

GUERRIERI TYRANIDI E LADRI GENETICI IBRIDI

I Guerrieri Tyranidi e i Ladri Genetici Ibridi sono due nuove creature utilizzabili dal giocatore Alieno. Purché tu abbia la corretta miniatura puoi utilizzare queste creature nella tua orda aliena.

Ognuna di queste creature può essere utilizzata per rimpiazzare una delle creature aliene a scelta. Le descrizioni sotto ti dicono chi puoi sostituire con chi – per esempio, i Guerrieri Tyranidi possono essere piazzati al posto degli Androidi. Non devi utilizzare le nuove creature – puoi scegliere quando piazzarle. Così, per esempio, puoi piazzare un Androide una volta e successivamente scegliere un Tyranide la successiva.

Quando la creatura che hai sostituito è inclusa nelle condizioni di vittoria degli Space Marines, il giocatore Space Marines ottiene lo stesso il segnalino di riferimento quando la creatura sostitutiva è stata uccisa. Per esempio, se sostituisci un Androide con un Tyranide e uno Space Marines uccide il Tyranide, il giocatore Space Marines prende un segnalino Androide se è disponibile.

TYRANIDI

I Tyranidi hanno sei arti e sono alti il doppio di un uomo. I loro corpi sono ricoperti da spesse piastre ossee che li proteggono come un'armatura. Una bava incolore cola lungo i loro corpi e gocciola dalle loro code. Queste terrificanti creature stanno invadendo la galassia, uccidendo chiunque nel loro cammino. Nessuna pace può essere stipulata con i Tyranidi – solo guerra disperata contro i milioni di navi spaziali Tyranidi invaditrici.

I Tyranidi sono molto forti. Un calcio dai loro zoccoli ossee delle loro gambe può frantumare un teschio umano, mentre gli artigli affilati come rasi nel paio di arti di mezzo possono ridurti in pezzi in un secondo.

Ma non è tutto. I Tyranidi sono gli ingegneri genetici definitivi. Qualsiasi cosa utilizzino è creato da tessuto vivente! Due esempi dei dispositivi genetici sono le armi portate dai Guerrieri Tyranidi nelle due mani che rimangono: il mortale Sputa Morte e le feroci Spade Ossee.

ARMI TYRANIDI

Lo **Sputa Morte** è un fucile vivente che spara una piccola creatura vivente. Quando colpisce, la carne corrosiva della creatura è schizzata sul bersaglio. Coloro che sopravvivono alla forza del colpo può rimanere avvelenato dalla creatura, mentre l'armatura viene corrosa dai potenti acidi metabolici della creatura.

Le **Spade Ossee** sono anche loro creature viventi. La lama è un corno massicciamente ampliato con un bordo seghettato e affilato. Nell'elsa si trova il piccolo cervello della creatura che è in grado di generare un'onda di energia quando viene stimolato da chi la impugna. Questa fluisce attraverso i nervi avviticchiati nella lama, causando screpolature di energia distruttiva che illumina la lama e che viene rilasciata non appena l'arma colpisce i suoi bersagli.

UTILIZZARE I GUERRIERI TYRANIDI

Il giocatore Alieno può scegliere di piazzare un Guerriero Tyranide invece di un Androide. Puoi prendere l'arma con la quale il Tyranide è equipaggiato (uno Sputa Morte o un paio di Spade Ossee) quando lo piazzii sul tabellone.

LADRI GENETICI IBRIDI

I Ladri Genetici infettano le altre creature viventi con un virus genetico micidiale invece di ucciderle. Il virus è passato ai figli della creatura infettata che nascono come mostruosi Ladri Genetici Ibridi. L'Ibrido può a sua volta passare il virus sulla prossima vittima.

Gli Ibridi variano molto di aspetto, dipende dal numero di generazione che sono passate dall'infezione iniziale del Ladro Genetico di ceppo puro. Più generazioni sono passate, più umano appare l'Ibrido.

Gli Ibridi non sono così forti e resistenti come i Ladri Genetici di ceppo puro. Tuttavia, essi possiedono una o due mani invece che solo artigli e chele come il Ladro Genetico di ceppo puro. Questo significa che gli Ibridi sono in grado di utilizzare armi come le pistole e i fucili requiem, così come armi pesanti come lanciamissili, cannoni automatici e raggi a conversione.

USARE I LADRI GENETICI IBRIDI

Il giocatore Alieno può scegliere se utilizzare un Ibrido equipaggiato con un'arma normale come un fucile requiem o uno con le armi pesanti.

Se prendi un Ibrido equipaggiato con arma pesante, puoi scegliere di piazzare un Ibrido invece di un Ladro Genetico. Puoi decidere con quale arma l'Ibrido è equipaggiato (lanciamissili, cannone automatico o raggio a conversione) quando piazzii il modello sul tabellone.

Se prendi qualsiasi altra arma, puoi scegliere di piazzare l'Ibrido invece di un Orko.

ARMI DEI LADRI GENETICI IBRIDI

Le seguenti nuove armi possono essere utilizzate dagli Ibridi. Tutte le altre armi usate dagli Ibridi sono uguali alle armi Imperiali. Per comodità, abbiamo dato solo un set di dadi da combattimento per gli Ibridi armati con armi a distanza normali – le varie combinazioni di armi differenti e numero di artigli indica che gli Ibridi sono più o meno ugualmente efficaci quando sono armati.

Lanciamissili

Questa è un'arma molto simile a quella utilizzata dagli Space Marines e attacca nello stesso modo.

Cannone Automatico

Il cannone automatico è un cannone a caricamento automatico che spara proiettili senza bossolo dalla grande forza penetrativa. Il cannone automatico spara in maniera simile al cannone d'assalto permettendoti di dividere i tuoi colpi tra i bersagli.

Raggio a Conversione

Il proiettore di raggio a conversione, o proiettore, proietta un capo di energia che converte la materia in energia. Più è denso e massiccio il bersaglio, maggiore è l'effetto. Fin quando il bersaglio è catturato dal fascio di energia, la sua struttura molecolare comincia a rompersi e ad infondersi di energia. Dopo un po' di secondi il campo di forza raggiunge la massa critica e il bersaglio esplode.

Poiché l'energia dell'arma richiede un po' di tempo per raggiungere i livelli critici, un Ibrido con un proiettore può o muovere o sparare – non può fare entrambe le cose nello stesso turno.

Poiché l'arma è più efficace contro bersagli massicci e i bersagli leggermente corazzati possono spesso evitare il fascio, quando tiri per colpire con il proiettore ottieni un colpo per ogni risultato ottenuto **sotto** il valore armatura del bersaglio.

TYRANIDI E IBRIDI



TYRANIDE CON SPUTA MORTE

Movimento: 4 Armatura: 3



Corpo a corpo

Fuoco



TYRANIDE CON LAME OSSEE

Movimento: 4 Armatura: 3



Corpo a corpo



IBRIDO

Movimento: 6 Armatura: 0



Corpo a corpo

Fuoco



**IBRIDO
CON CANNONE AUTOMATICO**

Movimento: 6 Armatura: 0



Corpo a corpo

Fuoco



**IBRIDO CON
LANCIAMISSILI**

Movimento: 6 Armatura: 0



Corpo a corpo

Fuoco



**IBRIDO CON
RAGGIO A CONVERSIONE**

Movimento: 6 Armatura: 0



Corpo a corpo

Fuoco

Per colpire
devi ottenere
un punteggio
sotto il valore
armatura