

CODEX TYRANIDES

Écrit par

Andy Chambers

Textes Additionnels

Gavin Thorpe, Graham McNeill & Sherman Bishop

Couverture

Adrian Smith

Illustrations

Karl Kopinski, Adrian Smith
& Stefan Kopinski

Art Graphique

Neil Hodgson
& Nuala Kennedy

Conception Artistique

Adrian Smith, Talima Fox & Adrian Wood

Sculpture des Figurines

Mark Bedford, Juan Diaz, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison & Shane Hoyle

Peinture des Figurines

Owen Branham, Martin Footitt, Neil Green, Tammy Haye,
Kirsten Mickleburgh, Keith Robertson, Chris Smart & Dave Thomas

Création des Maquettes & Décors

Dave Andrews & Mark Jones

Merci à: Michael Derouchie, Will Thomas,

Marshall Jansen & l'antique et vénérable ordre des Technoprêtres

Version Française: Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Julien Drouet,

James Leplat, François-Xavier Ngo & Mathieu Saintout.

INTRODUCTION	2
LISTE D'ARMÉE TYRANIDE	5
Règles Spéciales des Tyranides	6
Bio-armes Tyranides	8
Pouvoirs de l'Esprit de la Ruche Tyranide	9
Quartier Général	10
Élite	11
Troupes	12
Attaque Rapide	14
Soutien	15
COLLECTIONNER UNE HORDE TYRANIDE	17
LA TERREUR ROUGE	33
LE VIEUX BORGNE	34
CRÉER VOTRE PROPRE FLOTTE-RUCHE	36
Tableaux des Biomorphes	39
ADDENDUM	41

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Biovore, Carnifex, Citadel et le logo Citadel, Codex, Gaunt, 'Eavy Metal, Games Workshop & le logo Games Workshop, Gargouille, Genestealer, Prince Tyranide, Hormagaunt, Lictor, le Vieux Borgne, Rôdeur, La Terreur Rouge, Vorace, Spore Mine, Termagant, Tyranide, Garde Tyranide, Warhammer et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations de l'ensemble des produits Games Workshop, y compris celles du présent ouvrage, sont des créations ou des travaux effectués sur commande.

Les droits sur les illustrations et ce qu'elles représentent sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, ni archivée sur quelque support que ce soit, ni transmise sous quelque forme que ce soit ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation préalable de Games Workshop. © Games Workshop Ltd. 2001.

ANGLETERRE

Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham NG7 2WS

FRANCE

Games Workshop,
10-12, avenue de la Convention,
94117 Arcueil cedex.

CANADA

1645 Bonhill Rd,
Units 9-11, Mississauga,
Ontario, L5T 1R3

INTRODUCTION

"Ils arrivent! Je les sens gratter dans ma tête. Gratter, crier, hurler... Tellement nombreux. Ils viennent pour nous, pour notre chair et notre sang, notre corps et notre âme!"

PRÉSENTATION DES TYRANIDES

Les tyranides sont sans aucun doute les extra-terrestres les plus étranges rencontrés par l'humanité, on les compare souvent aux nuées de sauterelles, insatiables et trop nombreuses pour que l'on puisse les stopper. Ils constituent une race nomade qui vit dans l'espace et a migré vers notre galaxie en quête de nouvelles ressources à assimiler, ce qu'ils trouvèrent en abondance dans les diverses races qui peuplent cet endroit de l'espace. Les tyranides ne descendent sur les planètes qu'ils rencontrent que pour les dépouiller totalement de leur masse biologique, avant de repartir en ne laissant derrière eux qu'un rocher stérile.

Les flottes-ruches tyranides comportent des millions de vaisseaux vivants, abritant chacun des milliards de créatures, d'innombrables monstruosité engendrées par les organes reproducteurs des salles de pont. Toutes ces créatures naissent pour servir l'entité unique qu'est le vaisseau, qui lui-même n'existe qu'en tant qu'élément de l'entité qu'est la flotte. Toutes les créatures tyranides sont reliées par un lien psychique qui leur permet d'agir comme un seul organisme. Un tyranide isolé ne possède pas d'esprit propre comme les humains et d'autres créatures: il accomplit seulement ce que lui ordonne l'Esprit de la Ruche. Les petites créatures ne pensent pas et

n'agissent que par instinct, les plus grandes sont toutefois capables de prendre des décisions en fonction de la situation.

La race tyranide compte de nombreuses créatures différentes qui agissent de concert dans une parfaite coordination grâce au contrôle de l'Esprit de la Ruche. Les tyranides ne possèdent aucune technologie semblable à celle des humains et, au lieu de fabriquer des armes et des vaisseaux en métal et en plastique, ils utilisent la génétique pour les créer à partir de matériaux organiques vivants. Les plus évoluées des formes de vie tyranides, les Dominatrix et les Reines Nornes, sont des centres de production génétiques vivants qui engendrent un flot ininterrompu de guerriers, de vaisseaux ruches et d'armes symbiotes. Au combat, les tyranides forment une horde féroce et impossible à stopper, une avalanche de crocs et de griffes poussée en avant par l'Esprit de la Ruche. Leur race représente une menace à laquelle l'Humanité et la galaxie entière n'ont encore jamais eu à faire face.

Pourquoi Collectionner une Armée Tyranide?

Les tyranides comptent parmi les plus terrifiantes armées de Warhammer 40,000 avec leurs méthodes de combat très particulières, dans lesquelles les créatures "bio-fabriquées" jouent un rôle primordial. L'Esprit de la Ruche dispose de bêtes de combat allant des simples Nuées de Voraces et Spores Mines jusqu'aux énormes Carnifex et Princes Tyranides. Cette armée est donc totalement dépourvue de chars

ou de transports de troupes, le moindre élément est une créature qui marche, rampe ou vole au combat par ses propres moyens. Cette variété apporte une grande flexibilité à l'armée, et vous permet de créer des essaims qui n'utilisent que leurs crocs et leurs griffes pour déchiqueter l'ennemi au corps à corps, ou qui le détruisent de loin à l'aide d'armes symbiotes crachant leurs projectiles acides ou empoisonnés.

Cette souplesse est vraiment ce qui fait des tyranides un choix intéressant en termes de jeu, mais c'est de l'horreur viscérale qu'ils inspirent que provient leur véritable séduction (si l'on peut dire). Nul n'affronte les tyranides sans l'omniprésente peur de les voir submerger et massacrer les soldats de son armée, héroïques et triés sur le volet. Les tyranides n'ont par contre pas de héros (sauf par hasard), ni d'espoirs ou de craintes. Ce ne sont que les rouages d'une machine vivante extra-terrestre, qui n'existent que pour servir la conscience collective de l'Esprit de la Ruche, et que vous pouvez joyeusement sacrifier sans plus de remords que s'il s'agissait de vulgaires munitions. Et comme le disait le célèbre Colonel Cancrelat, "Il en reste encore plein là d'où ils viennent !" Cet effet "terreur alien" fait des essaims tyranides des adversaires tout désignés pour les nouveaux joueurs (qui peuvent facilement voir qui est le méchant et comprennent facilement qu'ils se battent pour survivre). Ils conviennent aussi très bien aux joueurs expérimentés car ils engendrent des conflits extrêmes, façon "tout ou rien".

L'armée tyranide offre un autre avantage non négligeable en matière de peinture et de conversion. La gamme des figurines tyranides est on ne peut mieux adaptée pour intervertir facilement différents éléments tels que les pattes ou les têtes, vous permettant ainsi de créer de nouvelles créatures ou des mutations d'autres existantes. Quant à la peinture,

vous pouvez choisir des couleurs aussi vives ou sombres que vous le désirez, avec ou sans motifs spécifiques à leur ruche selon vos capacités. Certains peintres s'inspirent des insectes et des dinosaures du monde réel, tandis que d'autres préfèrent des couleurs "extra-terrestres" pour les différencier d'autant plus des figurines plus réalistes. Quelle que soit votre approche, votre armée doit avoir un bon schéma de couleurs pour donner une terrifiante impression d'inexorable cohésion sur le champ de bataille.

Contenu

Le *Codex Tyranides* contient trois sections, chacune décrivant un aspect de l'utilisation d'une armée tyranide dans Warhammer 40,000 :

Liste d'Armée. Cette section contient toutes les règles pour les créatures connues et observées dans les essaims tyranides. Elle contient également les détails sur les bio-armes tyranides, les pouvoirs de l'Esprit de la Ruche, et les règles spéciales qui s'appliquent aux armées tyranides.

Guide de Collection et de Peinture. Il existe une grande variété de formes et de couleurs chez les tyranides. Cette section du livre propose des idées et des suggestions sur l'assemblage et la peinture de votre horde invincible, ainsi que quelques conseils tactiques pour débiter.

Modifications Génétiques. Pour les maîtres de ruches expérimentés, la création de son propre essaim est l'étape suivante dans l'évolution tyranide. Cette section du livre décrit les mutations et les modifications génétiques dont vous pouvez affecter vos créatures afin de concevoir votre propre liste d'armée.





“Le colonel avait raison, je m'en doutais. Il a toujours raison. La nuit tombe vite et les tyranides attendent juste le bon moment. J'aide le peloton de Kronig à rafistoler des projecteurs récupérés sur les Chimères pour les installer sur le mur. Les générateurs bourdonnent constamment, mais écouter ne sert à rien étant donné que ces tyranides se déplacent aussi silencieusement qu'ils le veulent. C'est ce qui fait le plus peur chez eux, ce silence. Pas de cris de guerre, pas de chants, juste une vague de monstres qui déferle. Au combat, ils sifflent et crachent, mais je serais étonné qu'ils utilisent un quelconque langage. Ce sont des animaux, des insectes... Mais bien organisés. Comme les guêpes que j'ai vues sur Antreides, qui semblaient toujours savoir ce que faisaient les autres. Lorsque l'une d'elles vous trouvait, les autres ne tardaient pas à rappliquer, comme les Lictors qui traquent les proies pour le reste de l'essaim.

Me voilà donc sur le mur à vérifier que tout se passe bien, lorsque les projecteurs s'allument. Les stupides bidasses commencent à les pointer loin du mur, sans doute pour pouvoir donner l'alerte le plus tôt possible, ce que je peux comprendre. Le problème, c'est qu'à cette distance, la luminosité devient trop faible pour repérer quoi que ce soit. J'attrape le plus proche et je le pointe plus bas, à une cinquantaine de mètres. Je repère un mouvement et je crie aux autres de pointer leurs projecteurs dessus. Ce que je vois alors me glace le sang. Une sensation qui ne m'est pas si familière que ça, notez bien, mais encore trop à mon goût. Il y a un grand essaim de Termagants en bas, en train de ramper dans l'herbe. Derrière eux sont accroupis des Guerriers, des monstres deux fois plus grands qu'un homme, avec les quatre membres supérieurs qui ont évolué en diverses armes de tir et de corps à corps. Ils rampent juste vers nous, avec leurs plaques chitineuses illuminées par les projecteurs. Leurs yeux réfléchissent la lumière, et d'innombrables disques brillants se tournent vers moi. Ces yeux semblent morts, ils n'expriment aucune émotion, rien. Pas même un air affamé, ce qui aurait été plutôt normal chez une race qui dévore des planètes entières. Non, les seuls yeux plus froids que je connaisse sont ceux du Colonel, et tout le monde sait qu'il n'est pas vraiment humain.

Je hurle “Ouvrez le feu !” Les lance-missiles et les autocanons tirent en premier, puis les fusils laser. Les “nides” réalisent que la partie est commencée et sortent de l'herbe haute pour se précipiter vers nous. Une vague de monstres venus nous détruire. Je leur jette un dernier regard tandis qu'ils courent dans la plaine au milieu des explosions qui illuminent leurs faciès grimaçants, puis je descends les marches quatre à quatre pour aller rejoindre mon peloton.”

Extrait de “Délivrance” par Gavin Thorpe

LISTE D'ARMÉE TYRANIDE

Cette section du livre est consacrée à la liste d'armée tyranide, qui décrit toutes les différentes créatures utilisables par les tyranides dans les parties de Warhammer 40,000. La liste d'armée vous permet de jouer les scénarios du livre de Warhammer 40,000, mais fournit aussi toutes les informations nécessaires pour utiliser une armée tyranide au cours de batailles de votre cru, d'une campagne ou autre.

La liste se divise en cinq sections. Toutes les créatures individuelles et les essaims sont compris dans l'une de ces sections en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. De plus, chaque figurine de la liste d'armée est dotée d'une valeur en points variant selon son efficacité au combat.

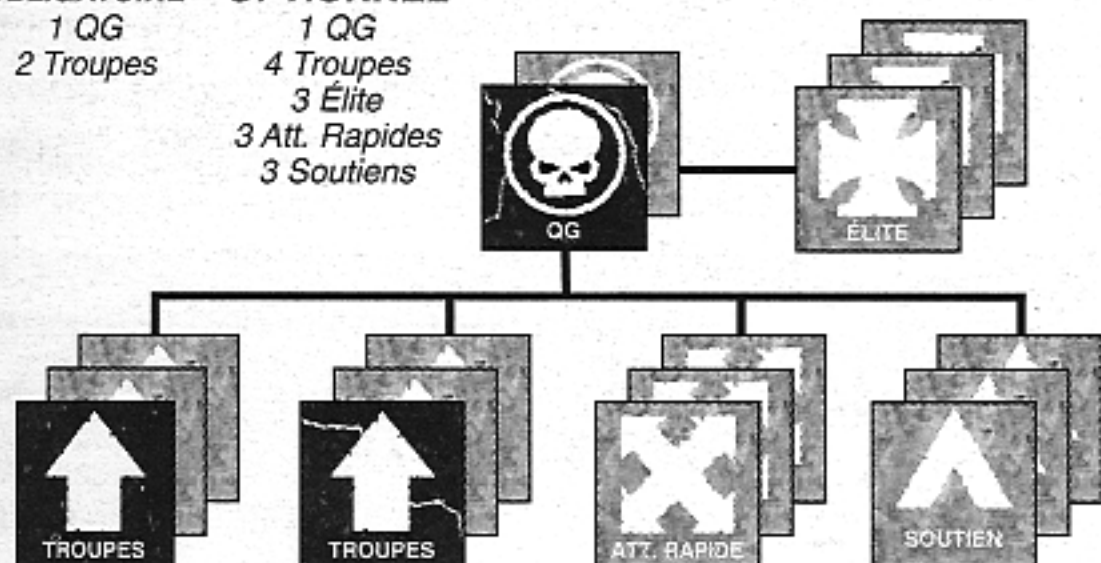
Avant de pouvoir choisir une armée pour jouer une partie, vous devez décider avec votre adversaire du scénario joué et du nombre total de points que vous pourrez investir. Vous n'avez ensuite plus qu'à sélectionner vos troupes comme expliqué ci-dessous.

Utiliser un Schéma de Structure d'Armée

Les listes d'armée s'utilisent en conjonction avec le Schéma de Structure d'Armée du scénario choisi. Chaque schéma comporte cinq catégories correspondant aux sections de la liste d'armée, et un certain nombre de cases est indiqué pour chacune. Chaque case indique que vous pouvez effectuer un choix dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case noircie indique que vous devez effectuer un choix dans cette section.

MISSIONS STANDARDS

OBLIGATOIRE	OPTIONNEL
1 QG	1 QG
2 Troupes	4 Troupes
	3 Élite
	3 Att. Rapides
	3 Soutiens



Le Schéma de Structure des missions standards est un bon exemple pour expliquer le choix d'une armée. Vous aurez besoin d'au moins une unité QG et de deux unités de Troupes (les cases sombres indiquent que ces unités doivent être choisies pour la mission). Vous pouvez ensuite choisir des unités additionnelles parmi ce qui suit avec le reste de vos points : 1 unité QG, 0-3 unités d'Élite, 0-4 unités de Troupes, 0-3 unités d'Attaque Rapide et 0-3 unités de Soutien.

La colonne progressait le long d'une route qui traversait une contrée verdoyante, parsemée de bosquets. Lorsque nous les avons vus, nous étions déjà sur eux. Juste un mouvement de vague dans les hautes herbes et nous avons été submergés par une véritable marée de griffes tranchantes. Je n'ai pu m'échapper que parce que j'étais sur ma moto, en tête de la colonne, et que j'ai pu accélérer à temps. Le reste de la compagnie fut balayé en quelques minutes par un ennemi deux fois inférieur en nombre."

Témoignage du Caporal Jarrac, survivant du 81^e Régiment de Thessarus.
Incorporé depuis au sein des Légions Pénales.

Utiliser la Liste d'Armée

Pour effectuer un choix, consultez la section appropriée de la liste d'armée et décidez quelle unité vous voulez intégrer à votre force, avec ses options éventuelles. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas donner de bio-armes et de biomorphes à une créature si ceux-ci ne sont pas clairement représentés sur la figurine. Ceci fait, soustrayez la valeur en points de votre total puis effectuez un autre choix jusqu'à ce que vous ayez dépensé tous vos points. Vous pouvez ensuite passer aux choses sérieuses en lâchant votre terrible essaim tyranide sur votre ennemi !

Descriptions de la Liste d'Armée

Chaque description comporte ce qui suit :

Nom de l'Unité : Le type de l'unité (chez les tyranides, les unités sont appelées **essaims**). Certains types d'unités sont limités à un nombre maximum dans une armée (0-1 par exemple).

Profil : Les caractéristiques de ce type d'unité, y compris son coût en points.

Nombre/Essaim : Indique le nombre de figurines dans l'unité, ou le nombre de figurines que vous pouvez prendre pour chaque choix du schéma de structure d'armée. Il s'agit souvent d'un nombre variable, auquel cas le minimum et le maximum sont indiqués.

Bio-armes : Les bio-armes standards de l'unité.

Options : Liste des différentes options de bio-armes et de biomorphes accessibles à chaque essaim, ainsi que les coûts additionnels.

Règles Spéciales : Indique les éventuelles règles spéciales qui s'appliquent à l'essaim.

RÈGLES SPÉCIALES

Esprit de la Ruche & Créatures Synapses

Tous les tyranides sont unis par le puissant lien psychique de l'esprit collectif de la ruche. Certaines des créatures les plus grandes et complexes possèdent dans leur cortex un réseau étendu de synapses qui agit comme un relais pour les directives de l'Esprit de la Ruche, et leur permet de prendre le pas sur les instincts naturels des créatures tyranides proches.

Toute unité tyranide dont une figurine se trouve dans un rayon de 12ps autour d'une créature dotée du pouvoir Synapse de l'Esprit de la Ruche (y compris la Créature Synapse elle-même) ignore les tests de *moral* et de *blocage*, et réussit automatiquement tout test de *regroupement*. Notez que les regroupements n'ont lieu qu'au début du tour du joueur concerné, si bien qu'une unité tyranide qui bat en retraite peut se faire détruire par des poursuivants ou un tir croisé.

Comportement Instinctif

Sans le contrôle de l'Esprit de la Ruche, les créatures tyranides inférieures retrouvent souvent leurs instincts primaires. Pour représenter ceci, tout essaim hors de portée du contrôle d'une Créature Synapse au début du tour tyranide doit effectuer un test "*Seul Contre Tous*" (son équivalent chez les tyranides). Si le test est raté, faites un jet sur le tableau ci-dessous afin de déterminer la réaction de l'essaim.

Tableau des Comportements Instinctifs

D6	Test de Moral	Test de Blocage
1-2	Retraite	Bloqué
3-4	A couvert	A couvert
5-6	Attaque	Attaque

Retraite: L'essaim bat en retraite vers la Créature Synapse la plus proche. S'il n'y en a pas sur la table, il se dirige vers le bord de table tyranide le plus proche.

Bloqué: L'essaim est bloqué de la manière ordinaire.

A Couvert: L'essaim bat en retraite vers le décor le plus proche pouvant fournir une sauvegarde de couvert, à condition que cela ne lui permette pas de se rapprocher de l'ennemi. Si aucun décor ne convient (s'ils sont tous situés vers l'ennemi, par exemple), l'essaim se dirige vers son propre bord de table, en suivant les règles normales de retraite.

Attaque: L'essaim grogne et crache avant de se lancer à la charge! Avancez-le de 2D6ps vers l'unité ennemie la plus proche. S'il entre en contact avec des figurines ennemies, le mouvement compte comme une *percée*. Si l'unité tyranide est déjà au corps à corps, elle comptera comme ayant chargé dans la prochaine phase d'assaut.

De même, les créatures tyranides qui ratent un test de *moral* ou de *blocage* en étant hors de portée d'une Créature Synapse retrouvent leurs instincts primaires. Faites un jet sur le même tableau pour déterminer la réaction d'un l'essaim qui a raté un test de *moral* ou de *blocage* alors qu'il est hors de portée d'une créature synapse.

Célérité Mortelle

Les essaims tyranides se déplacent rapidement même sur les zones les plus accidentées, poussés en avant par l'Esprit de la Ruche. Au combat, les tyranides attaquent en courant, et des créatures sont souvent piétinées, poussées du haut de falaises ou noyées lors de la ruée de l'essaim.

Pour représenter ceci, les tyranides lancent toujours 1D6 supplémentaire pour déterminer leur distance de déplacement dans un terrain difficile (exemple: 3D6 au lieu de 2D6 dans la jungle, et ainsi de suite). Cependant, si un essaim tyranide de huit figurines ou plus obtient deux 6 ou plus sur les dés, il subit une blessure lors de la ruée (les sauvegardes s'appliquent normalement).

Les Créatures Synapses lancent tout de même le dé supplémentaire mais ne subiront pas de blessure en traversant des terrains difficiles car elles contrôlent les créatures qui les entourent.

"Visez les Gros!"

Les ennemis des tyranides ont appris à combattre ces derniers au prix de terribles pertes. L'une des tactiques les plus vitales consiste à apprendre aux troupes à évaluer la menace représentée par les différentes créatures et à viser les cibles prioritaires au cœur de l'essaim même dans les conditions les moins favorables.

Par conséquent, les lignes de vue ennemies ne sont bloquées que par les décors, les véhicules et les figurines engagées au corps à corps. De plus, le joueur adverse peut choisir de diriger le tir de ses unités vers n'importe quel essaim tyranide à portée durant la phase de tir.

Tyranides Monstrueux

Les Tyranides Monstrueux tiennent à la fois des Personnages Indépendants et des Créatures Monstrueuses. Les règles suivantes s'y appliquent:

- Ils peuvent se joindre à des unités de créatures tyranides, mais peuvent toujours être pris pour cible séparément par les tirs ennemis, à moins que l'unité ne soit composée de Gardes Tyranides. Une unité comportant un Tyranide Monstrueux ne peut se déplacer et lancer des assauts qu'à la vitesse de la figurine la plus lente de l'unité.

- Les Tyranides Monstrueux sont *Sans Peur*. Ils ne battent jamais en retraite et réussissent automatiquement tout test de *moral* requis, même contre des attaques qui obligent normalement leurs cibles à fuir sans faire de test. Les Tyranides Monstrueux ne peuvent pas être *bloqués*.

- Les Tyranides Monstrueux peuvent toujours diriger leurs Attaques au corps à corps contre des cibles spécifiques en contact, et peuvent toujours tirer sur une cible différente de celle de l'unité avec laquelle ils se trouvent.

- Les Tyranides Monstrueux peuvent relancer leurs jets de terrain difficile à moins d'avoir rejoint une unité. En combinant ceci avec la règle *Célérité Mortelle*, ils peuvent donc en général lancer 3D6 et bénéficier d'une relance dans les terrains difficiles.

- Au corps à corps, les Tyranides Monstrueux ignorent les sauvegardes ennemies et lancent 2D6 pour la pénétration de blindage des véhicules.

- Les Tyranides Monstrueux comptent comme des unités de troupes pour les conditions de victoire. Elles peuvent donc occuper des quarts de table, tenir des objectifs ou compter comme des survivants dans un scénario *Boucherie*.

Spores Mines

Ce sont des organismes rudimentaires qui servent de "bombes vivantes" aux tyranides, et que lancent en général les créatures-artillerie appelées Biovores. Ce sont des ballons pleins d'acide, de toxines, de virus et de poisons qui flottent en l'air, avec des filaments sensitifs qui pendent en dessous pour détecter la chaleur et les vibrations émanant d'éventuelles cibles. Bien qu'il soit possible d'éviter une Spore Mine en se déplaçant avec précaution et en silence,

les tirs et autres bruits violents déclenchent inmanquablement leur explosion.

Leur nature et de leur mode d'attaque particuliers soumettent les Spores Mines aux règles spéciales qui suivent:

Mouvement: Durant la phase de mouvement tyranide, chaque Spore Mine dérive d'1D6 ps dans une direction déterminée aléatoirement par un dé de dispersion. Si le dé de dispersion donne "Touché", le joueur tyranide peut choisir la direction du mouvement. Contrairement à la plupart des figurines, une Spore Mine peut s'approcher à moins d'1 ps des figurines et véhicules ennemis au cours de son déplacement. Elle ne peut jamais effectuer de mouvement d'assaut.

Explosion: Si une unité ou un véhicule ennemi tire alors qu'une Spore Mine se trouve dans un rayon d'1 ps, cette dernière explose. Résolez l'explosion après les tirs de l'unité ou du véhicule. Placez le

gabarit approprié là où la Spore Mine a explosé et déterminez les conséquences selon son type, comme expliqué dans la liste d'armée. Une Spore Mine qui tombe à 0 PV ou qui meurt d'une façon ou d'une autre explose également. Une unité ennemie peut répartir ses tirs entre toutes les figurines de Spores Mines situées à 6 ps ou moins de ses membres, et considérer l'ensemble comme une cible unique. L'explosion des Spores Mines peut aussi être déclenchée par un ordre synaptique (voir page 9 pour plus de détails).

Moral: Étant dépourvue d'une intelligence propre, une Spore Mine ne bat jamais en retraite et réussit automatiquement tout test de *moral* requis, même contre des attaques qui obligent normalement leurs cibles à fuir sans faire de test. Les Spores Mines ne peuvent pas être bloquées. En ce qui concerne les objectifs de mission, les Spores Mines ne peuvent pas capturer de quarts de

table, tenir d'objectifs ni compter comme des troupes survivantes dans un scénario *Boucherie*.

Bombardement Préliminaire: Des Spores Mines sont souvent répandues par dizaines de milliers sur une zone en guise de bombardement préliminaire, et dérivent en étant attirées par les tirs. Pour représenter ceci, la règle spéciale *Bombardement Préliminaire* (page 135 du livre de Warhammer 40,000) est modifiée comme suit pour les tyranides.

Ne lancez les dés que pour les unités, pas pour les obstacles. Toute unité obtenant un résultat de 6 a attiré 1D3 Spores Mines. Le joueur tyranide place celles-ci à moins d'1 ps de l'unité, lance un dé dispersion pour chacune d'elles et les déplace de 2D6 ps dans les directions indiquées. Lancez 1D6 pour chaque mine pour déterminer son type: 1-2 Explosive. 3-4 Poison. 5-6 Bio-acide.

RÉCAPITULATIF DES TYRANIDES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prince Tyranide */***	6	3	6	6	4	5	3	10	3+
Garde Tyranide	5	3	5	6	2	5	2	10	3+
Lictor	6	-	6	4	3	6	2+1	10	5+
Guerrier *	5	3	5	4	2	5	2	10	5+
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	6+
Termagant **	3	3	3	3	1	4	1	5	6+
Nuée de Voraces	3	0	3	3	3	1	3	10	6+
Hormagaunt **	4	3	3	3	1	4	1+1	5	6+
Rôdeur	5	3	4	4	2	5	3	10	5+
Gargouille **	3	3	3	3	1	4	1	10	6+
Carnifex ***	4	3	10	6	4	2	2	10	3+
Zoanthrope	3	3	4	4	2	4	2	10	2+
Biovore	3	3	3	4	2	1	1	10	-
Spore Mine	0	0	1	4	1	1	0	10	-

* Créature Synapse

** Course

*** Tyranide Monstrueux

BIO-ARMES DE TIR

	Portée	Force	PA	Type
Écorcheur	12 ps	Util. +1	-	Assaut X
Poing Épineux	12 ps	Util.	5	Assaut X
Dévoreur	12 ps	Util. -1	6	Assaut 2X
Crache-Mort	18 ps	Util. +1	5	Assaut 1 Expl.
Étrangleur	24 ps	Util. -2	-	Assaut 1 Gab. d'Art.
Canon Venin	36 ps	Util. +2	4	Assaut X *
Spore Mine (Poison)	48 ps	Idem cible	4	Lourde 1 Gab. d'Art. *
Spore Mine (Frag.)	48 ps	4	5	Lourde 1 Gab. d'Art. *
Spore Mine (Acide)	48 ps	3	3	Lourde 1 Souffle *

* Ces armes sont soumises à des règles spéciales. Voir la section des bio-armes tyranides et les règles spéciales de l'armée pour plus de détails.

SYMBIOTES DE CORPS À CORPS

Griffes Tranchantes: Compte comme deux armes de corps à corps. +1 Attaque par paire. Maximum de deux paires par figurine.

Pinces Broyeuses: Chaque attaque ayant obtenu 6 pour toucher blesse automatiquement et ignore la sauvegarde d'armure. Ajoutez 1D6 au résultat contre les véhicules lorsque le jet de pénétration de blindage donne 6.

Bio-knout: Les figurines ennemies en contact perdent 1 Attaque (non cumulatif).

BIOMORPHES

Dard: Chaque blessure non sauvegardée fait perdre deux Points de Vie.

Crochets: Comptent comme des grenades frag. au corps à corps. Les terrains infranchissables verticaux (falaises, murs, etc) deviennent des terrains difficiles.

Bio-plasma: Permet une attaque supplémentaire au corps à corps au double de l'Initiative de la figurine et à sa Force +1. Touche sur 4+.

POUVOIRS DE L'ESPRIT DE LA RUCHE

Créature Synapse: Toute unité tyranide dans un rayon de 12 ps ignore les tests de *moral* et de *blocage*, et se regroupe automatiquement. La figurine peut causer l'explosion de toute Spore Mine située dans un rayon de 24 ps dans sa phase de tir.

L'Horreur: Les ennemis doivent réussir un test de *moral* pour charger la créature.

Hurlement Psychique: -1 en Cd à tous les ennemis dans un rayon de 12 ps.

Catalyseur: Affecte une seule unité tyranide dans un rayon de 18 ps. Ses membres peuvent riposter au corps à corps même s'ils se font tuer avant d'attaquer.

Éclair Warp: S'utilise durant la phase de tir.

Avec jet pour toucher: Portée 24 ps; F5; PA3; Assaut 1 Expl.

Avec test psychique puis jet pour toucher: Portée 18 ps; F10; PA2; Assaut 1.

Champ Warp: Donne une sauvegarde d'armure de 2+.

RÈGLES SPÉCIALES TYRANIDES

Comportement Instinctif: Tout essaim hors de portée d'une Créature Synapse au début de son tour doit effectuer un test de *moral*. En cas d'échec de tout test de *moral* ou de *blocage*, faites un jet sur le tableau suivant.

D6	Test de Moral	Test de Blocage
1-2	Retraite	Bloqué
3-4	A Couvert	A Couvert
5-6	Attaque	Attaque

A Couvert: Retraite vers le couvert le plus proche. Si tous les couverts sont situés vers l'ennemi, l'essaim bat en retraite vers son bord de table.

Attaque: L'essaim avance de 2D6 ps vers l'unité ennemie la plus proche. Compte comme une percée en cas de contact. Si l'essaim est déjà engagé au corps à corps, il comptera comme ayant chargé au prochain tour.

Célérité Mortelle: Les tyranides jettent toujours 1D6 en plus pour franchir les terrains difficiles. Si un essaim de créatures non-synapses de huit figurines ou plus obtient deux 6 ou plus pour son mouvement en terrain difficile, une créature subit une blessure (sauvegarde normale).

"Visez les Gros!": Durant la phase de tir, l'ennemi peut toujours tirer sur n'importe quelle unité ou figurine tyranide à portée. Les lignes de vue ne sont bloquées que par les décors, les véhicules et les corps à corps.

BIO-ARMES

Bio-Armes de Tir

Les bio-armes tyranides sont des symbiotes greffés à la naissance. Pour représenter ceci, leur cadence de tir et leur Force dépendent de la créature qui les porte, comme décrit plus bas. La portée et la PA sont définies par le type de l'arme. Une créature portant deux bio-armes de tir ou plus ne peut en utiliser qu'une seule par phase de tir.

Force: Une bio-arme de tir possède une Force égale à celle de la créature qui l'utilise, modifiée selon les profils indiqués plus bas. Le biomorphe *Sacs à Toxines* (Force +1, voir plus loin pour plus de détails sur les biomorphes) accroît la Force des bio-armes de tir portées par la créature. Les bio-armes ne peuvent pas dépasser une Force de 10.

Cadence de Tir: De nombreuses bio-armes sont de type Assaut X. Elles comptent comme des armes d'assaut pouvant tirer une fois par Attaque du profil de base de la créature (avant toute modification due à une autre bio-arme par exemple). Les armes 2X effectuent un nombre de tirs égal au double des Attaques de la créature, et ainsi de suite.

Par exemple, un Gaunt (1 Attaque) avec un Dévoreur (Assaut 2X) tire deux fois. Un Guerrier (2 Attaques) tirerait quatre fois.

Bio-Armes Symbiotes de Tir

Écorcheur: En dépit de son apparence d'arme conventionnelle, l'écorcheur est en fait un nid d'insectes voraces. Ceux-ci sont normalement passifs jusqu'à ce qu'un puissant choc électrochimique les propulse en avant afin qu'ils s'enfoncent dans la chair de la cible.

Portée	Force	PA	Type
12ps	Créature +1	-	Assaut X

Poing Épineux: Ce symbiote est utilisé par les tyranides au combat rapproché. Lorsqu'il est stimulé, le poing épineux projette une large rafale d'aiguilles acérées et dures comme du diamant, enduites d'une neurotoxine mortelle.

Portée	Force	PA	Type
12ps	Créature	5	Assaut X

Dévoreur: Le bien nommé dévoreur est un cône de chair infesté de sortes de vers à têtes noires et luisantes. Lorsque l'arme est mise à feu, une décharge bio-électrique projette sur la cible une pluie de vers qui s'enfoncent immédiatement dans la chair de sa victime. Celle-ci devient folle tant la douleur est intense lorsque ceux-ci la dévorent de l'intérieur et remontent son système nerveux pour atteindre son cerveau et s'en repaître.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	Créature -1	6	Assaut 2X

Crache-Mort: Il s'agit d'un ensemble complexe de symbiotes qui lance une sorte de ver plein de fluides corrosifs à l'aide d'un puissant spasme musculaire. A l'impact, une large zone est aspergée de gouttelettes de liquide volatil qui dissout la chair et le métal avec une égale facilité.

Portée	Force	PA	Type
18ps	Créature +1	5	Assaut 1 Expl.

Étrangleur: L'étrangleur est une graine projetée par un simple tube musculeux. Elle se développe à une vitesse foudroyante dans toutes les directions, et ses pousses épineuses enserrant puis écartèlent la cible. Les études dont ce symbiote a fait l'objet ont révélé une nature végétale et des similitudes avec certains xénomorphes terrestres.

Portée	Force	PA	Type
24ps	Créature -2	-	Assaut 1 Gab. d'Art.

Canon Venin: Le canon venin est une longue bio-arme de grande puissance qui tire des salves de poison très corrosif cristallisé et mélangé avec des résidus métalliques. Une décharge électrostatique propulse les munitions à une vitesse supersonique, tuant la victime soit par l'impact et la décharge électrique, soit par les fragments corrosifs des cristaux empoisonnés. Un canon venin peut même percer des blindages et ainsi empoisonner l'équipage et détruire les instruments, même si la nature non explosive de ses munitions n'en fait pas une arme si redoutable contre les blindés.

Portée	Force	PA	Type
36ps	Créature +2	4	Assaut X

Note: Un canon venin ne peut infliger que des touches superficielles à un véhicule. Les éventuels dommages importants deviennent des dommages superficiels.

Symbiotes de Corps à Corps

Tous les symbiotes de corps à corps effectuent des attaques spéciales, et ne sont donc utilisables que si la créature est en contact socle à socle avec l'ennemi, ou si elle se trouve dans un rayon de 2ps de celui-ci et possède la règle spéciale *Saut* (les bio-knouts sont une exception, voir ci-contre pour plus de détails). Une créature tyranide peut cependant utiliser tous ses symbiotes de corps à corps en assaut, et n'est pas obligée de n'en utiliser qu'un seul à la fois comme la plupart des figurines.

Paire de Griffes Tranchantes: De nombreux tyranides sont dotés de très longues griffes tranchantes comme des rasoirs, qu'ils utilisent pour éviscérer leurs victimes. Les créatures dotées de telles armes peuvent effectuer d'incroyables ravages en combat rapproché.

"Je m'en tape qu'ils fassent quatre mètres de haut, avec huit bras et un cul de babouin. On va tenir ce pont et on va tous les tuer, ou on crèvera sur place. Pourquoi? Parce qu'on est là fiston, parce qu'on est là..."

Sergent Artraxus du 2^e des Fusiliers de Kallista

On considère qu'un tyranide possédant une paire de griffes tranchantes manie deux armes de corps à corps et gagne donc +1 Attaque. Les créatures dotées de deux paires de griffes tranchantes gagnent +2 Attaques au corps à corps au lieu de +1. Il est impossible de dépasser un gain de +2 Attaques, et le nombre de tir des armes de type Assaut X n'est pas augmenté par ces bonus. Il s'agit du seul moyen pour les tyranides de gagner des Attaques supplémentaires grâce au maniement de plusieurs armes, car leur grand nombre de membres est déjà pris en compte dans leur profil de base.

Pincas Broyeuses: Ce sont de massives pincas très puissantes, terminées par des pointes ou des griffes aussi dures que le diamant. Elles sont capables de broyer le plastacier et de déchirer les blindages.

Les tyranides dotés de pincas broyeuses infligent une blessure automatique sans sauvegarde d'armure (comme une arme énergétique) pour chaque attaque de corps à corps ayant obtenu 6 pour toucher. Les attaques ayant touché avec un résultat autre que 6 nécessitent un jet pour blesser et un jet de sauvegarde comme d'habitude.

Si une créature dotée de pincas broyeuses obtient un 6 pour son jet de pénétration de blindage contre un véhicule, elle ajoute un autre D6 au résultat total. Exemple: un Guerrier Tyranide touche un véhicule au corps à corps. Le joueur tyranide obtient un 6 pour la pénétration de blindage, et relance donc le dé, obtenant cette fois un 4, ce qui donne un résultat total de 15 (Force du Guerrier 5 + 6 + 4 = 15). Si le deuxième dé donne aussi un 6, le dé n'est pas une nouvelle fois relancé, le +12 déjà ajouté à la Force de la créature devrait suffire!

Bio-Knout: Les bio-knouts sont des fouets vivants de muscles et de tendons qui bougent et se tortillent d'eux-mêmes. Au corps à corps, ils étranglent et neutralisent l'adversaire pour que les tyranides puissent se nourrir facilement. Tous les ennemis en contact socle à socle avec une créature dotée d'un bio-knout perdent 1 Attaque, jusqu'à un minimum de 1. Les bio-knouts ne sont pas utilisables contre des figurines situées à 2ps lorsque la créature utilise la règle spéciale *Saut*.

Biomorphes d'Amélioration

Il s'agit de modifications génétiques développées ou greffées sur la créature, sur sa gorge, sa poitrine, sa queue, etc. Elles augmentent son efficacité au combat sans compromettre sa capacité à utiliser d'autres armes symbiotes.

Dard: Situé la plupart du temps au bout d'une queue ou d'une langue, un dard injecte souvent des bactéries, des parasites, des acides ou des toxines mortelles. Il est rare de survivre à une blessure infligée par un dard tyranide.

Une figurine qui ne parvient pas à sauvegarder une blessure infligée par une créature dotée du biomorphe Dard perd deux Points de Vie au lieu d'un. Les blessures infligées par du bio-plasma ne sont pas concernées par cette règle.

Crochets: Ces crochets en chitine au tranchant monomoléculaire sont reliés à des fibres musculaires particulièrement puissantes attachées entre les côtes de la

créature. Un spasme musculaire permet à cette dernière de les projeter afin d'attraper ses victimes. Les crochets sont parfois utilisés comme des grappins pour escalader les surfaces verticales à une vitesse fulgurante.

On considère qu'une créature dotée de crochets est équipée de grenades à fragmentation au corps à corps. De plus, elle considère les éléments verticaux infranchissables, tels que grands murs ou falaises, comme des terrains difficiles.

Bio-Plasma: Certains tyranides sont capables de générer une sorte de bio-plasma qu'ils vomissent sous la forme d'une aveuglante boule de feu vert. La matière plasmique est contenue dans l'estomac et chargée en énergie par des plaques frottées dans l'œsophage. Ce processus engendre le cri aigu qui précède une attaque de bio-plasma.

Une créature utilisant du bio-plasma effectue une Attaque supplémentaire au corps à corps, au double de sa valeur d'Initiative (8

pour une Gargouille, 4 pour un Camifex, etc). Le bio-plasma est utilisable par les créatures en contact socle à socle avec l'ennemi ou dans un rayon de 2ps de celui-ci.

Le Bio-plasma touche toujours sur 4+, quel que soit le type ou la CC de la cible. Il inflige une touche d'une Force égale à celle de la créature +1 (Force 10 maximum). Les sauvegardes d'armures sont effectuées normalement. Retirez les pertes comme pour un corps à corps normal.

Après la résolution des attaques de bio-plasma, les créatures tyranides effectuent leurs autres attaques de corps à corps selon leur Initiative normale. Notez que les pertes infligées par le bio-plasma font partie du corps à corps, et qu'une créature qui commence le combat au contact pourra effectuer la totalité de ses Attaques (avec tous les bénéfices découlant des bio-armes de corps à corps), même si l'adversaire en contact a été retiré à cause du bio-plasma.

Note: Voir les modifications génétiques page 38 pour davantage de biomorphes.

POUVOIRS DE L'ESPRIT DE LA RUCHE

De nombreux tyranides servent de relais à la formidable puissance de l'Esprit de la Ruche et sont doués de pouvoirs psychiques. Toute créature tyranide dotée de ces pouvoirs est considérée comme un psyker et sera par exemple vulnérable au *Creuset de Malédiction* eldar noir. Les pouvoirs de l'Esprit de la Ruche ne nécessitent pas de test psychique sauf si cela est précisé dans leur description. Seuls ceux dont l'utilisation requiert un test psychique peuvent être annulés par les psykers ennemis.

Créature Synapse: Ce pouvoir est actif en permanence et ne nécessite pas de test psychique. Tout essaim tyranide dont l'une des figurines se trouve dans un rayon de 12ps autour d'une créature dotée de ce pouvoir (cette dernière incluse) ne bat jamais en retraite et réussit automatiquement tous ses tests de *moral*, de *blocage* ou de *regroupement*, même contre des attaques provoquant normalement une retraite automatique. Par exemple, un essaim réduit à moins de la moitié de son effectif ou à moins de 6ps de l'ennemi se regroupe tout de même. Notez cependant que les regroupements se font au début du tour, si bien qu'une unité tyranide en retraite peut se faire détruire par des poursuivants ou des tirs croisés.

De plus, une Créature Synapse peut faire exploser toutes les Spores Mines situées dans un rayon de 24ps lors de la phase de tir. Notez que cela compte comme l'attaque de tir de la créature pour ce tour, aussi ne

pourra-t-elle pas utiliser d'autres armes ou pouvoirs psychiques durant cette phase de tir. Les autres créatures du même essaim peuvent viser des cibles différentes si vous le désirez.

L'Horreur: Ce pouvoir est actif en permanence et ne nécessite pas de test psychique. Toute unité ennemie désirant charger la créature dotée de ce pouvoir doit réussir un test de *moral*. En cas d'échec, l'unité se dégonfle devant la terrifiante présence psychique de l'Esprit de la Ruche et ne lance pas d'assaut ce tour-ci.

Hurlement Psychique: Ce pouvoir est actif en permanence et ne nécessite pas de test psychique. Toute unité ennemie située dans un rayon de 12ps autour d'une créature dotée de ce pouvoir subit un malus de -1 à tous ses tests de Cd, y compris les tests de *moral* et de *blocage*. Les malus sont cumulatifs si plusieurs créatures dotées de ce pouvoir sont à portée. Les psykers ennemis à portée subissent le malus en Cd lors de leurs tests psychiques, et tout test psychique raté entraîne une attaque des Périls du Warp comme s'ils avaient obtenu un 2 ou un 12.

Catalyseur: Ce pouvoir peut être déclenché une fois par tour au début de la phase d'assaut tyranide, et son utilisation requiert un test psychique.

Si le test est réussi, le joueur tyranide peut désigner une unité tyranide dans un rayon de 18ps autour de la créature utilisant ce

pouvoir. Les figurines de l'unité affectée peuvent riposter au corps à corps même si elles ont été tuées avant de frapper dans l'ordre d'Initiative. Les pertes sont retirées une fois les attaques réalisées. Ce pouvoir ne dure que le temps de la phase d'assaut pour laquelle il a été déclenché.

Éclair Warp: Ce pouvoir est actif en permanence et ne nécessite pas de test psychique. Durant la phase de tir, au lieu d'utiliser une bio-arme, la créature peut attaquer à l'aide d'un éclair d'énergie Warp. Ce dernier compte comme une arme ayant les caractéristiques suivantes. Un jet pour toucher normal est requis.

Portée: 24ps **F:** 5 **PA:** 3 **Type:** Assaut 1 Expl.

Au lieu d'un éclair normal, la puissance de l'Esprit de la Ruche peut permettre à la créature de libérer une énergie plus intense, mais cela comporte des risques pour le cortex de la créature, aussi un test psychique préalable est-il requis. En cas de succès, faites le jet pour toucher normalement, l'éclair possède les caractéristiques suivantes:

Portée: 18ps **F:** 10 **PA:** 2 **Type:** Assaut 1

Champ Warp: Ce pouvoir est actif en permanence et ne nécessite pas de test psychique. La créature est entourée d'écrans psychiques défensifs et bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 2+. Notez qu'il ne s'agit pas d'une sauvegarde invulnérable et que des armes puissantes peuvent traverser un Champ Warp.

"Je sais que les tyranides ne sont pas beaux à voir, mais croyez-moi, c'est encore quand vous ne les voyez pas qu'ils sont le plus dangereux."

Hojan Storall, Technomagos de l'Adaptus Mechanicus

Les Princes Tyranides sont des créatures massives et puissantes, qui représentent dans une horde ce qui se rapproche le plus d'un commandant. Comme beaucoup de tyranides, ils semblent capables de muter rapidement, et présentent de nombreuses différences physiques d'un individu à l'autre. Tous les Princes sont des psykers, et leur lien avec l'Esprit de la Ruche est encore plus fort que celui des Guerriers. On sait peu de chose sur les relations complexes entre ces créatures, mais certains Technomages impériaux pensent que les Princes sont les esprits-consorts de la Reine, qui est elle-même le réceptacle de la conscience collective de la flotte-ruche. Si cela est vrai, les Princes Tyranides sont une véritable incarnation de l'Esprit de la Ruche, bien que leur destruction ne l'affaiblisse nullement.

Prince Tyranide ***Genre Mutable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prince Tyranide	90	6	3	6	6	4	5	3	10	3+

Bio-armes : Un Prince Tyranide doit porter deux bio-armes choisies dans la liste suivante pour le coût indiqué.

Canon Venin – 40 pts

Dévoreur – 20 pts

Bio-Knout – 8 pts

Étrangleur – 25 pts

Poing Épineux – 15 pts

Pincés Broyeuses – 4 pts

Crache-Mort – 25 pts

Griffes Tranchantes – 8 pts

De plus, un Prince Tyranide peut porter jusqu'à trois biomorphes d'amélioration choisis dans la liste suivante pour le coût indiqué.

Crochets – 2 pts

Dard – 8 pts

Bio-Plasma – 10 pts

Pouvoirs de l'Esprit de la Ruche : *Créature Synapse, l'Horreur.*

Enfin, un Prince Tyranide peut recevoir jusqu'à deux pouvoirs psychiques additionnels choisis dans la liste suivante pour le coût indiqué.

Hurlement Psychique – 15 pts

Catalyseur – 10 pts

Éclair Warp – 20 pts

Champ Warp – 25 pts

RÈGLES SPÉCIALES

Tyranide Monstrueux : Le Prince Tyranide est un *Tyranide Monstrueux* soumis aux règles spéciales appropriées décrites page 6 de ce livre.

Mutable : Les caractéristiques et l'armement des Princes Tyranides peuvent être considérablement améliorés à l'aide de la procédure de modification bio-génétique des pages 36-40.

Gardes Tyranides : Le Prince Tyranide peut se faire escorter par des Gardes Tyranides, des guerriers génétiquement conçus pour ce rôle. L'escorte de Gardes Tyranides ne compte pas comme un choix QG séparé, un deuxième essaim du même type peut de plus être choisi comme second QG si vous le désirez.

Essaim de Gardes Tyranides ***Genre Immuable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Tyranide	45	5	3	5	6	2	5	2	10	3+

Essaim : L'essaim comporte de 2 à 3 Gardes Tyranides.

Bio-Armes : Bio-knout, pincés broyeuses et bouclier épineux (compte comme poing épineux)

Options : L'essaim peut porter jusqu'à deux biomorphes d'amélioration choisis dans la liste suivante pour le coût indiqué par figurine.

Crochets – 1 pt

Dard – 6 pts

“La charge d'une horde tyranide est un spectacle terrifiant. Les petits Termagants courent avec les redoutables Genestealers, d'immenses Carnifex avancent aux côtés de grands Guerriers Tyranides dans une avalanche de plaques de chitine entrechoquées, de crocs luisants et de griffes démesurées. Il est difficile de maintenir la discipline devant un ennemi aussi effroyable, et beaucoup sombrent dans la folie ou restent paralysés par la terreur à leur approche.

Il est bien connu que la destruction des créatures les plus intelligentes de la horde est essentielle pour stopper son avance. S'entraîner à l'identification et discipliner les tirs est utile pour viser les meilleures cibles, mais le chaos et la confusion du champ de bataille n'aident pas les troupes à sélectionner leurs cibles au cœur d'une masse mouvante de créatures. Au final, il s'avère préférable de viser les plus gros tyranides en vue en priant l'Empereur que certains d'entre eux soient les chefs.”

Inquisiteur Agmar: Stopper l'Abomination

Avec le temps, les ennemis des Tyranides ont appris à viser les créatures synapses au cœur des essaims, compromettant l'influence capitale de l'Esprit de la Ruche au combat. Les Gardes Tyranides semblent avoir été génétiquement conçus pour escorter ces créatures, et présentent une incroyable résistance aux dommages. Certains Magos Biologis murmurent même que de l'ADN de Chapitres Space Marines perdus contre les tyranides aurait servi à leur création, mais une chose aussi blasphématoire est difficile à accepter.

ÉLITE

0-1 Essaim de Lictors ***Genre Immuable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lictor	80	6	-	6	4	3	6	2+1	10	5+

Essaim: Vous pouvez prendre de 1 à 3 Lictors pour un seul choix d'Élite, mais vous ne pourrez pas en inclure davantage dans l'armée. Celle-ci ne comportera donc que 3 Lictors au maximum. Ils sont déployés en même temps comme une unité mais ne sont pas forcément placés ensemble, et peuvent opérer indépendamment durant la partie.

Bio-Armes: Les Lictors portent des griffes tranchantes, des pinces broyeuses et des crochets.

RÈGLES SPÉCIALES

Déploiement Secret: En début de bataille, avant que les joueurs ne déploient leurs armées, le joueur tyranide peut secrètement placer n'importe lesquels de ses Lictors pour représenter leur infiltration. Il ne peut le faire que dans des zones de couverts hors de la zone de déploiement ennemi. Notez lesquels sont déployés secrètement ainsi que leur emplacement exact (si vous utilisez les règles de jungle du *Codex Catachans* traitez simplement les Lictors comme des unités bénéficiant des règles d'*Embuscade*).

Le joueur tyranide peut révéler la position d'un Lictor au début de n'importe quelle phase de tir tyranide, et placer la figurine sur la table. Une fois le Lictor en jeu, il peut se déplacer, lancer des assauts et combattre normalement.

Les unités adverses peuvent tenter de repérer les Lictors cachés. Au début de sa phase de tir, une unité peut déclarer rechercher des Lictors. Lancez 1D6: sur 6 tous les Lictors se trouvant dans un rayon de 6ps autour de l'escouade sont révélés et immédiatement placés sur la table. Ajoutez +2 au résultat si l'unité porte une arme à gabarit comme un lance-flammes, qui lui permet de débusquer plus facilement ce qu'elle cherche. Si l'unité comporte un psyker ou une figurine portant un Auspex ou un Scanner, cette figurine ne peut pas tirer mais tout Lictor situé dans un rayon de 6ps est automatiquement révélé. Une unité qui cherche des Lictors peut toujours tirer (sur n'importe quelle cible, pas juste sur les Lictors) ou se déplacer en utilisant la capacité *Course* durant la phase de tir.

Camouflage: Leur faculté de mimétisme rend les Lictors très difficiles à viser. Ils bénéficient toujours d'une sauvegarde de couvert de 5+ même à découvert. S'ils sont vraiment à couvert, leur sauvegarde est augmentée de +2, si bien qu'un Lictor aura par exemple une sauvegarde de couvert de 3+ en forêt. Au corps à corps, le camouflage est inutile et le Lictor ne bénéficie plus que de sa sauvegarde d'armure naturelle de 5+. Les sentinelles tuées par un Lictor au corps à corps ne donnent l'alarme que sur un résultat de 6 sur 1D6 au lieu de 4+.

Sans Peur: Les Lictors sont animés par l'implacable volonté de l'Esprit de la Ruche. Ils ne sont jamais obligés de battre en retraite et réussissent automatiquement tout test de *moral* requis, même contre des attaques qui provoquent normalement une retraite sans test. Ils ne peuvent pas être *bloqués*.

Harcèlement: Les Lictors peuvent choisir de quitter un corps à corps. Annoncez-le à la fin de n'importe quelle phase d'assaut, après les tests de *moral*. Le Lictor fuit immédiatement de 3D6ps avant de se regrouper. Les figurines ennemies peuvent consolider mais pas poursuivre.

Indépendant: Pour les objectifs de missions, les Lictors ne peuvent pas occuper de quarts de table, tenir des objectifs, ni compter comme des troupes survivantes dans un scénario *Boucherie*.

Les Lictors partent en avant des essaims tyranides au sol, à la recherche de poches de résistance ennemies et de formes de vie à assimiler. Les troupes impériales les surnomment "spectres" ou "mantes fantômes" à cause de leurs attitudes et techniques de combat effrayantes. Ils sont plutôt intelligents, et leurs organes sensoriels très développés peuvent voir, sentir, entendre et même "goûter" leurs proies bien avant que cette dernière ne s'aperçoive de leur présence. Les Lictors semblent provenir d'une mutation de Guerriers Tyranides, spécialisée dans la survie en milieu hostile et dans le rôle de prédateur/traqueur. Les Lictors en traque laissent une piste de phéromones permettant aux autres créatures tyranides de les suivre, et plus le nombre de proies est grand, plus cette émission est importante, attirant ainsi un plus grand nombre de tyranides.

Les Guerriers Tyranides comptent parmi les créatures tyranides les plus importantes sur le champ de bataille. Ce sont des combattants massifs et puissants, dont le rôle est fondamental au sein des hordes tyranides car ils agissent comme des relais psychiques, amplifiant le lien avec l'Esprit de la Ruche et transmettant sa puissance aux plus petites créatures moins réceptives. Lorsque les tyranides commencent à essaimer, les Guerriers deviennent les points focaux de la conscience collective. A l'instar des officiers d'une armée conventionnelle, ils mènent les autres au combat, et s'assurent qu'ils remplissent correctement le rôle qui leur est assigné.

Essaim de Guerriers Tyranides ***Genre Mutable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier	22	5	3	5	4	2	5	2	10	5+

Essaim : L'essaim comporte de 3 à 9 Guerriers Tyranides.

Bio-Armes : Chaque Guerrier Tyranide doit porter deux bio-armes choisies dans la liste suivante pour le coût indiqué. Ils peuvent être équipés différemment.

Crache-Mort – 10 pts

Dévoreur – 8 pts

Poing Épineux – 6 pts

Bio-Knout – 5 pts

Griffes Tranchantes – 2 pts

Pinces Broyeuses – 6 pts

Options : Un seul Guerrier par essaim peut porter l'une des armes suivantes au lieu de celles mentionnées ci-dessus.

Canon Venin – 20 pts

Étrangleur – 15 pts

L'essaim peut porter jusqu'à deux biomorphes d'amélioration choisis dans la liste suivante pour le coût indiqué par figurine.

Crochets – 1 pt

Carapace Renforcée (Svg+1) – 3 pts

Dard – 4 pts

RÈGLES SPÉCIALES

Genre Mutable : Les caractéristiques et l'armement des Guerriers peuvent être considérablement améliorés à l'aide de la procédure de modification bio-génétique expliquée aux pages 36-40.

Créature Synapse : Les Guerriers tyranides possèdent le pouvoir de l'Esprit de la Ruche *Créature Synapse*. Ce sont les plus courantes des créatures de ce type et, pour représenter ceci, les essaims de Guerriers Tyranides peuvent être pris à la fois comme choix d'unités QG ou choix d'unités d'Élite.

TROUPES

Essaim de Genestealers ***Genre Immuable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Genestealer	16	6	0	4	4	1	6	2	10	6+

Essaim : Un essaim comporte de 6 à 12 Genestealers.

Bio-armes : Les Genestealers sont dotés de pinces broyeuses. Selon les espèces ayant servi d'hôtes, ils peuvent avoir subi des mutations, aussi l'essaim entier peut-il porter une seule bio-arme ou un seul biomorphe d'amélioration choisi dans la liste suivante pour le coût indiqué par figurine.

Sacs à Toxines (F+1) – 6 pts

Crochets – 2 pts

Dard – 4 pts

Griffes Tranchantes (+1A) – 6 pts

Carapace Renforcée (Svg+1) – 3 pts

RÈGLES SPÉCIALES

Infiltration : Les Genestealers sont intelligents et capables de se déplacer très discrètement. Ils saisiront la moindre opportunité de se rapprocher de leur proie avant de se jeter sauvagement au combat. Pour représenter ceci, les Genestealers peuvent s'infiltrer dans les scénarios permettant de le faire. Si la mission n'autorise pas la règle d'infiltration, les Genestealers doivent se déployer normalement avec le reste de l'armée.

Lien Télépathique : Les Genestealers possèdent leur propre lien télépathique qui leur permet d'opérer seuls loin de l'influence de l'Esprit de la Ruche. Grâce à cela, les essaims de Genestealers hors de portée des créatures synapses ne sont pas soumis aux règles de comportement instinctif mais effectuent leurs tests de *moral* et de *blocage* suivant les règles ordinaires.

L'Imperium rencontra pour la première fois les Genestealers sur les lunes d'Yngarl bien avant de détecter l'approche des flottes-ruches. On ne découvrit que plus tard que les Genestealers étaient les éclaireurs de la ruche, chargés de repérer et d'affaiblir les mondes-proies potentiels en les infiltrant. Les Genestealers sont des combattants à la férocité légendaire, dotés de réflexes foudroyants et de terribles pinces capables de déchirer l'adamantium.

Essaim de Termagants ***Genre Mutable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Termagant	7	3	3	3	3	1	4	1	5	6+

Essaim : Un essaim comporte de 8 à 32 Termagants.

Bio-Armes : Écorcheur.

RÈGLES SPÉCIALES

Course : Les Termagants peuvent se déplacer extrêmement rapidement sur leurs six membres. Pour représenter ceci, les essaims de Termagants qui ne tirent pas peuvent se déplacer d'1D6ps supplémentaires durant la phase de tir, en ignorant les pénalités de terrain difficile.

Genre Mutable : Les Termagants sont une espèce dérivée du très adaptable genre Gaunt. Les caractéristiques et l'armement des espèces Gaunt peuvent être considérablement améliorés à l'aide de la procédure de modification bio-génétique des pages 36-40.

Essaim de Nuées de Voraces ***Genre Mutable***

	Pts/socle	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Socle de Voraces	10	3	0	3	3	3	1	3	10	6+

Essaim : Un essaim comporte de 3 à 10 socles de Voraces.

Bio-Armes : Tout un attirail hideux de dents, de griffes et de mandibules.

RÈGLES SPÉCIALES

Décérébrés : Les Voraces sont d'insatiables machines à dévorer. Ils ne battent jamais en retraite et réussissent automatiquement tout test de *moral* requis, même contre des attaques qui obligent normalement leur victime à fuir sans faire de test. Les Voraces ne peuvent pas être *bloqués*. Pour ce qui est des objectifs de missions, ils ne peuvent pas occuper de quarts de table, tenir des objectifs, ni compter comme des troupes survivantes dans un scénario *Boucherie*.

Vulnérables aux Explosions : Les armes utilisant un gabarit (explosion, artillerie ou souffle) infligent deux blessures au lieu d'une seule sur les Nuées de Voraces.

Petites Cibles : La sauvegarde de couvert des Voraces est améliorée de +1 car ils sont difficiles à toucher lorsqu'ils sont à couvert.

Genre Mutable : Les caractéristiques et l'armement des Nuées de Voraces peuvent être considérablement améliorés à l'aide de la procédure de modification bio-génétique des pages 36-40.

Essaim d'Hormagaunts ***Genre Mutable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hormagaunt	10	4	3	3	3	1	4	1+1	5	6+

Essaim : Un essaim comporte de 8 à 32 Hormagaunts.

Bio-Armes : Griffes tranchantes (bonus déjà inclus dans le profil).

RÈGLES SPÉCIALES

Saut : Les Hormagaunts se déplacent de 6ps comme les autres troupes. Ils peuvent cependant charger jusqu'à 12ps dans la phase d'assaut (ou le double de la distance déterminée par les dés dans un terrain difficile), et fuient et poursuivent de 3D6ps. De plus, ils effectuent leur nombre total d'Attaques au corps à corps s'ils ont une figurine adverse dans un rayon de 2ps. N'oubliez pas que lors d'une charge, les attaquants doivent se placer en contact socle à socle s'ils le peuvent.

Course : Les Hormagaunts peuvent se déplacer extrêmement rapidement sur leurs six membres. Pour représenter ceci, les essaims de Hormagaunts qui ne tirent pas peuvent se déplacer d'1D6ps supplémentaires durant la phase de tir, en ignorant les pénalités de terrain difficile.

Genre Mutable : Les Hormagaunts sont une espèce dérivée du très adaptable genre Gaunt. Les caractéristiques et l'armement des espèces Gaunt peuvent être considérablement améliorés à l'aide de la procédure de modification bio-génétique des pages 36-40.

Le Termagant est agile, rapide, malin et redoutable malgré sa relative petite taille comparée à celle d'autres tyrannides. Équipé la plupart du temps de l'arme symbiote écorcheur, il représente l'espèce la plus commune du genre Gaunt, et joue le rôle de fantassin de base des hordes tyrannides. Les Termagants sont souvent sacrifiés par milliers juste pour épuiser les munitions de l'ennemi avant l'assaut principal.

Durant les dernières phases d'une invasion tyrannide, des milliards de voraces organismes tyrannides sont lâchés sur la planète. Ils s'y multiplient et dévorent tout, ne laissant derrière eux qu'un paysage de rocaillies désolé. Ils sont ensuite réassimilés par la flotte-ruche et leur biomasse servira à créer des créatures plus complexes. Ces organismes sont très divers mais les plus courants sont appelés Voraces par les troupes impériales. Vivaces et obstinés, ils sont capables de venir à bout de créatures bien plus imposantes.

Les Hormagaunts, rapides et infatigables, ont pour unique rôle de se lancer sur l'ennemi pour l'éventrer de leurs griffes. Leurs essaims semblent n'être constitués que de griffes et de plaques de chitine, et sont constamment en mouvement. Cette bio-forme, qui apparaît comme une autre manipulation du genre Gaunt, se tient plus verticalement, et ses deux paires de membres antérieurs sont dotées de griffes hypertrophiées.

Ses membres postérieurs longs et puissants sont repliés sous le corps au repos, et se déplient pour projeter la créature en avant dans une série de grands sauts lorsqu'elle attaque.

ATTAQUE RAPIDE

Les Rôdeurs sont des créatures rampantes combinant les puissantes bio-armes des Guerriers Tyranides avec l'incroyable vitesse des Gargouilles et des Hormagaunts. Ils glissent si vite à travers le champ de bataille que les positions ennemies n'ont souvent le temps de tirer qu'une seule salve avant d'être submergées. Même s'ils montrent quelques points communs avec les Voraces les plus communs et les organismes tyranides géants appelés Trygons, les origines des Rôdeurs restent incertaines.

Essaim de Rôdeurs ***Genre Immuable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Rôdeur	35	5	3	4	4	2	5	3	10	5+

Essaim : Un essaim comporte de 1 à 6 Rôdeurs.

Bio-Armes : Chaque Rôdeur doit choisir deux bio-armes dans la liste suivante pour le coût indiqué par figurine.

Dévoreur – 8 pts

Pincès Broyeuses – 6 pts

Crache-Mort – 10 pts

Poing Épineux – 8 pts

Griffes Tranchantes – 4 pts

RÈGLES SPÉCIALES

Rapides : Les Rôdeurs se déplacent de 9ps dans la phase de mouvement et peuvent effectuer un assaut jusqu'à 9ps. Ajoutez +3 au meilleur résultat lors des jets de dés pour traverser un terrain difficile. Ils fuient et poursuivent de 3D6 ps.

Essaim de Gargouilles ***Genre Immuable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gargouille	10	3	3	3	3	1	4	1	10	6+

Essaim : Un essaim comporte de 8 à 32 Gargouilles.

Bio-Armes : Écorcheur et bio-plasma.

RÈGLES SPÉCIALES

Ailes : Grâce à leurs ailes, les Gargouilles peuvent se déplacer de 12ps dans la phase de mouvement, et peuvent fuir et poursuivre de 3D6ps au lieu de 2D6ps. Elles peuvent survoler tous les terrains sans pénalité mais ne peuvent s'arrêter dans un terrain difficile ou infranchissable à cause de la fragilité des membranes de leurs ailes. Les Gargouilles obligées pour une raison ou pour une autre de s'arrêter sur un terrain difficile ou infranchissable sont retirées comme pertes.

Course : Les Gargouilles peuvent voler plus vite si elles ne tirent pas. Pour représenter ceci, elles peuvent avancer d'1D6ps supplémentaires dans la phase de tir si elles choisissent de ne pas tirer.

Frappe en Profondeur : Si les circonstances le permettent, les Gargouilles peuvent survoler le champ de bataille en altitude puis plonger pour tomber presque n'importe où. Pour représenter ceci, elles peuvent utiliser les règles de *Frappe en Profondeur* si la mission jouée le permet. Si la mission n'autorise pas les règles de *Frappe en Profondeur*, les Gargouilles doivent se déployer normalement avec le reste de l'armée.

Les Gargouilles sont d'horribles monstres ailés qui constituent souvent la première vague d'un assaut tyranide. Leur principal rôle semble être de repérer les troupes ennemies et d'y semer la confusion et la terreur. Leurs tirs et le battement de leurs ailes membraneuses précèdent donc les hordes tyranides, forçant l'ennemi à sortir à découvert pour être assimilé par la ruche. Les Gargouilles ressemblent physiquement aux Termagants, et sont aussi issues du genre Gaunt. Elles sont dotées de grandes ailes membraneuses, de griffes acérées et de queues bardées de pointes. Elles possèdent six membres, mais la paire postérieure est atrophiée.

SOUTIEN

Carnifex ***Genre Mutable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Carnifex	90	4	3	10	6	4	2	2	10	3+

Essaim : Un Carnifex.

Bio-Armes : Un Carnifex doit choisir deux bio-armes dans la liste suivante pour le coût indiqué.

Canon Venin – 45 pts

Étrangleur – 35 pts

Griffes Tranchantes – 8 pts

Pinces Broyeuses – 2 pts

De plus, un Carnifex peut recevoir jusqu'à deux biomorphes d'amélioration choisis dans la liste suivante pour le coût indiqué.

Crochets – 2 pts

Carapace Renforcée (+1 Svg) – 10 pts

Bio-Plasma – 15 pts

RÈGLES SPÉCIALES

Tyranide Monstrueux : Le Carnifex est un Tyranide Monstrueux soumis aux règles spéciales décrites page 6 de ce livre.

Genre Mutable : Les caractéristiques et l'armement des Carnifex peuvent être considérablement améliorés à l'aide de la procédure de modification bio-génétique des pages 36-40.

0-1 Essaim de Zoanthropes ***Genre Immuable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Zoanthrope	34	3	3	4	4	2	4	2	10	2+

Essaim : Vous pouvez inclure de 1 à 3 Zoanthropes pour un seul choix de Soutien, mais vous ne pourrez pas en inclure davantage dans l'armée. Celle-ci ne comportera donc que 3 Zoanthropes au maximum. Ils sont déployés en même temps comme une unité mais ne sont pas forcément placés ensemble, et peuvent opérer indépendamment durant la partie.

Bio-Armes : Les Zoanthropes n'ont que leurs griffes et leurs dents (ainsi que de terribles pouvoirs psychiques) pour se battre.

Pouvoirs de l'Esprit de la Ruche : Les Zoanthropes sont toujours dotés du pouvoir psychique suivant : *Champ Warp*.

De plus, un Zoanthrope doit choisir un autre pouvoir psychique dans la liste suivante pour le coût indiqué.

Catalyseur – 5 pts

Hurlement Psychique – 15 pts

Éclair Warp – 25 pts

Créature Synapse – 10 pts

RÈGLES SPÉCIALES

Artillerie Vivante : Pour ce qui est des objectifs de missions, les Zoanthropes ne peuvent pas occuper de quarts de table, tenir des objectifs, ni compter comme des troupes survivantes dans un scénario *Boucherie*.

Les Carnifex sont génétiquement conçus pour les assauts frontaux, les abordages de vaisseaux spatiaux et les batailles rangées où ils peuvent écraser presque n'importe quel obstacle, qu'il s'agisse d'une ligne de défense, de chars ennemis ou d'un poste fortifié. Leur charge terrifiante envoie voltiger hommes et véhicules comme des jouets d'enfant.

Les Zoanthropes sont peut-être les plus étranges de toutes les créatures tyranides.

Ce sont de puissants psykers, apparemment conçus à partir d'ADN eldar pour servir de relais à la puissance de l'Esprit de la Ruche. Ils sont si adaptés à ce rôle que leurs corps atrophiés et leurs têtes bulbeuses sont entièrement auréolés d'énergie psychique. Ils ne peuvent se mouvoir qu'en lévitant par télékinésie, et flottent sur le champ de bataille pour asséner des éclairs d'énergie à leurs ennemis ou relayer les ordres de l'Esprit de la Ruche et diriger les créatures inférieures.

0-1 Essaim de Biovores ***Genre Immuable***

	Pts/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Biovore	40	3	3	3	4	2	1	1	10	-
Spore Mine	-	0	0	1	4	1	1	0	10	-

Essaim : Vous pouvez inclure de 1 à 3 Biovores pour un seul choix de Soutien, mais vous ne pourrez pas en inclure davantage dans l'armée. Celle-ci ne comportera donc que 3 Biovores au maximum. Ils sont déployés en même temps comme une unité mais ne sont pas forcément placés ensemble, et peuvent opérer indépendamment durant la partie.

Bio-Armes : Les Spores Mines sont l'arme principale des Biovores, qui n'ont rien d'autre que leurs griffes et leurs dents pour se défendre en cas d'attaque. Les Spores Mines disponibles pour chaque Biovore doivent être choisies dans la liste suivante pour le coût indiqué (vous pouvez effectuer plusieurs choix). Un Biovore porte assez de Spores Mines de chaque type choisi pour toute la durée de la bataille.

Poison – 12 pts. Gabarit d'Artillerie **Force :** Spéciale **PA :** 4

On considère que les Mines Poison ont toujours une Force égale à l'Endurance de la cible, elles blessent donc normalement sur 4+. Seuls les véhicules découverts peuvent être affectés par les Mines Poison, ils subissent automatiquement un dommage superficiel.

Fragmentation – 10 pts. Gabarit d'Artillerie **Force :** 4 **PA :** 5

Bio-Acide – 16 pts. Gabarit de Souffle **Force :** 3 **PA :** 3

Placez la pointe du gabarit en contact avec la figurine de Spore Mine et lancez un dé de Dispersion pour déterminer son orientation. Sur un résultat Touché dirigez-le vers la figurine la plus proche. Les Spores Mines à acide lancent 2D6+3 pour pénétrer les blindages des véhicules.

RÈGLES SPÉCIALES

Spore Mine : Le Biovore attaque en projetant sur l'ennemi de redoutables bombes vivantes appelées Spores Mines. Pour faire tirer le Biovore, placez une figurine de Spore Mine n'importe où sur la table, jusqu'à 48 ps du Biovore, lancez le dé de Dispersion et déplacez la Spore Mine de 2D6 ps dans la direction indiquée. Si le dé indique Touché, la Spore Mine tombe en plein sur la cible et ne dévie pas. Notez qu'aucune ligne de vue sur la cible n'est nécessaire et que les Spores Mines ne provoquent pas de test de *blocage*.

Une fois lancées, les Spores mines suivent les règles des pages 6-7 de ce livre.

Biovore	Portée	Force	PA	Type
	48 ps	Variable	Variable	Lourde 1

Artillerie Vivante : Pour ce qui est des objectifs de missions, les Zoanthropes ne peuvent pas occuper de quarts de table, tenir des objectifs, ni compter comme des troupes survivantes dans un scénario *Boucherie*.

Au combat, les Spores Mines sont crachées par la gueule d'une bête génétiquement adaptée que les Magos Biologis appellent Biovore. La créature développe un paquet de Spores Mines dans son propre corps et les projette d'un puissant spasme musculaire. Les Biologis ont noté que les Biovores ne sont apparus que récemment, et pensent qu'il s'agit là de l'une des premières créations tyranides utilisant de l'ADN modifié récolté dans cette galaxie.

LA TERREUR ROUGE

La Terreur Rouge est une créature tyranide aperçue lors de l'assaut sur Devlan, un monde minier impérial des Bordures Orientales. Aucune autre créature similaire n'a jamais été signalée depuis, peut-être aussi parce qu'il n'y a eu aucun survivant dans d'autres engagements impliquant ce genre de monstres.

Une horde tyranide d'au moins 1500 points peut inclure la Terreur Rouge. Si vous décidez de la prendre, elle compte comme un choix d'Attaque Rapide de l'armée.

La Terreur Rouge

	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
La Terreur Rouge	104	6	-	5	5	3	3	3+2	10	3+

Bio-Armes : La Terreur Rouge est dotée de deux paires de griffes tranchantes, dont les bonus ont été pris en compte dans le profil ci-dessus. La Terreur Rouge ne peut recevoir aucune autre bio-arme ni modification ou mutation d'aucune sorte.

RÈGLES SPÉCIALES

Frappe en Profondeur : La Terreur Rouge a surgi dans l'enceinte de l'astroport de Devlan en passant sous terre par les tunnels de service. Lorsque ceux-ci étaient bloqués, elle a creusé à travers le béton armé pour atteindre les défenseurs. Pour représenter ceci, la Terreur Rouge peut se déployer en utilisant les règles de *Frappe en Profondeur* si la mission jouée le permet. Si le scénario n'autorise pas les *Frappes en Profondeur*, la Terreur Rouge doit se déployer avec le reste de l'armée tyranide.

Rapide : La Terreur Rouge se déplace de 9 ps durant la phase de mouvement et peut effectuer un assaut jusqu'à 9 ps. Ajoutez +3 au meilleur résultat lors des jets de dés pour traverser un terrain difficile. La Terreur Rouge fuit et poursuit de 3D6 ps.

Tyranide Monstrueux : La Terreur Rouge est un *Tyranide Monstrueux* soumis aux règles spéciales appropriées décrites page 6.

Engloutissement : La Terreur Rouge est capable d'avalier un homme entier d'un seul coup, comme l'ont découvert les malheureux Lieutenant Borales et Capitaine Lowe. Si au moins quatre des Attaques de la Terreur Rouge touchent lors de la phase d'assaut, elle peut choisir une figurine ennemie en contact socle à socle et l'avalier d'une seule bouchée ! Inutile de le déclarer auparavant, c'est une option que vous pouvez choisir d'utiliser si vous obtenez assez de touches. La Terreur Rouge n'inflige aucune autre touche si elle avale un ennemi, elle est trop occupée à fourrer sa malheureuse victime dans sa gueule. La figurine avalée est retirée comme perte, sans jet pour blesser. Les sauvegardes d'armure et invulnérables ne s'appliquent pas et l'équipement tel que les Bioniques ne peuvent sauver la victime.

Ne peuvent pas être avalées :

- Les figurines ayant une Force et/ou une Endurance de 5 ou plus (en tenant compte des marques du Chaos, etc).
- Les figurines de motocyclistes ou de cavalerie.
- Tout ce qui possède un Blindage : les véhicules, les Dreadnoughts, etc.

"Seul l'Empereur sait de quel enfer est sortie cette abomination que nous avons appelée Terreur Rouge. Elle a commencé par attaquer le bastion extérieur, et vingt-quatre hommes ont péri avant que nous ne puissions la repousser à coups de lance-flammes. Nous n'avons même pas retrouvé les corps du Lieutenant Borales et du Capitaine Lowe, juste une trainée de lave acide qui allait du poste de commandement jusqu'aux tunnels. Elle est revenue la nuit suivante et le massacre a recommencé, mais nous étions prêts... Enfin c'est ce que nous pensions."

Extrait de *Vingt Jours en Enfer*,
la retraite de Devlan Primus.

LE VIEUX BORGNE

Il devait être enseveli dans la glace depuis des siècles, probablement depuis l'attaque de la flotte ruche Behemoth sur Macragge, peut-être même depuis plus longtemps. La chose était hideuse à voir, et de toute évidence aussi morte que Savlar. Un quelconque héros de l'Imperium a dû lui coller son pistolet à plasma dans l'œil avant d'être déchiqueté, y laissant un cratère calciné grand comme ma tête. Nous l'avons libérée de la glace et arrimée à notre transport. Sur Cannis, l'Adeptus Mechanicus offrait des primes pour les spécimens tyranides et celui-là allait nous rapporter une fortune. A mi-chemin, le transport commença à tanguer et à grincer tandis que des hurlements retentissaient à l'arrière. Je suis pas un Space Marine, pas plus que Jax ou Kardre ne l'étaient, et je ne suis pas non plus idiot. On a sauté et couru. La chose était rapide, et je suis le seul à m'en être tiré.

Dernier témoignage d'Ariul Horst, Archéo-pirate.

Le Vieux Borgne

	Pts	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Vieux Borgne	164	4	2	10	6	4	2	D6+1	10	2+

Le Vieux Borgne était une créature tyranide du genre Carnifex découverte dans la banquise de Calth, une planète de l'empire d'Ultramar. Sa libération des glaces précéda une série d'attaques tyranides sur ce monde, et la légende prétend que c'est cette créature qui a rappelé l'Esprit de la Ruche. Le sort du Vieux Borgne reste inconnu, mais on a déjà signalé sur d'autres mondes des Carnifex solitaires blessés qui se sont avérés tout aussi dangereux que lui.

Une horde tyranide de 1500 points ou moins (oui, moins, ce n'est pas une erreur !) peut inclure le Vieux Borgne. Si vous décidez de l'inclure, il compte comme un choix de Soutien.

Bio-Armes : Le Vieux Borgne est doté d'une paire de griffes tranchantes et de pinces broyeuses hypertrophiées par une mutation. Il ne peut recevoir aucune autre bio-arme ni modification ou mutation d'aucune sorte.

RÈGLES SPÉCIALES

Tyranide Monstrueux : Le Vieux Borgne est un *Tyranide Monstrueux* soumis aux règles spéciales appropriées décrites page 6 de ce livre.

Pinces Broyeuses Hypertrophiées : Le Vieux Borgne est armé d'une paire d'énormes pinces capables de déchiqueter n'importe quoi. Pour représenter l'effet de ses redoutables pinces, le Vieux Borgne effectue 1D6 Attaques au corps à corps (+1 en charge). En prenant en compte les griffes tranchantes, cela donne un total d'1D6+1 Attaques (1D6+2 en charge).

Régénération : En plusieurs occasions, le Vieux Borgne a fait preuve d'une capacité inhabituelle à régénérer ses blessures durant le combat. Plusieurs théories ont été émises, selon lesquelles il s'agirait d'une mutation instable abandonnée par l'Esprit de la Ruche, d'une expérience de régénération rapide des cellules ou d'un rejet génétique. Pour représenter cette capacité, les règles suivantes s'appliquent. Le Vieux Borgne récupère un Point de Vie perdu au début de chaque tour tyranide, jusqu'à son maximum de 4. Si le Vieux Borgne est tué, placez un pion à l'endroit de sa mort et lancez 1D6 à la fin du tour tyranide suivant. Sur un résultat de 4+, le Vieux Borgne se relève (avec un Point de Vie restant) et la figurine est replacée sur la table. Déplacez-le au corps à corps si une figurine ennemie se trouve à 3ps ou moins du pion. Sur un résultat de 1-3 le Vieux Borgne reste à terre jusqu'à la fin de la bataille, comptez-le comme perte.



CRÉER SA PROPRE FLOTTE-RUCHE

"...Les tyranides sont sans nul doute les créatures de cette galaxie dont l'évolution est la plus rapide. Les Magos Biologis de Mars ont observé d'énormes changements d'ADN entre des essaims provenant de différentes flottes-ruches. Il aurait fallu des millions d'années à des créatures terrestres pour parvenir au même résultat. Il semble que les "Reines Nornes" tyranides, les organismes primogénitor à bord des vaisseaux-ruches, soient capables de modifier leur progéniture en fonction des environnements et des formes de vie auxquels elle est confrontée. Les codes génétiques récoltés sont assimilés, les défenses des proies sont étudiées, et des créatures améliorées, génétiquement conçues pour surmonter toute résistance, sont engendrées. Avec le temps, les nombreuses améliorations du patrimoine génétique de la flotte-ruche sont partagées avec les autres, ce qui renforce la race entière.

Le degré d'intégration des armes symbiotiques illustre parfaitement ce phénomène. Au début, ces dernières étaient rudimentaires, et les tyranides les utilisaient comme des épées ou des fusils. Les dernières générations disposent de plus en plus fréquemment d'un armement fusionné avec son porteur, à tel point qu'il devient ardu de faire la différence entre la créature et son arme symbiotique. Il ne fait aucun doute que les Reines Nornes continueront à travailler sans relâche à des créatures de plus en plus parfaitement adaptées à tuer les natifs de cette galaxie, comme elles l'ont sans doute fait dans celle d'où elles viennent. Pour résumer, la rapidité de leur évolution pourrait bien nous mener à notre extinction dans les siècles qui viennent".

Le Magos Biologis Alder Garrick au Conclave de Har

Leur capacité d'adaptation est le plus grand avantage des tyranides dans cette guerre qu'ils mènent contre tout ce qui vit. Cette section du livre a pour but de vous permettre de créer la liste d'armée de votre propre flotte-ruche. Vous n'êtes pas obligés de créer votre propre liste pour jouer une horde tyranide à Warhammer 40,000, la liste de ce livre est parfaitement utilisable en l'état, et représente la horde d'une flotte-ruche "standard". Créer votre propre liste reste cependant le meilleur moyen d'inventer un thème personnalisé pour votre horde tyranide.

Créer votre propre liste d'armée n'est pas simple. Il vous faudra beaucoup de temps pour agencer toutes sortes de permutations. En gros, le but est de vous permettre de créer une horde dont l'aspect et les performances correspondent à ce que vous préférez.

Inventer un Thème

Le meilleur moyen de commencer est d'avoir une idée de l'aspect que vous voulez donner à votre horde. Il pourrait s'agir d'un essaim d'énormes machines à tuer aux épaisses carapaces, ou d'une marée d'innombrables petites créatures. Vous pourriez même faire une armée contenant une majorité de créatures ailées plongeant depuis le ciel pour répandre la mort.

Après vous être fait une idée du résultat désiré, pensez aux créatures que vous pourriez utiliser.

Sélection des Espèces

Une flotte ruche contient un certain nombre d'espèces différentes, déterminées par ses Dominatrix et ses Reines Nornes. Chaque créature de la liste d'armée de ce livre représente une espèce différente, et vous pouvez sélectionner lesquelles seront disponibles dans votre propre liste. Leur nombre est cependant limité par la cadence de ponte des œufs, aussi votre liste d'armée personnalisée ne peut inclure qu'un maximum de douze espèces différentes.

Par exemple, je décide de choisir les espèces suivantes pour ma horde, issue de la flotte ruche Arachnia.

Princes Tyranides
Guerriers Tyranides
Lictors
Hormagaunts
Termagants
Nuées de Voraces
Biovores
Carnifex

Cela fait un total de huit espèces différentes. Lorsque je choisis des troupes pour une armée de la flotte ruche Arachnia, je ne dois utiliser que ces espèces-là. Si vous voulez savoir pourquoi j'ai limité mon nombre d'espèces, lisez le paragraphe sur les créatures Mutantes.

Structure d'Armée

Les Schémas de Structure d'Armée des scénarios de Warhammer 40,000 requièrent souvent l'utilisation d'unités spécifiques, comme un QG et des Troupes. Afin de s'y conformer, votre flotte-ruche personnalisée doit inclure au moins un élément de chacun des types suivants: QG, Troupes, Élite et Soutien. Toute horde choisie dans votre liste personnalisée doit être conforme au Schéma de Structure de la mission jouée (exemple: Un QG et deux Troupes pour une mission standard).

Sentinelles

Dans les missions utilisant les règles spéciales de *Sentinelles*, ce sont habituellement huit termagants qui montent la garde pour les tyranides. Il est cependant possible que votre liste personnalisée ne comporte aucun Termagant, ni même aucun type de Gaunt. Lors du déploiement de sentinelles, utilisez donc un maximum de 60 points de créatures de votre liste. Elles doivent toutes être du même type et provenir de la section Troupes ou Élite. Les Nuées de Voraces ne peuvent pas servir de sentinelles.

Créatures Mutantes

L'un des grands avantages de la création de votre propre liste, c'est que vous pouvez inclure dans vos essaims des créatures "mutantes" dotées de capacités ou d'armes inhabituelles. Chaque essaim peut inclure des mutants, mais plus le nombre d'espèces disponibles dans votre liste est important, moins ils seront nombreux.

Pour représenter ceci, pour que l'une des créatures de chacun de vos essaims puisse devenir une mutante, le nombre total de figurines de ces essaims doit être supérieur ou égal au nombre d'espèces différentes de votre liste. Si les créatures de l'essaim possèdent plusieurs Points de Vie, comptez ces derniers plutôt que les figurines.

Exemple: La flotte ruche Arachnia comporte huit espèces. Un essaim doit donc compter huit figurines (ou Points de vie) ou plus pour pouvoir inclure un mutant. Un essaim avec 16 figurines ou plus peut inclure deux mutants, et ainsi de suite.

Types de Mutations

Les créatures mutantes peuvent recevoir une seule mutation dans la liste suivante pour le coût indiqué. Si un essaim comporte plusieurs mutants, ceux-ci peuvent être différents. Les mutations doivent être visibles sur la figurine grâce à une conversion appropriée.

Point Nodal: Le mutant est exceptionnellement réceptif aux directives de l'Esprit de la Ruche, si bien qu'il peut recevoir ses ordres même sans la présence d'une créature synapse. Sa valeur de Commandement passe à 10, et ce bonus s'étend à tout l'essaim tant que le mutant est en vie.

Coût: 10 points.

Armement Amélioré: Le mutant remplace sa bio-arme normale par n'importe quelle bio-arme de la liste sans coût supplémentaire, elle n'est plus limitée aux armes ou aux biomorphes de sa description de base. Si une créature portant normalement plusieurs bio-armes bénéficie de la mutation *Armement Amélioré*, une seule de ses armes d'origine est remplacée.

Coût: Bio-arme de corps à corps: 2 points par point de Force que possède le mutant.

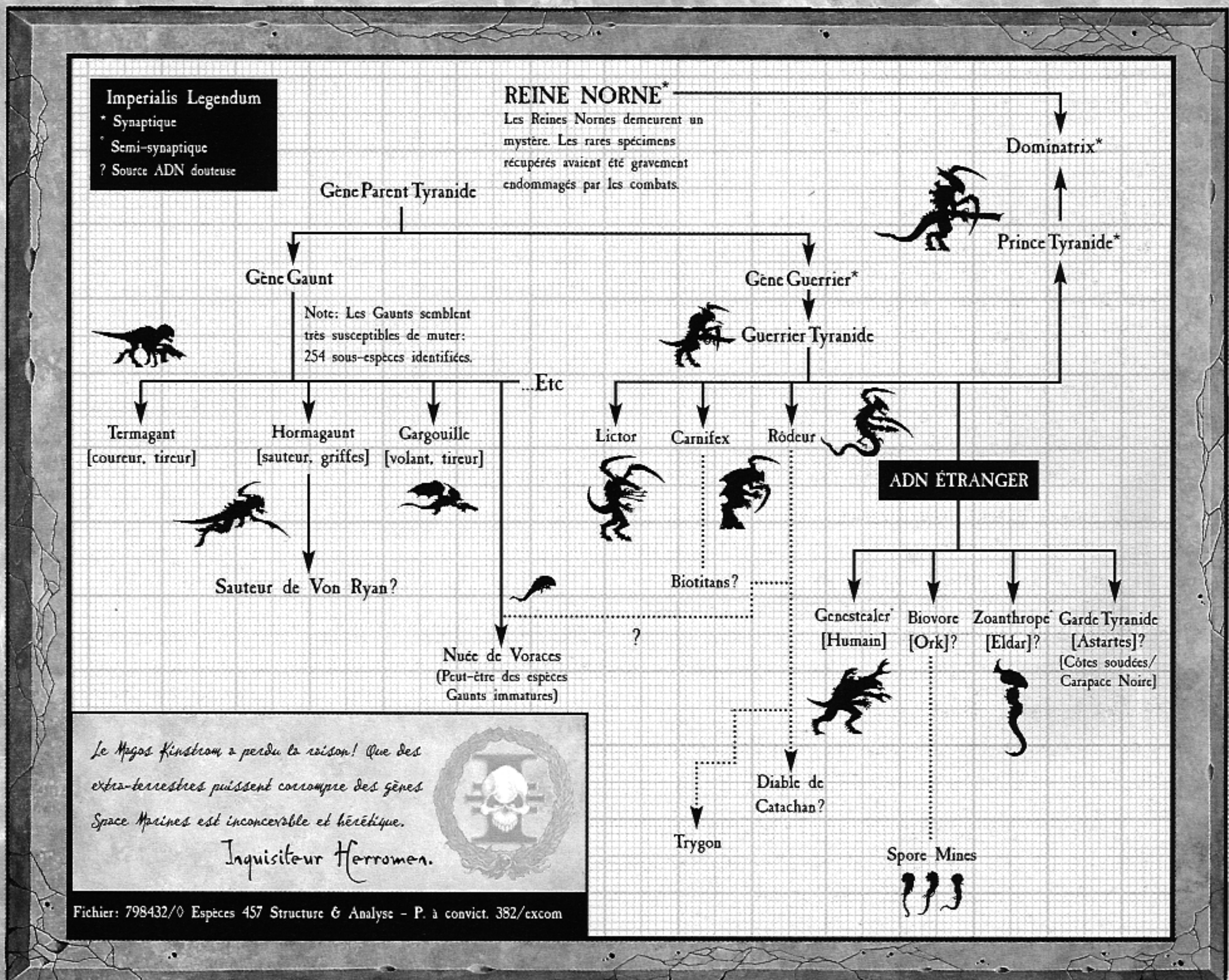
Coût: Bio-arme de tir: 10 points + 3 points par point de Force que possède le mutant.

Gigantisme: Le mutant, un géant parmi ses congénères, est la bête dominante de l'essaim. La créature gagne +1 en Force et en Endurance jusqu'à un maximum de 10.

Coût: Force de la créature multipliée par son Endurance (après l'ajout des bonus de +1).

Sang Acide: Le sang du mutant est un acide très puissant. S'il est tué au corps à corps, il inflige automatiquement une blessure à toute figurine non tyranide en contact socle à socle. Les sauvegardes d'armure fonctionnent normalement. Les véhicules (y compris les Dreadnoughts) subissent une touche ayant une valeur de pénétration de blindage égale à la Force de la créature +1D6.

Coût: 10 points.



CRÉATURES DE GENRE MUTABLE

A l'instar de certaines créatures d'un essaim qui peuvent être des mutants, des essaims entiers peuvent évoluer en de nouvelles espèces. Les créatures de la liste d'armée tyranide sont soit de Genre Mutable soit de Genre Immuable. Les espèces du genre immuable se sont stabilisées au sein du répertoire génétique des tyranides, et sont habituellement des créatures conçues dans un but bien spécifique, comme les Gardes Tyranides, les Zoanthropes et autres. En termes d'évolution, les espèces du genre immuable sont abouties et ne peuvent plus changer.

Les créatures du genre mutable peuvent être modifiées selon les besoins de la flotte-ruche. Cela signifie que leur armement et leurs caractéristiques peuvent être altérés pour créer de nouvelles espèces différentes de celles décrites dans la liste d'armée. Grâce à la procédure de modification génétique et en ajoutant des biomorphes et de l'armement, vous pouvez créer des espèces propres à votre liste personnalisée. Note : Les biomorphes et les bio-armes doivent tous être visibles sur les figurines.

Liste des Gènes Mutables

Les créatures suivantes sont du Genre Mutable :

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prince Tyranide	6	3	6	6	4	5	3	10	3+
Guerrier Tyranide	5	3	5	4	2	5	2	10	5+
Gaunt	3	3	3	3	1	4	1	5	6+
Nuée de Voraces	3	0	3	3	3	1	3	10	6+
Carnifex	4	3	10	6	4	2	2	10	3+

Exemple : Je décide de créer une nouvelle liste d'espèces pour la flotte ruche Arachnia en utilisant des genres mutables pour inventer de nouvelles créatures :

Dominant (issu du Genre des Princes)
Harpies (issues du Genre des Guerriers)
Guerriers Tyranides
Lictors
Termagants
Mortigaunts (issus du Genre des Gaunt)
Noctagaunts (issus du Genre des Gaunt)
Nuées de Faucheurs (issues du Genre des Voraces)
Biovores
Razorfex (issus du Genre des Carnifex)

Ce qui fait un total de 10 espèces pour la flotte ruche Arachnia, dont quatre tirées directement de la liste d'armée et six créées à partir des genres mutables. Notez que les Mortigaunts et les Noctagaunts sont issus du genre Gaunt mais constituent des espèces à part.

PROCÉDURE DE MODIFICATION GÉNÉTIQUE

Il est nécessaire de suivre les étapes suivantes pour créer une nouvelle espèce tyranide.

1. Sélection du genre. Ceux qui peuvent être altérés sont mutables, par opposition aux genres immuables. Une fois le genre sélectionné, consultez le tableau de biomorphes correspondant.
2. Adaptation des caractéristiques et de l'armement du genre. Chaque genre mutable possède une liste de biomorphes accessibles.

Le nombre maximum de biomorphes et de bio-armes que vous pouvez choisir pour créer une nouvelle espèce est précisé pour chaque genre.

3. Calcul du coût en points total des biomorphes et des bio-armes. Ajoutez-le au coût de la créature de base pour obtenir le coût de la nouvelle espèce.

4. Inscrivez la nouvelle espèce sur votre liste personnalisée et trouvez-lui un nom qui sonne bien. Les essaims ainsi créés doivent contenir des créatures identiques "biomorphées" de la même manière. Les mutants sont le seul moyen d'inclure des créatures différentes dans l'essaim. Les tableaux de biomorphes précisent si les bio-armes de l'essaim doivent toutes être les mêmes ou non.

Notez qu'un seul genre mutable peut engendrer différentes créatures, mais que chacune appartiendra à une espèce différente qui devra être ajoutée au nombre total d'espèces de la flotte-ruche. Exemple : La flotte-ruche Arachnia comporte deux types de Gaunts créés à l'aide de la procédure de modification. Ces derniers comptent comme deux espèces différentes en ce qui concerne le calcul du nombre d'espèces, dont dépend la disponibilité des mutants.

STRUCTURE D'ARMÉE DE LA FLOTTE RUCHE

Les espèces issues d'un genre mutable s'insèrent comme suit dans la structure d'armée.

Princes Tyranides	QG
Guerriers Tyranides	QG et Élite
Gaunts	Troupes
Nuées de Voraces	Troupes
Carnifex	Soutien

Quelques importantes modifications génétiques peuvent changer la place d'une espèce dans la liste d'armée de la manière suivante.

Type/Classe	Modification	Nouvelle Classe
Guerriers/QG et Élite	Ailes	QG ou Att. Rapide
Guerriers/QG et Élite	Armes Lourdes	QG ou Soutien
Guerriers/QG et Élite	Armes Lourdes & Ailes	Soutien
Gaunts/Troupes	Ailes	Attaque Rapide
Voraces/Troupes	Ailes ou Saut	Attaque Rapide

BIOMORPHES DE MOUVEMENT

Saut : Mouvement d'assaut x2. Effectuent toujours la totalité de leurs Attaques au corps à corps même en étant dans un rayon de 2ps de l'ennemi. Fuiet et poursuivent sur une distance de 3D6ps.

Ailes : Mouvement x2. Ignorent les terrains survolés, ne peuvent pas s'arrêter sur un terrain difficile ou infranchissable (si elles y sont obligées, les figurines subissent une blessure sans sauvegarde). Fuiet et poursuivent sur une distance de 3D6ps.

BIOMORPHES DE GAUNTS

Max: 4 Biomorphes

Coût de base: 4 pts

Taille de l'Essaim: 8 à 32

Type: Troupes

RÈGLES DE BASE

Course: Toutes les espèces Gaunts sont extrêmement rapides. Pour représenter cela, tous les Gaunts bénéficient de la règle *Course*, qui leur permet de se déplacer d'1D6ps supplémentaires durant la phase de tir s'ils ne tirent pas. Ce mouvement n'est pas affecté par les terrains difficiles.

Caractéristique	Biomorphe	Coût/fig.
Mouvement: –	Saut (voir page 38) Ailes (voir page 38)	+3pts +4pts
CC: 3	Glandes Surrénales: CC+1	+1 pt
CT: 3	Sens Accrus: CT+1	+2pts
Force: 3	Sacs à Toxines: F+1	+2pts
Endurance: 3	Néant	–
PV: 1	Néant	–
Initiative: 4	Glandes Surrénales: I+1	+1 pt
Attaques: 1	Voir bio-armes, ci-dessous	–
Cd: 5	Néant	–
Sauvegarde: 6+	Carapace Renforcée: Svg 5+	+1 pt

Biomorphes d'Amélioration: Crochets: 1 point; dard: 2 points; bio-plasma: 4 points.

Bio-Armes (1 choix): Poing épineux: 1-2pts; dévoreur: 2-4pts; écorcheur: 3-5pts; griffes tranchantes: 2pts.

Notes: Un seul biomorphe au maximum peut être choisi pour chaque caractéristique (Mouvement, Capacité de Combat, etc). Vous pouvez prendre n'importe quel nombre de biomorphes d'amélioration dans les limites du nombre maximum de biomorphes. Vous devez choisir une bio-arme. Chacune possède deux coûts, l'un pour les Gaunts possédant une Force de 3, l'autre pour ceux possédant une Force de 4. Toutes les créatures d'un même essaim doivent porter les mêmes bio-armes et biomorphes. Les essaims ailés comptent comme des choix d'Attaque Rapide et peuvent utiliser les règles spéciales de Frappe en Profondeur.

Exemple 1: Termagants

4pts de base + écorcheur (+3pts) = 7pts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Termagant	3	3	3	3	1	4	1	5	6+

Exemple 2: Noctigaunts

4pts de base + ailes (+4pts), griffes tranchantes (+2pts), dard (+2pts) = 12pts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Noctigaunt	3	3	3	3	1	4	1+1	5	6+

Exemple 3: Mortigaunts

4pts de base + saut (+3pts), sacs à toxines (+2pts), griffes tranchantes (+2pts) = 11pts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mortigaunt	3	3	4	3	1	4	1+1	5	6+

BIOMORPHES DE GUERRIERS

Max: 6 Biomorphes

Coût de base: 14 pts

Taille de l'Essaim: 3 à 9

Type: QG ou Élite

RÈGLES DE BASE

Créature Synapse: Les Guerriers Tyranides sont les plus courantes des Créatures Synapse. Pour représenter cela leurs essaims peuvent constituer à la fois des choix de QG et d'Élite.

Caractéristique	Biomorphe	Coût/fig.
Mouvement: –	Saut (voir page 38) Ailes (voir page 38)	+10pts +14pts
CC: 4	Glandes Surrénales: CC+1	+2pts
CT: 2	Sens Accrus: CT+1	+2pts
Force: 4	Sacs à Toxines: F+1	+3pts
Endurance: 4	Néant	–
PV: 2	Néant	–
Initiative: 4	Glandes Surrénales: I+1	+1 pt
Attaques: 2	Voir bio-armes, ci-dessous	–
Cd: 10	Néant	–
Sauvegarde: 5+	Carapace Renforcée: Svg 4+	+3pts

Biomorphes d'Amélioration: Crochets: 1 point; dard: 4 points; Bio-plasma: 6 points.

Bio-Armes (2 choix): Poing épineux: 4-6pts; dévoreur: 6-8pts; écorcheur: 7-8pts; crache-mort: 8-10pts; étrangleur: 10-15pts*; canon venin: 15-20pts*; griffes tranchantes: 2pts; bio-knout: 5pts; pinces broyeuses: 6pts.

Notes: Un seul biomorphe au maximum peut être choisi pour chaque caractéristique (Mouvement, CC, etc). Vous pouvez prendre n'importe quel nombre de biomorphes d'amélioration dans les limites du nombre maximum de biomorphes. Toutes les créatures d'un même essaim doivent porter les mêmes biomorphes mais peuvent être dotées de bio-armes différentes. Vous devez choisir deux bio-armes. Chacune possède deux coûts différents l'un pour les Guerriers F4, l'autre pour les Guerriers F5. Si l'essaim comporte plus d'un Guerrier avec une arme marquée d'un astérisque, il compte comme un choix de Soutien. Les essaims ailés comptent comme des choix d'Attaque Rapide et peuvent utiliser les règles spéciales de Frappe en Profondeur.

Exemple 1: Guerrier Tyranide "Chasseur"

14pts de base + glandes surrénales/CC (+2pts) + sens accrus (+2pts) + sacs à toxines (+3pts) + glandes surrénales/Init. (+1 pt) + pinces broyeuses (+6pts) + crache-mort (+10pts) = 38pts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chasseur	5	3	5	4	2	5	2	10	5+

Exemple 2: Guerrier Tyranide "Fouet"

14pts de base + glandes surrénales/CC (+2pts) + sens accrus (+2pts) + sacs à toxines (+3pts) + glandes surrénales/Init. (+1 pt) + poing épineux (+6pts) + bio-knout (+5pts) = 33pts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fouet	5	3	5	4	2	5	2	10	5+

Exemple 3: Guerrier Tyranide "Harpie"

14pts de base + ailes (+14pts) + sacs à toxines (+3pts) + dévoreur (+8pts) + griffes tranchantes (+2pts) = 41pts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Harpie	4	2	5	4	2	4	2+1	10	5+

Au-delà de la Voie Lactée s'étend l'infinité glaciale du vide intergalactique, hors de portée des vaisseaux spatiaux et de l'astrotélépathie. Peu d'hommes se sont aventurés dans cet immense néant et aucun n'en est revenu. C'est un lieu où se liguent l'espace et le temps pour séparer les différentes galaxies par d'inconcevables distances.

Cet espace intergalactique n'est plus vide. Une intelligence aussi implacable qu'incommensurablement ancienne s'y meut, ses innombrables yeux fixés sur les étoiles scintillantes de notre galaxie. Le Grand Dévoreur se déplace entre les étoiles et se nourrit de tout ce qui se trouve devant lui. C'est cet immense organisme, cette monstrueuse entité que les hommes appellent la race tyranide.

Le nom que les humains donnent au Grand Dévoreur trahit leur ignorance. Chaque pensée, chaque action, chaque étincelle de vie de la race tyranide est liée aux autres pour former un immense organisme qui s'étend sur des années-lumière et que contrôle l'immortel Esprit de la Ruche. Des milliards de milliards de tyranides se pressent aux frontières de la galaxie, comme autant de cellules dans le corps du Dévoreur de Mondes.

L'armada de bio-nefs s'étend dans les cieux, se mettant d'instinct en hibernation jusqu'à ce qu'une nouvelle proie soit découverte. Elle s'éloigne d'un rocher nu, nettoyé de sa moindre particule organique et dépouillé de tout sauf de ses éléments les plus basiques. Il ne reste rien du monde agricole de Langosta III, aucun signe n'indique que des humains vécurent sur son sol. La planète n'est plus qu'un astéroïde dépourvu d'atmosphère, sépulture anonyme de trois millions d'humains.

BIOMORPHES DE NUÉES DE VORACES

Max : 2 biomorphes **Coût de Base :** 10pts
Taille de l'Essaim : 3 à 10 **Type :** Troupes

RÈGLES DE BASE

Décérébrés : Les Nuées de Voraces ne battent jamais en retraite et réussissent automatiquement tout test de *moral*.

Vulnérables aux Explosions : Les armes à gabarit d'explosion ou de souffle infligent 2 blessures au lieu de 1 aux Nuées de Voraces.

Petites Cibles : Les Nuées de Voraces sont très dures à toucher à couvert, et bénéficient d'un bonus de +1 à leur svg de couvert.

Bio-armes (un choix) : Poing épineux : 4pts.

Caractéristique	Biomorphe	Coût
Mouvement : -	Saut (voir page 38)	+4pts
	Ailes (voir page 38)	+10pts
CC : 3	Glandes Surrénales : CC+1	+2pts
CT : 0	Sens Accrus : CT 2	+2pts
Force : 3	Sacs à Toxines : F+1	+3pts
Endurance : 3	Néant	-
PV : 3	Néant	-
Initiative : 1	Glandes Surrénales : I+2	+2pts
Attaques : 3	Néant	-
Cd : 10	Néant	-
Sauvegarde : 6+	Carapace Renforcée : Svg 5+	+2pts

Notes : Un seul biomorphe au maximum peut être choisi pour chaque caractéristique (Mouvement, Capacité de Combat, etc). Vous pouvez prendre n'importe quel nombre de biomorphes d'amélioration dans les limites du nombre maximum de biomorphes. Toutes les créatures d'un même essaim doivent porter les mêmes bio-armes et biomorphes. Les Voraces sont une exception, ils ne sont pas obligés d'avoir une bio-arme.

Exemple 1 : Nuée de Faucheurs 10pts de base + saut (+4pts) + glandes surrénales/Init. (+2pts) = 16pts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nuée de Faucheurs	3	0	3	3	3	3	3	10	6+

BIOMORPHES DE CARNIFEX

Max : 6 biomorphes **Coût de Base :** 70pts
Taille de l'Essaim : 1 **Type :** Soutien

RÈGLES DE BASE

Tyrande Monstrueux : Le Carnifex est un Tyrande Monstrueux soumis aux règles spéciales des pages 6-7 de ce livre.

Biomorphes d'Amélioration : Crochets : 2points ; dard : 8points ; Bio-plasma : 15points.

Bio-armes (2 choix) : Dévoreur : 20-25pts ; crache-mort : 30pts ; étrangleur : 30-35pts ; canon venin : 45pts ; griffes tranchantes : 8pts ; bio-knout : 5pts ; pinces broyeuses : 2pts.

Notes : Un seul biomorphe au maximum peut être choisi pour chaque caractéristique (Mouvement, Capacité de Combat, etc). Vous pouvez prendre n'importe quel nombre de biomorphes d'amélioration dans les limites du nombre maximum de biomorphes. Vous devez choisir deux bio-armes, chacune possède deux coûts différents, l'un pour les Carnifex F9, l'autre pour ceux F10.

BIOMORPHES DE PRINCES TYRANIDES

Max : 8 biomorphes **Coût de Base :** 74pts
Taille de l'Essaim : 1 **Type :** QG

RÈGLES DE BASE

Tyrande Monstrueux : Le Prince Tyrande est un Tyrande Monstrueux soumis aux règles spéciales des pages 6-7 de ce livre.

Pouvoirs de l'Esprit de la Ruche : Un Prince Tyrande possède toujours les pouvoirs psychiques suivants : *Créature Synapse*, *l'Horreur*.

De plus, un Prince Tyrande peut recevoir d'autres pouvoirs psychiques choisis dans la liste suivante :

Catalyseur : 10pts *Hurlement Psychique :* 15pts
Éclair Warp : 25pts *Champ Warp :* 25pts

Biomorphes d'Amélioration : Crochets : 2points ; dard : 8points ; bio-plasma : 10points

Bio-armes (2 choix) : Poing épineux : 12-15pts ; dévoreur : 15-20pts ; écorcheur : 15-20pts ; crache-mort : 20-25pts ; étrangleur : 20-25pts ; canon venin : 30-40pts ; pinces broyeuses : 4pts ; bio-knout : 8pts ; griffes tranchantes : 8pts.

Caractéristique	Biomorphe	Coût
Mouvement : -	Ailes (voir page 38)	+40pts
CC : 5	Glandes Surrénales : CC+1	+4pts
CT : 3	Sens Accrus : CT+1	+8pts
Force : 5	Sacs à Toxines : F+1	+8pts
Endurance : 6	Néant	-
PV : 4	Néant	-
Initiative : 4	Glandes Surrénales : I+1	+4pts
Attaques : 3	Voir bio-armes, ci-dessous	-
Cd : 10	Néant	-
Sauvegarde : 3+	Carapace Renforcée : Svg 2+	+15pts

Notes : Un seul biomorphe au maximum peut être choisi pour chaque caractéristique (Mouvement, CC, etc). Vous pouvez prendre n'importe quel nombre de biomorphes d'amélioration dans les limites du nombre maximum de biomorphes. Vous devez choisir deux bio-armes, chacune possède deux coûts différents, l'un pour les Princes F5, l'autre pour les Princes F6. Les Princes Tyrandes ailés peuvent utiliser les règles de Frappe en Profondeur.

Exemple 1 : Dominant

74pts de base + hurlement psychique (+15pts) + glandes surrénales/CC (+4pts) + sens accrus (+8pts) + crochets (+2pts) + dard (+8pts) + bio-plasma (+10pts) + écorcheur (+15pts) + griffes tranchantes (+8pts) = 144pts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dominant	6	3	5	6	4	4	3+1	10	3+

Caractéristique	Biomorphe	Coût
Mouvement : -	Néant	-
CC : 3	Glandes Surrénales : CC+1	+4pts
CT : 2	Sens Accrus : CT+1	+4pts
Force : 9	Sacs à Toxines : F+1	+6pts
Endurance : 6	Néant	-
PV : 4	Néant	-
Initiative : 1	Glandes Surrénales : I+1	+6pts
Attaques : 2	Voir bio-armes, ci-dessous	-
Cd : 10	Néant	-
Sauvegarde : 3+	Carapace Renforcée Svg 2+	10pts

Exemple 1 : Razorfex 70pts de base + glandes surrénales/CC (+4pts) + glandes surrénales/Init. (+6pts) + carapace renforcée (+10pts) + crochets (+2pts) + bio-plasma (+15pts) + griffes tranchantes (+8pts) + pinces broyeuses (+2pts) = 117pts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Razorfex	4	2	9	6	4	2	2+1	10	2+

ÉTUDE DES STRATÉGIES E.T. CXII: FLOTTES TYRANIDES.

NIVEAU DE MENACE:
PRIMUS/TRIPLE ALPHA

BUREAU DE RENSEIGNEMENT
MUNITORUM 827/II

PRÉSENTATION

Cette étude a été l'une des plus difficiles de l'histoire du bureau de renseignement, la mobilité des méthodes d'attaque des tyranides constituent en effet les principaux obstacles à un examen de leurs stratégies. Des flottes-ruches de tailles diverses ont été rencontrées par l'Imperium, et à chaque fois il a été observé que les tyranides ne s'installent pas sur les mondes habitables après leur conquête. Il semble que les flottes-ruches arrêtent juste le temps de dépouiller les mondes conquis avant de disparaître dans l'espace, jusqu'à ce qu'elles frappent de nouveau. En termes stratégiques, ces attaques semblent principalement opportunistes, lorsqu'un monde doté de ressources désirables est découvert, la flotte-ruche la plus proche va le consommer. Ainsi, les tyranides sont inexorablement attirés vers les zones les plus peuplées de l'Imperium. Ce document sera donc limité aux capacités et actions des tyranides dont nous avons connaissance, des compléments seront apportés lorsque la stratégie à long terme des flottes-ruches tyranides pourra être découverte.

PARTICULARITÉS

L'invasion d'un système par les tyranides peut être divisée en cinq phases distinctes: découverte, approche, attaque, soumission et absorption.

PHASE I: DÉCOUVERTE

La recherche de cibles potentielles est principalement entreprise par des drones-éclaircisseurs à capacité Warp, qui se dispersent dans les systèmes proches d'une flotte-ruche. Décade après décade, ces vaisseaux vivants inspectent méthodiquement les planètes et implantent sur les mondes appropriés des organismes "précurseurs", tels que Lictors et Genestealers, ainsi que diverses espèces Gaunts. On pense que la signature psychique de ces créatures attirent la flotte-ruche, et que ce signal est proportionnel à leur nombre. Si les nids tyranides prospèrent rapidement, la flotte-ruche ne tarde pas à se rapprocher de ce lieu apparemment riche en nourriture. Les colonies qui se développent moins vite semblent moins prioritaires.

On a aussi remarqué l'utilisation de Space Hulks important des poches de Genestealers en avant de la flotte-ruche, sur les courants capricieux de l'Empyrean. Si les créatures arrivent sur un monde habité, elles peuvent infecter sa population avec une corruption génétique et créer une communauté d'esclaves hybrides qui attireront également l'attention d'une flotte-ruche. Nous pouvons juger du succès de cette méthode

puisque des Genestealers ont été découverts sur des Space Hulks dans tous les Segmentum de la galaxie. Les infestations de Genestealers sont de plus assez courantes pour que les Hauts Seigneurs aient eu recours pas moins de dix-huit fois durant la dernière décade à la purification de planètes entières par Exterminatus.

Si toutes ces méthodes échouent, les vaisseaux-ruches semblent effectuer une sorte d'analyse spectrographique des radiations émanant des étoiles proches pour choisir une destination. Cette théorie est étayée par le fait que 72,3% des rencontres avec des vaisseaux-ruches (à l'inverse des drones de taille réduite) ont eu lieu dans les systèmes d'étoiles de classe F2IV-K9V.

PHASE II: APPROCHE

L'arrivée d'une flotte-ruche est précédée par ce que les adeptes nomment l'Ombre dans le Warp, une perturbation psychique qui bloque toute liaison astropathique, masque l'Astronomicon et rend tout voyage Warp extrêmement hasardeux. La distance relative et la taille de la flotte-ruche affectent l'intensité de l'Ombre, mais il est déjà arrivé plusieurs fois qu'elle recouvre des secteurs entiers. Ce phénomène peut indiquer dans une certaine mesure les mouvements des tyranides, mais de manière peu fiable; trop souvent, la cible de leur attaque ne devient évidente qu'une fois celle-ci enveloppée par les ténèbres et isolée.

Les bio-nefs de la flotte peuvent sortir du Warp soit simultanément en bordure du système, soit, comme cela a été maintes fois signalé, loin dans l'espace pour dériver ensuite vers leur objectif. Cette dernière méthode d'approche rend la flotte-ruche virtuellement indétectable par les augures à longue portée et l'Astrotélépathie. Il est même envisagé que certaines puissent effectuer des voyages interstellaires entiers dans l'espace réel, mais cela nécessiterait au moins plusieurs siècles d'hibernation et le sujet reste matière à conjecture.

PHASE III: ATTAQUE

Une invasion tyranide commence par l'envoi de spores dans l'atmosphère par les vaisseaux-ruches. Il s'agit généralement de spores mycétiques pour le débarquement d'essaims d'attaque terrestre, de spores "mines" à charge empoisonnée, corrosive et/ou explosive, de symbiotes zoomorphiques et de parasites, ainsi que de variétés de fertilisation et de manipulation météorologique. [cf sous-dossier 15/Analyse des Largages de Spores]

Des créatures volantes sont également larguées en grand nombre, il s'agit surtout des essaims de Gaunts ailés transportés par des Harridan, des créatures volantes atteignant la taille d'une barge de débarquement impériale.

PHASE IV: SOUMISSION

Lors des phases initiales de l'invasion, les essaims volants effectuent des attaques concentriques afin de regrouper les autochtones sur le chemin des essaims terrestres. Les organismes précurseurs se joignent à

l'avance et partagent selon toute vraisemblance leurs informations sur l'ADN local, la topographie et la résistance, avec les récepteurs synaptiques supérieurs de l'Esprit de la Ruche. Les essaims terrestres se déplacent généralement très vite durant cette période, et comportent surtout des espèces de Gaunts et de Guerriers Tyranides que rejoignent les précurseurs Lictors et Genestealers.

À ce stade, la terreur est l'arme principale des tyranides, et leur objectif est l'encercllement de toutes les formes de vie mobiles de la planète pour leur assimilation. Toute résistance est attaquée et écrasée aussi vite que possible, sans soucis des pertes pour les tyranides eux-mêmes. Les zones de combat reçoivent régulièrement des renforts grâce au largage direct de spores mycétiques depuis les vaisseaux-ruches en orbite.

Les essaims terrestres reçoivent continuellement des renforts de Guerriers Tyranides, de bio-artillerie et de créatures spécialisées comme les Carnifex et les Princes Tyranides. Les lignes de résistance qui se stabilisent sont infiltrées ou écrasées par des assauts coordonnés avec des largages de spores mycétiques, et les ennemis sont encerclés par des essaims de plus en plus puissants jusqu'à ce qu'ils soient anéantis.

PHASE V: ABSORPTION

En fait, l'absorption de la planète attaquée commence dès que les vaisseaux-ruches se mettent en orbite basse pour larguer des organismes dans l'atmosphère. Le moment à partir duquel les vaisseaux-ruches commencent à puiser

de nouvelles réserves de biomasse sur la planète est cependant une phase distincte qui constitue le point culminant de l'assaut tyranide.

Les organismes d'absorption tyranides éclosent après le passage des essaims terrestres. Les variétés ambulantes suivent ces derniers de près tandis que les sédentaires se répandent et se multiplient rapidement pour absorber ou hybrider les formes de vie locales. Les cadavres des champs de bataille sont vite dévorés et utilisés par diverses espèces pour devenir chrysalides et se métamorphoser en de plus grandes créatures. Les bio-usines récoltent et transmutent les organismes d'absorption en gélées nutritives qui servent à nourrir les essaims de combat et les drones de transport qui ravitaillent les vaisseaux-ruches en orbite. Durant cette période, le climat et le taux d'humidité sont modifiés tandis que de plus en plus d'organismes tyranides manipulent les conditions météorologiques pour optimiser la croissance. Le dioxyde de carbone et l'azote sont absorbés et l'atmosphère devient de plus en plus riche en oxygène. Alors que la résistance est anéantie, la surface de la planète est de plus en plus dépouillée jusqu'à ce que l'atmosphère et les mers de la planète soient pompées par les vaisseaux-ruches. Beaucoup de ces derniers mettent bas à ce moment-là, augmentant le nombre de drones et de bio-nefs immatures. L'attaque terminée, la flotte-ruche repart dans l'espace intersidéral en quête d'une nouvelle proie, ne laissant derrière elle qu'un astéroïde à jamais stérile.

FIN DE TRANSCRIPTION [14436]

Messieurs, je reviens du front du secteur Diatan et je me dois d'écrire cette missive. Ce que j'ai vu durant les batailles de Virsh 4 et Stardock m'a convaincu que notre stratégie actuelle ne permet pas d'arrêter ni même de ralentir l'avance tyranide. On nous a dit et répété de faire avec ce que nous avons, de frapper et de nous replier avant qu'ils ne puissent nous submerger, mais nous manquons terriblement d'hommes. Chaque embuscade nous coûte presque aussi cher qu'à l'ennemi, et chaque retraite nous oblige à abandonner de l'équipement et des positions fortifiées. Cela ne peut plus durer.

+++

Nous passons notre temps en retraites, replis stratégiques, consolidations et évacuations, avant de nous replier encore... Au nom de tout ce qui est sacré, quand allons-nous contre-attaquer? Ce qui s'est passé sur Ichar IV et Macragge prouve que les flottes riches peuvent être stoppées, mais où sont les armées et les vaisseaux nécessaires? Pourquoi ne recevons-nous plus de munitions de la part des mondes-forges de l'Adeptus Mechanicus?

Pensent-ils pouvoir résister seuls en ne cherchant qu'à protéger leurs propres domaines? Ce sont d'importantes questions qui appellent des réponses en haut lieu et, à mon avis, une punition des responsables: l'affectation au sein des régiments pénaux se trouvant en première ligne devant l'avance tyranide semble des plus appropriées.

+++

Croyez-moi, messieurs, je sais qu'il est impossible de défendre les avant-postes et les bases mineures contre la multitude de ces extra-terrestres sans subir de pertes disproportionnées. J'ai moi-même vu les conséquences d'une telle folie. Je sais aussi que mon rôle n'est pas de remettre en cause la stratégie de Terra, mais je crains que la lecture des rapports à des milliers d'années-lumière du front ne permette pas d'appréhender la gravité de la situation dans les Bordures Orientales.

+++

Les populations de planètes entières sont assimilées par les tyranides, tandis que les pertes de mondes agricoles et miniers affaiblissent de plus en plus le Segmentum Ultima.

Au vu de la cadence de nos pertes, il faudra à peine deux siècles pour que soient perdus tous les domaines qui s'étendent à l'extrême est de l'Astronomicon. Je ne peux croire que l'Imperium soit prêt à sacrifier ce qui fut si difficilement conquis par d'innombrables explorateurs, croisades et purges au cours du millénaire. Comme je l'ai appris au Progenium, il est écrit dans le IXe Livre du Dogme "L'échec commence au moment où l'on cesse de compter les pertes".

+++

Je dois clore ce message à présent. On signale une flotte-ruche à Aranis et je dois rassembler les forces qui nous restent. Nous nous sommes assurés l'aide de deux chapitres de l'Adeptus Astartes mais ils sont peu et les ennemis nombreux. Je prie pour qu'ils fassent pencher la balance.

Cordialement

Commissaire Général Vortigus Hornth,
Maître de Guerre du Secteur Diatan,
Segmentum Ultima. 285/988.M41



SOUS-FICHER : 15/ANALYSE DES LARGAGES DE SPORES

TYPE	MONDE ÉCHANTILLON		
	Devlan	Ichar IV	Triplex Phall
Mycétiques	24,3%	28,3%	29,2%
Mines	12,6%	14,3%	32,6%
Zoomorphes	6,6%	5,5%	21%
Fertilisants	22,0%	26,5%	00%
Météo	11,2%	15,4%	11,1%
Nécrotiques	17,6%	6,7%	21,3%
Inconnus	5,7%	3,3%	3,7%
Tonnage approx. (estimation) :	24 milliards	86 milliards	1500 milliards

+ A: MAÎTRE DE GUERRE HORNTH++

++ RENFORTS DÉTOURNÉS SUITE À INCURSIONS ORKS; SECTEUR ARMAGEDDON, SECTEUR FAUST, GOLFE DAMOCLES.

++ DÎME DE L'AD. MECH. SOUS INVESTIGATION

++ RÉGIMENTS MOBILISÉS: ARKONAS, L. MCINTYRE, TYRON VI, LAW, FORTEAN 863. DÉLAI D'ARRIVÉE / FRONT: 16-22 MOIS STANDARDS TERRA.

++ TENEZ AVEC LES FORCES DISPONIBLES.

++ FIN DE MESSAGE ++

L'aube se leva sur le monde de Tethris. Les plantes-chair tendaient de délicats feuillages vers les premiers rayons du soleil et l'herbe-foreuse ondulait en enfonçant ses racines plus profondément dans le sol. Les lianes-étrangleuses se resserraient autour des ruines d'une base impériale pour décomposer l'acier et le plastique et en absorber les éléments de base. A l'horizon, les grands cônes des cheminées à spores crachaient une fumée noire dans le ciel pour préparer les nuages qui amèneraient la pluie fertilisante de l'après-midi. Enfin, en réponse au lointain stimulus de l'Esprit de la Ruche, des millions de voraces sortirent de leurs cocons pour aller dévorer la masse de végétation extra-terrestre qui avait poussé durant la nuit.

Une fois pleins à craquer, les organismes rudimentaires se jetaient dans les bacs de digestion qui entouraient les tours capillaires, terminant leur existence éphémère en livrant leur récolte dans les acides et les enzymes. Les veines translucides des tours organiques se coloraient tandis qu'elles charriaient les fluides vers le ciel. Les filaments montaient ainsi à perte de vue, jusque dans le vide glacial de l'espace, où les vastes vaisseaux-ruches s'agglutinaient autour d'eux pour se nourrir de la vie de la planète.

Un frisson d'excitation parcourut la conscience de la ruche, qui attendait ce moment. Ce monde était presque absorbé à présent, dans quelques révolutions les restes de sa biomasse seraient dévorés et les vaisseaux-ruches se serreraient les uns contre les autres. Ils aspireraient son atmosphère et boiraient ses océans, recouvrant leurs immenses corps de coques gelées d'oxygène, d'hydrogène, d'azote et de chlore en vue du prochain voyage. Après tout ceci, Tethris ne serait plus qu'une boule rocheuse stérile, et la flotte-ruche se remettrait en chasse pour trouver un nouveau monde-proie à dévorer. De nouvelles formes de vie seraient absorbées, de nouveaux codes seraient ajoutés à ses vastes connaissances génétiques.

Quelque chose changea soudain dans la conscience de la ruche. Les voraces cessèrent leur récolte, ceux qui s'apprêtaient à entrer dans les bacs de digestion se retournèrent pour s'enfouir dans le sol et s'envelopper de cocons. La fumée des lointaines cheminées vira au rouge tandis qu'elles crachaient des spores nécrotiques, et les forêts-chair retentirent de cris et de rugissements de fureur. Haut dans l'espace, les vaisseaux-ruches sentirent l'approche d'autres formes de vie. La proie-qui-combattait venait contester sa prise à la ruche.

Une tempête de lumière et de chaleur perça l'atmosphère, baignant le paysage d'un feu d'origine humaine.



La pièce était exiguë, pas plus de trois pas d'un mur d'acier à un autre, et la présence du Space Marine, même sans son armure, la rendait encore plus minuscule. Des machines de chirurgie de cuivre et d'acier étaient fixées sur la carapace noire du géant et s'activaient à réparer ses profondes brûlures. L'Inquisiteur Kryptman, impassible, contemplait l'énorme Space Marine en se demandant s'il pourrait faire son rapport malgré la douleur. Le visage du guerrier demeurait stoïque, et il parla le premier.

"Je suis prêt à faire mon rapport, Inquisiteur, j'ai enduré bien pire."

"Vous avez mené l'escadron Cobra à Tethris et participé à l'Exterminatus."

"Affirmatif, mais il n'y avait aucun honneur à sortir du Warp pour lâcher nos torpilles cycloniques avant de fuir."

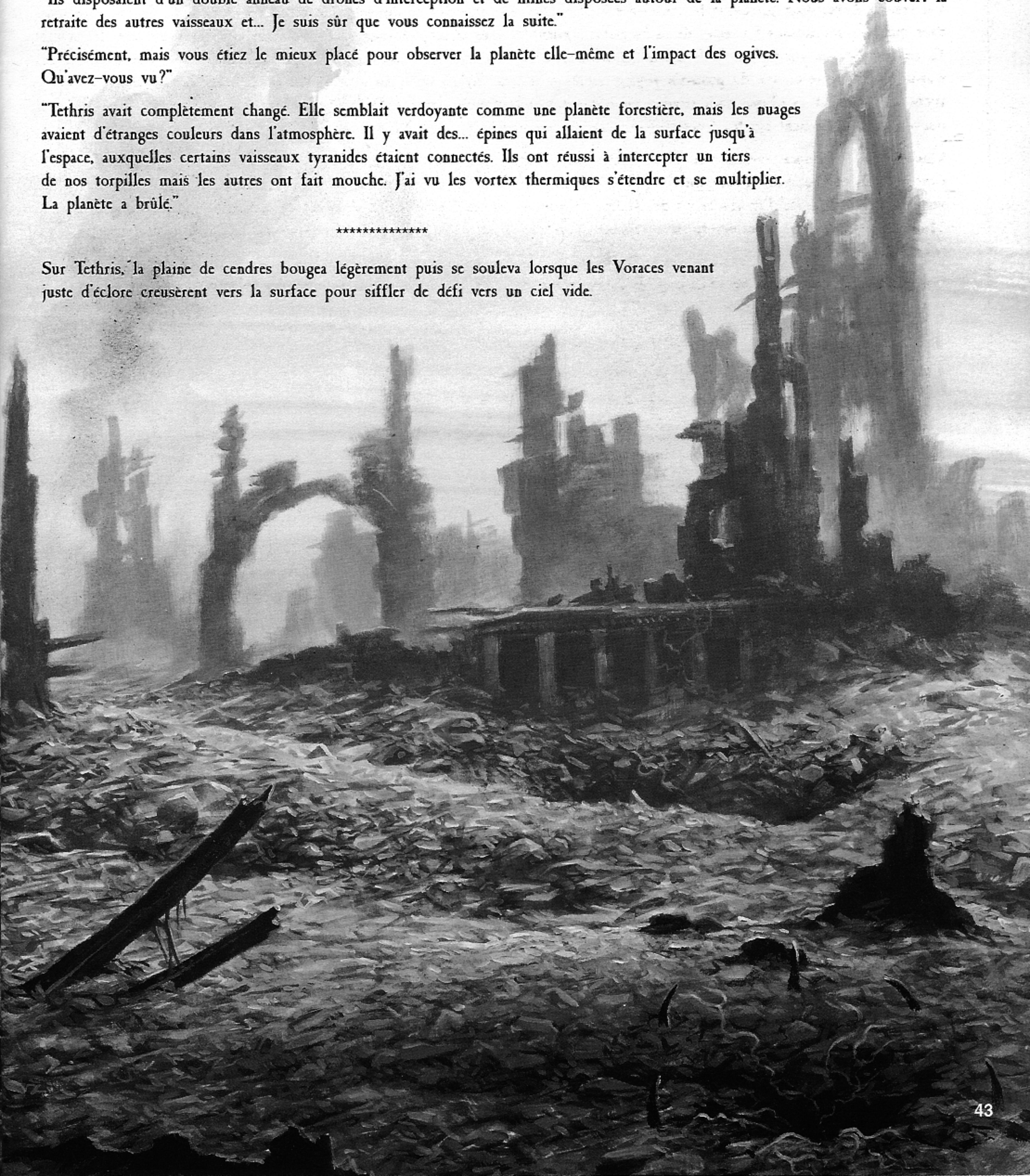
"Les tyranides n'ont aucun concept d'honneur. Et vous avez tout de même dû vous battre, selon les autres rapports."

"Ils disposaient d'un double anneau de drones d'interception et de mines disposées autour de la planète. Nous avons couvert la retraite des autres vaisseaux et... Je suis sûr que vous connaissez la suite."

"Précisément, mais vous étiez le mieux placé pour observer la planète elle-même et l'impact des ogives. Qu'avez-vous vu?"

"Tethris avait complètement changé. Elle semblait verdoyante comme une planète forestière, mais les nuages avaient d'étranges couleurs dans l'atmosphère. Il y avait des... épines qui allaient de la surface jusqu'à l'espace, auxquelles certains vaisseaux tyranides étaient connectés. Ils ont réussi à intercepter un tiers de nos torpilles mais les autres ont fait mouche. J'ai vu les vortex thermiques s'étendre et se multiplier. La planète a brûlé."

Sur Tethris, la plaine de cendres bougea légèrement puis se souleva lorsque les Voraces venant juste d'éclore creusèrent vers la surface pour siffler de défi vers un ciel vide.



ATTENTION CITOYENS!



ORDRE IMPÉRIAL 5.393/UE/73947U. DOCUMENT D'INFORMATION DES CITOYENS. RÈGLES À SUIVRE EN CAS D'ATTAQUE DE SPORES EXTRA-TERRESTRES :

- 1] NE PANIQUEZ PAS. À L'APPEL DES SIRÈNES, DIRIGEZ-VOUS CALMEMENT ET EN ORDRE VERS L'ABRI LE PLUS PROCHE ET RESTEZ-Y JUSQU'AU SIGNAL DE FIN D'ALERTE.**
- 2] NE TENTEZ PAS D'AIDER PARENTS, AMIS OU ANIMAUX DE COMPAGNIE ; VOUS NE FERIEZ QUE RISQUER VOTRE VIE ET LA LEUR.**
- 3] VOUS ÊTES EN SÉCURITÉ UNE FOIS DANS UN ABRI. NE LE QUITTEZ PAS TANT QUE LE SIGNAL DE FIN D'ALERTE N'A PAS RETENTI.**
- 4] SI VOUS VOYEZ UN SPORE EXTRA-TERRESTRE ET QUE LES SIRÈNES NE SONNENT PAS OU QUE LE SIGNAL DE FIN D'ALERTE A DÉJÀ RETENTI, CONTACTEZ IMMÉDIATEMENT VOTRE CHEF DE DISTRICT.**

SI VOUS ÊTES TROP LOIN D'UN ABRI, NE PANIQUEZ PAS. LES SPORES SONT ATTIRÉES PAR LES MOUVEMENTS ET EXPLOSENT EN CAS DE CONTACT PHYSIQUE OU DE CHANGEMENT DE PRESSION ET DE TEMPÉRATURE QUI INDIQUENT LA PROXIMITÉ D'UNE CRÉATURE VIVANTE. LES MOYENS SUIVANTS PERMETTENT DONC DE LES ÉVITER :

- 1] NE SORTEZ PAS. VERROUILLEZ TOUTES LES PORTES ET FENÊTRES. SI VOUS DISEPOSEZ D'UNE CAVE OU AUTRE REFUGE SOUTERRAIN, DESCENDEZ-Y ET ATTENDEZ LE SIGNAL DE FIN D'ALERTE.**
- 2] NE TENTEZ PAS DE QUITTER LA ZONE À L'AIDE DE VÉHICULES, DE RAMES DE TRANSPORT OU DE GLISSEURS, CELA NE FERAIT QU'ATTIRER D'AVANTAGE DE SPORES.**
- 3] SI DES SPORES SONT EN VUE, NE BOUGEZ PAS. NE FAITES AUCUN BRUIT. SI LES SPORES SE RAPPROCHENT ET RISQUENT D'ENTRER EN CONTACT PHYSIQUE, ÉLOIGNEZ VOUS LENTEMENT ET CALMEMENT.**
- 4] LE MINISTORUM RECOMMANDE LA LECTURE DE L'HYMNE XXIV "EMPEREUR NOUS TE LOUONS" COMME SOURCE D'INSPIRATION EN DE TELLES CIRCONSTANCES.**

**TOUT CONTACT AVEC DES EXTRATERRESTRES EST UN CRIME
EN TANT QUE CITOYENS IMPÉRIAUX, IL EST DE VOTRE DEVOIR DE SUIVRE CES RÈGLES.**

TOUTE DÉSŒBEISSANCE EST PUNISSABLE DE MORT PAR EXÉCUTION SOMMAIRE (AD. ORDRE 432./OW.5568).

TERMAGANT

Menace/Portée: Moyenne/Moyenne
Utiliser: Fusils laser

VORACE

Menace/Portée: Faible/Courte
Utiliser: Armes à aire d'effet
et lance-flammes

GENESTEALER

Menace/Portée: Grande/Courte
Utiliser: Armes à tirs multiples

HORMAGAUNT

Menace/Portée: Moyenne/Courte
Utiliser: Fusils laser, armes à tirs multiples

GARGOUILLE

Menace/Portée: Moyenne/Moyenne
Utiliser: armes à tirs multiples de longue portée
Notes: l'arrivée de Gargouilles annonce
invariablement une attaque tyranide

GUERRIER TYRANIDE

Menace/Portée: Grande/Courte-Moyenne
Utiliser: Armes lourdes

Notes: La destruction de ces cibles prioritaires
entraîne la confusion des essais.

BIOVORE

Menace/Portée: Créature - Faible,
Sport Mines - Grande
Utiliser: Fusils laser,
armes à tirs multiples
Notes: Attaquer de flanc
avec des unités rapides.

PRINCE TYRANIDE

Menace/Portée: Très grande/Toutes
Utiliser: Armes lourdes,
armes à fusion, armes à tirs multiples
Notes: Cible prioritaire

CARNIFEX

Menace/Portée: Très grande/Courte-Moyenne
Utiliser: Canons laser, artillerie
Notes: Coordonner l'infanterie et les
blindés pour détruire les Carnifex

RÔDEUR

Menace/Portée: Grande/Courte-Moyenne
Utiliser: Missiles antichars.

ZOANTHROPE

Menace/Portée: Grande/Moyenne
Utiliser: Canons laser, armes
à fusion & plasma

LICTOR

Menace/Portée: Grande/Courte
Utiliser: Armes à aire
d'effet & lance-flammes
Notes: Savoir correctement
utiliser un Auspex est essentiel

⊕ Taux de blessures
invalidantes de
63.2% ou plus à
ces points.



CONNAÎTRE L'ENNEMI

Soldats de l'Imperium, attention! Vous mettez votre vie et celle de
vos camarades en péril si vous ne suivez pas ces directives!

Les Genestealers ont fait l'objet de nombreuses méprises depuis nos premiers contacts sporadiques avec eux. Nous pensions tout d'abord qu'ils étaient natifs des lunes d'Yngarl, mais cela s'avéra être une erreur, et une campagne d'extermination fut plus tard menée sur lesdites lunes. [réf. GWTC.9] Lorsque les flottes-ruches tyranides arrivèrent sur l'Imperium, les créatures furent nommées d'après la première planète connue à tomber devant elles, la Base Explorator de Tyran. [réf. GWTC.6]. Les études réalisées après la Bataille de Macragge prouvèrent ensuite la relation directe entre les tyranides et les Genestealers d'Yngarl.

Les premiers rapports des scientifiques et des services de renseignement indiquèrent que tyranides et Genestealers sont semblables à des insectes sociaux, et qu'ils font tous partie d'une seule et même race dont les diverses familles découlent d'importantes manipulations génétiques. Les récents affrontements avec la flotte-ruche Harbinger ont donné tort à ces premières théories et le travail de l'Adeptus Mechanicus et du Conclave des Apothicaires nous a permis d'examiner en profondeur les caractéristiques mentales

et physiques de nombreuses créatures. Les sujets furent capturés par la glorieuse 1^{re} Cohorte des Wyverns, menée par le Prêtre-Dragon Tanner, à l'aide de générateurs de champs de stase fabriqués par les usines du Grand Artificier Keplars. Les résultats de la vivisection de nombreux organismes furent tout simplement ahurissants.

Les premières tentatives de classification biologique des créatures ne furent guère facilitées par l'existence de plusieurs systèmes respiratoires et circulatoires redondants. Les squelettes étaient à la fois internes et externes, ne laissant que peu d'espace interne mais permettant une force et une résilience exceptionnelles. Il fut déterminé par l'examen de vingt-sept créatures différentes dotées de vingt-deux morphologies distinctes qu'il ne s'agit pas là d'une même "race". Elles possèdent cependant de nombreuses caractéristiques communes, ce qui nous amène au point suivant.

Note: Tous les spécimens de grande taille portaient au moins trois parasites ou symbiotes minuscules. [réf. MBf.12575-12577] Deux variétés parmi ceux-ci portaient des bactéries mortelles pour les humains. [réf. MBf.12868] Des radiations à haute dose s'avérèrent fatales à ces micro-organismes.

Recommandation: Bombardement niveau 6 de toute zone nettoyée pour prévenir toute contamination.

Physiologie typique des organismes tyranides

Squelettes:

- Exosquelette dont l'épaisseur augmente en rapport avec la masse corporelle.
- Endosquelette dont la densité augmente en rapport avec la masse corporelle.
- Importante part de la masse corporelle allouée aux squelettes chez les plus grands spécimens. [induisant une excellente résistance naturelle aux dégâts]
- [réf. AMA/MBf.##.....] Lien inactif thèse cible/point faible en travaux.

Système Circulatoire:

- Système ouvert: vaisseaux sanguins incomplets, hémolymphe imprégnant les espaces intercellulaires.
- Système fermé: fermé, un cœur principal & deux cœurs auxiliaires.
- Cellules phagocytes: Le sang de la plupart des tyranides examinés comportait des cellules semblables à des amibes à l'utilité inconnue. Un examen approfondi mit plus tard en évidence leur rôle dans le système digestif. Nous pensons que les tyranides (au moins les plus évolués) se nourrissent d'un liquide pré-digéré absorbé par osmose dans les vaisseaux ruches. [Anomalie, réf. vorace. qv] Ces cellules très actives possèdent maintes fonctions, et constituent l'élément le plus dangereux du venin tyranide contre les Space Marines [des informations supplémentaires suivront à la conclusion des tests]. Elles neutralisent également presque tous les poisons standards et diminuent l'impact des dégâts structurels subis.



Phagocyte Tyranide
Sujet de test réf: 158
Souche Morphide

- Glandes Surrénales: De nombreux organismes tyranides sont dotés d'excroissances glanduleuses qui semblent être développées séparément puis implantées à maturité. Ces symbiotes se nourrissent des fluides corporels de leurs hôtes et produisent une substance à base d'adrénaline. Lors des combats et des périodes d'activité intense, le symbiote injecte cette substance dopante, ce qui accroît considérablement l'agressivité et la vitesse des réflexes de l'hôte.

"Glande" Tyranide - Spécimen Callo



Système Respiratoire:

- Branchies - parties spécialisées des appendices.
- Filaments plats. Peuvent être dissimulés dans la carapace [réf. MBf.12886], ventilés par scaphognathite, ouïes trachéales, extension de la surface par la trachée.
- Diffusion cutanée de glandes pulmonaires [réf. MBf.12899] contenant des bactéries symbiotiques [Permet l'adaptation à presque toutes les atmosphères].

Système Digestif: Néant [voir Phagocytes]

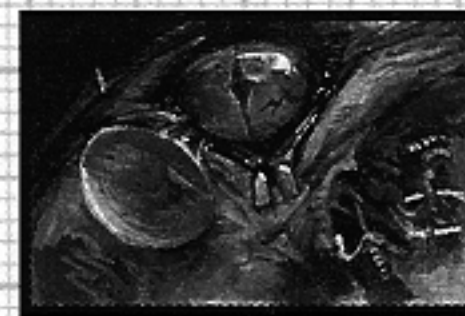
- [addendum: Voraces/larves]

Organes Oculaires:

- Pas de paupières, surface dure.
- Glandes Meibomian: Glandes sébacées modifiées.
- Lysozyme - Enzyme bactéricide (similaire à de nombreuses créatures connues).
- Sclérotique: noire, cornée également noire, Pupilles verticales visibles aux rayons UV. [réf. BMf.12869]

- Vulnérabilité à la lumière intense jusqu'à réponse de compensation. Rétablissement rapide de la vision après éblouissement.

Fichier 472/-437 Œil



Reproduction: Genestealers, Hormagaunts, Gargouilles et Termagants peuvent se reproduire. Impossible de savoir à l'heure actuelle si les Guerriers, Lictors et Zoanthropes en sont capables. Les Princes Tyranides semblent être des mâles tandis que leur équivalent féminin pourrait être la monstrueuse Dominatrix. Les Nuées de Voraces seraient les formes larvaires de nombreux tyranides différents, et la grande quantité d'énergie que requiert la métamorphose est rapidement accumulée lorsque les nuées commencent à dépouiller la planète de sa biomasse. Les Voraces se nourrissent à satiété et excrètent les éléments de base de tout ce qu'ils ont mangé. Les acides aminés, protéines, sucres, hydrocarbures et sels minéraux sont rendus sous la forme d'un liquide graisseux. Ce dernier est probablement destiné à d'autres créatures. [q.v. Reines Nornes], qui ne peuvent ou n'ont pu se nourrir directement de la biomasse. Les Nuées de Voraces semblent constituer la première étape d'un système digestif symbiotique englobant la ruche entière.

Organes: L'apparente absence de foie, de reins, d'appareil digestif et autres glandes laisse la place à des organes de défense, des muscles et des systèmes redondants. Il est très difficile de tuer un tyranide sans infliger d'importants dégâts à plusieurs systèmes à moins que le système nerveux central ne soit

très gravement endommagé. Consultez le rapport ci-joint sur les points vulnérables des organismes tyranides. [réf. AMA/MBf.##.....] Lien inactif thèse cible/point faible en travaux.

Addendum. Texte joint -

[obj. Durabilité Structurale des Tyranides]
L'Évolution telle que nous la connaissons requiert de nombreuses générations d'adaptations graduelles. Les tyranides semblent évoluer "selon les besoins" en conservant toutes les adaptations utiles et en développant des redondances des systèmes déjà adéquats qui renforceront l'organisme. Beaucoup appellent cela de la manipulation génétique, mais ce processus est tellement lié à l'évolution des tyranides qu'il ne peut en être séparé dans leur cas. De même, lorsqu'on parle d'ancêtres ou de proto-organismes, les plus anciens sont généralement éteints, mais chez les tyranides plusieurs stades d'évolution peuvent cohabiter. Les Reines Nornes tyranides étudient le matériel génétique récolté par la ruche et recherchent des évolutions ou des biomorphes qui pourraient être utiles. [réf. WD145.3738]

Les tyranides peuvent être qualifiés de formes de vie convergentes plutôt que divergentes. L'ADN, l'ARN et d'autres tests montrent qu'un groupe peut contenir des créatures en même temps que leurs ancêtres, ainsi que d'autres sans lien de parenté. Pour s'adapter, les formes de vie convergentes éliminent les autres de l'écosystème, prennent leur place, et les absorbent en imitant les aspects jugés utiles. En pénétrant dans une biosphère, elles absorbent systématiquement toute la biomasse, avec ses éléments nutritionnels mais aussi l'histoire de son évolution. Les vaisseaux-ruches contiennent de vastes couveuses où dorment et grandissent les guerriers de la horde. Lorsque de nouvelles données génétiques sont acquises, celles-ci sont relayées aux créatures

en cours de métamorphose au cours d'un processus similaire à l'Omophagea des Space Marines. Ils sont ainsi capables de s'adapter très vite à des atmosphères ou des poisons inconnus en modifiant leur propre métabolisme durant leur développement. Les Hormagaunts, qui étaient considérés comme une adaptation récente, semblent en fait presque aussi anciens que les autres espèces de Termagants. Les flottes-ruches contiennent peut-être des créatures qui ne se sont pas réveillées depuis une éternité, et que nous prendrons pour de nouvelles créatures alors qu'il s'agira en fait de tueurs perfectionnés au cours de millénaires d'évolution.

Le fameux "Esprit de la Ruche" est un autre sujet d'importance. Grâce à l'aide de l'Épistolier Drukha, nous avons pu déterminer quelles créatures possédaient une réelle intelligence et lesquelles n'ont qu'un comportement instinctif une fois isolées de l'Esprit de la Ruche. L'examen comparé du cerveau de créatures bestiales et d'organismes supérieurs a montré d'importantes différences. Le cerveau des créatures synapses [Tyranicus Tyranicii, Tyranicii Praefeceta] est doté d'un organe tronqué complexe qui semble être à l'origine de l'activité psychique et du contrôle des entités inférieures. Les Zoanthrops en font l'usage le plus prononcé, ce qui leur permet de projeter des éclairs d'énergie psychique capables de détruire des blindés.

Ensemble
Cortex
Synaptique
-Lab. Xenos
Fenris Ω



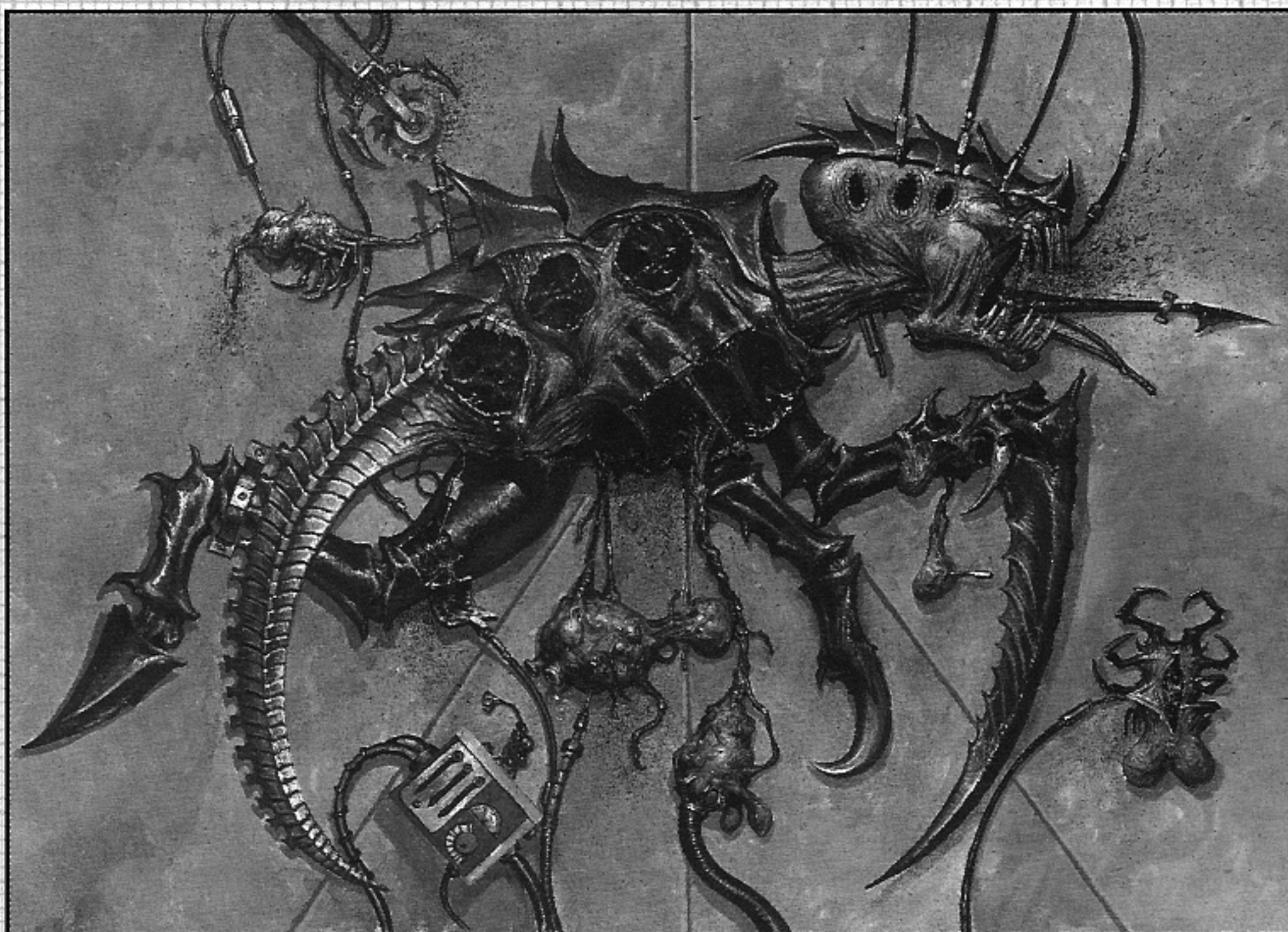
Trois types d'organes furent découverts: maître, indépendant et esclave. Les organes maîtres émettent constamment des pensées et des ordres tout en étant à l'écoute des stimulus des autres organes.

Les organes indépendants reçoivent des signaux mais n'en émettent aucun. Les créatures dotées d'organes esclaves ont besoin d'un stimulus des organes maîtres, et se comportent de manière totalement instinctive si elles en sont privées.

Exemple: A "portée" d'un Tyranicii Praefeceta, toutes les espèces Gaunt se comportent de manière identique. Si l'on retire le stimulus, les facultés des Gargouilles et des Termagaunts sont diminuées tandis que les Hormagaunts se comportent de manière bestiale.

Il devrait donc être possible de brouiller ces émissions pour détruire l'orchestration d'une attaque. Nous travaillons actuellement à la conception d'un modulateur qui causera un retour excessif à la source. [réf. TFK17534].

Note: Des créatures individuelles sont incapables de susciter les perturbations Warp qui occultent les mondes attaqués, même à un niveau infime. Ce phénomène est attribué soit au réseau, l'Esprit de la Ruche surchargeant le Warp de messages



psychiques, soit à un colossal flux d'énergie constant provenant d'une source qui demeure encore inconnue.

La flotte-ruche est un véritable écosystème mobile. Elle doit pouvoir se suffire à elle-même pendant des périodes inimaginablement longues pour traverser l'espace intergalactique. Toutes les créatures vivent en symbiose, et dépendent les unes des autres pour la nourriture, la défense ou autre. Dans les vaisseaux-ruches, des créatures "individuelles" semblent agir comme des globules rouges, mais il apparaît qu'elles font en réalité partie intégrante du vaisseau et ne constituent pas des entités séparées. Leur attitude autodestructrice pour le bien du vaisseau est donc compréhensible.

Addendum: Toxines Tyranides

Sac à Toxines - fichier 34/5945738.M40



Les toxines tyranides sont incroyablement mortelles, et peuvent même venir à bout de la physiologie améliorée d'un Space Marine. Cette toxicité exceptionnelle semble due au mélange de poisons inorganiques très réactifs, d'hémotoxines, d'aflotoxines, de neurotoxines, de nodules acides et de cellules phagocytes.

Le corps d'un Space Marine peut résister à la plupart de ces composants, mais les phagocytes sont très destructeurs très rapidement, et semblent stimulés par les défenses du corps qui tentent de les détruire. Ils imitent l'aspect extérieur des cellules natives et commencent à détruire tout ce qu'ils peuvent. Ils procèdent en se fixant sur les récepteurs à la surface des cellules et émettent un signal adapté qui

annule de façon permanente toutes les fonctions de la cellule.

Cela a pour effet de surexciter les cellules de Larraman et de causer un blocage généralisé des vaisseaux sanguins. Nous n'avons pas trouvé de meilleure parade qu'un traitement immédiat par R.P.A. au double des niveaux normaux. C'est la procédure standard actuelle dans tous les Narthecium.

Durabilité

L'étonnante durabilité biologique des tyranides est un facteur très important pour les forces de l'Imperium. Voici une analyse des défenses biologiques contre les projectiles et l'armement à projection d'énergie. Sous-dossier [arsenal impérial]

1. Muscles: La gaine musculaire de toutes les créatures [connues] des flottes-ruches est constituée de fibres entrelacées aussi efficaces qu'un gilet pare-balles standard bf430. Surtout efficace contre les projectiles, c'est un élément très important de protection de l'organisme une fois la chitine traversée.

2. Squelette: L'épaisse carapace chitineuse combinée au dense endosquelette riche en silicate offre une grande protection contre les armes à énergie ou à projectiles. L'exosquelette contient des poches de "Tyrgel", un liquide organique visqueux (92.987 cps) doté d'extraordinaires capacités d'isolation thermique.

Les armes à projection d'énergie ont peu de chance de causer des blessures mortelles à travers les zones ainsi protégées à moins d'être d'une nature antichar. La protection offerte par la chitine elle-même est proportionnelle à sa densité et à son épaisseur, allant de 5 à 14 Moh. Le "Tyrgel" diminue également l'énergie cinétique des projectiles et des armes à fragmentation. Tous les Tyranicus Tyranicii, Tyranicus Cruentusea et leurs dérivés sont exceptionnellement résistants et possèdent un grand nombre de ces

poches. La densité totale de leur biomasse atteint 1.659, en grande part à cause du squelette [humains < 1.175].

3. Enzymes: Les phagocytes neutralisent tout poison et/ou attaque biologique. Ils sont également capables d'émettre une enzyme qui polymérise le "Tyrgel" [qv]. Cela se produit lorsque les poches sont percées et scelle les plaies avec une remarquable efficacité pour éviter les pertes de fluides vitaux.

4. Fonctions Biologiques: Comme cela est mentionné ailleurs, la redondance des systèmes respiratoires et circulatoires combinée avec l'absence d'appareil digestif chez la plupart des tyranides leur permet d'endurer d'énormes dégâts. Les Termagants peuvent survivre à la perte de tous leurs membres sans succomber à l'hémorragie [voir enzymes]. Ils peuvent rester en activité pendant des heures, voire des jours, après avoir subi de graves traumatismes au thorax.

[réf. fichier9/batrep/Tyranide/Rôdeur].

D'intenses radiations [réf: Bombe au Cobalt] sont efficaces au sol, mais les flottes-ruches semblent protégées par des moyens inconnus. Il est donc à la portée des tyranides de parer à cette menace.

Tous ceux qui désirent abattre des créatures tyranides à l'aide d'armes de tir devraient examiner ces informations. Les parties couvertes par la carapace ne doivent PAS être visées, sauf par des armes antichars. Les yeux, le cou et les articulations sont les points faibles de presque tous les organismes tyranides. Les dommages infligés aux extrémités ont cependant très peu de chances de s'avérer fatals sauf dans des cas extrêmes.

Base de Recherche Biomedicale de la Légion Draco: NewHallefuss

Magis Biologis Salih

La Flotte Ruche Behemoth 745.M41

La flotte ruche Behemoth fut le premier contact entre l'humanité et la race tyranide. Une base d'exploration de l'Adeptus Mechanicus sur Tyran découvrit que plusieurs mondes des Bordures Orientales avaient mystérieusement été dépouillés de leur biomasse et de leur atmosphère. La base fut ensuite attaquée et absorbée, mais leurs enregistrements permirent à un Inquisiteur nommé Kryptman de comprendre la disposition des attaques et de deviner la trajectoire de la flotte-ruche. Les entités extra-galactiques furent nommées tyranides et devaient s'avérer impossibles à arrêter tandis qu'elles s'enfonçaient dans l'empire d'Ultramar, le domaine du chapitre des Ultramarines de l'Adeptus Astartes. Même l'immense puissance militaire d'Ultramar ne put stopper les milliers de vaisseaux ruches qui attaquèrent Prandium, le magnifique monde-jardin qui était jadis surnommé le joyau d'Ultramar.

Finalement, le Maître de Chapitre Marneus Calgar rassembla toutes ses forces pour former une dernière ligne de défense sur Macragge, le monde natal des Ultramarines. Les formidables défenses orbitales de Macragge et les audacieuses tactiques de Calgar permirent aux défenseurs de briser la première vague d'attaques. Une seconde vague de vaisseaux-ruches ne fut repoussée que grâce à l'arrivée d'une armada impériale du Segmentum Tempestus. La flotte-ruche Behemoth fut anéantie sur Macragge, mais à un prix terrible. L'amiral Rath, commandant de la flotte impériale, périt à bord de son vaisseau, le Dominus Astra. De sa fière armada de deux cents navires, il ne restait qu'une poignée de survivants. Des dizaines de milliers de vies furent perdues sur la planète lorsque les tyranides débarquèrent sur les forteresses de défense polaires. La totalité de la Première Compagnie de vétérans Ultramarines fut balayée en défendant ces positions jusqu'au dernier.

La Flotte Ruche Kraken 992.M41

On pensait les tyranides exterminés à Macragge, mais ils furent de nouveau signalés dans les Bordures Orientales. Des Genestealers infiltrés provoquèrent des insurrections sur de nombreux mondes, ce qui attira une nouvelle flotte-ruche baptisée Kraken. Alors que la flotte-ruche Behemoth demeurait groupée pour écraser un monde après l'autre, Kraken était plus insidieuse. Prise à l'échelle galactique, elle avançait comme plusieurs flottes-ruches indépendantes et attaquait sur un front qui s'étirait sur des milliers d'années-lumière. Des planètes étaient souvent ignorées, isolées ou attaquées contre toute attente, ce qui rendait très difficile l'organisation des défenses. L'Imperium fut contraint de concentrer ses forces sur les mondes-forges et les mondes-ruches les plus stratégiques tandis que les planètes de moindre importance étaient évacuées ou tout simplement abandonnées à leur sort. Cette stratégie déboucha en 993.M41 sur l'incroyablement sanglante bataille d'Ichar IV.

Loué soit l'Empereur, les Ultramarines étaient présents et une fois de plus leur Maître de Chapitre remporta une écrasante victoire sur les tyranides. Cette fois cependant, les affrontements se déroulèrent principalement sur la surface d'Ichar IV et causèrent d'effroyables pertes civiles, transformant la planète en un immense charnier. A la même époque, le vaisseau-monde eldar Iyanden fut assiégé par une autre partie de la flotte-ruche. Il parvint à survivre aux assauts mais sortit de cette épreuve sévèrement diminué. Ces deux défaites majeures ne stoppèrent pourtant pas la flotte-ruche Kraken, mais deux vrilles de sa progression étaient éliminées ce qui stabilisa quelque peu la situation des Bordures Orientales, jusqu'alors extrêmement critique.

Les Flottes Éparses 993.M41

Les tyranides ayant survécu à l'attaque sur Ichar IV prirent la fuite vers le centre de la galaxie, au-delà des défenses prévues pour combattre la flotte-ruche Kraken. Ces flottes éparées sont devenues depuis une menace encore plus grande car elles peuvent attaquer n'importe quel monde mal défendu et situé loin des zones de combat. Même si certaines de ces flottes ne comptent qu'une douzaine de vaisseaux-ruches, cela reste largement suffisant pour submerger une planète agricole, une colonie ou une base isolée. La guerre de mouvement contre ces flottes éparées affaiblit davantage les défenses contre Kraken, tandis que celles-ci reprennent des forces en se nourrissant des mondes éradiqués.

La Flotte Ruche Leviathan 997.M41

Une fois encore ce fut l'Inquisiteur Kryptman qui avertit les Adeptes de Terra d'un nouvel assaut tyranide, qu'il avait décelé grâce à la configuration des attaques dans les Segmentum Ultima, Tempestus et même Solar. Behemoth et Kraken avaient attaqué la galaxie par le bord en émergeant de l'espace intergalactique. La nouvelle flotte-ruche, baptisée Leviathan, semble avoir contourné la tranche de la galaxie pour l'attaquer par le "dessous", menaçant ainsi l'Imperium dans un nouvel angle. Il fut remarqué avec satisfaction que le centre de cette nouvelle invasion se trouvait à proximité de l'empire ork du Diktateur d'Octarius, et que les ennemis de l'Imperium allaient se détruire mutuellement. Toutefois, les tyranides pourraient potentiellement acquérir et assimiler de grandes quantités d'ADN ork en affrontant les peaux-vertes, des créatures si parfaitement adaptées à la guerre. Le fait que les tyranides puissent s'approprier ce patrimoine génétique et l'utiliser pour leurs propres créatures rend cette perspective beaucoup moins optimiste. Leur progression pourrait aussi déclencher un exode majeur des orks, ce qui accroîtrait encore la pression sur les mondes impériaux. Leviathan semble prête à mordre à pleines dents dans le disque galactique, et l'Ombre dans le Warp que projetteront alors les flottes-ruches isolera tous les systèmes affectés. Le destin effroyable des mondes pris dans cette gueule béante ne fait que confirmer l'échelle terrifiante à laquelle opère cette intelligence extra-galactique.

