.

Un enjambre tiránido de 1500 puntos o menos puede incluir a Viejo un Ojo como una opción de Cuartel General. Viejo un Ojo modifica sustancialmente la composición de la lista de ejército (ver más abajo). Viejo un Ojo debe incluirse tal y como se presenta, y no puede equiparse con otras bioarmas o biomorfos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<b>Viejo un Ojo</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>15</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>10</b>

Puntos: 399

Armas: Bioplasma, Garras trituradoras y Garras afiladas

Armadura: Caparazón quitinoso reforzado (2+ en 1D6)

Biomorfos: Cornamenta, Espalda espinada, Regeneración

Especial: Causa Terror, Inmune a psicología y desmoralización, Criatura sináptica

Hecho para durar: Viejo un Ojo es un atavismo que ha sobrevivido gracias a sus increíbles capacidades regenerativas. Las tiradas de regeneración de Viejo un Ojo tendrán éxito con un resultado de 4+ en lugar del 5+ habitual. Adicionalmente, si Viejo un Ojo muere, no retires la miniatura, sino que debes dejarla tumbada en el lugar donde murió. Al inicio del siguiente turno tiránido, tira 1D6: con un resultado de 5+, Viejo un Ojo volverá a levantarse con una única herida (debes tirar inmediatamente para regenerar las otras 14).

Enjambre durmiente tiránido: Viejo un Ojo comanda siempre un enjambre durmiente tiránido, compuesto únicamente de algunos tipos de criaturas. Un ejército comandado por Viejo un Ojo sólo puede incluir las siguientes criaturas:

Cuartel general: Viejo un Ojo, Genestealer Alpha  
 Élite: Zoántropos (cada uno cuenta como una opción de élite), Genestealers  
 Línea: Termagantes, Hormagantes, Mortagantes, Espinagantes  
 Ataque rápido: Mantíflexes  
 Apoyo pesado: Carníflex





# ACECHADOR MORTAL

Acechador mortal es una terrible criatura derivada del genotipo del líctor que ha sido avistada en dos ocasiones. El hermano capitán Erasmus de los Cónsules blancos reportó que la criatura acechó y mató a las tres escuadras bajo su mando en el trayecto hacia la base de Gredux III. El capitán pudo sobrevivir a duras penas, perdiendo un brazo y un ojo.

Una criatura similar, algo más grande que un líctor pero con múltiples pares de ojos, fue avistada en Medusa V durante la invasión tiránida. Nunca se ha podido capturar un espécimen, ni vivo ni muerto. Estas criaturas actúan en solitario, a la vanguardia de los enjambres, cazando a los enemigos de los tiránidos.

Un enjambre tiránido puede incluir a Acechador mortal como una opción de élite.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Acechador	20	7	5	6(8)	5	3	10	5	10

Puntos: 145

Armas: Garras aceradas y un par de garras garfio

Armadura: Caparazón quitinoso (5+ en 1D6)

Biomorfos: Sentidos agudizados, Garras monomoleculares

Especial: Sentidos agudos, Escamas camaleónicas, Escondarse, Causa miedo, Inmune a psicología y desmoralización, Infiltración, Veneno.

Reflejos sobrenaturales: El Acechador mortal es rápido más allá de lo imaginable, y es capaz de contorsionar su cuerpo y de responder a velocidades inhumanas. Posee una tirada de salvación no modificable de esquiva, del mismo modo que los líctores, pero en este caso funcionará con 4+ en lugar del habitual 5+ de los líctores.

Estolones alimentarios: Las fauces y los tentáculos bucales del Acechante mortal están modificadas para extraer muestras feromonales de sus víctimas. A partir del tejido nervioso devorado, es capaz de replicar feromonas de cualquier raza y exudarlas. Los informes acerca de la criatura indican que un aura tangible de horror la rodea. Si el Acechante mortal mata en cuerpo a cuerpo a un enemigo vivo, pasará a causar Terror, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer 40.000. Además, los chequeos de terror provocados por Acechante mortal deben realizarse con un penalizador de -1 a Liderazgo.



