



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

WARHAMMER
40,000

START COLLECTING! TYRANIDS



CITADEL

© Copyright 2017, Games Workshop Ltd. All rights reserved.



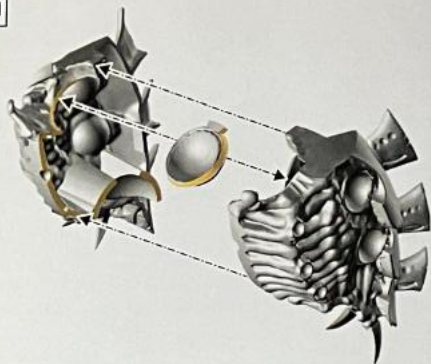
993201060013

2 - 5 TRYGON

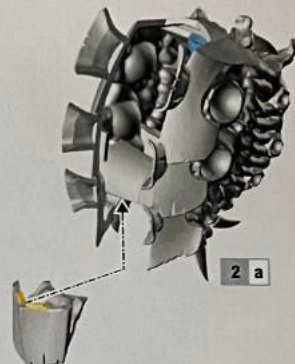


• FOLLOW STEPS 2-3 FOR ALL VARIANTS • SUIVRE LES ÉTAPES 2-3 POUR TOUTES LES VARIANTES • SIGUE LOS PASOS 2-3 PARA TODAS LAS VARIANTES
• FOLGE DEN SCHRITTEN 2-3 FÜR ALLE VARIANTEN • SEGUI LE FASI DA 2 A 3 PER TUTTE LE VARIANTI

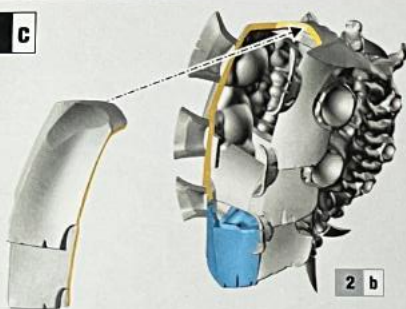
2 a



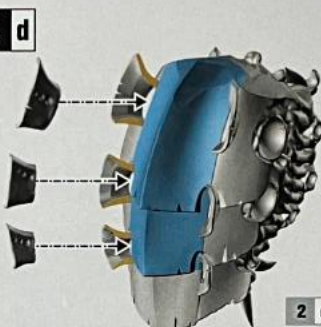
2 b



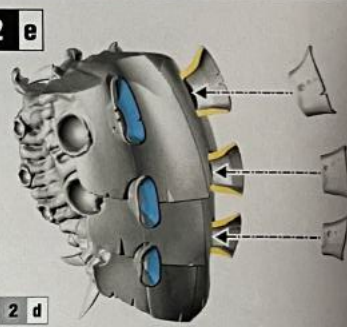
2 c



2 d



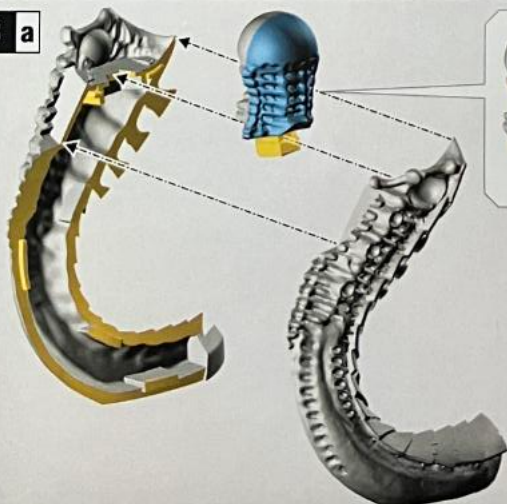
2 e



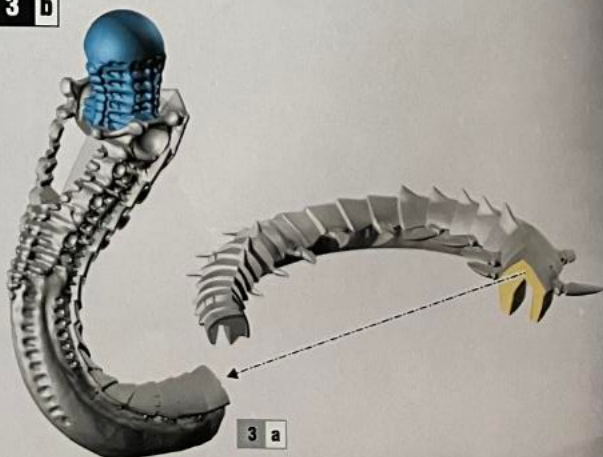
2 f



3 a



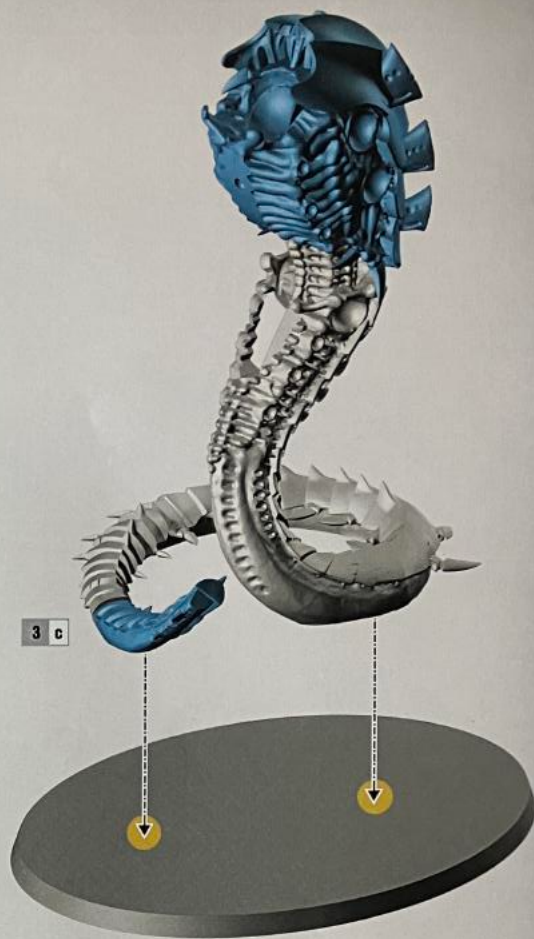
3 b



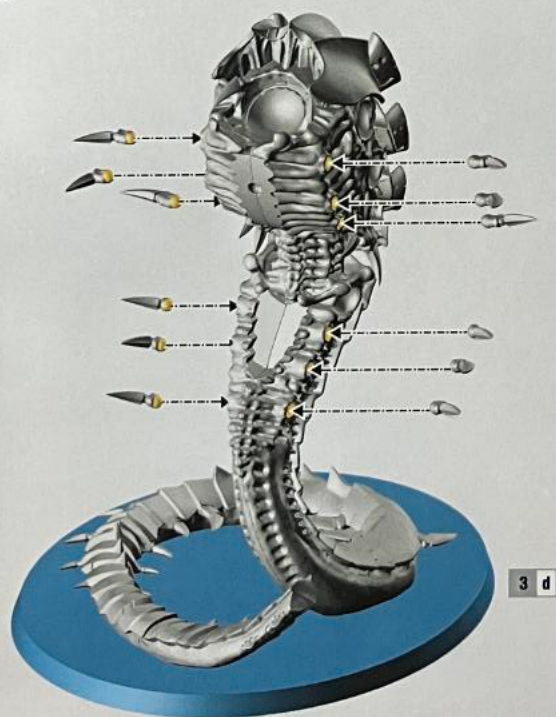
3 c



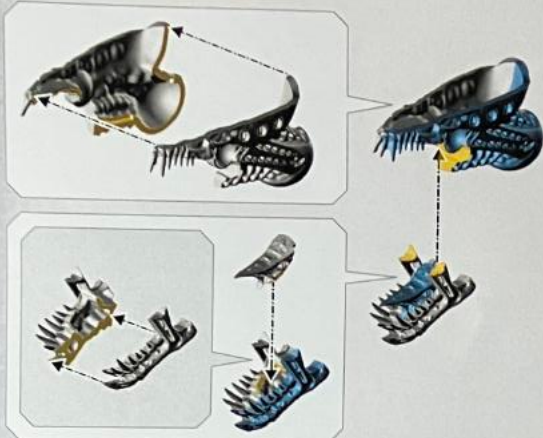
3 d



3 e



4 a



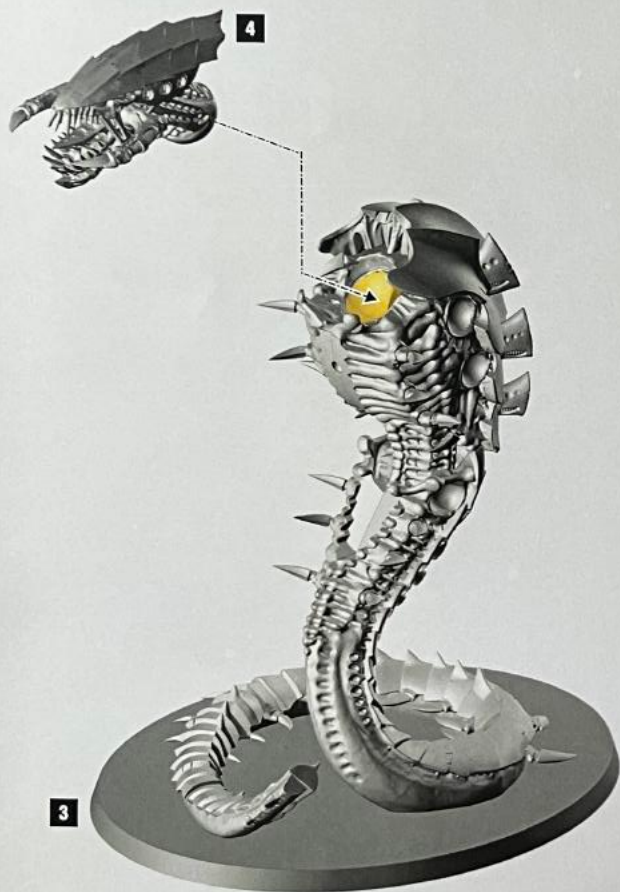
4 b



4 c

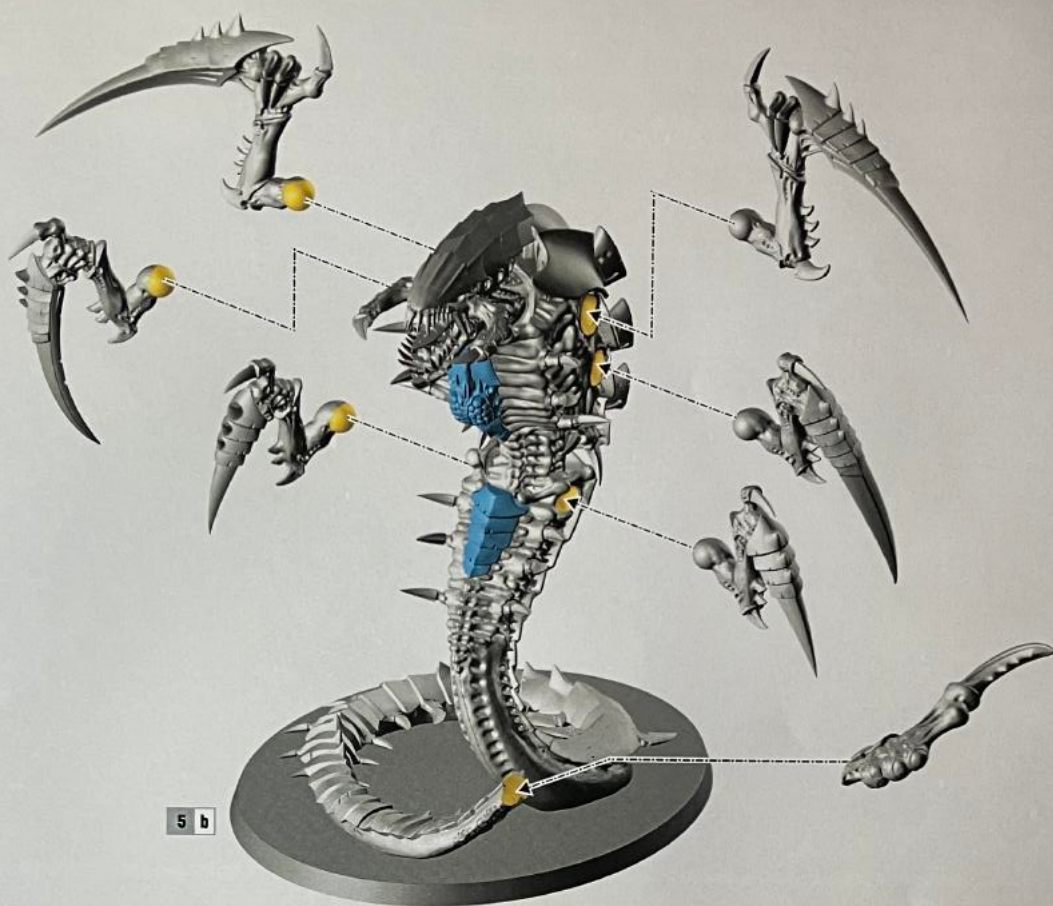


5 a



5 b







YOU CAN ALSO BUILD THESE VARIANTS INSTEAD OF THE TRYGON
VOUS POUVEZ ÉGALEMENT ASSEMBLER CES VARIANTES AU LIEU DU TRYGON • TAMBIÉN PUEDES MONTAR ESTAS VARIANTES EN LUGAR DEL TRYGON
STATT DES TRYGONS KANNST DU EINE DIESER VARIANTEN BAUEN • PUOI ANCHE ASSEMBLARE QUESTE VARIANTI AL POSTO DEL TRYGON



6-7 MAWLOC



8-9 TRYGON PRIME

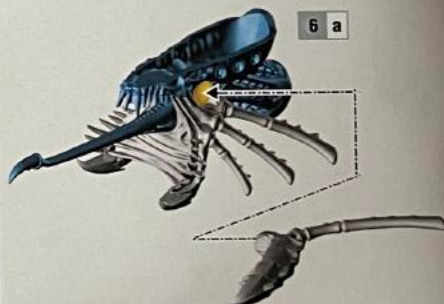


6 - 7 MAWLOC

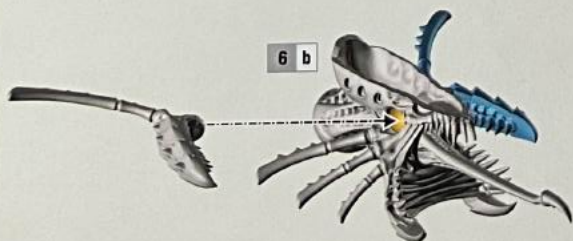
6 a



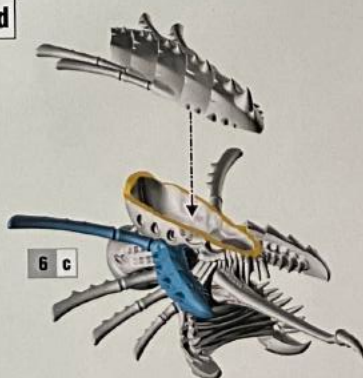
6 b



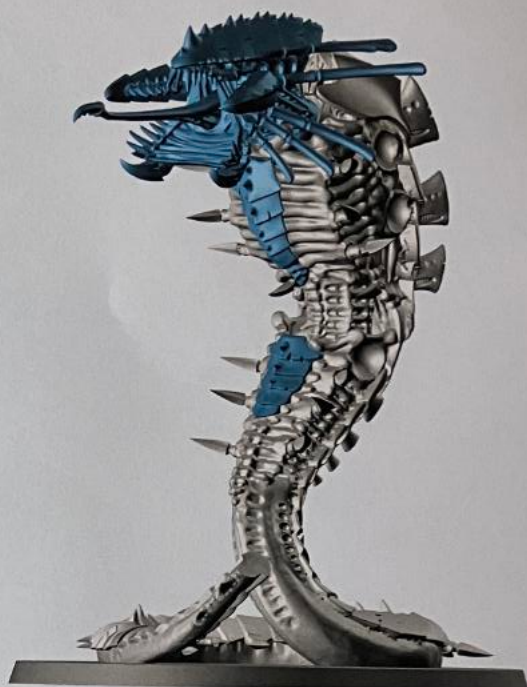
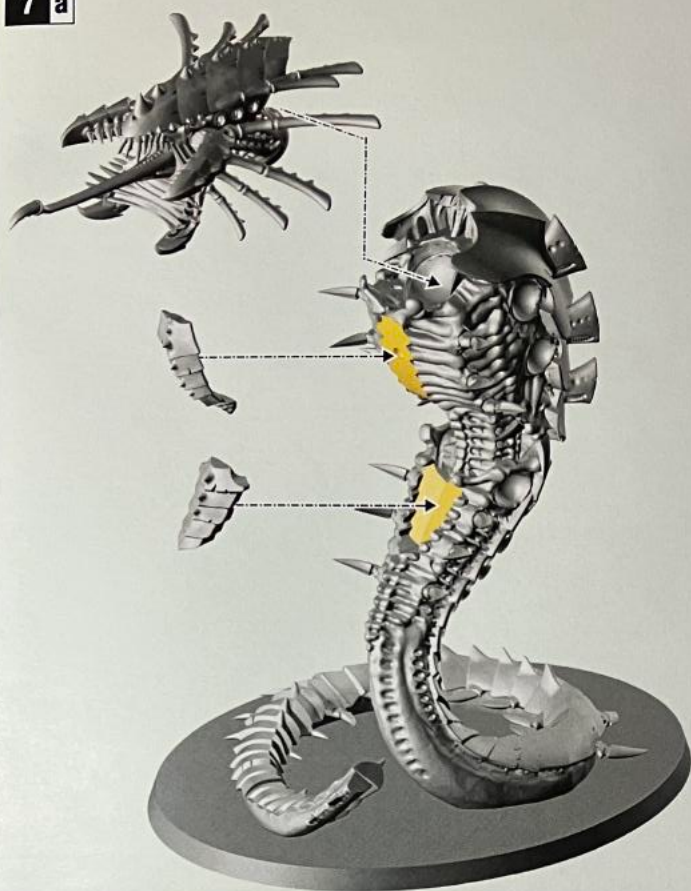
6 c



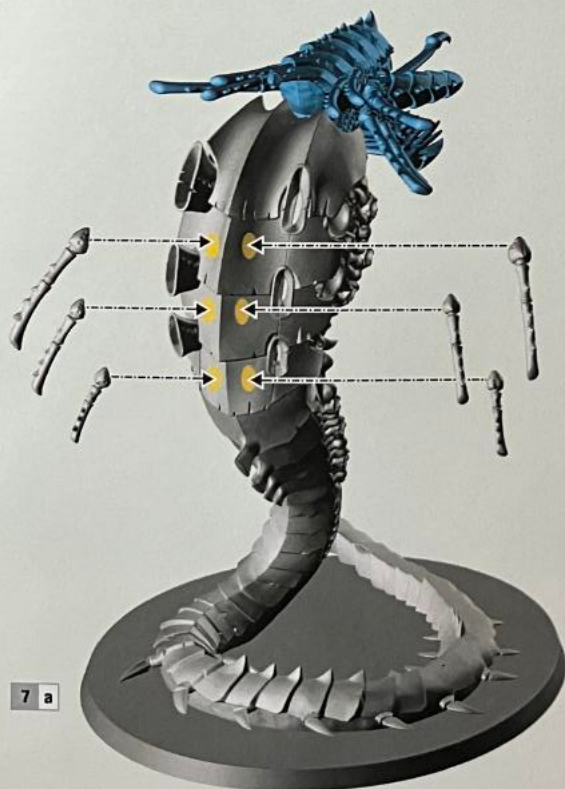
6 d



7 a



7 b



7 a



7 c

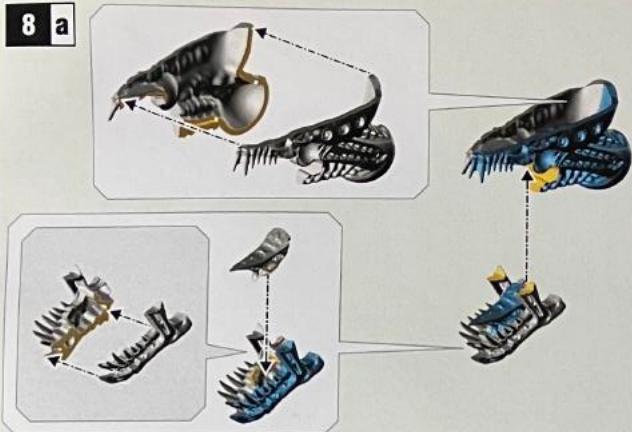


7 d



8 - 9 TRYGON PRIME

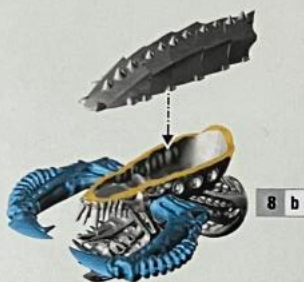
8 a



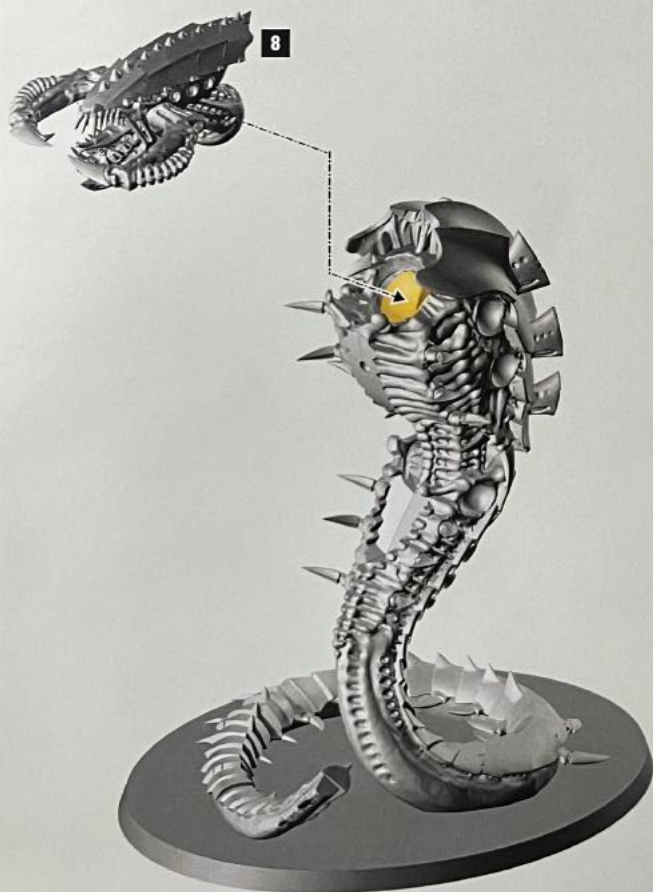
8 b



8 c



9 a



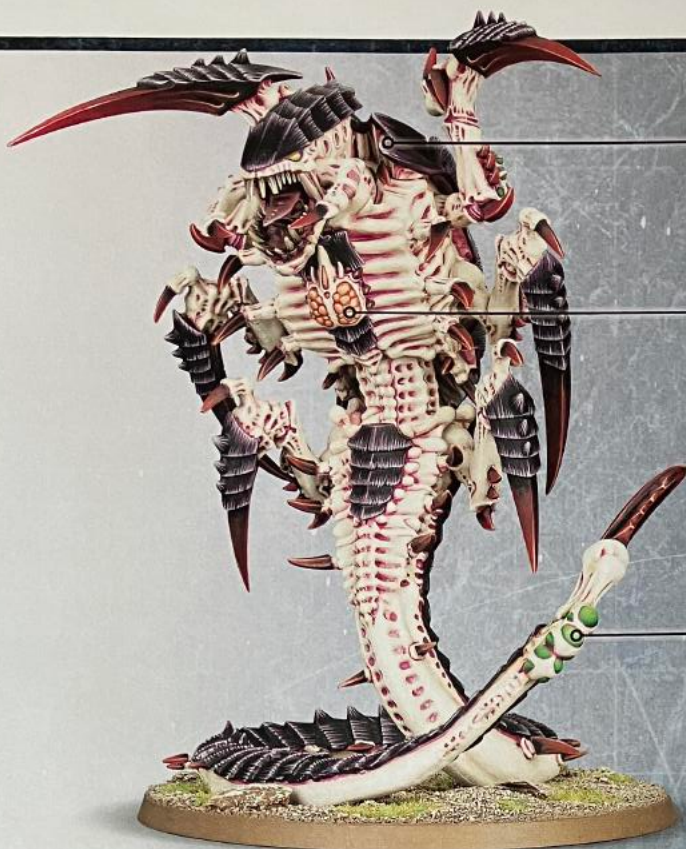
9 b



9 c



TRYGON



BASE NAGGAROTH NIGHT

LAYER XEREUS PURPLE

LAYER GENESTEALER PURPLE

DRY LUCIUS LILAC

BASE RATSKIN FLESH

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER UNGOR FLESH

BASE CALIBAN GREEN

LAYER WARPSTONE GLOW

LAYER MOOT GREEN

GLAZE LAMENTER'S YELLOW

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

TRYGON



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

A Trygon is a single model armed with a bio-electric pulse, three pairs of massive scything talons and a toxinspike.

DAMAGE

Some of this model's characteristics change as it suffers damage, as shown below:

REMAINING W	M	WS	BS
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bio-electric pulse	12"	Assault 6	5	0	1	-
Biostatic rattle	Melee	Melee	User	-1	1	Each time the bearer fights, it can make one (and only one) attack with this weapon. This is in addition to the bearer's attacks. If a unit suffers any unsaved wounds from this weapon, add 1 to any Morale tests they take until the end of the turn.
Massive scything talons	Melee	Melee	User	-3	D6	You can re-roll hit rolls of 1 for this weapon. If the bearer has more than one pair of massive scything talons, it can make 1 additional attack with this weapon each time it fights.
Prehensile pincer tail	Melee	Melee	User	0	D3	Each time the bearer fights, it can make one (and only one) attack with this weapon. This is in addition to the bearer's attacks.
Toxinspike	Melee	Melee	1	0	D3	Each time the bearer fights, it can make one (and only one) attack with this weapon. This is in addition to the bearer's attacks. This weapon always wounds targets (other than VEHICLES) on a 2+.

WARGEAR OPTIONS

- This model may replace its toxinspike with a biostatic rattle or a prehensile pincer tail.
- This model may have toxin sacs and/or adrenal glands.

ABILITIES

Instinctive Behaviour

Subterranean Assault: During deployment, you can set up a Trygon underground instead of placing it on the battlefield. At the same time, you can set up a <HIVE FLEET> Troops unit in the Trygon's tunnel. At the end of any of your Movement phases, set up the Trygon anywhere on the battlefield that is more than 9" away from any enemy models. If there is another unit in the Trygon's tunnel, set it up at the same time wholly within 3" of the Trygon and more than 9" away from any enemy models. Any models that you cannot place in this way are destroyed.

Death Throes: If this model is reduced to 0 wounds, roll a D6 before removing the model from the battlefield; on a 6, it lashes out in its death throes, and each unit within 3" suffers D3 mortal wounds.

FACTION KEYWORDS

TYRANIDS, <HIVE FLEET>

KEYWORDS

MONSTER, TRYGON

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

TRYGON



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

Un Trygon est une figurine individuelle armée d'une décharge bioélectrique, de trois paires de griffes tranchantes lourdes et d'un dard toxique.

DÉGÂTS

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

PV RESTANTS	M	CC	CT
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Décharge bioélectrique	12"	Assaut 6	5	0	1	-
Crépitement biostatique	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer une seule attaque avec cette arme, en plus de ses propres attaques. Si une unité subit au moins une blessure non sauvegardée à cause de cette arme, ajoutez 1 aux tests de Moral qu'elle effectue jusqu'à la fin du tour.
Griffes tranchantes lourdes	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D6	Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour cette arme. Si le porteur a plus d'une paire de griffes tranchantes lourdes, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme chaque fois qu'il combat.
Pince préhensile	Mêlée	Mêlée	Util.	0	D3	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer une seule attaque avec cette arme, en plus de ses propres attaques.
Dard toxique	Mêlée	Mêlée	1	0	D3	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer une seule attaque avec cette arme, en plus de ses propres attaques. Cette arme blesse toujours sur 2+ (sauf les VÉHICULES).

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Peut remplacer son dard toxique par un crépitement biostatique ou une pince préhensile.
- Cette figurine peut recevoir des sacs à toxines et/ou des glandes surrénales.

APTITUDES

Comportement Instinctif

Assaut Souterrain : Pendant de déploiement, vous pouvez placer une Trygon sous terre au lieu de le placer sur le champ de bataille. En même temps, vous pouvez placer une unité de Troupes <FLOTTE-RUCHE> dans le tunnel du Trygon. À la fin de n'importe laquelle de vos phases de Mouvement, placez le Trygon n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie. S'il y a une autre unité dans le tunnel du Trygon, placez-la au même moment entièrement à 3" ou moins du Trygon et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Toute figurine ne pouvant être placée de cette façon est détruite.

Agonie : Si cette figurine est réduite à 0PV, jetez un dé avant de la retirer du champ de bataille ; sur 6 elle se débat dans son agonie, et chaque unité à 3" ou moins subit D3 blessures mortelles.

MOTS-CLÉS DE FACTION

TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS

MONSTRE, TRYGON

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

TRYGON



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

Un Trygon es una sola miniatura armada con una pulsación bioeléctrica, tres pares de grandes garras afiladas una púa tóxica.

DAÑO			
Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:			
H RESTANTES	M	HA	HP
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pulsación bioeléctrica	12"	Asalto 6	5	0	1	-
Cola bioestática	Com.	Combate	Port.	-1	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Éste es adicional al resto de ataques del portador. Suma 1 a los chequeos de moral de cualquier unidad que haya sufrido alguna herida no salvada infligida por esta arma, hasta el final del turno.
Grandes garras afiladas	Com.	Combate	Port.	-3	1D6	Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con esta arma. Si el portador tiene más de un par de grandes garras afiladas, puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.
Cola con pinza prensil	Com.	Combate	Port.	0	1D3	Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Éste es adicional al resto de ataques del portador.
Púa tóxica	Com.	Combate	1	0	1D3	Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Éste es adicional al resto de ataques del portador. Esta arma siempre hiere con 2+, a menos que su blanco sea un VEHÍCULO .

Opciones de equipo	- Esta miniatura puede cambiar la púa tóxica por una cola bioestática o una cola con pinza prensil. - Esta miniatura puede tener glándulas de toxinas y/o glándulas de adrenalina.
--------------------	--

Habilidades	Conducta instintiva Asalto subterráneo. Durante el despliegue, puedes colocar a un Trygon bajo tierra en lugar de desplegarlo en el campo de batalla. Al mismo tiempo, puedes colocar una unidad de Tropas de línea <FLOTA ENJAMBRE> en el túnel donde está el Trygon. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, coloca al Trygon en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Si hay otra unidad en el túnel del Trygon, colócala a la vez de modo que quede por completo a 3" o menos del Trygon y a más de 9" de toda miniatura enemiga. Al hacer esto, cualquier miniatura que no puedas colocar es destruida. Espasmos agónicos. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía, y cada unidad a 3" o menos sufre 1D3 heridas mortales.
-------------	--

Claves de facción	TYRANIDS, <FLOTA ENJAMBRE>
-------------------	----------------------------

Claves	MONSTRUO, TRYGON
--------	------------------

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

TRYGON



9
NACHT

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

Ein Trygon ist ein einzelnes Modell, das mit einer Bioelektrischen Entladung, drei Paaren von Gewaltigen Sensenklauen und einem Toxinstachel bewaffnet ist.

SCHADEN			
Manche Werte dieses Modells ändern sich, wenn es in der Schlacht Schaden erleidet:			
ÜBRIGE LP	B	KG	BF
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bioelektrische Entladung	12"	Sturm 6	5	0	1	-
Biostatikrassel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-1	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er zusätzlich zu seinen normalen Attacken eine (und nur eine) Attacke mit dieser Waffe durchführen. Wenn eine Einheit durch diese Waffe Lebenspunkte verliert, addierst du bis zum Ende des Zuges 1 zu jedem ihrer Moraltests.
Gewaltige Sensenklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W6	Für diese Waffe darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen. Hat der Träger mehr als ein Paar Gewaltige Sensenklauen, kann er jedes Mal, wenn er kämpft, 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe durchführen.
Greifscherenschwanz	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	W3	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er zusätzlich zu seinen normalen Attacken eine (und nur eine) Attacke mit dieser Waffe durchführen.
Toxinstachel	Nahkampf	Nahkampf	1	0	W3	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er zusätzlich zu seinen normalen Attacken eine (und nur eine) Attacke mit dieser Waffe durchführen. Diese Waffe verwundet alle Ziele (außer FAHRZEUGE) auf 2+.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	• Dieses Modell darf seinen Toxinstachel durch eine Biostatikrassel oder einen Greifscherenschwanz ersetzen. • Dieses Modell darf Toxinkammern und/oder Adrenalindrüsen erhalten.
---------------------	---

FÄHIGKEITEN	Instinktives Verhalten Unterirdischer Angriff: Während der Aufstellung kannst du einen Trygon unter der Erde anstatt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Zusätzlich kannst du eine einzelne <SCHWARMFLOTTE>-Standardeinheit in dem Tunnel des Trygons aufstellen. Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kannst du den Trygon an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld aufstellen, jedoch weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt. Befindet sich eine zusätzliche Einheit im Tunnel des Trygons, stellst du sie gleichzeitig vollständig innerhalb von 3 Zoll um den Trygon auf, jedoch weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt. Modelle, die so nicht platziert werden können, gelten als zerstört. Todeskampf: Wenn dieses Modell auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wirfst du einen Würfel, bevor es vom Schlachtfeld entfernt wird; bei einer 6 schlägt es im Todeskampf ein letztes Mal um sich und jede Einheit innerhalb von 3 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.
-------------	--

FRAKTION	TYRANIDS, <SCHWARMFLOTTE>
SCHLÜSSELWÖRTER	MONSTER, TRYGON

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

TRYGON



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Trygon	*	*	*	7	6	12	6	7	3+

Un Trygon è un singolo modello armato con impulso bioelettrico, tre coppie di artigli falcati massicci e uno spuntone tossico.

DANNI

Alcune caratteristiche di questo modello cambiano come segue man mano che subisce danni:

FE RIMANENTI	M	AC	AB
7-12+	9"	3+	4+
4-6	7"	4+	5+
1-3	5"	5+	6+

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Impulso bioelettrico	12"	Assalto 6	5	0	1	-
Sonaglio biostatico	Mischia	Mischia	Mod.	-1	1	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare un attacco (e solo uno) con quest'arma. Esso è in aggiunta agli attacchi del portatore. Se un'unità subisce una o più ferite non salvate da quest'arma, aggiungi 1 a qualsiasi test di Morale che effettua fino alla fine del turno.
Artigli falcati massicci	Mischia	Mischia	Mod.	-3	D6	Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 di quest'arma. Se il portatore ha più di una coppia di artigli falcati massicci, può effettuare 1 attacco aggiuntivo con quest'arma ogni volta che combatte.
Coda a tenaglia prensile	Mischia	Mischia	Mod.	0	D3	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare un attacco (e solo uno) con quest'arma. Esso è in aggiunta agli attacchi del portatore.
Spuntone tossico	Mischia	Mischia	1	0	D3	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare un attacco (e solo uno) con quest'arma. Esso è in aggiunta agli attacchi del portatore. Quest'arma ferisce sempre il bersaglio con 2+ (tranne i VEICOLI).

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Sostituire lo spuntone tossico con un sonaglio biostatico o una coda a tenaglia prensile.
- Prendere vesciche di tossine e/o ghiandole adrenali.

ABILITÀ

Comportamento Istinivo

Assalto Sotterraneo: durante lo schieramento puoi collocare un Trygon sottoterra anziché sul campo di battaglia. Contemporaneamente puoi schierare una unità di Truppe della <FLOTTA ALVEARE> nel tunnel del Trygon. Alla fine di qualsiasi delle tue fasi di Movimento, schiera il Trygon ovunque sul campo a più di 9" da qualunque modello nemico. Se c'è un'altra unità nel tunnel del Trygon, schierala nello stesso momento interamente entro 3" dal Trygon e a più di 9" da qualunque modello nemico. Qualsiasi modello che non puoi schierare in questo modo viene distrutto.

Spasmi di Morte: se questo modello viene ridotto a 0 ferite, tira un D6 prima di rimuoverlo dal campo di battaglia; con 6 si agita tra gli spasmi e ogni unità entro 3" subisce D3 ferite mortali.

KEYWORDS DI FAZIONE

TYRANIDS, <FLOTTA ALVEARE>

KEYWORDS

MOSTRO, TRYGON

