

WARHAMMER[®] 40,000

TYRANIDES



WARHAMMER
40,000

CODEx



GAMES
WORKSHOP[®]



Un essaim de Carnifex conduit l'assaut de la flotte-ruche Leviathan contre une citadelle impériale.



Un convoi ork est assailli et totalement submergé par une marée de griffes et de crocs.



TYRANIDES

par Robin Cruddace

SOMMAIRE

Introduction	3	Les Forces des Tyranides	<i>suite</i>
Les Tyranides	6	Trygons	50
La Mort de Tyran	8	Mawlocs	51
La Flotte-ruche Behemoth	10	Tervigons	52
La Bataille pour Macragge	12	Tyrannofex	53
La Flotte-ruche Naga	16	Spores Mycétiques	54
La Flotte-ruche Gorgone	18	Nuées de Voraces	55
La Course à l'Adaptation	20	Le Maître des Essaims	56
La Flotte-ruche Kraken	22	Le Vieux Borgne	57
La Flotte-ruche Jormungandr	26	Le Fléau de Malan'tai	58
La Flotte-ruche Leviathan	28	La Mort Bondissante	59
La Nuée de Ghorala	30	Le Parasite de Mortrex	60
Les Forces des Tyranides	33	Genestealers d'Ymgarl	61
Princes Tyranides	34	Pouvoirs Psychiques Tyranides	62
Gardes Tyranides	35	Rassembler l'Essaim	64
Guerriers Tyranides	36	L'Essaim Tyranide	65
Rôleurs	37	Armes et Biomorphes	81
Hormagaunts	38	Armes de Tir	81
Termagants	39	Armes de Corps à Corps	83
Genestealers	40	Armures	83
Lictors	41	Biomorphes	84
Gargouilles	42	Liste d'Armée Tyranide	85
Harpies	43	QG	86
Zoanthropes	44	Élite	88
Venomthropes	45	Troupes	90
Carnifex	46	Attaque Rapide	92
Gardiens des Ruches	47	Soutien	94
Biovores	48	Références	96
Pyrovores	49		



INTRODUCTION

Les tyranides sont des extraterrestres originaires d'une autre galaxie dont les nuées dévorent tout sur leur passage. Ce Codex est le guide ultime pour collectionner, peindre et jouer une armée de tyranides à Warhammer 40,000.

LE JEU WARHAMMER 40,000

Le livre de règles de Warhammer 40,000 présente les règles nécessaires pour faire combattre vos figurines Citadel dans l'univers en guerre du 41^e millénaire. Chaque armée possède son propre Codex, lequel permet de faire de votre collection de figurines une force prête au combat. Celui-ci décrit les tyranides et vous permet de les jouer à Warhammer 40,000.

POURQUOI COLLECTIONNER LES TYRANIDES ?

Les tyranides plairont aux joueurs qui veulent adopter le rôle du prédateur ultime, car c'est un ordre animal qui considère tous les autres comme de simples proies. Il est impossible de les raisonner, et encore moins de les pousser à se rendre, car ils n'existent que pour se nourrir. Les différents guerriers dont dispose l'Esprit de la Ruche permettent aux joueurs de cette armée de collectionner des figurines extrêmement variées, et de recréer sur la table de jeu des batailles proprement épiques, où l'ennemi sera noyé sous une marée de créatures meurtrières.

Les tyranides sont les plus étranges de toutes les créatures du 41^e Millénaire. Chacun d'eux est une arme vivante, un animal créé pour une tâche unique à l'exclusion de toute autre. Ils s'adaptent constamment aux tactiques de leurs ennemis en créant de nouvelles créatures. Poussés par la conscience omnisciente de l'Esprit de la Ruche, ils submergent leurs adversaires sous des nuées innombrables. Ceux qui résistent à cette marée de griffes et de crocs finissent piétinés par des monstres extraterrestres aussi gros que des chars.

COMMENT UTILISER CE CODEX

Le Codex Tyranides contient les chapitres suivants :

- **Les Tyranides :** Cette section décrit les tyranides et leur rôle dans l'univers de Warhammer 40,000. Elle vous dit tout sur leur façon d'infester la galaxie, et les méthodes qu'ils utilisent pour défaire leurs ennemis et dévorer toute vie sur les planètes qu'ils attaquent. Cette section décrit aussi le lien qui existe entre chaque tyranide et l'Esprit de la Ruche. Vous y trouverez également la description des différentes flottes-ruches à avoir pénétré cette galaxie et les carnages qu'elles ont provoqués.
- **Les Forces des Tyranides :** Chaque créature rencontrée dans l'armée des tyranides est examinée dans ce chapitre. Vous y trouverez une description de l'unité, de son rôle au sein de l'armée et de ses capacités spéciales au combat. Vous y découvrirez aussi ses règles complètes, la description et le détail des armes uniques ou des capacités qu'elle peut utiliser sur le champ de bataille.
- **Armes et Biomorphes :** Cette section contient les descriptions et les règles des armes biologiques et des biomorphes utilisés par les tyranides.

- **Les Nuées des Tyranides :** Cette section propose des photos de la gamme de figurines Citadel des tyranides, peintes de main de maître par la talentueuse équipe 'Eavy Metal de Games Workshop selon de nombreux schémas de couleurs.
- **Liste d'Armée des Tyranides :** La liste d'armée reprend toutes les unités présentées dans le chapitre Les Forces des Tyranides de façon à vous permettre de sélectionner une armée pour Warhammer 40,000. Chaque type d'unité possède une valeur en points afin que vous puissiez jouer une partie équilibrée contre votre adversaire.

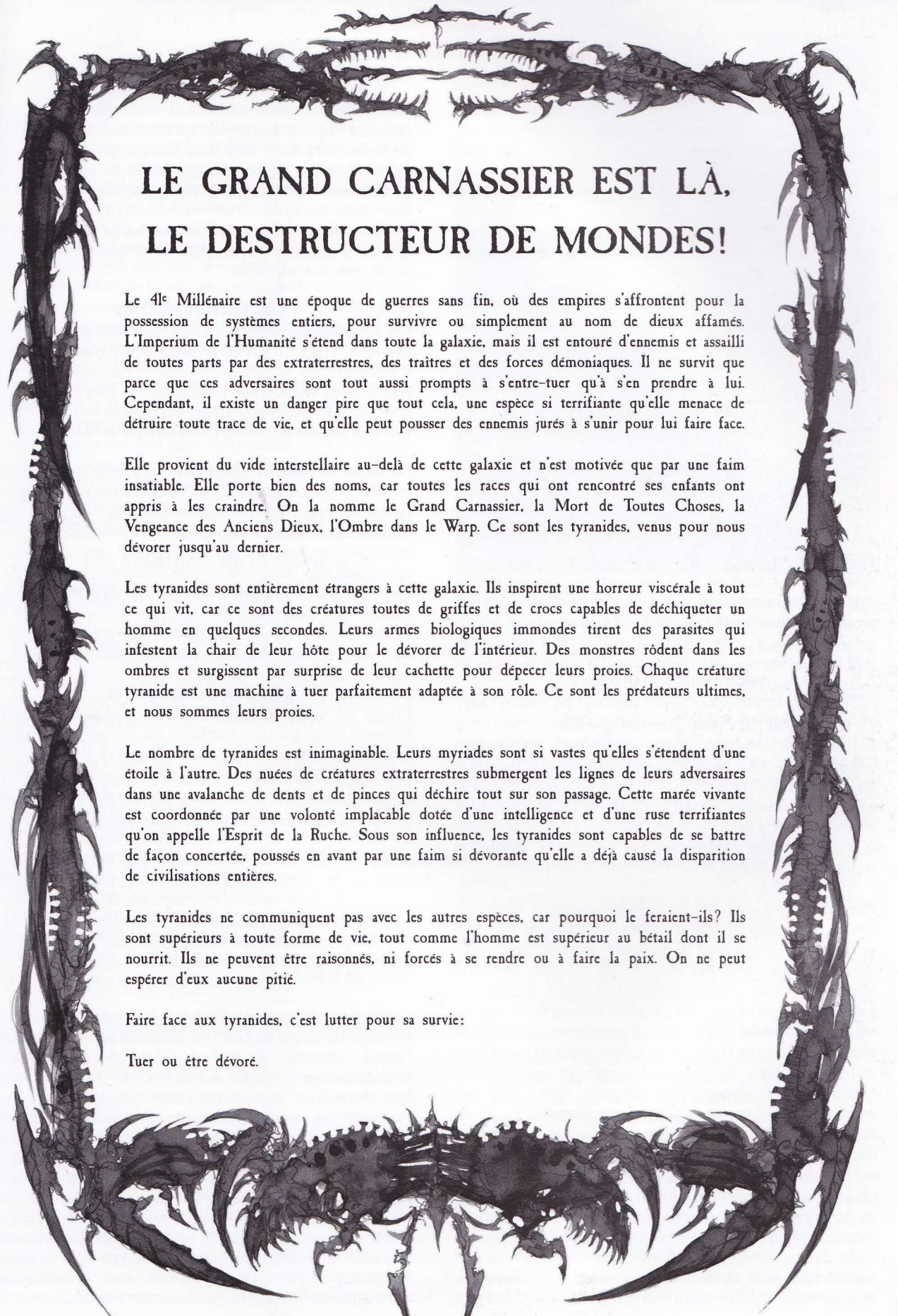
POUR EN SAVOIR PLUS

Bien que ce Codex Tyranides contienne tout ce dont vous avez besoin pour jouer avec votre armée de monstres extraterrestres, il y a toujours de nouvelles tactiques à apprendre, des scénarios à jouer et des techniques de peinture à tester. Le magazine mensuel White Dwarf propose des articles sur tous les aspects du Hobby Games Workshop et de Warhammer 40,000 en particulier. Vous pouvez également trouver des tonnes d'informations à propos des tyranides sur notre site internet :

www.games-workshop.com







LE GRAND CARNASSIER EST LÀ, LE DESTRUCTEUR DE MONDES!

Le 41^e Millénaire est une époque de guerres sans fin, où des empires s'affrontent pour la possession de systèmes entiers, pour survivre ou simplement au nom de dieux affamés. L'Imperium de l'Humanité s'étend dans toute la galaxie, mais il est entouré d'ennemis et assailli de toutes parts par des extraterrestres, des traîtres et des forces démoniaques. Il ne survit que parce que ces adversaires sont tout aussi prompts à s'entre-tuer qu'à s'en prendre à lui. Cependant, il existe un danger pire que tout cela, une espèce si terrifiante qu'elle menace de détruire toute trace de vie, et qu'elle peut pousser des ennemis jurés à s'unir pour lui faire face.

Elle provient du vide interstellaire au-delà de cette galaxie et n'est motivée que par une faim insatiable. Elle porte bien des noms, car toutes les races qui ont rencontré ses enfants ont appris à les craindre. On la nomme le Grand Carnassier, la Mort de Toutes Choses, la Vengeance des Anciens Dieux, l'Ombre dans le Warp. Ce sont les tyranides, venus pour nous dévorer jusqu'au dernier.

Les tyranides sont entièrement étrangers à cette galaxie. Ils inspirent une horreur viscérale à tout ce qui vit, car ce sont des créatures toutes de griffes et de crocs capables de déchiqueter un homme en quelques secondes. Leurs armes biologiques immondes tirent des parasites qui infestent la chair de leur hôte pour le dévorer de l'intérieur. Des monstres rôdent dans les ombres et surgissent par surprise de leur cachette pour dépecer leurs proies. Chaque créature tyranide est une machine à tuer parfaitement adaptée à son rôle. Ce sont les prédateurs ultimes, et nous sommes leurs proies.

Le nombre de tyranides est inimaginable. Leurs myriades sont si vastes qu'elles s'étendent d'une étoile à l'autre. Des nuées de créatures extraterrestres submergent les lignes de leurs adversaires dans une avalanche de dents et de pinces qui déchire tout sur son passage. Cette marée vivante est coordonnée par une volonté implacable dotée d'une intelligence et d'une ruse terrifiantes qu'on appelle l'Esprit de la Ruche. Sous son influence, les tyranides sont capables de se battre de façon concertée, poussés en avant par une faim si dévorante qu'elle a déjà causé la disparition de civilisations entières.

Les tyranides ne communiquent pas avec les autres espèces, car pourquoi le feraient-ils? Ils sont supérieurs à toute forme de vie, tout comme l'homme est supérieur au bétail dont il se nourrit. Ils ne peuvent être raisonnés, ni forcés à se rendre ou à faire la paix. On ne peut espérer d'eux aucune pitié.

Faire face aux tyranides, c'est lutter pour sa survie:

Tuer ou être dévoré.

LES TYRANIDES

Les tyranides sont les créatures les plus étranges jamais rencontrées par l'humanité. Ce sont les prédateurs ultimes, car toutes les créatures vivantes sont leurs proies. Pour eux, toute vie n'est qu'une source de matériaux biologiques. Même la race extraterrestre la plus avancée ne mérite que de finir dévorée et assimilée. Ils sont comme une nuée de criquets à l'échelle galactique qui dévaste tout sur son passage. Les tyranides se nourrissent de planètes entières en lâchant de vastes essaims de monstres extraterrestres qui engloutissent faune et flore. Leur faim ne saurait être étanchée, même après avoir dévoré toute cette galaxie.

Les Prédateurs Intergalactiques

Les tyranides ne sont pas natifs de cette galaxie. Ils ont voyagé à travers le vide interstellaire pendant des millénaires ; nul ne sait s'ils ont entamé ce périlleux voyage parce qu'ils avaient déjà dévoré toutes les vies de leur galaxie d'origine, ou parce qu'ils fuyaient un adversaire encore plus redoutable qu'eux. Il est possible qu'ils se nourrissent de planètes depuis des temps immémoriaux, et que cette galaxie soit la dernière en date à subir leurs déprédations. Quoi qu'il en soit, ils ont dû dépenser des quantités incroyables d'énergie et faire preuve d'une volonté inimaginable pour survivre à un voyage aussi éprouvant. Au cours de leurs parcours de plusieurs milliers d'années à travers le vide spatial, ils sont entrés dans un état proche de l'hibernation mais désormais, ils pénètrent dans la galaxie comme un virus se propage dans un être vivant. Ils se sont éveillés affamés, et mettent en péril la survie de toutes les créatures existantes.

Une Faim Inextinguible

Les tyranides n'envahissent pas des planètes pour le gain territorial, la gloire ou par vengeance. Ils n'ont que faire de la première de ces motivations, et il est peu probable qu'ils puissent appréhender les deux autres. Au lieu de cela, leurs attaques visent à assimiler la biomasse. La moindre action de la plus insignifiante de leurs créatures ne vise qu'à l'absorption rapide de l'écosystème et des ressources d'une planète.

Puisque les tyranides sont capables de voyager à travers les étoiles, ils ne descendent à la surface d'une planète que pour se nourrir. Lorsqu'une flotte-ruche localise une proie potentielle, elle libère des myriades de créatures dans son atmosphère. Des spores mycétiques tombent du ciel par milliers et s'écrasent au sol en s'ouvrant comme des fruits trop mûrs. Il en émerge des essaims d'organismes guerriers qui envahissent le sol de la planète. Les cieux virent au rouge alors qu'ils s'emplissent de spores extraterrestres, puis au noir quand des vols immenses de créatures ailées font leur apparition. Rapidement, la planète condamnée grouille de monstruosité tyranides qui massacrent sa faune. La flotte-ruche n'hésite pas à sacrifier si nécessaire des milliards de ses enfants pour submerger les éventuels défenseurs, c'est pourquoi elle a besoin d'un apport énorme de biomasse afin de donner naissance à de nouveaux organismes qui pourront recommencer le cycle et à leur tour dépouiller un monde de toute vie. Les armées d'une flotte-ruche sont créées dans le but d'écraser aussi rapidement que possible toute résistance, les essaims de digestion étant chargés quant à eux d'assimiler

les cadavres. Les plus nombreux de ces organismes sont les nuées de Voraces, qui dévorent méthodiquement les résidus de la faune et de la flore. Une fois chargés de substances nutritives, ils se jettent dans des fosses de digestion et se dissolvent en un brouet biologique qui est acheminé jusqu'à la flotte-ruche par le biais d'immenses tours capillaires. Une fois que toute la biomasse a été assimilée, les tyranides partent à la recherche d'une nouvelle proie en ne laissant derrière eux qu'un immense roc stérile.

Les Flottes-ruches

Les flottes-ruches tyranides sont composées de millions de vaisseaux. Chacun d'eux est un organisme immense qui abrite d'innombrables créatures. Celles-ci naissent dans des chambres de reproduction et de gestation. Elles ne vivent que pour servir le vaisseau tyranide, qui n'existe lui-même qu'en tant que parcelle de l'entité constituée par la flotte-ruche.

Les Magi Biologis de l'Imperium catégorisent séparément chaque incursion tyranide, car les flottes-ruches sont en compétition pour la recherche de nouvelles ressources. Elles forment des ensembles autosuffisants qui vont jusqu'à user de stratégies uniques et qui développent des organismes spécifiques selon les proies qu'elles affrontent. Cependant, la vérité est plus complexe qu'on ne pourrait l'imaginer, car malgré leurs différences, les flottes-ruches ne sont que les tentacules d'une entité galactique dotée d'une intelligence supérieure et impossible à appréhender : l'Esprit de la Ruche.

L'Esprit de la Ruche

L'Esprit de la Ruche relie entre elles toutes les créatures tyranides grâce à un lien psychique qui leur permet d'agir de façon coordonnée. Il s'agit d'une conscience formée par les esprits de milliards d'êtres vivants. Même si certains tyranides sont aptes à raisonner, la plupart n'ont pas d'intellect comme on l'entend pour un humain. Ils se contentent de remplir la fonction pour laquelle ils ont été créés, à moins que l'implacable Esprit de la Ruche ne leur ordonne le contraire. La majorité des plus petits tyranides sont donc totalement décérébrés et ne savent accomplir qu'une seule tâche à l'exclusion de toute autre. Les créatures plus grandes et plus évoluées sont capables de prendre des décisions simples selon les situations, mais elles restent de toute façon inféodées à l'Esprit de la Ruche.

L'influence de l'Esprit de la Ruche est plus forte à proximité de créatures telles que les Guerriers Tyranides ou les redoutables Princes Tyranides. Ils sont à même de communiquer télépathiquement avec les autres tyranides et peuvent ainsi leur imposer la volonté de l'Esprit de la Ruche. Sous l'impulsion de ces organismes, les tyranides sont capables d'agir avec une synchronisation parfaite, car ils sont alors soumis aux impératifs psychiques d'une intelligence commune. Toutefois, si les créatures synapses sont tuées, le lien qui unit l'Esprit de la Ruche à ses enfants est coupé et la plupart des créatures reviennent à leur comportement instinctif. C'est à cause d'un tel risque que les nuées des tyranides ont toujours plusieurs chefs, afin de créer un réseau synaptique aussi vaste et efficace que le réseau de commandement le plus évolué des autres espèces.

L'Ombre dans le Warp

Avant le début d'une invasion tyranide, les habitants d'une planète doivent affronter l'Ombre dans le Warp. En effet, la venue d'une flotte-ruche est précédée par un signal psychique qui répand une onde de terreur à son approche. Chez les êtres vivants dotés de capacités psychiques latentes, cela se manifeste par un malaise inexplicable et persistant. Ses symptômes chez les psykers ou les espèces psychiques comme les eldars sont encore plus importants et sont sources d'une terreur indicible. Si par malheur un psyker tente d'avoir recours à ses pouvoirs, il est pris de douleurs de plus en plus atroces qui peuvent aller jusqu'à le rendre fou. Les plus faibles sont réduits à l'état de lunatiques baragouinant inlassablement un soliloque dans une langue inconnue. Ainsi, l'arrivée des tyranides est capable de plonger les habitants de toute une planète dans la folie et le désespoir.

Dans le cas de l'Imperium, dont les communications interstellaires sont assurées par des psykers spécialisés qu'on nomme astropathes, l'Ombre dans le Warp est une des plus graves menaces que font peser les tyranides, car elle empêche les mondes attaqués de réclamer de l'aide. Au fur et à mesure qu'une flotte-ruche approche, tout un pan de la galaxie est recouvert d'une véritable chape de plomb, si bien qu'il ne transpire aucun signe de la menace qui s'abat sur ses mondes.

Les Créatures de la Nuée

Chaque bio-vaisseau, arme et projectile de la flotte-ruche est un organisme vivant créé à partir de biomasse recomposée issue d'une invasion précédente. Les tyranides n'ont aucune technologie mécanique ou électronique car ils maîtrisent une biotechnologie capable de donner naissance à des équivalents des outils, des carburants, des munitions et des armes utilisés par les autres formes de vie. On pourrait même affirmer que les technologies les plus sophistiquées et les techniques les plus avancées de la galaxie font pâle figure à côté des organismes créés par les tyranides. De plus, les commandants ennemis se retrouvent face à des problèmes inhabituels. Par exemple, une flotte-ruche n'émet aucune signature électromagnétique, ce qui rend impossible sa détection par le biais de radars conventionnels.

La nature même des tyranides fait d'eux des adversaires redoutables, car leurs armées ont toujours le guerrier adapté à n'importe quelle facette de l'art de la guerre. Leurs créatures peuvent être altérées et reproduites afin de s'adapter aux besoins de la flotte-ruche en un temps très court. Ainsi, celle-ci est capable de donner naissance à une force pouvant écraser n'importe quel ennemi.

Les flottes-ruches génèrent des nuées de créatures pour détruire leurs ennemis. Les Hormagaunts bondissants, les Termagants et les Gargouilles ailées ne sont que les organismes les plus simples, mais ils sont générés en quantités incroyables pour traquer et détruire les poches de résistance. Si l'ennemi s'avère trop coriace, l'Esprit de la Ruche déploiera des monstres plus grands et plus dangereux. Des Zoanthropes au cerveau hypertrophié déclenchent des explosions Warp pouvant brûler la chair et faire fondre le métal. D'immenses Carnifex piétinent ceux qui arrivent à échapper à leurs griffes. Des Trygons et des Rôdeurs creusent des tunnels sous les fortifications ennemies pour attaquer par surprise. Des Harpies aux ailes de cuir plongent sur les troupes terrorisées pendant que des Tyrannofex gigantesques les lamentent avec leurs bio-armes à longue portée. Et partout, on peut voir des Guerriers et des Princes Tyranides



superviser l'attaque. Ils s'assurent que la volonté de l'Esprit de la Ruche est accomplie grâce à leurs tactiques instinctives et à la férocity des créatures sous leurs ordres.

Le Grand Carnassier

Pour l'instant, les tyranides ont surtout été actifs sur la Bordure Orientale de la Galaxie, aux frontières de l'Imperium. Ils y ont déjà dévasté des milliers de mondes. Chaque année voit les vrilles des flottes-ruches s'enfoncer de plus en plus profondément dans la galaxie, vers des mondes de plus en plus peuplés. De plus, les éléments d'avant-garde d'autres flottes-ruches ne cessent d'apparaître depuis le vide intergalactique. Les vrilles des flottes-ruches sont si vastes que leur arrière-garde n'est souvent pas encore arrivée dans la galaxie, mais leur allure augmente alors que l'Esprit de la Ruche s'éveille et qu'il appelle de plus en plus de tyranides à se joindre au cycle sans fin : se nourrir, grandir, survivre.

Les habitants de cette galaxie ne se sont aperçus que récemment du véritable danger qui pèse sur eux, et qui menace de les mener vers l'extinction.

“Un cancer ronge l'Imperium. Il progresse au fur et à mesure que passent les années et ne laisse derrière lui que des mondes semblables à des coquilles vides. Cette horreur, cette abomination possède une intelligence qui s'étend à l'échelle de la galaxie. Tout ce que nous pouvons faire, c'est tenter de stopper les nuées de monstres qu'elle lâche instinctivement sur nous. Nous lui avons donné un nom : les tyranides. Si elle se réfère à nous, c'est simplement sous le nom de proie.”

- L'Inquisiteur Czevak au Conclave de Har

LA MORT DE TYRAN

Le premier contact enregistré avec les tyranides eut lieu au début de 745.M41, aux frontières orientales de l'Imperium. Jusqu'à cet instant, l'Humanité était totalement inconsciente de cette nouvelle menace, et si un des anciens empires de la galaxie la connaissait, aucun d'eux ne jugea utile d'en informer l'Imperium.

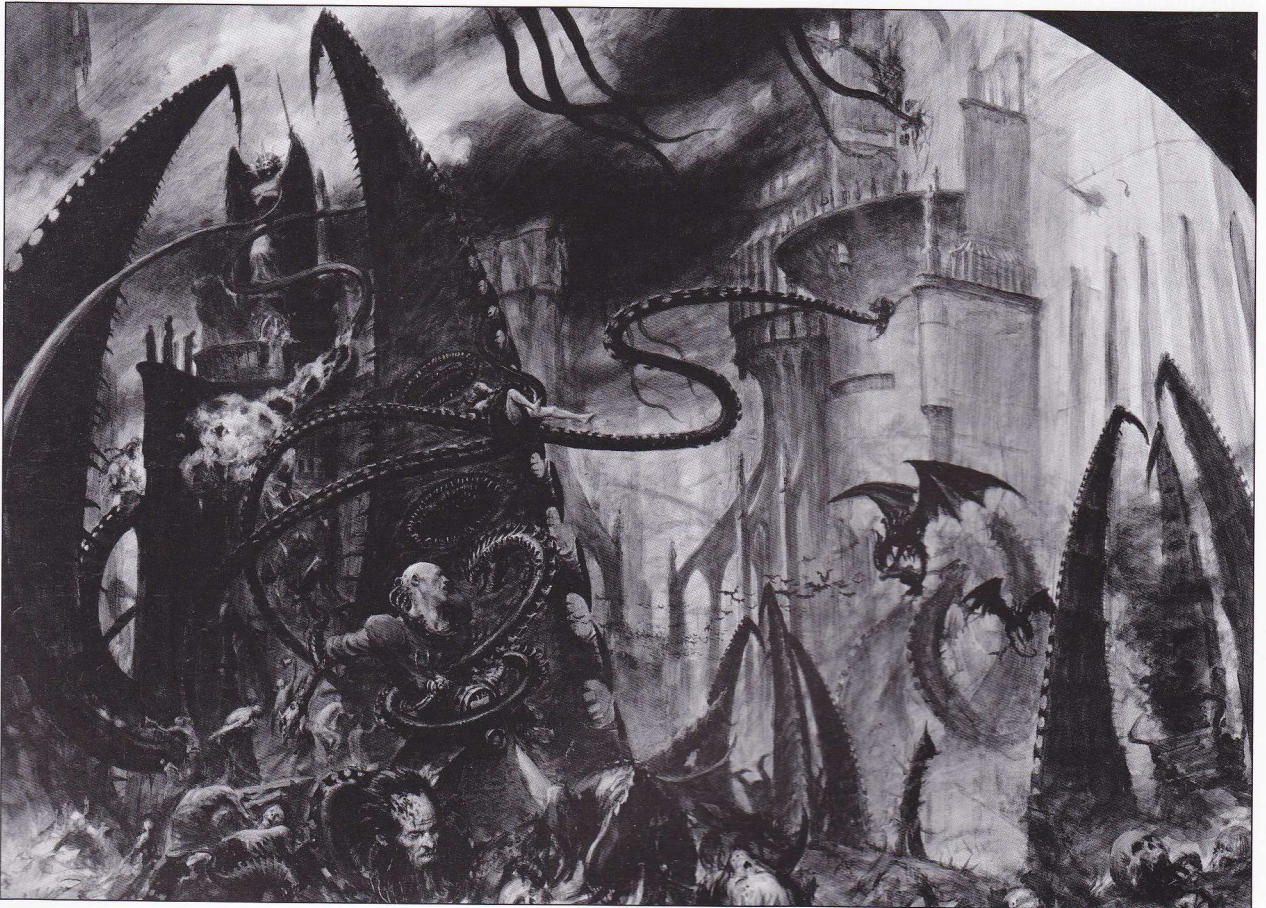
En dépit de cela, la flotte-ruche avait laissé des traces de son passage pour ceux suffisamment perspicaces pour les voir. Au cours de la décennie précédente, des explorateurs impériaux avaient recensé les systèmes planétaires qui entouraient l'avant-poste de Tyran Primus. Au cours de leurs voyages, ils avaient découvert des mondes entiers vidés de toute vie. Des planètes qui recelaient auparavant une faune et une flore abondantes n'étaient plus que des rocs stériles n'abritant plus la moindre bactérie. Cela fut rapporté à l'Explorateur Général de l'Administratum, qui n'y donna pas suite. Après tout, la galaxie est vaste, et les mystères y sont légions. De plus, la bureaucratie de l'Administratum a toujours fait preuve de lenteur pour réagir face à ce genre d'événement inattendu.

Pendant que l'avant-poste de Tyran continuait à répertorier les planètes mortes, la flotte-ruche se rapprochait inexorablement. Jusqu'à présent, les tyranides n'avaient dévoré que des mondes dénués d'espèces intelligentes. Ils avaient reconstitué les réserves d'énergie dépensée au cours de leur long et

éprouvant voyage à travers le vide intergalactique. C'est alors qu'ils attaquèrent Tyran Primus, le premier monde impérial à subir leur colère, et dont le nom allait servir à baptiser cette nouvelle menace. Le fait que Tyran soit averti du danger ne fut que le fruit du hasard. Un vaisseau de surveillance de retour d'exploration tomba sur une nébuleuse d'objets non identifiés aux abords du système de Tyran. Il parvint à en réchapper malgré de nombreuses avaries causées par des mines biologiques et rentra jusqu'à la base de Tyran Primus pour la prévenir. Quelques jours plus tard, l'invasion débutait.

L'avant-poste de Tyran Primus n'était pas sans défenses. Il était établi sur un archipel d'anciennes îles volcaniques, et avait été fortifié de façon à résister aux tempêtes tropicales et aux déprédations des monstres abyssaux de la planète. Étant donné sa position aux frontières de l'Imperium et son éloignement des autres planètes de l'Imperium, il avait été doté d'un arsenal à même de décourager toute attaque de la part de pirates ou d'extraterrestres agressifs.

Quatre lasers de défense orbitaux gardaient la base de Tyran Primus. Ils étaient protégés par des silos de céramite armée et des générateurs de champs de force. Cette puissance de feu déjà formidable était appuyée par une quarantaine d'emplacements d'autocanons quadritubes et de canons laser intercepteurs intégrés à un réseau défensif de bastions et de bunkers de commandement de classe Proteus.



La garnison de la planète n'était pas en reste. En plus des gardes du corps Skitarii du Magos Varnak, le commandant de l'avant-poste, Tyran possédait trois escadrilles de chasseurs Thunderbolt, trois croiseurs de classe Endeavour et un régiment d'infanterie d'élite de la Garde Impériale, des soldats de métier entraînés à défendre l'Imperium contre ses ennemis. Telles étaient les défenses standards pour un avant-poste aux frontières de l'Imperium, car elles s'étaient avérées efficaces contre tous les adversaires. Mais contre les tyranides, de telles mesures allaient se montrer dramatiquement insuffisantes.

LE PREMIER ASSAUT

Les défenses de Tyran ouvrirent le feu dès l'instant où le premier bio-vaisseau se plaça en orbite. Pendant plus d'une heure, le ciel orageux de la planète fut déchiré par les faisceaux des lasers tandis que les artilleurs tentaient désespérément de repousser ces envahisseurs. Au moment où les systèmes de refroidissement des armes commençaient à surchauffer, les extraterrestres se retirèrent.

Sans doute poussé par un excès de confiance, le Magos Varnak ordonna à sa petite flotte de poursuivre les vaisseaux qui battaient en retraite, mais cette stratégie s'avéra être une erreur monumentale. Après avoir traversé le nuage de spores qui masquait la flotte extraterrestre, les vaisseaux impériaux s'aperçurent que seulement une douzaine de bio-vaisseaux avaient été détruits, et qu'il en restait encore plusieurs milliers. Après avoir attiré les croiseurs loin de Tyran, l'arrière-garde de bio-vaisseaux fit brutalement demi-tour pour se jeter sur eux. *L'Emperor's Fist* fut le premier à être détruit lorsque sa coque fut déchirée par une nuée vorace crachée par un vaisseau pourtant bien plus petit que lui. Le *Righteous Destiny* ne survécut guère plus longtemps, car les tentacules d'un autre bio-vaisseau s'enroulèrent autour de sa proue pour l'amener dans sa gueule béante. Seul le *Sword of Warriors* fut en mesure d'envoyer un message d'alerte à l'avant-poste de Tyran mais avant d'avoir terminé sa transmission, des modules semblables à d'énormes sangsues s'accrochèrent à sa coque d'adamantium. Ils libérèrent sur son pont supérieur des centaines de Genestealers qui massacrèrent l'équipage.

“Nous ne pouvons survivre à cela. En un jour, ils ont recouvert cette planète de griffes et de gueules béantes. Si on en tue un, dix prennent sa place, et s'ils sont aussi nombreux que je le suppose, notre espèce est condamnée à une extinction violente sous les coups d'une autre encore plus vorace que les feux de l'enfer.

La Mort! Par le Dieu-machine, La Mort est là!”

– Ultimes paroles du Magos Varnak

Une fois les croiseurs impériaux détruits, la flotte-ruche revint vers Tyran, et cette fois ses défenses furent incapables de la repousser. Des milliers de spores mycétiques tombèrent du ciel. Les lasers de défense en abattirent des centaines, mais tout autant s'abîmèrent dans l'océan. Les eaux se mirent à bouillonner tandis que les envahisseurs jaillissaient des modules d'assaut et affrontaient les féroces monstres des profondeurs. Puis les premiers d'entre eux commencèrent à escalader les murs de la forteresse.

Au début, les volées de tirs disciplinées de la Garde Impériale repoussèrent ces créatures. Parmi les soldats se trouvaient des vétérans de Catachan habitués à combattre toutes sortes de monstres sans sourciller. Les officiers aboyaient leurs ordres sous une pluie battante, et un torrent de feu fauchait les assaillants. Les carapaces des plus petits d'entre eux les protégeaient mal des tirs nourris de fusils lasers et d'autocanons qui les visaient. Des vagues entières d'Hormagaunts et de Genestealers furent abattues, et leurs corps s'entassèrent sur les zones de tir croisé qui séparaient les bastions. Les Thunderbolts zigzaguaient dans le ciel zébré d'éclairs et mitraillaient frénétiquement les spores mycétiques.

Puis le laser de défense au nord se tut. Des milliers de Gargouilles s'étaient jetées dans son canon, faisant surchauffer son générateur. Quelques minutes plus tard, ce fut le tour du complexe à l'est, quand un énorme Carnifex enfonça les murs d'acier trempé, piétina les défenseurs et se jeta contre les systèmes de refroidissement du laser. Un à un, les chasseurs Thunderbolt s'écrasèrent car leurs réacteurs avaient été saturés de spores ou leurs cockpits éventrés par des Harpies hurlantes. Alors que de plus en plus d'armes automatisées étaient réduites au silence, les spores mycétiques se mirent à tomber directement dans la base.

LE TRIOMPHE DE L'ESSAIM

À peine une heure plus tard, l'avant-poste de Tyran était bel et bien perdu. Les bastions avaient été pris ou détruits, les lasers de défense étaient silencieux. Même les gardes qui avaient pourtant grandi sur le monde lointain de Catachan et qui figuraient parmi les plus coriaces de la Garde Impériale avaient abandonné leurs postes. Ils avaient fui dans la pluie battante, vers un salut qui n'existait pas. Ça et là, des poches de résistance tenaient bon sous les exhortations d'un courageux officier, mais une par une, elles furent elles aussi vaincues. Il ne resta alors plus que le bunker de commandement, dont les murs commencèrent à se fissurer sous l'impact de coups redoutables. Le Magos Varnak pouvait voir à travers les rares écrans de contrôle encore opérationnels la marée d'extraterrestres se répandre dans sa base réputée imprenable et tout détruire sur leur passage. Finalement, la porte d'adamantium fut enfoncée et les tyranides se déversèrent dans le bunker de commandement. Les gardes et les Skitarii tentèrent de les repousser à coups de lance-flammes, mais les monstres traversèrent le brasier sans ralentir.

Alors que les Hormagaunts envahissaient le centre de commandement, le Magos Varnak murmura une dernière prière à l'Empereur et appuya sur un bouton. Un datacodex fut envoyé dans le vide spatial. C'était l'héritage de Tyran. Il fut retrouvé au bout de quelques mois par l'Inquisiteur Kryptman, un homme qui allait dès lors consacrer le reste de sa vie à combattre les tyranides. Sans la découverte de cet objet, le destin de Tyran serait resté mystérieux pendant des millénaires, car Kryptman ne trouva qu'une planète stérile à la place du monde recouvert d'océans qu'elle était auparavant. Elle avait été totalement asséchée. Chaque goutte d'eau, chaque cellule de végétation avait disparu. Lorsque Kryptman compila les données du codex, l'horreur des tyranides fut révélée au grand jour. Sans perdre un seul instant, l'Inquisiteur se mit en devoir de prévenir la galaxie du danger qui la menaçait, une abomination venue d'au-delà des étoiles que Kryptman nomma les tyranides en souvenir du premier monde impérial qu'ils avaient dévoré. Les Guerres Tyraniques allaient commencer...

MACRAGGE

Monde Chapitral des Ultramarines



Plusieurs décennies après la destruction de Tyran, la flotte-ruche Behemoth atteint le cœur du Secteur d'Ultramar. Macragge est alors le site de la plus grande bataille contre la flotte-ruche Behemoth. Presque toute la puissance militaire d'Ultramar est rassemblée pour affronter cette menace, et elle ne remporte la victoire que grâce à son courage et beaucoup de chance.

SYBARI

Forteresse des Renégats du Chaos

Suite à une guerre désastreuse contre Ultramar, une faction de renégats du Chaos nommée les Death Shadows se retire secrètement sur le monde-forteresse de Sybari pour préparer sa revanche contre l'Imperium lorsque la flotte-ruche Behemoth arrive sur la planète.

Station Carillion

Système Anphelion

Tombe de Lastrii

MALAN'TAI

Vaisseau-monde Eldar

Avertis de l'arrivée des tyranides par des bandes de Rangers et de Guerriers-mirages et par la présence de l'Ombre dans le Warp, les Grands Prophètes de Malan'tai décident de s'écarter du chemin de la flotte-ruche, laissant les jeunes espèces se débrouiller seules.



Les Lunes de Raïpson

Les Mondes Fléaux

PRANDIUM

Monde-édén

Prandium, le Jardin d'Ultramar, se révèle être une proie facile pour les tyranides. Le paradis qu'est Prandium est réduit à l'état de roc désolé par la voracité de la flotte-ruche Behemoth.

LA FLOTTE-RUCHE BEHEMOTH 745.M41

Bien que modeste par la taille en comparaison des flottes-ruches suivantes, Behemoth répandit la destruction sur des centaines de systèmes solaires. Elle ne faisait preuve d'aucune tactique dans son approche, et se contentait de traverser la galaxie à une vitesse alarmante et dévorait tout sur son passage avec une voracité qui allait rapidement devenir légendaire. Les flottes-ruches suivantes furent plus prudentes et s'en prirent d'abord à des mondes mineurs pour accumuler de la biomasse avant d'attaquer des adversaires plus dangereux.

Behemoth ne se comportait pas ainsi, ce qui finit par causer sa perte. Sa progression frénétique provoqua des dégâts considérables mais consuma son énergie plus vite qu'elle ne pouvait la remplacer.

Behemoth fut défaite lors de la Bataille pour Macragge. Le monde chapitral des Ultramarines fit face envers et contre tout et obligea la flotte-ruche à consommer sa propre biomasse, tant et si bien qu'elle finit par épuiser ses ressources...

SOLEMNACE

Monde-nécropole Nécron

Deux vrilles mineures de la flotte-ruche Behemoth dévient de leur trajectoire afin d'éviter le monde-nécropole de Solemnace. Comme les tyranides ne parviennent pas à localiser d'autres proies, ils entrent en état d'hibernation.

La flotte de l'Explorator Impérial Dosari affronte une vrille extérieure de Behemoth. Les deux flottes sont détruites au cours de la bataille.

THANDROS

Système Impérial

Les mondes miniers jumeaux de Thandros n'offrent qu'une résistance symbolique face aux tyranides. Les ouvriers de Thandros II et de Thandros III sont massacrés dans l'obscurité de leurs mines. La matrice telepathica orbitale vide les batteries de ses lasers et épuise ses munitions avant d'être submergée.

Les Korsaires du Kap'taine Noir rencontrent inopinément un banc de Krakens Doomripper après avoir échappé de justesse à la destruction de Jagga.

JAGGA

Cé un monde de z'orks

L'absorption de Jagga par la flotte-ruche Behemoth ne se fait pas sans difficultés. Jagga est la base d'opérations des pirates orks appelés les Pilleurs des Zétoiles. La grande flotte de Kroiseurs Kitu des peaux-vertes est le fléau des navires marchands du secteur, et élimine un grand nombre de bio-vaisseaux tyranides avant d'être finalement vaincue.

Sainte Terra

Ultima Segmentum

L'Anomalie de Sevora

TYRAN

Avant-poste de l'Adeptus Mechanicus

Tout premier contact enregistré avec les tyranides. L'avant-poste de Tyran est détruit en quelques heures. Des enregistrements témoignent de la violence des combats et préviennent l'humanité de la menace des tyranides.

Les tyranides rencontrent le croiseur impérial *Investigation*. Il est rapidement vaincu, et son épave vide est retrouvée quelques mois plus tard par l'Inquisiteur Kryptman.

OCCULUS

Station Observatoire

Inconscients du destin de Tyran, les membres du personnel de l'observatoire d'Occlusus se retrouvent sur le chemin de la flotte-ruche Behemoth. L'observatoire est un bio-artefact capturé par l'Imperium plus de neuf mille ans auparavant. Les tyranides dévorent non seulement l'équipage, mais aussi la station elle-même.

LA BATAILLE POUR MACRAGGE

Lorsque la flotte-ruche Behemoth arriva sur Macragge, les tyranides la trouvèrent fortifiée. Il ne s'agissait pas d'un monde frontalier ni d'un avant-poste minier isolé capable d'être enlevé en un simple assaut : Macragge était le cœur d'Ultramar, le monde chapitral des Ultramarines et le bouclier qui défendait les frontières orientales de l'Imperium.

Grâce aux découvertes de l'Inquisiteur Kryptmann sur Tyran Primus, les défenseurs de Macragge avaient été prévenus des horreurs qui fondaient sur eux. Marneus Calgar, maître du chapitre des Ultramarines et seigneur de Macragge, avait consacré toute sa science à renforcer les défenses déjà prodigieuses du système. Il savait que de la bataille à venir allait dépendre bien plus que la survie de ses domaines. Si les tyranides n'étaient pas arrêtés à Macragge, l'Imperium n'aurait pas de nouvelle occasion de le faire avant que l'ennemi n'ait parcouru plusieurs centaines d'années lumière de plus.

La flotte tyranide trouva donc un monde prêt à se battre. Des dizaines de vaisseaux de guerre patrouillaient en orbite, renforçant encore la formidable puissance de feu des stations d'armes de classe Starnova de la planète - Calgar avait passé les semaines précédant la venue des tyranides à réquisitionner tous les navires en état de se battre.

Outre les barges de bataille des Ultramarines et les croiseurs lourds de la flotte de défense d'Ultramar, des vaisseaux

marchands et des navires corsaires en armes de toutes les tailles étaient présents. Certains se battaient pour de l'argent, d'autres pour l'Empereur, d'autres encore simplement parce que leurs moteurs et leur passerelle étaient aux mains des troupes de Calgar. La surface de la planète n'avait pas été négligée. Les Ultramarines y avaient érigé une série de fortifications qu'ils allaient tenir avec l'élite des forces de défense planétaires. Si le pire survenait, les troupes au sol devraient se replier vers les forteresses polaires de la planète et tenir bon en attendant l'arrivée de renforts.

LE SIÈGE DE MACRAGGE

Un autre ennemi aurait peut-être été intimidé par le rassemblement de forces qui lui faisait face, mais les tyranides vinrent sans ralentir ni hésiter. Des vagues ininterrompues de bio-vaisseaux se jetèrent sur les défenses. Chacune était éliminée par la puissance de feu des croiseurs d'attaque et des batteries sol-espace, mais elles s'enfonçaient toujours un peu plus dans l'atmosphère pour libérer des grappes de spores mycétiques à la surface de Macragge.

Pour un temps, les forces de Calgar retardèrent avec succès l'offensive terrestre, cédant du terrain afin de gagner davantage de temps pour pilonner la marée. Mais en dépit des capacités stratégiques légendaires de Calgar, pareilles mesures ne pouvaient prévaloir. Alors que Calgar se repliait vers le nord, des Genestealers jaillirent des égouts du Spatioport



Sirocco, massacrant personnel et pilotes avant d'être à leur tour abattus. Cet assaut surprise avait laminé d'un seul coup l'essentiel de la flottille de navettes de Calgar. Ce dernier disposait encore d'assez de Thunderhawk pour ravitailler et faire manœuvrer ses Ultramarines, mais pas les Auxilia qui formaient l'essentiel de son armée. Faute d'options, Calgar ordonna la formation d'un dernier carré à Cold Steel Ridge.

LE MAÎTRE DES ESSAIMS ATTAQUE

À ce moment, les tyranides avaient déjà livré maintes escarmouches contre l'armée de Calgar, et l'Esprit de la Ruche avait beaucoup appris des tactiques employées par le Maître de Macragge. Ayant identifié Calgar comme étant le principal obstacle à la progression des tyranides, il envoya contre lui son plus terrible serviteur, le Prince Tyranide que les archives impériales baptiseraient plus tard le "Maître des Essaims". Qui sait combien de batailles ce monstre avait livré dans des galaxies inconnues de la nôtre ? Qui sait combien de forteresses il avait abattu avec ses légions ? Ce fut le Maître des Essaims qui mena les derniers assauts sur Tyran et Thandros, perfectionnant ses ruses et ses stratégies d'encercllement contre ses adversaires humains. Ruses et stratégies qu'il déclina sur les positions impériales à Cold Steel Ridge.

"Un nouveau prince se joignit à la mêlée et soudain, le comportement de l'essaim changea. La férocité animale qui avait jeté les créatures sur la crête disparut comme si elle n'avait jamais existé, et laissa la place à une intelligence bien plus dangereuse.

C'est à ce moment-là que je compris que la bataille était perdue."

- Sergent Telion des Ultramarines

Jusque-là, les défenseurs avaient su gérer les assauts carnassiers de la nuée, mais sous l'influence du Maître des Essaims, la fureur primale des tyranides s'assortit d'une ruse redoutable. Des Rôdeurs jaillirent du permafrost au milieu des défenseurs du flanc gauche, formant un mur vivant de corps sinueux qui coupa les Auxilia de la force principale de Calgar. Le temps que la 2^e Compagnie des Ultramarines parvint à occire les Rôdeurs, le flanc gauche de l'armée n'était plus qu'un charnier dans lequel festoyaient des Hormagaunts qui avaient attaqué les Auxilia alors qu'ils tentaient de repousser les nouveaux assaillants. Les Ultramarines libérèrent leur fureur sur les gaunts, mais laissèrent ainsi la véritable cible du Maître des Essaims - le Baneblade *Pride of Hera* - vulnérable. Saisissant sa chance, le Prince Tyranide envoya une vague de Carnifex disloquer le puissant blindé.

Sur le flanc est, Calgar ne put qu'assister impuissant à l'accomplissement du plan du Maître des Essaims lorsque le *Pride of Hera* fut détruit. Alors même qu'il menait la contre-attaque contre l'essaim de Carnifex, Calgar comprit que l'ennemi n'était pas la horde sans cervelle qu'il avait cru affronter. Mais connaître la raison d'une avalanche n'empêche pas forcément de se retrouver enseveli sous elle. Lors des heures qui suivirent, les subtilités du plan du Maître des Essaims furent une à une révélées. Des Gargouilles et des Harpies fondirent sur les unités d'Auxilia survivantes, visant spécifiquement les sergents et les officiers, détruisant leur chaîne de commandement avec une efficacité redoutable. Le

bombardement des Biovores s'intensifia, forçant l'ennemi à se disperser pour éviter de subir trop de pertes, ce qui le laissa vulnérable aux attaques des Mawlocs et des Trygons. Calgar et ses Ultramarines se battaient sans faiblir, renforçant toute faille dans les lignes comme seuls des Space Marines en sont capables, contrant chaque nouvelle menace avec vaillance. Mais les tyranides étaient plus nombreux, et plus puissants. Sous le commandement du Maître des Essaims, les extraterrestres contraient les tactiques de Calgar aussi vite qu'il les mettait au point. Le Maître des Essaims hurla alors son défi au général adverse et se jeta dans la mêlée à la tête d'une force de Gardes et de Guerriers Tyranides.

Voyant que leur maître était attaqué, les Ultramarines se ruèrent à son secours, mais furent soudain assaillis par surprise ; tous les Hormagaunts du flanc gauche n'avaient pas été tués, comme on l'avait cru, mais des milliers rôdaient sous les piles de cadavres, leurs instincts voraces endormis par la volonté du Maître des Essaims. Alors qu'il s'élançait, il libéra de nouveau la férocité des Hormagaunts. Les bêtes éveillées se jetèrent sur les Ultramarines avec colère, ignorant la brûlure des lance-flammes et le staccato des bolters. Les Hormagaunts n'étaient pas assez nombreux pour faire autre chose que simplement ralentir les Ultramarines, mais cela suffit à servir les buts du Maître des Essaims. Calgar fut abattu, son corps meurtri, ses dernières forces épuisées lors du combat contre le Prince Tyranide. Sa Garde d'Honneur se battit de plus belle pour sauver le maître du chapitre, les haches d'Ultramar luisant dans la lumière froide alors qu'elles repoussaient le Maître des Essaims et ses gardes.

Trop tard, des Thunderhawk arrivèrent de la barge orbitale *Octavius*. Leur premier passage chassa les tyranides de la crête, leur turbo-laser et leurs bolters lourds permettant de gagner assez de temps pour que trois des leurs atterrisent pour évacuer les survivants. L'extraction de Calgar ne fut permise que par le sacrifice d'Aloysius, commandant de la garde, qui tint en respect le Maître des Essaims et ses guerriers pendant que son maître était emmené en sécurité. Alors qu'Aloysius tombait, taillé en pièces par les quatre sabres osseux du Maître des Essaims, les Thunderhawk décollèrent, emportant avec eux quelques dizaines de survivants. Grâce au noble sacrifice de ses Ultramarines, Marneus Calgar allait pouvoir être soigné, mais l'armée d'Ultramar n'était plus. Les forteresses polaires demeuraient livrées à elles-mêmes.

"Alors que je scrutais ses yeux noirs sans vie, je vis la terrible conscience qui lui tenait lieu d'âme. Derrière elle pressait la volonté de son maître. Plus loin encore, je perçus l'être qui lui avait donné vie, lequel me considérait froidement depuis le vide. Et tout au fond de cet esprit étranger, je distinguai ce que je ne puis que qualifier de faim insatiable.

Nous pouvons tuer les tyranides sur nos mondes, chasser leurs flottes de l'espace, broyer leurs armées et les réduire en pièces. Mais leur faim ? Elle, nous ne pourrions jamais la faire disparaître."

- Maître Archiviste Tigurius des Ultramarines

LA GUERRE DANS L'ESPACE

Si la guerre au sol se déroulait mal pour l'Imperium, celle dans l'espace s'avérait désastreuse. La première vague d'assaut tyranide avait eu raison de la barge de bataille *Cæsar*. Un banc de *Krakens* *Ramsmitter* avait essuyé le tir du noble bâtiment avant de fondre sur lui pour lacérer sa coque de ses pinces. La troisième vague avait détruit la majeure partie de la flotte marchande lorsqu'un essaim de *Void Fiends* s'était faufilé dans la brèche causée par la perte du *Cæsar*. Au moment où la neuvième vague fut envoyée, les stations *Starnova* de *Macragge* n'étaient plus que des tombes désertes dérivant dans le vide. Lorsque la douzième vague eut déchaîné son courroux, les défenses orbitales de *Macragge* avaient été réduites à néant. Une poignée de vaisseaux impériaux désemparés se terraient parmi les débris, leurs capitaines rassemblant leurs dernières ressources plutôt que d'offrir un vain sacrifice à l'ennemi. Mais *Macragge* n'était plus défendue et l'invasion ne faisait que s'intensifier.

Consolidant leur victoire, les vaisseaux-ruches libérèrent des millions de spores sur les forteresses polaires de la planète, portant l'assaut directement sur ses derniers défenseurs. Mais la bataille spatiale n'était pas terminée. Refusant de recevoir davantage que les soins les plus urgents, *Calgar* prit le commandement des derniers vaisseaux et commença à

harceler la flotte-ruche alors qu'elle se disséminait pour encercler *Macragge*. Le gros des forces tyranides avait été envoyé sur la planète et l'Esprit de la Ruche avait décidé de faire se replier ses bio-vaisseaux, afin d'attirer les navires adverses dans le vide et de les empêcher de porter secours aux forteresses polaires. *Calgar* mordit à l'appât et poursuivit la flotte-ruche vers les anneaux du monde de *Circe*, au bord du système. Ce fut le tournant de la bataille pour *Macragge*.

Les deux camps comptaient tendre une embuscade sur *Circe*. *Calgar* avait finalement pu contacter la flotte *Tempestus* et avait rapidement mis au point un assaut combiné sur la flotte-ruche. Les tyranides, de leur côté, disposaient d'une deuxième flotte-ruche dissimulée dans les anneaux de *Circe*. Le piège des tyranides se referma le premier, et la petite flotte de *Calgar* fut prise entre deux vagues de bio-vaisseaux. Mais le triomphe de l'Esprit de la Ruche fut de courte durée. Les premières salves avaient à peine été échangées que la flotte *Tempestus* émergea du *Warp*, et les tyranides se retrouvèrent pris dans les mâchoires de l'armada impériale. Malgré ce retournement de situation, l'Imperium était toujours surclassé, car l'ennemi redoublait de férocité et restait plus nombreux que les flottes humaines combinées. Seul le sacrifice désespéré de l'immense *Dominus Astra*, dont la coque était dévorée par l'acide et percée de toutes parts alors que son pont grouillait déjà de *Genestealers*, fit pencher la bataille en faveur de l'Imperium. S'élançant au milieu de la flotte adverse, le cuirassé de classe Empereur fit exploser ses puissants moteurs *Warp*, créant un vortex cataclysmique qui le détruisit, avec la totalité de la flotte tyranide.

VAISSEAUX KRAKENS

Les *Krakens* des flottes-ruches sont de gigantesques organismes prédateurs parfaitement adaptés au vide glacial de l'espace. Les bio-vaisseaux *Krakens* font office d'éclaireurs et patrouillent loin en avant des flottes-ruches. Ne pouvant évoluer que dans l'espace, ils ne représentent aucune menace pour une planète, mais sont capables de dévaster les stations orbitales, les navettes et les vaisseaux militaires.

Les *Krakens* *Ramsmitters* sont l'espèce la plus répandue. Ils sont dotés d'un rostre barbelé capable de percer la coque d'un croiseur lourd. Alors que le *Ramsmitter* aspire les substances nutritives présentes dans le vaisseau qu'il a éventré, il y vomit simultanément des essaims de *gaunts* et de *Genestealers* afin de débusquer tous ses occupants.

Presque aussi dangereux en combat rapproché, un *Kraken* *Doomripper* dispose d'une bouche emplit de dizaines de tentacules musculeux que le monstre utilise afin de se fixer sur la coque d'un vaisseau avant de ronger son blindage pour se repaître de ses entrailles. Une fois attaché à une proie, un *Doomripper* préférera mourir que l'abandonner. L'attaque d'un tel monstre est donc toujours une course contre le temps, car le vaisseau-proie doit à tout prix détruire le colossal parasite avant d'être disloqué.

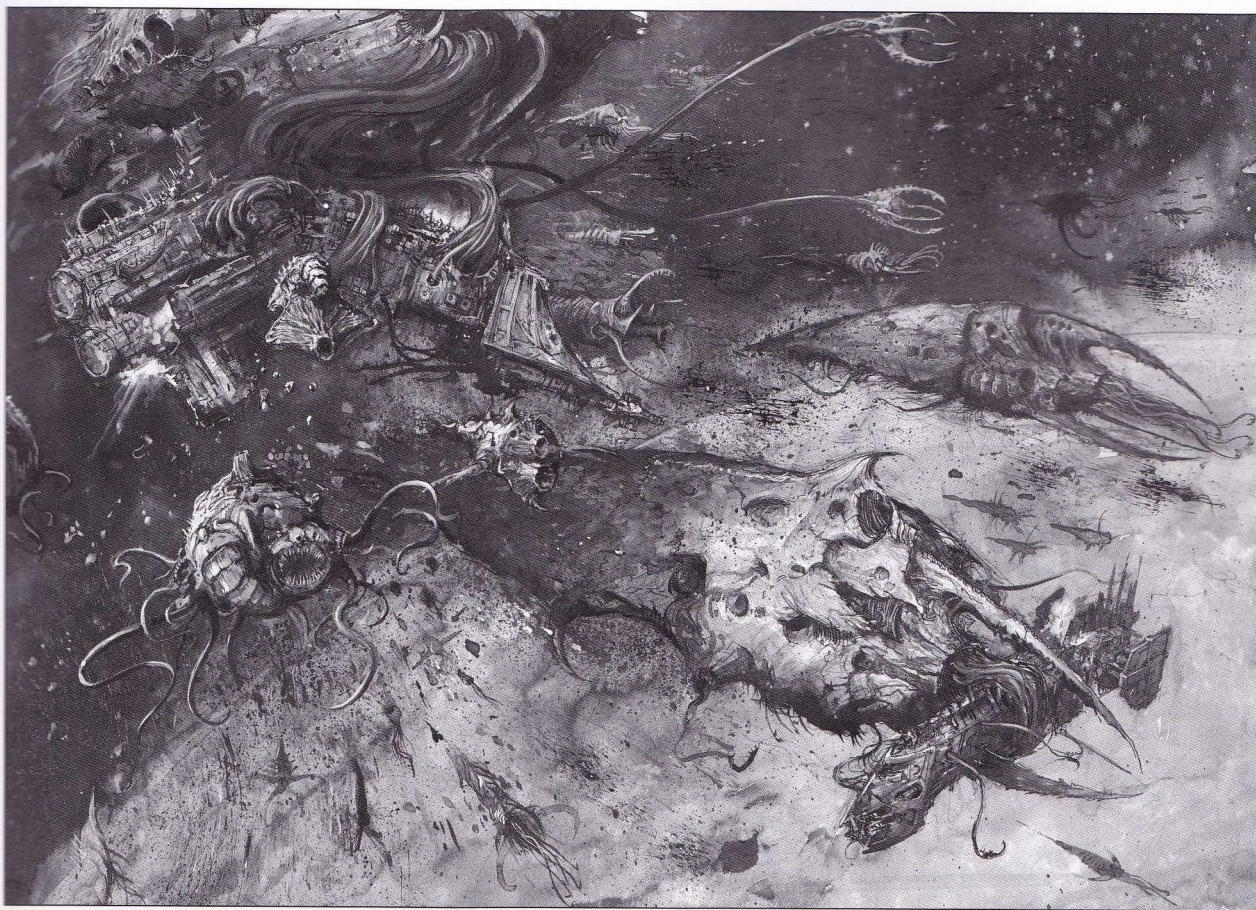
Le plus rare de tous les *Krakens* est le *Hellblaster*. Le seul objectif de la bête est d'entrer en contact avec la coque ou les boucliers d'un vaisseau et d'émettre une puissante impulsion d'énergie électrostatique. Des arcs électriques traversent la coque de sa proie, surchargent ses systèmes énergétiques alors que la foudre se répand dans tout le navire. Même si le *Hellblaster* finit par être occis par l'armement de sa proie, celle-ci est souvent endommagée au-delà de toute réparation.

LES FORTERESSES POLAIRES

Pendant ce temps, sur *Macragge*, la vaillance des *Ultramarines* était poussée dans ses derniers retranchements. Les *Space Marines* vétérans de la 1^{re} Compagnie conduisirent les vestiges des *Auxilia* du chapitre vers les forteresses polaires pour y organiser leur défense, dans le but de tenir la moindre tranchée, la moindre redoute, aussi longtemps que possible. Les tyranides, quant à eux plus nombreux que jamais, dévastaient tout sur leur chemin sous le regard de leurs princes.

Au sud, des *Termagants* submergèrent le périmètre *Davidien*, forçant les défenseurs à se replier dans les entrailles de la base. Des *Carnifex* ouvrirent des brèches dans ses murs de roc-béton, dans lesquels s'engouffrèrent *Hormagaunts* et *Gargouilles*. Les *Ultramarines* déchaînèrent des armes lourdes à courte portée, mais pour chaque tyranide qui tombait, deux nouvelles créatures venaient poursuivre l'assaut. Finalement, la garnison de la forteresse sud se replia vers la Forteresse des Anges, au cœur du complexe, et se prépara à vendre chèrement sa vie.

Au nord, la situation était pire encore, car c'est le Maître des Essaims qui y menait l'assaut. La rumeur de ses exactions à *Cold Steel Ridge* avait atteint le grand nord, et la terreur semée par son arrivée était plus efficace que n'importe quelle arme. Les défenses étaient dirigées par *Invictus*, le capitaine de la 1^{re} Compagnie des *Ultramarines*. C'était un guerrier capable et courageux qui n'en répondait qu'à *Calgar*, et il avait organisé la résistance du mieux qu'il le pouvait, mais il semblait que le Maître des Essaims était à même de profiter de la faille la plus insignifiante. Alors que la flotte de *Calgar* revenait à toute vitesse vers *Macragge*, *Terminator* et *Genestealers* s'affrontaient déjà parmi les blocs de refroidissement des lasers de défense de la forteresse septentrionale. Il paraissait peu probable qu'*Invictus* tint assez longtemps.



LA CHUTE DU BEHEMOTH

En vérité, la menace posée par la flotte-ruche Behemoth avait pris fin à la bataille de Circe, encore qu'il restait à savoir si Macragge allait la rejoindre dans son agonie. Lorsque les Ultramarines des 3^e et 7^e Compagnies descendirent sur leur monde outragé, ils découvrirent un paysage dévasté. Des corps mutilés, humains comme extraterrestres, étaient répandus sur la banquise, et la guerre semblait n'avoir rien épargné. Quelques survivants subsistaient au pôle sud, mais la 3^e Compagnie dut se battre plusieurs jours dans des tunnels infestés de Lictors avant de pouvoir les secourir. Au nord, Invictus et ses hommes étaient tous morts, dos à dos, au cœur de la forteresse.

Si Calgar avait battu Behemoth, le maître de chapitre trouvait sa victoire bien amère. Les Ultramarines avaient subi un coup terrible, leurs armées et leurs flottes étaient presque réduites à néant. La flotte-ruche Behemoth n'existait plus en tant qu'entité unie sous la férule de l'Esprit de la Ruche, mais il faudrait encore des années pour purger toutes ses créatures de la surface de Macragge. Des choses innommables hibernaient dans les glaces du nord, attendant que l'appel de l'Esprit de la Ruche les réveille. Les rapports officiels estimèrent que le Maître des Essaims avait été tué, mais son cadavre ne fut pas retrouvé dans les ruines de la forteresse. Lors des années qui suivirent, de sombres histoires circulèrent, évoquant une bête sanguinaire hantant la banquise. Le Maître des Essaims était-il encore vivant ? Il faudrait des décennies pour que la vérité éclate.

LE MYSTÈRE D'YMGARL

Les Technomagi de Mars ont passé des années à classer les artefacts et les corps tyranides trouvés sur Macragge, mais n'ont pas été en mesure de découvrir leur origine. La seule découverte notable fut le fait que les tyranides utilisent les Genestealers comme troupes de choc. On pensait jadis que ces créatures étaient natives des lunes d'Ymgarl et s'étaient répandues dans la galaxie en s'infiltrant à bord de navires marchands et d'épaves de vaisseaux. D'ailleurs, c'est dans des space hulks qu'ont eu lieu les plus terribles affrontements entre l'homme et le Genestealer, si bien que des noms tels que *Sin of Damnation* resteront pour toujours synonymes de ces terribles créatures. Mais la présence des Genestealers parmi les hordes tyranides infirme la théorie précédente, et de nouvelles études ont confirmé que tous les Genestealers, même ceux de l'espèce rencontrée sur Ymgarl, sont des créatures tyranides.

En réaction à cette découverte, les Space Marines du chapitre des Salamanders ont lancé une campagne xénocide pour purger les lunes d'Ymgarl de leurs Genestealers, et les Inquisiteurs redoublent de vigilance, mais guère plus ne peut être fait.

Les Genestealers d'Ymgarl sont-ils les survivants d'une flotte-ruche du lointain passé, ou la progression des tyranides est-elle plus avancée que prévu ? Quoi qu'il en soit, les purges menées par les Salamanders n'ont pas eu raison de tous les Genestealers. Il en subsiste beaucoup dans les coins sombres de la galaxie, attendant le bon moment pour frapper. La vérité sur Ymgarl reste encore à découvrir.

LA FLOTTE-RUCHE NAGA

Pendant près de deux siècles, l'Imperium estima que la flotte-ruche Naga (que les eldars appellent *Shai'naid*, le *Serpent aux Anneaux Infinis*) n'était qu'une ville secondaire de la flotte-ruche Behemoth qui dérivait dans le vide en attendant d'y mourir de faim. Ce point de vue est compréhensible, car jusqu'à l'émergence de la flotte-ruche Kraken, peu de membres de l'Administratum étaient prêts à croire que la menace tyranide n'avait pas été exterminée et que d'autres flottes-ruches allaient déferler sur la galaxie. Cette hypothèse était renforcée par le fait que la zone de déprédation de Naga ne débordait que légèrement sur des mondes impériaux. La seule véritable concentration de ces mondes, l'Amas Ybarique, se trouvait au-delà de la frontière orientale du secteur Vidar. À l'époque de l'invasion de la flotte-ruche, des tempêtes Warp avaient coupé ces mondes de l'Imperium pendant plusieurs siècles. Lorsque les tempêtes se calmèrent, les planètes de l'Amas Ybarique avaient été vidées de toute vie et la flotte-ruche Naga n'était plus.

Or, si l'attaque de la flotte-ruche Naga n'a eu que peu d'impact sur l'Imperium, cela ne veut pas dire qu'elle représentait une menace mineure. L'essentiel des planètes humaines avait été épargné par son passage, mais elle avait ravagé d'innombrables mondes xénos. Les eldars perdirent deux mondes vierges et sept mondes exodites sous ses griffes, et près de trois douzaines de civilisations mineures disparurent dans ses fosses de digestion. Si Naga était entrée dans le plan galactique un peu plus au sud, elle aurait sans doute exterminé la civilisation naissante des Tau.



La destruction de la flotte-ruche Naga ne fut donc pas du fait de l'Imperium - bien que les mondes de l'Amas Ybarique lui eussent résisté avec vaillance - mais de celui des eldars. Des flottes des vaisseaux-mondes Malan'tai, Iyanden et Idharæ convergèrent sur l'armada ennemie et la vainquirent au terme d'une série d'attaques que seuls des eldars auraient pu exécuter en subissant aussi peu de pertes. Au final, Naga figurait parmi les flottes-ruches les plus réduites, mais se rassurer de ce constat n'est possible que si l'on oublie que toutes sont dirigées par l'Esprit de la Ruche.

La flotte-ruche Naga fut donc exterminée, mais elle eut avant cela le temps de "goûter" à plusieurs dizaines de formes de biomasse inconnues. Et comme Behemoth avant elle, elle apprit beaucoup sur les défenseurs de cette galaxie. L'Esprit de la Ruche avait déjà eu un bon aperçu des capacités martiales et des tactiques employées par l'Imperium, mais à présent qu'il avait goûté à l'âme et à la chair des eldars, sa faim n'en était que plus grande...

012801.M41

La flotte-ruche Naga descend sur les colonies extérieures de la ligue Ulumeathique. Trois de leurs mondes tombent en quelques jours, et le quatrième tient assez longtemps pour évacuer une fraction de sa population. Mais à l'insu des Ulumeathi, les navettes transportent plus que des réfugiés : des Genestealers s'y sont infiltrés.

201801.M41

Renforcé par les rumeurs parlant d'une menace extraterrestre à l'œuvre dans la galaxie, le Culte de l'Oubli Voilé croît en influence dans tout l'Amas Ybarique. L'anarchie se répand sur le monde central, Silax.

640801.M41

La flotte-ruche Naga dévore le monde exodite de Tar-Etenil. L'agonie de la planète et les ondes de choc psychiques qui en résultent endommagent les esprits du monde de plusieurs planètes exodites voisines, les laissant vulnérables aux déprédations de Naga.

712801.M41

Les navettes des réfugiés de la ligue Ulumeathique arrivent au spatioport de Varreya. Deux jours plus tard, tout contact est perdu avec le complexe. Des équipes d'investigation envoyées de la planète ont le temps de dénoncer une infestation Genestealer avant d'être massacrées. La flotte varreyenne est forcée de détruire le spatioport pour éliminer la menace, ce qui grève durablement les capacités de réarmement et de ravitaillement des navires de la région.

909801.M41

Le premier des mondes de l'Amas Ybarique, Crimsonfall, est attaqué par une ville de la flotte-ruche. Les premiers combats voient la victoire des régiments de la Garde qui y sont stationnés mais, privés de renforts, ils ne peuvent que ralentir les tyranides. Trois des quatre continents de la planète sont envahis.

030802.M41

Les armées de Crimsonfall reçoivent des renforts du monde-ruche voisin de Tern, dont une compagnie de Baneblade cadiens mal entretenus mais encore fonctionnels, abandonnés là 5000 ans plus tôt. Les défenseurs de Crimsonfall se rallient derrière ces nouveaux arrivants, mais déroutent lorsqu'un essaim de Tyrannofex détruit la compagnie entière.

240802.M41

Le gouverneur de Silax refuse d'envoyer de l'aide aux mondes voisins.

690802.M41

Tern envoie de nouveaux renforts à Crimsonfall, mais ses transports sont assaillis par des pirates eldars noirs. Alors qu'ils se livrent à leurs célébrations de victoire, les pillards sont à leur tour attaqués et absorbés par des bio-vaisseaux.

701802.M41

Crimsonfall est dévorée par la flotte-ruche Naga.

870802.M41

Ayant envoyé nombre de ses troupes au secours de Crimsonfall, la garnison de Tern est rapidement submergée. En moins d'une semaine, la planète est dévorée à son tour.

C980802 - 920807.M41

La flotte-ruche Naga détruit plusieurs civilisations mineures à la lisière de l'espace Ulumeathique. Sa progression n'en est pas ralentie de manière notable.

001808.M41

La flotte tyranide arrive en orbite au-dessus de Silax. Au sol, les sectateurs de l'Oubli Voilé, dont le gouverneur, abandonnent leur simulacre pour se retourner contre les forces impériales. Traîtres et loyalistes sont dévorés lorsque les spores mycétiques commencent à pleuvoir.

575808.M41

Les exodites eldars d'Halathel prennent conscience de l'approche de Naga. Incapables d'abandonner les mânes de leurs ancêtres, liées à l'esprit du monde d'Halathel, ils demandent l'aide des vaisseaux-mondes les plus proches et fortifient le temple de l'esprit du monde.

692808.M41

Le monde-trône de la ligue Ulumeathique est dévoré par la flotte-ruche Naga. Les dernières colonies déclarent l'état de quarantaine.

131809.M41

Les premiers éléments de la flotte-ruche Naga sont pris entre les flottes des vaisseaux-mondes Malan'tai et Idharæ. Naga se sépare en deux vrilles, la première poursuivant vers Halathel, la seconde faisant demi-tour vers le monde-vierge d'Eth-ælas.

801809.M41

Prenant de court la flotte malmenée de Malan'tai, la première vrille de Naga arrive en orbite autour d'Halathel. Des spores mycétiques commencent à tomber à la surface de la planète. Les derniers défenseurs d'Halathel se replient vers le temple de l'esprit du monde et se préparent à former un dernier carré pour protéger leurs ancêtres.

097810.M41

Premier siège du temple d'Halathel. L'Esprit de la Ruche envoie des milliers de Termagants et d'Hormagaunts à l'assaut des murs du temple, sacrifiant leur vie pour épuiser les munitions de l'ennemi. Les exodites parviennent toutefois à tenir les tyranides en échec pendant trois jours et trois nuits. Le matin du quatrième jour, l'élan de l'attaque se brise. Les tyranides survivants se replient, laissant un tapis de leurs morts derrière eux.

420810.M41

Deuxième siège du temple d'Halathel. Ayant éprouvé le courage et la résolution des eldars, l'esprit de la ruche libère un deuxième assaut qui dépasse largement le premier par son ampleur et sa colère. Gargouilles et Harpies passent par-dessus les remparts et ne sont tenues en respect que par la toile de défense aérienne du temple. Les rangs des Termagants s'ouvrent pour laisser passer des

Carnifex. Les bêtes colossales sont repoussées, mais pour chacune qui périt, une autre apparaît. Au crépuscule, les défenses du temple tombent et des Hormagaunts se déversent dans ses brèches, massacrant les eldars. Le seigneur exodite Wei-yannil et sa garde du corps, tentant de faire diversion pendant que les gardiens et les guerriers aspect sont évacués, attaquent le Prince Tyranide menant l'assaut. Au terme d'un combat éprouvant, la bête est abattue, mais Wei-yannil a péri sous les griffes des Gardes Tyranides. Avec la mort de son chef, l'essaim tyranide perd toute cohésion et se replie, laissant les derniers Hormagaunts se jeter futilement sur l'ennemi.

742810.M41

Une flotte d'Iyanden, commandée par le Commodore Dræch, engage le vaisseau-ruche en orbite autour d'Halathel. Le vaisseau amiral de Dræch, l'*Auspicious Illumination of Eternity*, est détruit tôt dans la bataille, mais son second, un prince relativement jeune nommé Yriel, prend la tête de la flotte et détruit le navire adverse.

353811.M41

La Chute d'Halathel. Des dizaines de Trygons creusent sous les murailles du temple et sèment la désolation parmi les défenseurs. Les bêtes sont finalement tuées, mais des Rôdeurs émergent de leurs tunnels. L'assaut est terminé en moins d'une heure, les défenseurs sont massacrés jusqu'au dernier et l'esprit du monde est détruit.

756811.M41

— Fou de rage, Yriel ordonne à la flotte d'Iyanden de purger toute vie d'Halathel. Les vaisseaux survivants de la flotte de Malan'tai rejoignent celle d'Yriel en orbite.

195812.M41

Un vaisseau-ruche isolé et blessé rencontre le vaisseau-monde Malan'tai. Le navire tyranide meurt alors même que la flotte de défense eldar se rue pour l'intercepter. Une poignée de spores mycétiques, libérées par l'agonie de la bête, échappent à toute détection.

206812.M41

La flotte d'Idharæ engage les derniers vaisseaux-ruches de la deuxième vrille de Naga aux abords du système Eth-ælas. Les vaisseaux tyranides sont détruits, mais pas avant d'avoir libéré des milliers de spores mycétiques sur Eth-ælas. Déterminés à ne pas perdre un deuxième monde-vierge, les eldars atterrissent sur la planète et entreprennent d'exterminer toute présence tyranide.

459812.M41

Un cri psychique résonne dans la Toile. Tout contact est perdu avec Malan'tai.

860812.M41

Les forces d'Yriel arrivent sur Eth-ælas et se joignent aux armées terrestres d'Idharæ. Après une suite de victoires, le dernier Prince Tyranide est tué à la bataille du Pic de la Forge des Soupirs. Les survivants de l'essaim, privés de chef, succombent facilement sous les assauts des eldars. Il y aura bien d'autres batailles pour détruire totalement les tyranides de la flotte-ruche Naga, mais la menace qu'elle posait en tant qu'entité unique n'est plus.

LA FLOTTE-RUCHE GORGONE

Gorgone était une flotte-ruche relativement modeste, mais exceptionnelle par ses incroyables capacités d'adaptation. Au cours de ses deux années de ravage au cœur de l'Empire Tau, Gorgone manifesta davantage de bioformes que n'importe quelle autre flotte-ruche. À chaque nouvelle bataille, de nouvelles races de tyranides apparaissaient, chaque variante s'avérant parfaitement adaptée à ses ennemis ou aux conditions de combat.

Il est possible que ces facultés d'adaptation aient été un trait particulier de Gorgone, mais l'explication la plus plausible est toute autre. À leur façon, les Tau ne sont pas moins dynamiques que les tyranides, car eux aussi savent s'adapter, quand bien même cela relève davantage de leur technologie que de leur physiologie. Il n'en demeure pas moins que les Tau s'avèrent particulièrement difficiles à vaincre pour les tyranides, en grande partie parce qu'ils étaient moins liés à leurs doctrines et traditions militaires que les eldars et l'Imperium. Par conséquent, la flotte-ruche Gorgone fut peut-être tout simplement forcée de s'adapter plus rapidement pour défaire ce nouvel adversaire.

CHAIR CONTRE TECHNOLOGIE

Alors que la guerre s'étendait dans les domaines des Tau, les envahisseurs comme les défenseurs réagissaient aux changements tactiques de l'ennemi. Chaque camp testait l'autre afin d'en découvrir les faiblesses et de prendre

l'avantage. L'amiral suprême des Tau, Kor'O'Vanan, en vint rapidement à comprendre que seule une stratégie fluide et polyvalente combinant les tactiques d'enveloppement du Kauyon et les assauts du Mont'ka pourrait lui apporter la victoire. Mais ces défis tactiques n'étaient qu'une partie des problèmes d'O'Vanan. Les tyranides s'adaptaient non seulement à ses ruses et à ses déploiements, mais firent également en sorte de contrer jusqu'à l'arsenal des Tau. En réaction à leurs puissantes armes à impulsions, les carapaces furent refondues, les os restructurés et les tendons réorganisés afin d'améliorer la résistance des extraterrestres. En réponse, les Tau revirent leur armement, en modifiant leurs fusils à impulsions pour qu'ils emploient de nouveaux prototypes de munitions ou au contraire des modèles plus anciens auxquels les tyranides n'avaient jamais été confrontés. Mais à chaque fois, l'ennemi s'adaptait à cette nouvelle menace.

Durant l'assaut sur le monde forestier de Sha'draig, la férocité des auxiliaires kroots du Shas'el Vorcah s'avéra décisive pour

"Je n'ai jamais rencontré d'ennemi qui adaptait sa chair et ses tactiques pour précipiter notre fin. Mais si rapidement que ces bêtes s'adaptent, nous devons être encore plus vifs!"

— Shas'el Vorcah de Kel'shan



repousser l'assaut initial. Grâce à leur connaissance du terrain et à leur sauvagerie, les mercenaires kroots tinrent en échec les essaims tyranides. Mais une fois de plus, l'esprit de la ruche sut s'adapter. Les Hormagaunts qui menèrent la deuxième invasion étaient plus agiles que leurs prédécesseurs et se montrèrent capables de bondir dans les sous-bois sans être ralentis. Cette deuxième percée fut aussi vaincue, mais elle fit des milliers de morts parmi les kroots.

Lorsque vint la troisième invasion, les Hormagaunts avaient encore évolué. Il n'en transpirait rien dans leur apparence, mais la musculature de cette nouvelle race avait été subtilement altérée, et ce dans un seul but : leur permettre de percer encore plus efficacement la peau des kroots. Comme on pouvait s'y attendre, cette troisième vague eut vite raison des défenseurs kroots de Sha'draig. Cependant, les changements apportés aux Hormagaunts avaient également diminué leur résistance aux blessures. Lorsqu'ils émergèrent des bois, les défenses Tau, renforcées grâce au temps gagné par le sang des kroots, n'eurent aucune difficulté à les faucher. Ainsi le cycle d'adaptation recommença. Les carapaces des tyranides se firent plus solides afin d'augmenter la résistance des nuées aux tirs adverses.

Au final, l'extraordinaire adaptabilité de la flotte-ruche Gorgone se révéla être sa principale faiblesse. Si la progression initiale de ses essaims avait été assez rapide et sauvage pour que Gorgone ne manque pas de biomasse à recycler pour compenser ses pertes, son cycle d'adaptation avait forcé les tyranides à produire des organismes plus petits et plus simples, qui pouvaient être engendrés rapidement. Les grandes créatures se faisaient rares, et étaient d'autant plus difficiles à remplacer. Lorsque les Tau se rendirent compte de cette faille, ils firent de l'élimination des grands monstres une priorité, et le cours de la guerre pencha en leur faveur.

“Quelle ironie... au fur et à mesure que nous apportons progrès et espoir à la galaxie, les tyranides y sèment mort et désespoir.”

- Aun'shi de Vior'la

ÉTRANGES ALLIANCES

Les dernières semaines de la campagne contre la flotte-ruche Gorgone se déroulèrent sur le monde sept de Kel'shan. Jusqu'à l'arrivée des tyranides, ses défenseurs étaient aux prises avec la XVIII^e armée cadienne, laquelle était chargée de reprendre la planète aux Tau. Lorsque les tyranides fondirent sur le système, le Castellan Crask, commandant des forces impériales, ignora momentanément sa mission de destruction des Tau pour leur prêter main-forte dans la lutte contre Gorgone. Naturellement, la trêve ne survécut que quelques secondes au dernier des Hormagaunts, mais cela ne surprit personne.

La flotte-ruche Gorgone dévasta ainsi une bonne partie de l'empire Tau, mais l'Imperium estima qu'il ne s'agissait que d'une menace mineure. En effet, les tyranides rencontrés par les cadieux à la surface de Kel'shan ne représentaient qu'une fraction minime des effectifs originels de la flotte-ruche. Le Castellan Crask ne se priva pas de déclarer que les Tau étaient des faibles pour n'avoir pas su gérer seuls une invasion

tyranide aussi réduite. Ce point de vue, avec les conclusions volontairement mal interprétées qui en étaient la cause, fut le principal facteur déclencheur de la campagne du Marteau de Fer, qui ne tarda pas à devenir le plus terrible engagement opposant l'Imperium aux Tau. Mais ceci est une autre histoire...

L'OMBRE DU FUTUR

Malgré sa défaite, l'invasion de la flotte-ruche Gorgone allait avoir des implications à long terme pour les Tau. Avant sa destruction, trois de ses vaisseaux-ruches quittèrent le gros de la flotte et firent demi-tour vers le vide, poursuivis de près par des navires Tau. Ces derniers croyaient que ces vaisseaux-ruches détenaient la totalité de la mémoire biologique de la flotte, le souvenir des armes ennemies et le potentiel de leur chair, alors que ces informations étaient déjà parvenues jusqu'à l'Esprit de la Ruche. Les Tau pensèrent, de manière erronée, que ces connaissances ne seraient transmises que si les vaisseaux-ruches survivants contactaient les autres flottes tyranides qui avançaient vers leur empire.

LE NARVAL

Les flottes-ruches sont incapables de voyager dans le Warp, mais leur incroyable rapidité est la preuve qu'elles disposent d'un mode de locomotion particulièrement vélocé. S'il est vrai que les tyranides sont limités à des vitesses subluminiques lorsqu'ils se trouvent au sein d'un système, ils sont capables de progresser bien plus rapidement lorsqu'ils voyagent dans le vide interstellaire. Et ils le doivent à un petit bio-vaisseau baptisé "narval" par l'Imperium.

À la différence des autres vaisseaux tyranides, un narval est pratiquement inoffensif : son bio-armement est extrêmement réduit et sa carapace peu épaisse. La "proue" d'un narval est dotée d'un amas de monofilaments capables de capter et d'analyser une multitude de données sensorielles, y compris un très large spectre de signaux gravimétriques. Grâce à ces sens accrus, le narval peut détecter des systèmes planétaires à des distances incroyables. Il est alors capable de canaliser la gravité du système en question pour créer un couloir de transit d'espace compressé dans lequel le narval et les vaisseaux qui l'entourent peuvent se propulser. Cette méthode ne peut toutefois pas être employée à proximité d'autres sources de forte gravité, car elles risquent de perturber le faible signal sur lequel se base le narval. Par conséquent, une flotte-ruche doit voyager de manière conventionnelle lorsqu'elle approche de sa proie, ce qui peut ralentir sa progression de plusieurs années ou plusieurs décennies. Si cette méthode de propulsion combinée est plus lente qu'un véritable saut dans le Warp, elle est aussi bien plus sûre, et explique l'implacable progression des tyranides dans la galaxie.

Mais la manipulation des forces sous-jacentes à laquelle se livre un narval n'est pas sans effets secondaires. Il arrive que la planète visée soit sujette à des tremblements de terre, des raz-de-marées et autres événements cataclysmiques entre le moment où le narval lance son piège gravitique et celui de l'arrivée de la flotte-ruche. Ceci ne peut qu'aider les tyranides lors de leur invasion, car les défenseurs seront désorganisés par les désastres subis.

LA COURSE À L'ADAPTATION - LA GORGONE FRAPPE

599899.M41

Les Tau sont alertés de la venue de la flotte-ruche Gorgone lorsque plusieurs de leurs planètes alliées sont dévorées.

810899.M41

Tout contact est perdu avec le *Outbound Brotherhood* lorsqu'une flotte d'exploration Tau dévie sur la trajectoire des tyranides. Aucun appel à l'aide ne filtre.

980899.M41

L'avant-poste orbital de la colonie de Sha'draig est éliminé. La flotte du sept Kel'shan, sous le commandement de Kor'o Valroth, se dirige vers Sha'draig.

109900.M41

Les docks de la lune de Sha'draig sont attaqués par l'avant-garde de Gorgone. À court d'options, les défenseurs s'enferment dans le complexe principal, comptant sur la protection de leurs écrans défensifs. Des milliers de Gargouilles périssent sous leurs tirs d'interception. Laissant une poignée de vaisseaux interdire tout accès à la lune, les tyranides poursuivent leur course vers Sha'draig.

401900.M41

Une nouvelle race de Gargouille attaque le complexe lunaire de Sha'draig. L'écran intercepteur ouvre de nouveau le feu, mais ses tirs sont rendus moins efficaces par le mucus réfracteur qui recouvre la chitine des créatures. Privés de leur principale défense, les docks tombent.



420900.M41

La flotte du sept de Kel'shan arrive sur Sha'draig et la découvre assiégée par l'ennemi.

722900.M41

La flotte Tau perce le blocus tyrannique le temps de débarquer des renforts, mais est forcée de se désengager. Varoth lance une série d'attaques surprises sur le périmètre tyrannique. Ses défenses renforcées par la venue de nouveaux guerriers, le Shas'el Vorcah envoie des auxiliaires kroots former une première ligne de défense.

924900.M41

Des Hormagaunts attaquent les positions kroots dans les forêts de Sha'draig. Nombre des envahisseurs tombent dans des pièges ou sont empêtrés par les sous-bois. Sous la direction du Mentor Pechallai, les défenseurs repoussent les envahisseurs.

030901.M41

Les positions de Pechallai sont de nouveau assaillies, cette fois par des Hormagaunts plus agiles, moins affectés par la nature du terrain. Seules leur force et leur ténacité permettent aux kroots de les repousser de nouveaux.

106901.M41

Une ultime vague d'Hormagaunts, adaptés au combat contre les kroots, transperce les défenses de Pechallai.

400901.M41

Suite à de lourdes pertes face aux guerriers de feu Tau, les Hormagaunts et les Termagants de Gorgone développent une immunité presque totale aux tirs à impulsions. La ville principale de Sha'draig est envahie et le Shas'el Vorcah ordonne le repli de ses troupes vers les montagnes.

505901.M41

Des équipes Stealth récupèrent des centaines de fusils kroots dans les ruines des fortifications de Pechallai. Ces armes sont redistribuées aux guerriers de Vorcah.

620901.M41

De nouveaux essaims d'Hormagaunts et de Gargouilles sont engendrés, et ils sont dotés de facultés de camouflage qui les rendent invisibles à l'œil nu. Seuls les senseurs des exo-armures sont capables de les détecter.

843901.M41

Estimant la situation désespérée, Kor'O'Vanan ordonne à contrecœur le retrait de Sha'draig et brave le blocus tyrannique assez longtemps pour évacuer l'essentiel des troupes au sol. Le Shas'el Vorcah refuse d'abandonner, et reste avec son équipe sur la planète sous le prétexte de couvrir la retraite de ses alliés, mais avec l'intention de poursuivre le combat.

901901.M41

Le Shas'el Vorcah lance une série de missions suicides destinées à briser la toile synaptique des tyranides sur Sha'draig. Leur réussite chasse les tyranides de la planète, mais la victoire est vaine car le monde a été presque

entièrement dévoré par des nuées de Voraces. Le groupe de Vorcah quitte la planète peu après, se consolant du fait qu'il a au moins privé l'ennemi d'une partie de la biomasse de Sha'draig.

075902.M41

Des dizaines de vaisseaux-ruches se détachent de la flotte-ruche pour descendre vers la colonie Tau de Ka'mais. D'après combats éclatent alors qu'une flottille de vaisseaux nécrans émerge de la lune morte de Ka'mais. Les vaisseaux tyranides, en sous nombre, sont tous détruits.

078902.M41

Jour de liesse sur Ka'mais. Les nécrans atterrissent sur la colonie Tau pour y être accueillis en grandes pompes par l'éthéré Aun'taniel.

079902.M41

Aun'taniel est tué par les envahisseurs nécrans. La moisson de Ka'mais commence.

098902.M41

Le conseil des éthérés de Kel'shan ordonne l'évacuation des colonies situées entre Ka'mais et Kel'shan.

235902.M41

La grande flotte d'évacuation de Ho'sarn tombe dans une embuscade tendue par des vaisseaux-drones tyranides. Plus de trois cents navires Tau sont perdus en moins de trois heures. Une poignée de bâtiments se réfugie dans les installations minières des abords du système Ho'sarn. Les survivants font de leur mieux pour fortifier les ruines, mais cela ne ralentit même pas les tyranides qui débarquent deux jours plus tard. Le massacre de Ho'sarn ne laisse aucun survivant.

550902.M41

La bataille de la faille Sol'ai. La flotte de Kor'O'Vanan engage Gorgone alors qu'elle quitte le système Ka'mais. La bataille commence bien pour les Tau, mais ils sont forcés de se replier après avoir rencontré un essaim de Ramsmitters et de Razorfieus immunisés aux armes à ions des Tau. Avant que les Tau ne se replient, ils ont le temps de détruire la plupart des Narvals ennemis, dans l'espoir que les troupes de Kel'shan aient plus de temps pour préparer leurs défenses.

689902.M41

Roksh, foyer des guildes marchandes de la Toile de Prospérité Rokshashi, est dévoré par la flotte-ruche Gorgone. Plusieurs flottes marchandes Tau sont perdues dans le système, dont une station de surveillance secrète sur Roksh XVI.

709902.M41

La flotte de Valroth arrive aux docks de Kel'shan. Un lourd programme de réarmement s'ensuit, dans le but de contrer l'immunité des tyranides.

760902.M41

Une flotte impériale, envoyée dans le Warp cent cinquante ans plus tôt pour appuyer la croisade Damocles, arrive à Kel'shan. Ignorant tout de la menace tyranide, elle entre dans l'orbite de Kel'shan et assiège la planète. Le XVIII^e Cadien du Castellan Crask lance d'invasion. La flotte de Varloth, réarmée, quitte les docks pour engager les intrus.

785902.M41

Les tyranides entrent dans le système de Kel'shan et se joignent à la bataille qui fait rage en orbite et au sol.

830902.M41

Face à un ennemi commun, le Castellan Crask et Kor'O'Valroth concluent une trêve. Œuvrant de concert, les flottes Tau et impériales s'enfoncent au cœur de la flotte-ruche. Les pertes sont lourdes, mais presque tous les bio-vaisseaux sont détruits. Trois vaisseaux-ruches s'échappent du système. La flotte de Kor'O'Vanan les poursuit.

“Ce sont aussi des xénos, mais je préfère encore ceux que je connais déjà. Il nous faudra juste veiller à ce qu'ils restent entre nous et ces... choses.”

– Castellan Crask

920902.M41

La flotte de Kor'O'Vanan engage les vaisseaux-ruches survivants à Delmarra. L'un des navires tyranides est détruit mais réussit à attirer le transport Custodian *Firestar* dans la ceinture d'astéroïdes de Delmarra, où il est gravement endommagé. Dépassés en nombre et en puissance, les derniers bio-vaisseaux continuent de fuir, éloignant toujours plus les Tau des mondes sept, laissés sans protection en leur absence.

011903.M41 - 490903.M41

Le XVIII^e Cadien et les guerriers du sept de Kel'shan éliminent les tyranides de la planète. Le gros de leur flotte ayant été exterminé, les tyranides n'ont pas de moyens de se reproduire, à l'exception d'une Dominatrix et d'une poignée de Tervignons blessés. Ceci, ajouté à la nature disparate des armes et des tactiques employées par leurs ennemis, empêche les tyranides de s'adapter à la situation.

500903.M41

La bataille de Worldspine Ridge. La dernière Dominatrix et le dernier Prince Tyranide sont tués. D'autres batailles suivront (Crask songe à profiter de l'affaiblissement de Kel'shan) mais la menace représentée par Gorgone n'est plus.

LA DOMINATRIX

La Dominatrix est une créature tyranide proprement colossale. Sa simple masse et son arsenal de bio-armes lui permettent de triompher d'un escadron de chars super-lourds impériaux.

La Dominatrix est loin d'être un monstre sans cervelle, car son intelligence vaut celle d'un Prince Tyranide, et son niveau d'emphase avec l'Esprit de la Ruche est encore supérieur à celui de ces puissantes créatures. Tant qu'elles se trouvent à proximité d'une Dominatrix, les créatures tyranides mineures deviennent les simples extensions de sa volonté. Par conséquent, un essaim dirigé par une Dominatrix œuvre avec une efficacité et un génie tactique incomparables. Ces créatures sont extrêmement rares et ne sont présentes qu'au sein des essaims les plus avancés, ce qui est une chance pour leurs ennemis car la destruction marche toujours dans leurs pas.

LA FLOTTE-RUCHE KRAKEN

Au cours des deux cents ans qui suivirent la dévastation semée par la flotte-ruche Behemoth, l'Imperium ne fut plus attaqué par les tyranides. Même si plusieurs flottes-ruches se frayèrent un chemin dans la galaxie, elles s'en prirent principalement à des mondes extraterrestres, ce qui poussa les scientifiques à penser que ces invasions n'étaient que des vrilles qui avaient survécu à la destruction de Behemoth, et que la menace posée par les tyranides avait bel et bien disparu. Rien n'était plus éloigné de la vérité.

Au début de 990.M41, la flotte-ruche Kraken avait déjà enfoncé ses vrilles dans la galaxie et isolé plusieurs planètes avant qu'elles ne puissent envoyer un appel à l'aide. Là où la flotte-ruche Behemoth s'était abattue comme une lame de fond, Kraken était constituée de centaines de flottilles qui progressaient de façon à attaquer de nombreuses planètes à la fois. Non seulement cela rendait plus difficile pour l'Imperium la localisation et la destruction de la flotte-ruche, mais en plus cela amplifiait considérablement les effets de l'Ombre dans le Warp. Tout un secteur pouvait ainsi être envahi en l'espace de quelques jours et coupé des communications astropathiques par l'Esprit de la Ruche. Les rares survivants qui parvenaient à s'enfuir étaient déviés à des centaines d'années-lumière de leur chemin par les turbulences Warp résultant de la présence de la flotte-ruche, si bien que leurs avertissements n'atteignirent le reste de l'Imperium que des mois plus tard. Ils évoquaient des cieux noirs de spores empoisonnées, des monstres énormes qui arpentaient le sol et détruisaient des villes entières.



LES VRILLES DU KRAKEN

Dans le système de Miral, des régiments de la Garde Impériale et le chapitre Space Marine des Scythes of the Emperor faisaient face aux tyranides qui avaient envahi les jungles et les plantations de Miral Prime. Les forces impériales s'étaient retranchées sur une mesa colossale nommée le Cercueil du Géant, d'où elles affrontaient quotidiennement les hordes qui jaillissaient de la forêt à leurs pieds. La flore poussait à une vitesse décuplée depuis l'invasion de la flotte-ruche, et seule une défoliation permanente à grands renforts de lance-flammes empêchait la végétation saturée de spores d'envahir l'éminence rocheuse.

Un libre-marchand rapporta des rumeurs en provenance de Lamarno jusqu'à l'Imperium. Il parlait d'une planète tombée sous la coupe des Chantres du Nihilisme, un culte du jugement dernier qui prophétisait des événements terrifiants semblables à ceux qui étaient en train de se dérouler. Lorsque la flotte-ruche était arrivée à Lamarno, près des trois-quarts de la population était calmement entrée dans les bio-vaisseaux afin de s'immoler au nom de ses "dieux vivants". Le libre-marchand évoquait aussi l'immense astéroïde-monastère de Salem, dont les moines avaient préféré s'empoisonner avec des graines nécrosantes, eux-mêmes ainsi que l'écosystème auquel ils avaient patiemment donné naissance. Ils avaient choisi ce triste sort plutôt que de laisser leur chair sanctifiée être dévorée par les tyranides.

Un brave capitaine de vaisseau marchand avait aidé des millions de gens à évacuer le monde minier de Devlan avant qu'il ne soit détruit. Le réseau de stations spatiales Novastorm autour de Devlan ralentit la flotte-ruche assez longtemps pour permettre à une flotte de super-cargos de s'enfuir. Une compagnie du chapitre des Lamenters avait repoussé les attaques de Guerriers Tyranides enrégimés jusqu'à ce que le dernier vaisseau soit plein. Encerclés et coupés de leur ligne de retraite, les Space Marines vendirent chèrement leurs vies avant de succomber.

Malgré tout, même la fuite n'était pas une garantie de survie. Un énorme transporteur de minerai chargé de réfugiés en provenance de Devlan arriva jusqu'au monde d'Adri's Hope sans émettre la moindre communication. Son pilote automatique le fit atterrir au cœur du désert. Une équipe d'investigations fut envoyée et découvrit que l'intérieur du vaisseau était un gigantesque abattoir. Des centaines, peut-être des milliers d'hommes, de femmes et d'enfants avaient été massacrés. On pensa qu'une faille dans le cordon sanitaire de Devlan avait permis à un organisme tyranide de pénétrer dans le vaisseau, mais on ne trouva aucune preuve pour corroborer cette thèse. L'identité du ou des meurtriers resta un mystère mais trois semaines plus tard, c'était Adri's Hope elle-même qui cessa toutes communications: la Bête de Devlan avait fait de nouvelles victimes.

À l'échelle galactique, la flotte-ruche Kraken attaquait sur un front d'une largeur de plusieurs milliers d'années-lumière. Des mondes étaient parfois ignorés, souvent isolés ou assaillis par surprise, ce qui rendait toute organisation d'un système défensif impossible. L'Imperium devait concentrer ses forces sur les mondes-forges et les mondes-ruches les plus

importants tout en évacuant les autres ou en les abandonnant à leur sort. Il subsistait malgré tout des lueurs d'espoir. Plusieurs chapitres Space Marines se consacrèrent au sauvetage des mondes abandonnés par les autres forces impériales. Certains, comme les Lamenters et les Scythes of the Emperor, payèrent le prix fort pour leur courage. Leurs chapitres furent réduits à une poignée de survivants. D'autres, comme les Knights of Eternity, furent totalement annihilés. Les Space Marines portaient le combat aux tyranides comme seul l'Adeptus Astartes le pouvait, frappant des vrilles isolées, et abordant les bio-vaisseaux pour les piéger et les faire exploser. Malgré tout, l'avancée des tyranides ne pouvait être stoppée.

ICHAR IV

Heureusement pour l'Imperium, la flotte-ruche Kraken ne resta pas éparpillée indéfiniment et finit par converger vers Ichar IV, un monde-ruche sur lequel avait été débusqué un culte Genestealer quelques années auparavant. Des milliers de ces créatures jaillirent du sous-monde à l'arrivée des tyranides, preuve que le culte était loin d'avoir été éradiqué. Les périmètres défensifs furent submergés et des milliers de gardes impériaux périrent face à ces adversaires qui pouvaient surgir n'importe quand, n'importe où. Des millions de tyranides se posèrent sur la planète. Au milieu des Termagants et des Gargouilles qui formaient d'ordinaire l'avant-garde des tyranides marchaient des Carnifex et des Tyrannofex. Pire encore, de gigantesques bio-titans Hiérodoules et Hiérophantes ne tardèrent pas à les rejoindre. Il semblait que les tyranides avaient envoyé d'un coup la totalité de leurs forces pour écraser les défenseurs.

LES VRILLES DE LA FLOTTE-RUCHE

Les tyranides qui avaient survécu à la bataille d'Ichar IV s'enfuirent vers le cœur de la galaxie, au-delà du périmètre défensif érigé contre la flotte-ruche Kraken. Ces vrilles sont devenues une menace réelle car elles se nourrissent de planètes mal défendues situées loin de la zone de guerre. Des affrontements épars contre ces vrilles continuèrent pendant des années suite au passage de Kraken, ce qui affaiblit notablement les défenses mises en place pour faire face aux flottes-ruches suivantes. Quoi qu'il en soit, il est très difficile de quantifier les dégâts causés par ces vrilles.

Celles-ci peuvent n'être constituées que d'une dizaine de vaisseaux, mais cela reste amplement suffisant pour envahir une planète, absorber sa biomasse et devenir ainsi une menace plus importante encore. Certaines ont tellement grossi qu'elles ont été classées en tant que flottes-ruches à part entière. De fait, la flotte-ruche Mégalon était une des vrilles de Kraken. Jusqu'à ce jour, elle continue de ravager l'Imperium.

Il ne fait aucun doute que les tyranides ont beaucoup appris sur les défenses de cette galaxie grâce à ces vrilles. Chaque bataille gagnée ou perdue par les tyranides renforce la connaissance qu'à l'Esprit de la Ruche de sa proie. Était-ce d'ailleurs le but de Kraken ? Il vaut mieux se convaincre que l'Esprit de la Ruche avait simplement prévu l'éventualité de la destruction de Kraken, plutôt qu'imaginer que l'annihilation de la flotte-ruche fait partie intégrante du stratagème qu'il a mis en place à l'échelle de la galaxie...

En dépit de ses malheurs, Ichar IV n'était pas perdue. Mis sur le qui-vive à cause de l'infestation précédente, l'Imperium prit des mesures drastiques. Marneus Calgar mena les Ultramarines comme il l'avait fait sur Macragge. Il infligea de lourdes pertes aux tyranides aussi bien dans l'espace que dans les environnements confinés des cités-ruches. Les vétérans de la Première Guerre Tyranique effectuèrent un assaut orbital et nettoquèrent les ruches d'Ichar IV au cours d'une série de combats qui durèrent presque une année. En employant les tactiques qui lui avaient permis de vaincre Behemoth, Calgar rallia les défenseurs d'Ichar IV et chassa les tyranides de la planète, mais la victoire avait un goût amer. Ichar IV n'était plus que ruines. Un tel sacrifice avait été nécessaire pour la survie de l'Imperium.

LE FLÉAU DES ELDARS

Au moment même où la flotte-ruche Kraken affrontait l'Imperium sur Ichar IV, une de ses vrilles s'approchait d'Ilyanden, un des vaisseaux-mondes eldars les plus vastes et les plus peuplés. C'était au cœur de son architecture étrange de moelle spectrale qu'allait se dérouler la bataille la plus sanglante jusqu'à ce jour entre les eldars et les tyranides.

Même si les Grands Prophètes d'Ilyanden avaient lu dans les runes des présages inquiétants, le futur restait incertain. La première preuve tangible de la présence des tyranides fut rapportée par les Rangers d'Ilyanden, car ils avaient été témoins de la mort de dizaines de planètes. Pire encore, ils annoncèrent qu'une importante vrille de la flotte-ruche Kraken se dirigeait droit sur le vaisseau-monde. Les eldars se figèrent de terreur en découvrant l'ampleur du désastre qui menaçait de s'abattre sur eux.

La flotte tyranide était trop vaste pour que les eldars puissent lui échapper, et aucune défense ne pourrait lui résister. Le Grand Prophète Kelmon, le chef spirituel d'Ilyanden, déclara alors que tous les eldars devraient se battre pour espérer vaincre un tel ennemi. Tout le vaisseau-monde fut fortifié, et tous ses citoyens se préparèrent à la guerre. Des appels à l'aide furent lancés et un rituel sacré fut célébré afin d'éveiller l'Avatar du Dieu à la Main Sanglante.

LES MORTS MARCHENT PARMIS LES VIVANTS

Malgré la mobilisation de tous les citoyens d'Ilyanden, les tyranides écrasaient toujours les eldars sous le nombre. Par conséquent, le Grand Prophète Kelmon n'eut d'autre choix que d'ordonner le réveil des guerriers fantômes. Une telle décision ne fut pas prise à la légère, car pour beaucoup d'eldars, c'était un acte aussi grave qu'une profanation de tombe. Les pierres-esprits des ancêtres d'Ilyanden furent retirées de leurs lieux de repos pour être enchâssées dans des exosquelettes de moelle spectrale afin qu'ils se battent aux côtés des vivants. C'était la preuve ultime du danger que représentait la flotte-ruche Kraken : sans les guerriers fantômes, les eldars n'avaient aucune chance contre les tyranides, et ils étaient prêts à tout risquer, y compris la sagesse millénaire et la mémoire du peuple d'Ilyanden.

“ Rassemblez les morts pour qu'ils combattent à nos côtés, si nous voulons éviter de les rejoindre. ”

- Le Grand Prophète Kelmon

L'OMBRE S'ABAT

Les premières nuées tyranides attaquèrent Iyanden seulement trois semaines après que les Rangers eussent averti le vaisseau-monde. Celui-ci était déjà isolé par l'Ombre dans le Warp depuis une semaine. Les milliers de vaisseaux-ruches et de drones l'entourèrent comme un banc de requins. Ils attaquèrent par vagues qui semblaient désordonnées au point qu'il était impossible de prévoir la direction par laquelle arriverait la suivante. En fait, les assauts des tyranides n'étaient pas dûs au hasard, cependant les eldars ne parvinrent jamais à comprendre la stratégie qu'ils employaient. La flotte d'Iyanden détruisit ces vagues les unes après les autres et se prit à espérer la victoire. Mais la capacité des forges du vaisseau-monde à produire de nouveaux vaisseaux était largement dépassée par les pertes qui s'accumulaient dans ce combat spatial. Peu à peu, les navires eldars périrent dans les mâchoires du Grand Carnassier et avant que leur flotte ne puisse se réorganiser, deux vagues tyranides colossales se jetèrent sur le vaisseau-monde. Les vaisseaux eldars survivants furent balayés par cet assaut.

L'ATTAQUE DU KRAKEN

Les bio-vaisseaux bouffis et difformes de ces nouvelles vagues encerclèrent leur proie et s'y agrippèrent pour y vomir des myriades de créatures hideuses qui envahirent les jardins délicats et les rues étincelantes d'Iyanden. Un hurlement psychique horrible résonna à travers le réseau d'infinité tandis que les hordes de créatures griffues se déversaient au cœur du sanctuaire des eldars.



Des fusillades et des corps à corps sanglants éclatèrent partout dans le vaisseau-monde, les adversaires n'étant souvent séparés que par un mur de moelle spectrale ou par un couloir. Les allées grouillaient de tyranides et la bataille devint généralisée. Les Scorpions se frayaient un passage à travers la marée d'Hormagaunts qui bloquait la moindre entrée. Les Carnifex affrontaient les Seigneurs Fantômes pendant que les Vengeurs abattaient les Termagants par milliers, échangeant des volées de shurikens et de larves d'écorcheurs. Sous les voûtes des plus grands halls, les Aigles Chasseurs combattaient les Pygargues dans un ballet aérien mortel. Les Falcon et les Harpies étaient tour à tour prédateurs et proies alors qu'ils évoluaient à des vitesses vertigineuses entre les piliers d'albâtre. Des Titans Fantômes gracieux se mesuraient à d'immenses bio-titans sur un sol recouvert d'une épaisse couche de spores. La guerre s'étendit sur le plan psychique lorsque Zoanthropes et Archontes engagèrent des duels mentaux. Les eldars n'avaient nulle part où se cacher, aucun abri que les tyranides ne pouvaient atteindre, et aucune arme ou aucun guerrier que les tyranides ne pouvaient égaler. Rapidement, les Guerriers Fantômes furent plus nombreux que les eldars encore en vie.

Les fils d'Asuryan vendaient chèrement leurs vies, mais cela ne s'avéra pas suffisant. Nul ne peut vaincre les tyranides dans une guerre d'usure, encore moins la race mourante des eldars. La Forteresse des Larmes tomba la première, puis ce fut au tour du Temple d'Asuryan d'être détruit. La perte la plus terrible fut celle de la Forêt du Silence, un lieu de spiritualité révérend par les eldars. On dit qu'ils pleurèrent des larmes de rage et de désespoir en voyant les tyranides abattre les fragiles structures cristallines, et que c'est à cet instant qu'ils réalisèrent qu'ils étaient condamnés.

LE FILS PRODIGE

La nouvelle du péril qui menaçait Iyanden parvint aux oreilles du Prince Yriel malgré l'Ombre dans le Warp. Il avait juré de ne jamais retourner sur son vaisseau-monde depuis qu'il avait été dégradé plusieurs décennies auparavant, mais il ne put se résoudre à abandonner les siens en cette heure sombre. Ravalant sa fierté et sa rancune, le prince renégat vint porter secours à Iyanden.

Ses forces percèrent le blocus de la flotte-ruche comme la lance ardente de Khaine. Yriel était un amiral inégalable, et il parvint à joindre ses forces à celle des survivants de la flotte d'Iyanden pour arracher le cœur de la nuée tyranide. Il empêcha d'autres vagues d'atteindre le vaisseau-monde tout en organisant des contre-attaques sur les plus gros bio-vaisseaux. Kraken lança deux vagues de plus, mais elles furent annihilées. À bout de forces mais indomptée, la flotte d'Yriel attendit une troisième vague tout en sachant qu'elle n'y résisterait pas. Les minutes passèrent, puis les heures tandis que les vaisseaux eldars scrutaient le vide dans l'attente d'une nouvelle attaque, mais celle-ci ne survint jamais. La flotte-ruche avait été défaite.

LA MORT DE LA BÊTE

Sur Iyanden, la bataille continuait à faire rage. Les hordes tyranides livraient un combat d'arrière-garde et ripostaient avec la fureur d'animaux acculés. Leur contre-attaque soudaine brisa les lignes des derniers eldars, qui furent à leur tour forcés de battre en retraite. Un Prince Tyranide menait cet ultime assaut, et partout où il se trouvait, les eldars finissaient massacrés. Ni les

shuriken ni les lames ne pouvaient percer sa carapace, et les Guerriers Fantômes qui avaient jusqu'à présent sauvé Iyanden de la déroute se révélaient impuissants face à ce nouvel adversaire. Les griffes du Prince Tyranide déchiraient les os, la chair et même la moelle spectrale comme du papier. À travers tout le vaisseau-monde, les tyranides réussissaient des percées et exterminaient les dernières poches de résistance formées par les eldars. L'ultime instant de la bataille était sur le point de se jouer. La victoire était à portée de griffe des tyranides.

L'Avatar s'avança alors au milieu du carnage. Lui seul possédait la force pour vaincre le Prince Tyranide. Sa silhouette était nimbée d'une aura de chaleur aveuglante. Il balaya d'un revers d'épée les formes grouillantes à ses pieds puis rugit son défi à l'encontre de son ennemi, sa voix grondant comme un volcan. Cependant, les tyranides ne se battent pas pour l'honneur, il est d'ailleurs peu probable qu'ils puissent comprendre un tel concept. Au lieu d'affronter en personne le démon de flammes qui le défiait, le Prince Tyranide envoya toute une meute de Carnifex à sa rencontre. Les bêtes chargèrent l'Avatar. Contre de tels adversaires, même la personification du Dieu à la Main Sanglante ne pouvait espérer l'emporter.

Avec la perte de l'Avatar, les derniers espoirs des eldars s'envolèrent. C'est alors que, dans un acte de bravoure qui allait le propulser au firmament des héros de sa race, Yriel débarqua avec son équipage pour renforcer les défenseurs d'Iyanden. Les tyranides étaient sur le point de submerger leurs lignes lorsque le prince renégat en personne se jeta dans la mêlée en brandissant la Lance du Crépuscule. Cette arme antique conservée dans un champ de stase par les prophètes d'Iyanden était d'une telle puissance qu'elle drainait non seulement la force vitale de son porteur, mais aussi son esprit immortel. Le fait qu'Yriel accepte de se sacrifier prouvait l'amour qu'il éprouvait toujours envers son peuple malgré la disgrâce qu'il avait subie.

Le Prince Tyranide s'avança pour intercepter Yriel, mais la force brute ne pouvait rien face aux énergies magiques de la Lance du Crépuscule. D'un seul coup d'estoc, l'eldar transperça le monstre de part en part en enfonçant son arme dans sa gueule béante. La créature s'effondra à ses pieds en poussant un cri horrible. L'écho de sa mort psychique se répercuta dans toute la horde extraterrestre. Une fois son ultime relais synaptique détruit, celle-ci cessa d'agir de façon concertée et retourna à ses réactions instinctives. Les tyranides s'éparpillèrent, devenant par là-même des proies faciles, et furent impitoyablement traqués et exterminés par les eldars. La bataille d'Iyanden était terminée.

UNE VICTOIRE AMÈRE

La victoire d'Iyanden avait eu un coût exorbitant. Bien que l'attaquant eût été repoussé, des milliers d'eldars étaient morts. Le vaisseau-monde était en ruines et n'était plus que l'ombre de lui-même. Quatre-vingts pour cent de la population était morte ou agonisait sur le sol maculé de sang. C'était un revers terrible pour les eldars. Parmi les tués figurait le Grand Prophète Kelmon. Son cadavre était entouré par ceux d'une douzaine de tyranides calcinés par le feu psychique qu'il avait déchaîné avant de périr. L'armada du vaisseau-monde avait été réduite à une poignée de navires gravement endommagés qui dérivèrent silencieusement autour de lui. Le paysage autrefois paradisiaque d'Iyanden était recouvert par les corps noirs et chitineux des tyranides. Son architecture gracieuse



avait été dévastée. Les grandes tours de moelle spectrale et les magnifiques dômes de cristal gisaient brisés en mille morceaux sur le sol. Pire encore, les âmes contenues dans les pierres-esprits détruites par les tyranides avaient été perdues à jamais. Iyanden ne se remettrait jamais totalement de la dévastation provoquée par l'assaut de la flotte-ruche Kraken. Les eldars avaient appris une leçon dans la douleur et ne sous-estimeraient plus jamais l'ampleur de la menace que le Grand Carnassier faisait peser sur leur espèce, tout comme la voracité dont il était capable.

“Nous avons gagné cette bataille, mais avons perdu les âmes de nos ancêtres.”

- Le Prince Yriel

LA DÉFAITE DU KRAKEN

La flotte-ruche Kraken avait été réduite à une parcelle de ce qu'elle était, mais une telle prouesse n'était pas seulement le fait des défenseurs d'Iyanden ou des Ultramarines sur Ichar IV. Les eldars et l'Imperium avaient sans le savoir combattu pour la même cause : si Kraken n'avait pas attaqué Iyanden, la victoire des Ultramarines sur Ichar IV aurait été impossible, et inversement. Si Ichar IV ou Iyanden était tombé, la flotte-ruche se serait révélée impossible à stopper.

LA FLOTTE-RUCHE JORMUNGANDR

Vers la fin de 995.M41, la Grand Amiral Vortigern Hanroth livra la Bataille de la Nébuleuse Noire qui aboutit à la destruction de la flotte-ruche Jormungandr. À cette époque, la nouvelle de l'arrivée des tyranides s'était propagée dans toute la Bordure Orientale, et des systèmes qui pensaient être à l'abri de leurs déprédations furent saisis par la peur.

C'est pour cette raison que la flotte d'Hanroth alignait non seulement le fleuron des vaisseaux en provenance des docks de Bakka et de Sodremund, mais aussi une alliance disparate de navires originaires de mondes mineurs. Des Slavebird Vassaliens, des Shadowcruisers Cimmériaques, des Thunderprows de Donarathi et quelques autres bâtiments tels qu'on n'en avait plus vu depuis la destruction de Golgotha progressaient aux côtés des formes colossales des Croiseurs super-lourds et des Barges de Bataille de la flotte impériale. On raconte même que deux vaisseaux de commerce Demiurges étaient présents. Cependant, aucune faction de cette alliance ne faisait réellement confiance aux autres. D'ailleurs, Vassaliens et Donarathi étaient en guerre avant l'arrivée de Jormungandr, et Hanroth mènerait cinq ans plus tard l'anéantissement de la civilisation Cimmériaque. Quoi qu'il en soit, Jormungandr représentait un péril tel que nul ne pouvait l'ignorer ou s'y opposer seul.

Même avec une telle armada, la victoire d'Hanroth fut particulièrement difficile. La flotte-ruche Jormungandr avait

amassé des quantités prodigieuses de biomasse et n'avait pas encore livré de bataille à grande échelle. De plus, elle obéissait à une conscience unique, alors que la flotte d'Hanroth était une alliance composée de factions peu enclines à coopérer. Heureusement, la flotte impériale au cœur de l'armada d'Hanroth était particulièrement disciplinée et expérimentée. C'est ainsi que le grand amiral mena ses navires sur Jormungandr depuis le pont du croiseur *Crusade*. De nombreux officiers Telepathica furent rendus fous par l'Ombre dans le Warp, mais les autres parvinrent à localiser des vaisseaux nodaux essentiels au réseau synaptique de l'Esprit de la Ruche. Les plus petits furent pulvérisés par les bordées du *Crusade* et de ses avisos pendant que des équipes d'extermination Space Marines du chapitre des Death Spectres abordaient les plus gros. Petit à petit, Jormungandr fut démantelée et éparpillée, non sans avoir auparavant désemparé les trois-quarts de l'armada alliée. Le *Crusade* dérivait dans l'espace; tous ses ponts étaient en feu, et pourtant c'était un des vaisseaux qui s'en était le mieux sorti. Comme les flottes-ruches Behemoth, Kraken, Gorgone et Naga, Jormungandr n'avait pas succombé facilement.

L'ÉVEIL DU SERPENT

Jormungandr n'était pas à l'origine une flotte-ruche particulièrement imposante, mais en s'attaquant au départ à des mondes peu protégés, elle avait accumulé une grande quantité de biomasse disponible pour des attaques ultérieures. De plus, elle ne dépensait pas son énergie en s'en prenant aux planètes les plus importantes, comme le faisaient les autres flottes-ruches, en tout cas pas immédiatement. Au lieu de cela, Jormungandr avait encerclé le Secteur de Thalassi comme un immense serpent, formant des anneaux dont nul ne pouvait s'échapper. Moins de deux ans après les premières attaques enregistrées, Jormungandr avait réussi à isoler totalement le secteur, coupant des centaines de planètes du reste de la galaxie. Cela dura presque trois mois, pendant lesquels les anneaux de Jormungandr ne bougèrent pratiquement pas, se contentant de se défendre quand ils étaient attaqués. Puis, comme s'ils réagissaient à un signal silencieux, ils commencèrent à se refermer.

LA MENACE SOUTERRAINE

Jormungandr adoptait des tactiques subtiles au lieu des assauts massifs des autres flottes-ruches. Ses bio-vaisseaux entraient rarement en orbite d'une planète. À la place, ils s'emparaient d'astéroïdes et autres débris spatiaux pour les projeter contre celle-ci. La planète n'était pas préparée pour un bombardement orbital de la part des tyranides, si bien qu'il provoquait invariablement des dégâts massifs. De plus, l'impact de ces météores provoquait d'importants nuages de poussière qui s'élevaient dans l'atmosphère, ce qui empêchait les armes d'interception des défenseurs de repérer leurs cibles. La flotte-ruche lançait alors des spores mycétiques et la grande majorité d'entre elles atterrirent saines et sauvées. Elles s'ouvraient ensuite pour libérer un essaim de Rôdeurs, parfois un Mawloc ou un Trygon. Ces créatures s'enterraient immédiatement pour éviter d'être détectées et plongeaient dans un état d'hibernation. Elles restaient inertes sous terre pendant des semaines, le temps que Jormungandr rassemble ses forces. Ce n'est que lorsque l'infestation atteignait une masse critique que l'Esprit de la Ruche envoyait un stimulus

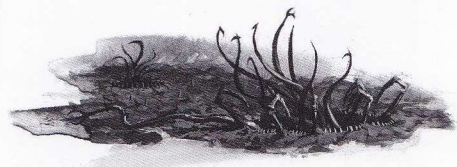


psychique pour réveiller ses enfants. Tous les tyranides surgissaient alors en même temps du sol tandis que les bio-vaisseaux se plaçaient en orbite basse pour débiter l'invasion. Au moment où de nouvelles spores mycétiennes libéraient des Genestealers et des Carnifex à la surface, la planète était déjà envahie par des créatures fouisseuses.

UNE DÉFENSE DÉSESPÉRÉE

La plus forte résistance rencontrée par la flotte-ruche eut lieu sur le monde-ruche de Sephrax. La milice planétaire y combattait une bande de pirates formée par des renégats du chapitre Space Marine des Crimson Castellans. Leurs anciens camarades loyalistes menés par le Maître de Chapitre Antiro Sojai s'étaient joints aux défenseurs de Sephrax pour combattre les traîtres, et avaient réussi à contrecarrer bon nombre de leurs opérations. L'arrivée de Jormungandr sur Sephrax était une menace telle que même le chef des pirates, l'Archi-Commodore Bloodspite, fut forcé de remettre à plus tard ses rêves de conquête et de gloire pour affronter les tyranides. Même s'il n'y eut jamais de trêve officielle entre les loyalistes et les renégats, leurs forces ne s'affrontèrent plus pour se consacrer à l'extermination de la flotte-ruche. Les deux camps furent ainsi en mesure de ralentir considérablement l'absorption de Sephrax par Jormungandr.

Malheureusement, ralentir la flotte-ruche était le mieux que les défenseurs pouvaient espérer. Les Mawlocs creusaient le sol de Sephrax comme des vers un fruit. Leurs galeries ébranlaient les fondations des cités-ruches et des forteresses. Des milliards de gens périrent, et avec eux tout espoir de chasser les tyranides de ce monde. Antiro mourut dans le sous-monde de la Ruche Hoventa en affrontant des Rôdeurs. Quant à Bloodspite, il choisit la fuite, mais l'astéroïde qui lui servait de repaire fut englouti par un bio-vaisseau gargantuesque.



Sur le monde-forge de Megyre, la garnison de gardes impériaux défendit le complexe de manufactorum sacré avec toutes les armes étranges à sa disposition. Les défenseurs érigeaient des pylônes de force pour tenir les tyranides à distance, mais ceux-ci creusèrent à travers le sol bétonné pour faire s'effondrer ces défenses. Les gardes utilisèrent des canons thermiques, des fouets pulvérisateurs, des fusils tonnerre et toutes sortes d'armes expérimentales, mais la nuée résista à tout ce qu'ils lui envoyèrent en se rapprochant inexorablement. Le dernier espoir de Megyre reposait sur les épaules de la Legio Annihilator. Ses titans barrèrent la route aux tyranides et dispersèrent les essaims de Termagants et de Carnifex, mais l'Esprit de la Ruche réagit prestement. À peine les princes pensaient-ils avoir remporté la victoire qu'une nouvelle menace apparut sous la forme d'une créature ressemblant à un Trygon mais aussi grande qu'un titan Reaver, et dont la gueule ruisselait d'un venin acide. La chose démembra un titan Warhound avec facilité avant de s'attaquer aux autres machines de la Legio Annihilator. Elle ignora la tempête de feu qui s'abattait sur elle et détruisit une à une les pesantes machines qui tentaient désespérément d'échapper à ses griffes.



Les titans de la Legio Annihilator n'étaient plus, et rien ne semblait pouvoir stopper ce monstre. Seule la puissance de feu monumentale de la Basilica Mechanicus réussit finalement à l'abattre, mais dans son agonie, il arracha d'immenses pans du mur d'enceinte de la forteresse, ce qui permit aux essaims de Rôdeurs de s'engouffrer dans la faille. Le destin de Megyre était scellé.

“Boucliers! Activez les boucliers maintenant avant que cette chose ne re...”

- Dernières paroles du Princeps Johrah de la Legio Annihilator

LES GRAINES D'UN FUTUR DÉSASTRE

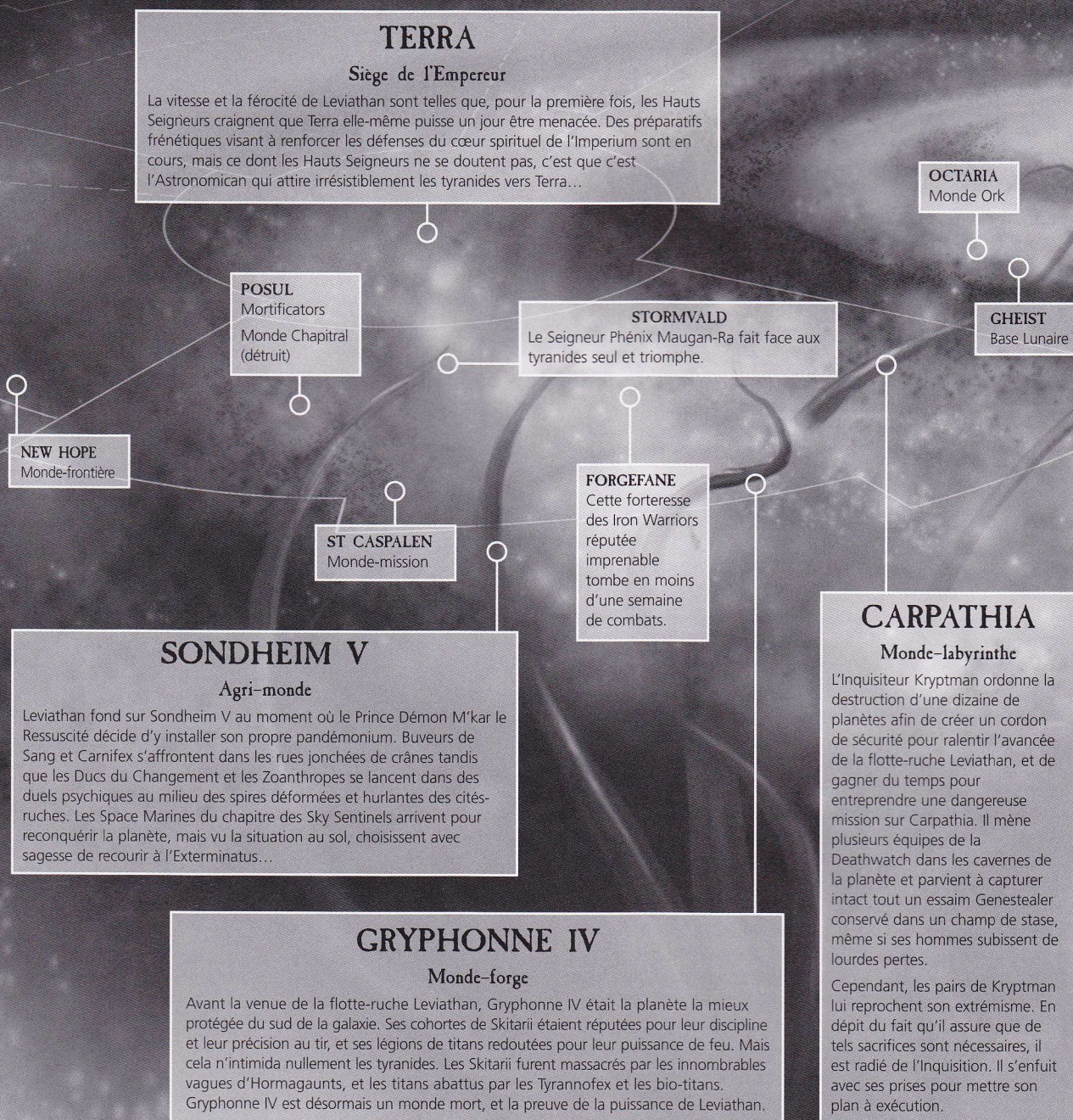
Sephrax et Megyre ne furent que deux des planètes à être dévorées par Jormungandr. Plus de dix ans plus tard, L'Imperium n'a qu'une idée très vague des dégâts réellement causés par cette flotte-ruche. Malgré sa destruction, Jormungandr a eu une influence durable sur la galaxie, tout d'abord psychologiquement, car sa route d'invasion se trouvait beaucoup plus au nord que les flottes-ruches précédentes; les défenseurs devraient désormais rester sur leurs gardes partout dans la galaxie, et pas uniquement au niveau de la Bordure Orientale. De plus, d'innombrables rejets de la flotte-ruche sont toujours en hibernation sous le sol de plus d'une centaine de planètes et attendent l'heure de leur réveil. Jormungandr reviendra un jour, et sa sauvagerie fera trembler une nouvelle fois la galaxie.

LA FLOTTE-RUCHE LEVIATHAN, 997.M41

À la fin du 41^e Millénaire, la plus grande flotte-ruche qu'on ait jamais vue fondit sur la galaxie. L'Esprit de la Ruche avait beaucoup appris des invasions précédentes, et la flotte-ruche Leviathan capitalisait sur ces connaissances, pour le plus grand malheur des autres formes de vie.

La stratégie de Leviathan consistait à assaillir la galaxie sous un nouvel angle. Là où la majorité des autres flottes-ruches avaient émergé du vide intergalactique au niveau de la Bordure Orientale, Leviathan l'avait contournée pour entrer directement sous le plan galactique.

Comme Kraken et Jormungandr avant elle, Leviathan ne cherchait pas à abattre sa proie d'un coup, mais attaqua sur un front très étendu. Qui sait combien de mondes tombèrent sous cet assaut initial ? L'Imperium apprit la présence de cette flotte-ruche par chance et grâce aux talents de prescience de l'Inquisiteur Kryptman. Malgré tout, Leviathan avait déjà beaucoup progressé le temps que des forces soient rassemblées pour s'opposer à elle, et l'Ombre dans le Warp avait recouvert des milliers de mondes, les coupant de toute communication astropathique. Au fil des années, le nombre de planètes perdues ne ferait qu'augmenter, forçant l'Imperium à prendre de plus en plus de risques pour gagner du temps...



LE RETOUR DU MAÎTRE DES ESSAIMS

La plus grande victoire de Leviathan a eu lieu sur un conglomérat de mondes dans le Secteur Hodur, car c'est le Maître des Essaims qui a supervisé les assauts planétaires. En quatre mois, il est parvenu à assimiler plus de vingt planètes, y compris Talon, le monde chapitral des Storm Falcons, et Endragiga, un des chantiers navals majeurs du secteur. Les rapports indiquent que le Maître des Essaims a désormais rejoint les combats contre les orks d'Octanus.

SHADRAC

La flotte-ruche Medusa, que l'Imperium a prise à tort pour une ville de Leviathan, envahit le monde glacé de Shadrac. Des Space Marines du chapitre des Space Wolves combattent aux côtés des survivants de la garnison du 10^e Slovak de la Garde Impériale. Ils infligent de lourdes pertes aux tyrannides avant d'être obligés d'évacuer la planète.

DACIA

Adeptus
Mechanicus
Base
d'Explorators

LA CROISADE DE LA COLÈRE

Le Haut Sénéchal Helbrecht des Black Templars rassemble une vaste flotte comptant des vaisseaux de plus de quinze chapitres Space Marines. Malgré tous ses stratagèmes, celle-ci est forcée de battre constamment en retraite face aux nuées des tyrannides.

M41 Plan Galactique

Flotte-ruche Leviathan

MOLOCH APPROCHE

La flotte-ruche Moloch avance inexorablement depuis le nord de la galaxie et dévore le Secteur Kiltor et la civilisation Tarellienne. La flotte-ruche traverse alors les Astres Fantômes. À l'heure actuelle, son avant-garde pénètre toujours plus profondément dans l'Imperium.

LA BATAILLE DE L'ÉTOILE DE SANG

L'Amiral Trankar de la Flotte Ultima mène une campagne désastreuse contre Leviathan. Sa flotte tombe finalement dans une embuscade tendue par deux vrilles de la flotte-ruche.

TELLERAN

Monde mort

OBLITERAX

Monde-fantôme

Des éléments en hibernation de la flotte-ruche Jormungandr se réveillent et amènent plusieurs mondes de l'Imperium au bord de la destruction. Obliterax est le plus touché, car sa population est entièrement assimilée. Avec le retour de Jormungandr, beaucoup de mondes impériaux n'envoient plus de renforts pour contrer Leviathan afin de lutter contre cette menace qui émerge directement à leur porte.

JORN V

Agri-monde

TIRATHAIN

Monde
Exodite Eldar

RIGANT

Agri-monde

TARSIS ULTRA

Agri-monde

Leviathan attaque Tarsis Ultra aux premières neiges de l'hiver. En dépit de la présence des Ultramarines de la 4^e Compagnie, la bataille tourne en défaveur de l'Imperium qui ne parvient pas à repousser les nuées. Finalement, Tarsis Ultra est sauvé non pas par les armées des défenseurs, mais grâce à un virus créé par le Magos Locard et propagé au cœur de la flotte-ruche par Uriel Ventris des Ultramarines. Le virus agit au-delà des plus folles espérances de ses créateurs, affectant même le réseau synaptique des tyrannides. Tandis que les monstres de Leviathan s'entre-tuent, les armées impériales contre-attaquent et massacrent l'envahisseur. Cependant, toute tentative visant à adopter de nouveau cette stratégie de guerre biologique contre d'autres vrilles des flottes-ruches échoue.

TESLA PRIME

Site de Test d'Armement
de l'Adeptus Mechanicus

Les Adeptes abandonnent avec amertume leurs laboratoires lorsque les tyrannides arrivent près de Tesla Prime. Juste après, des orks atterrissent sur la planète et sont ravis de trouver les armes expérimentales incroyablement destructrices abandonnées là. On peut voir depuis l'espace d'immenses explosions alors qu'ils "testent" leurs nouveaux jouets.

Lorsque les bio-vaisseaux de Leviathan arrivent sur Tesla Prime, les orks s'empressent d'utiliser leurs nouvelles armes. La guerre s'étend rapidement aux mondes voisins et se révèle très meurtrière pour les deux races. Cela donne le temps à l'Imperium de se rallier et de reconquérir plusieurs forteresses secondaires.

SECTEUR ULIK

Des Space Marines des chapitres des Death Strike et Genesis effectuent une série de missions d'Exterminatus contre des mondes pour l'instant épargnés par Leviathan. Ils espèrent ainsi priver les tyrannides de biomasse et affaiblir notablement les vrilles les plus avancées.



LA NUÉE DE GHORALA

Tandis que la flotte-ruche Leviathan continuait à répandre ses vrilles dans l'Imperium, le Seigneur Kryptman entreprit de tout faire pour les stopper. L'ancien Inquisiteur clamait qu'il était non seulement en mesure de vaincre Leviathan, mais qu'il pouvait même débarrasser l'Imperium de ses ennemis de toujours. Kryptman avait été traité de fou et d'extrémiste par ses pairs, mais nul ne pouvait nier sa connaissance des tyranides. Mais comme l'Imperium n'allait pas tarder à l'apprendre, comprendre totalement les tyranides ou les contrôler sont deux choses impossibles.

LE PARI DE KRYPTMAN

Déterminé à prouver la véracité de ses théories, Kryptman établit un plan afin d'utiliser une vrille de Leviathan pour éliminer l'empire ork d'Octarius. L'Imperium menait depuis longtemps une guerre d'usure contre les peaux-vertes dans cette région, et malgré des renforts constants, les peaux-vertes prenaient inexorablement l'avantage. Le plan de Kryptman était de renverser définitivement cette situation.

Kryptman déposa un essaim de tyranides capturés dans le *Perdition's Flame*, un space hulk qui était sorti du Warp non loin de l'avant-garde de la flotte-ruche. Alors que les tyranides sortaient de leur hibernation, Kryptman détruisit la lune de Gheist, poussant de cette façon le space hulk en direction du Système d'Octarius. En quelques semaines, l'infestation tyranide s'était répandue sur une dizaine de mondes. L'Esprit de la Ruche détecta cette nouvelle source de nourriture et dévia une vrille de Leviathan vers Octarius. Au début, le plan de Kryptman sembla fonctionner. Les tyranides et les orks étaient embourbés dans des combats interminables, l'Imperium se contentant de jouer le rôle d'observateur. Cependant, les orks tout comme les tyranides naissent pour se battre. Des peaux-vertes à des années-lumières à la ronde accoururent, chacun de leurs morts s'ajoutant à la biomasse de la flotte-ruche. Rapidement, il devint évident que Kryptman n'avait fait que gagner du temps, et que le vainqueur de ce conflit en sortirait plus fort que jamais.

GHORALA

Peu après la chute d'Orrok sous les coups de Leviathan, les tyranides s'approchèrent de Ghorala, la base du chef pirate Skarfang et de sa redoutable flotte Skar. Cette armada de vaisseaux hétéroclites était une épine dans le pied de l'Imperium depuis des décennies. Lorsque les tyranides arrivèrent, ils rencontrèrent non seulement tous les vaisseaux orks qui se trouvaient dans un rayon de douze années-lumière, mais aussi les abondants champs de mines qui avaient été disséminés dans les ceintures d'astéroïdes de Ghorala. Lorsque les bio-vaisseaux pénétrèrent dans celles-ci par inadvertance, ils furent déchirés par des explosions cataclysmiques. Avant qu'ils ne puissent réagir, ils furent engagés par des croiseurs Kitu. La flotte des orks fut sévèrement étrillée, mais la presque totalité de celle des tyranides fut anéantie lors de cet engagement. Un bio-vaisseau parvint malgré tout à échapper au blocus des peaux-vertes. Il se précipita sur Ghorala sans se soucier de ses blessures ou de la douleur. Du sang extraterrestre et des viscères brouillaient le vide spatial dans cette course effrénée, mais le bio-vaisseau parvint à lâcher des milliers de spores mycétiques au niveau de l'équateur de la planète, réussissant

ainsi à l'infester dans son agonie. Skarfang avait été témoin de cet événement. Il savait que la bataille dans l'espace était terminée, mais qu'une autre allait débiter au sol de la planète. Retroussant ses babines pour dévoiler un sourire carnassier, il ordonna l'assaut planétaire.

LA NUÉE SURVIT

Pour la première fois, les tyranides qui avaient envahi le secteur d'Octarius se trouvaient en sous-nombre face à l'ennemi. La horde de Skarfang était immense, et d'une façon ou d'une autre, les tyranides comprirent qu'une guerre d'usure jouerait en leur défaveur. La nuée de Ghorala s'adapta pour survivre. Au début, les tyranides n'attaquèrent que les patrouilles orks isolées, mais les peaux-vertes réagirent en formant des concentrations de troupes plus importantes. Forcés d'abandonner leur tactique de guérilla, les tyranides devinrent plus agressifs et engagèrent les orks à découvert. Ils attaquaient sans se soucier de leur survie, chacune de leurs actions visant à tuer un maximum d'ennemis. Même les créatures mortellement blessées se ruaient sur les orks pour tenter d'en abattre une poignée de plus. Malgré tout, les attaques frénétiques des tyranides ne pouvaient compenser le nombre d'orks. Lorsqu'ils menaçaient d'être anéantis, les essaims se mirent à battre en retraite de façon concertée, passant de l'assaut hyperactif au combat d'arrière-garde discipliné. Ils se cachaient dans les cavernes ou s'enterraient sous le sol pour dérouter leurs poursuivants. Au milieu de la nuit, les créatures synapses rassemblaient les essaims sur les champs de bataille de la veille, où ils se nourrissaient des cadavres des deux camps. Ils retournaient ensuite vers les fosses de digestion cachées sur les plateaux rocheux de la planète. De cette façon, les tyranides purent lentement reconstituer leurs forces.

LA FUREUR DE SKARFANG

Au fur et à mesure que les nuées de Ghorala grandissaient, elles changèrent de tactique une fois de plus, et devinrent plus agressives envers les grosses concentrations d'orks. Leurs victoires leur rapportaient toujours plus de biomasse à reconstituer, mais elles attirèrent de cette façon l'attention de Skarfang en personne. Là où tonnait son cri de guerre, les orks redoublaient de vigueur. Même lorsque les tyranides étaient sur le point de remporter la victoire, le seigneur de guerre était capable de renverser le cours de la bataille en encourageant ses boyz et en se ruant sur l'ennemi. Sa soif de sang était telle qu'elle contaminait tous les peaux-vertes du champ de bataille et ne laissait dans son sillage que des cadavres de tyranides démembrés. Ces derniers étaient peu à peu repoussés par les contre-attaques des orks, et leur nombre diminuait. Malgré ses succès initiaux, il semblait que la horde tyranide était sur le point d'être totalement exterminée par une armée d'orks avide d'en découdre. Tant que Skarfang vivrait, la nuée de Ghorala serait condamnée.

“Cé pas d'la guéguerre de lopettes contre dé zoms ki s'cachent derrière dé murs dès k'ça commence à défourailler. Là, cé d'la vrai baston.”

- Le Seigneur de Guerre Pirate Skarfang

DIVISER POUR DÉVORER

En réaction, les tyranides créèrent des Lictors dans le but d'éliminer Skarfang. Les créatures localisèrent leur proie en quelques jours, mais des meutes de squigs de garde empêchèrent toute tentative d'assassinat. Les Lictors sont des créatures patientes, toutefois la nuée ne pouvait se permettre le luxe d'attendre. Elle dut se créer une opportunité.

Une marée d'Hormagaunts suivit une piste de phéromones jusqu'aux lignes des orks. Lorsque ceux-ci se postèrent derrière leurs barricades, des Guerriers Tyranides ordonnèrent à la horde de battre en retraite. La frustration de Skarfang se transforma en une colère noire au fur et à mesure que les tyranides répétaient cette tactique, approchant à chaque fois d'une direction différente et s'éloignant avant que les orks ne puissent leur infliger des dommages sérieux. Au bout de la dixième fois, Skarfang était à bout de patience. Il rugit à ses boys l'ordre de poursuivre les essaims qui s'éparpillaient. Rapidement, le ciel s'emplit de la fumée noire des chariots de guerre et des trucks lancés à pleine vitesse à la poursuite des tyranides. Ceux-ci avaient réussi à attirer le big boss loin du gros de ses troupes pour le faire tomber dans une embuscade.

Les tyranides avaient créé des essaims de Venomthropes dans cette intention pour envelopper les peaux-vertes d'une brume épaisse et toxique alors qu'ils se rapprochaient. Leur convoi ralentit son allure tandis que les véhicules cahotaient sur le sol rocaillieux ou entraient en collision les uns avec les autres. Toussant grassement et crachant du sang, les orks débarquèrent finalement de leurs engins. Skarfang se mit à arpenter la zone et finit par tomber sur les créatures responsables de ce nuage impénétrable. Alors qu'il hurlait sa haine à leur encontre avant de se jeter sur elles, le brouillard commença à se dissiper.

Tout autour du seigneur de guerre gisaient les corps éviscérés des orks. Les Lictors s'étaient faufilés à travers la brume et avaient massacré les peaux-vertes pris au dépourvu jusqu'à ce qu'il ne reste que Skarfang. Désormais, ils se rassemblaient silencieusement autour de lui pour la curée. Le seigneur de guerre démarra sa hache tronçonneuse et chargea la bête la plus proche en hurlant de défi. Il réussit à faire deux enjambées avant qu'une douzaine de griffes grandes comme un homme ne le transpercent de part en part.

Une fois Skarfang mort, il ne fallut pas longtemps pour que les big boss de la horde se battent entre eux pour essayer de prendre la place du seigneur de guerre. Les tribus se divisèrent et s'affrontèrent. La force disparate des orks était dès lors une proie facile pour les tyranides. Les bandes furent isolées et assimilées une à une. En quelques semaines, les orks de Ghorala avaient été abattus comme du bétail pour venir grossir les rangs de leurs ennemis.

LA RÉSURRECTION DE LA NUÉE

Grâce à l'apport de biomasse moissonnée sur Ghorala, la nuée créa de nouveaux bio-vaisseaux, et l'infestation tyranide se répandit de nouveau à partir de cette planète. Les mondes orks de Derragon et de Keltor tombèrent rapidement et même Octarius, le cœur de l'empire des peaux-vertes, devint le théâtre d'une guerre sanglante. Les tyranides ne semblaient pas malmenés, bien au contraire : en dépit des machinations de Kryptman et de la férocité naturelle des orks d'Octarius, ils prospéraient dans cette guerre sans fin.

LE GARDE-MANGER GALACTIQUE

Alors que la flotte-ruche Leviathan continue de resserrer ses anneaux sur la galaxie, des planètes entières sont dépouillées de toute vie, et des centaines d'autres sont plongées dans un conflit désespéré pour leur survie. Mais comme la Guerre d'Octarius le prouve, les tyranides font face à une défense de plus en plus résolue. L'Imperium consolide des systèmes entiers, lève des milliers d'armées et fonde des dizaines de nouveaux chapitres Space Marines pour combattre les flottes-ruches. Plusieurs vaisseaux-mondes eldars ont réduit des planètes en cendres à l'aide d'armes qu'ils n'avaient pas osé utiliser depuis des millénaires. Les Tau développent de nouvelles technologies et des armes afin de mieux combattre la menace tyranide. Jusqu'à présent, tous ces efforts ont réussi à ralentir Leviathan, mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle ne s'adapte.

De plus, Leviathan n'est pas la seule flotte-ruche à assaillir la galaxie. D'autres commencent à s'éveiller en émergeant du vide intergalactique, tandis que les survivants des invasions précédentes continuent d'infester des mondes isolés. Les flottes-ruches Charybde et Scylla suivent un chemin parallèle à travers le Segmentum Pacificus, et vont aujourd'hui jusqu'à menacer Terra, et plus directement encore le vaisseau-monde Saim-Hann si celui-ci ne parvient pas à infléchir sa trajectoire. Une vrille de Kraken est sortie de son hibernation dans le Secteur Vidar. Les guerres dans cette région fournissent aux tyranides un important apport de biomasse. Des rumeurs prétendent que Colossus est de nouveau active malgré sa destruction lors de la Croisade Helican. Nul n'est à l'abri, et si les civilisations de cette galaxie ne s'allient pas contre les tyranides, elles sont à terme condamnées.





LES FORCES DES TYRANIDES

Ce chapitre du livre détaille les armées des tyranides: leurs guerriers, leurs armes, et certaines créatures légendaires que vous pourrez jouer, comme le Maître des Essaims ou le Vieux Borgne. Chaque entrée décrit un type de créature et donne les règles nécessaires pour la jouer à Warhammer 40,000. La liste d'armée que vous trouverez à la fin de ce livre se réfère aux pages de ce chapitre, afin que vous puissiez trouver les règles de vos troupes lors de la mise au point de votre armée.

ARMES UNIQUES

La liste d'armée située à la fin de ce livre indique toutes les armes et tous les biomorphes standards et optionnels pour chaque type de figurine. Certains de ces équipements sont typiques d'une créature particulière, alors que d'autres sont utilisés par plusieurs monstres. Lorsqu'un équipement est unique, il est détaillé avec la description de son porteur. Dans le cas contraire, ses règles se trouvent dans le chapitre Armes & Biomorphes.

Les figurines tyranides font appel à un certain nombre de règles spéciales. Lorsque ces règles ne s'appliquent qu'à un seul type de créature, elles sont détaillées dans l'entrée de cette dernière. Les règles plus génériques sont décrites sur cette page, ou dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

CRÉATURE SYNAPSE

Les plus grosses et les plus intelligentes des créatures tyranides servent de transmetteurs psychiques par lesquels passe la volonté de fer de l'Esprit de la Ruche, afin de supprimer les instincts naturels des essaims pour mieux les contrôler.

Les créatures synapses et les unités tyranides qui se trouvent dans un rayon de 12 ps autour d'une créature synapse sont dites "à portée de synapse". Une unité à portée de synapse n'est pas sujette aux règles de *Comportement Instinctif* (voir plus loin) et gagne la règle *Sans Peur* décrite dans le livre de règles. Si une unité qui bat en *retraite* est à portée de synapse avant de se déplacer, elle se *regroupe* automatiquement, sans tenir compte des restrictions habituelles.

L'OMBRE DANS LE WARP

Les tyranides couvrent le champ de bataille de la signature psychique de la flotte-ruche, submergeant l'esprit des psykers ennemis et interférant avec leurs capacités. Beaucoup perdent la raison ou subissent des dommages cérébraux irréversibles s'ils essaient, en vain, d'employer leurs pouvoirs surnaturels.

Tout psyker ennemi effectuant un test psychique dans un rayon de 12 ps autour d'un tyranide doté de cette règle doit effectuer ce test avec 3D6, et subira une attaque de *Péril du Warp* en cas de double 1 ou de double 6 sur n'importe lesquels des dés.



ARMES DE CORPS À CORPS TYRANIDES

Les créatures tyranides ne manient pas des armes de corps à corps à proprement parler, mais s'en prennent à l'ennemi avec leurs crocs et leurs griffes. Par conséquent, les tyranides ne reçoivent jamais d'Attaque supplémentaire pour se battre avec plus d'une arme de corps à corps; ce bonus est déjà inclus dans leur profil.

PSYKERS TYRANIDES

Nombre de créatures tyranides sont aussi des psykers. Elles ne tirent pas leur pouvoir du Warp de manière évidente, mais mobilisent une fraction de l'essence de l'Esprit de la Ruche. En termes de jeu, cela n'a aucune incidence et ces figurines suivent toutes les règles habituelles des psykers, la règle *Périls du Warp* représentant alors les effets d'un traumatisme cérébral ou d'un retour d'énergie synaptique. Les règles des pouvoirs psychique tyranides se trouvent dans le chapitre du même nom, page 62.

COMPORTEMENT INSTINCTIF

Certains organismes tyranides obéissent à leur instinct lorsqu'ils ne sont pas contrôlés par l'Esprit de la Ruche.

Toutes les figurines tyranides non *engagées*, qui ne battent pas en *retraite* ou ne se sont pas jetées à terre, doivent effectuer un test de Commandement au début de leur phase de Mouvement:

- Si le test est réussi, l'unité agit normalement pour ce tour.
- Si le test est raté, l'unité suit son instinct et **guettera** ou **dévorera**, en fonction du comportement instinctif indiqué dans sa description, et ce pour la durée de ce tour.

Guetter

L'instinct de survie de ces créatures les pousse à s'abriter et à n'attaquer que lorsqu'elles se sentent menacées.

Une unité qui *guette* ne peut pas se déplacer lors de la phase de Mouvement et ne peut pas lancer d'assaut durant la phase d'Assaut. Pendant la phase de Tir, l'unité doit tirer sur l'ennemi visible le plus proche à portée d'au moins une de ses armes de tir ou, si l'unité n'a pas d'armes de tir, pas d'ennemi en vue ou à portée de tir, elle doit *sprinter* vers la zone de décor la plus proche et s'y réfugier si possible. Si l'unité se trouve déjà dans une zone de décor, elle ne se déplacera pas et restera où elle se trouve.

Dévor

Ces organismes sont poussés par une faim insatiable. Ils fondent toujours vers la cible la plus proche afin d'assouvir leurs instincts.

Une unité qui *dévore* suit la règle spéciale universelle *Rage*, telle que décrite dans le livre de règles de Warhammer 40,000. De plus, l'unité ne peut tirer avec aucune arme durant la phase de Tir, bien qu'elle puisse *sprinter* selon les limitations de la règle *Rage*.

PRINCE TYRANIDE

Les Princes Tyranides sont les commandants des essaims tyranides et les exécuteurs de la volonté de l'Esprit de la Ruche. Ce sont toujours des créatures immenses et musculeuses, hautes comme trois hommes. Si leurs particularités physiques varient d'un individu à l'autre, tous sont immensément forts, capables de percer de leurs griffes le plastacier et le rocbéton comme s'il s'agissait de papier. Chaque partie du corps du Prince semble avoir été conçue pour mutiler ou tuer. Même les épaisseurs de chitine qui couvrent ses membres sont parsemés de barbelures acérées et de piques empoisonnées. Un Prince Tyranide est un adversaire redoutable à n'importe quelle portée, aussi dangereux avec un canon venin ou un canon étrangleur qu'avec une épée d'os ou ses simples pinces.

Les Princes Tyranides sont des psykers doués et aucune autre créature tyranide ne jouit d'une relation plus étroite avec l'Esprit de la Ruche. De fait, un Prince Tyranide est l'incarnation de l'Esprit de la Ruche. Il est le relais privilégié par lequel ce dernier transmet sa volonté. C'est en raison de ce lien que les Princes Tyranides sont capables de mobiliser une partie de l'énergie de l'Esprit de la Ruche afin de revigorer ses essaims, briser le moral de l'ennemi ou brûler son âme.

Au contraire de beaucoup de créatures tyranides, les Princes sont incroyablement intelligents et disposent d'une conscience propre. Ils restent soumis à l'intelligence collective de l'Esprit

de la Ruche, mais jouissent d'une certaine initiative dans l'accomplissement de ses buts et peuvent même apprendre de leurs erreurs. Ceci est une des raisons pour lesquelles des tyranides peuvent rarement être battus deux fois de la même manière. Si un Prince Tyranide est tué, l'Esprit de la Ruche en créera simplement un autre et l'imprégnera de l'expérience, de la personnalité et de la connaissance de son prédécesseur. Par chance pour leurs ennemis, cela ne garantit pas l'efficacité infailible des armées tyranides, car un Prince Tyranide ne peut pas superviser la totalité d'un champ de bataille et risque de se voir submerger au même titre que n'importe quel autre commandant. Toutefois, on peut considérer qu'un Prince Tyranide est pratiquement immortel : quel que soit le nombre de fois où son enveloppe charnelle est détruite, il reviendra.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prince Tyranide	8	3	6	6	4	5	4	10	3+

Type d'Unité : Créature Monstrueuse.

Armes & Biomorphes : Exosquelette renforcé, bio-knout et épée d'os, griffes tranchantes.

Règles Spéciales : Créature Synapse, Psyker, L'Ombre dans le Warp.

Seigneur de la Ruche : Certains Princes Tyranides font preuve d'une ruse instinctive qui frise le génie tactique ; ils dirigent leurs nuées pour encercler l'ennemi et frappent leurs points faibles au moment le plus opportun.

Si un Prince Tyranide dispose de cette amélioration, une seule unité de Troupes peut effectuer une *Attaque de Flanc*. De plus, tant que le Prince Tyranide est en vie, le joueur tyranide ajoute +1 à ses jets de réserve.

Horreur Indicible : Le Prince Tyranide émet une aura de terreur qui se nourrit des frayeurs les plus secrètes de ses proies. Même les braves parmi les braves faiblissent à la vue de ce monstre.

Les unités désirant lancer un assaut sur un Prince Tyranide doté de cette amélioration ou l'unité qu'il a rejointe doivent effectuer un test de Commandement préalable. Si le test est réussi, l'unité peut lancer l'assaut. Si le test est raté, l'escouade reste pétrifiée et ne peut pas lancer d'assaut ce tour-ci. Cette règle n'a aucun effet sur les unités ennemies ayant la règle *Sans Peur*.

Vieil Ennemi : Ce Prince connaît bien ses ennemis car il les a déjà rencontrés sur divers mondes. Il bénéficie ainsi de l'expérience de plusieurs incarnations pour les vaincre rapidement.

Toutes les unités tyranides dans un rayon de 6 ps autour du Prince Tyranide doté de cette amélioration, ainsi que le Prince lui-même, bénéficient de la règle spéciale *Ennemis Jurés* décrite dans le livre de règles.

Pouvoirs Psychiques : L'Horreur, Psyvampire, Paroxysme, Hurlement Psychique.



GARDES TYRANIDES

Les Gardes Tyranides sont de colossaux boucliers vivants. Leur corps massif est protégé par un exosquelette dur comme l'acier et couvert de plaques de chitine indestructibles qui les rend invulnérables aux tirs d'armes légères. Un Garde Tyranide peut avancer au milieu d'une tempête de tirs de petit calibre sans être ralenti. Si des armes lourdes sont déployées, plusieurs salves seront nécessaires pour abattre la moindre de ces créatures, car leur corps a développé une incroyable résistance aux blessures. Ils ne ressentent presque pas la douleur et sont capables de continuer à se battre malgré des mutilations épouvantables.

Les Gardes Tyranides sont les gardes du corps ultimes, et c'est d'ailleurs l'unique raison de leur existence. Leur conscience bestiale les pousse à une loyauté sans faille envers leur prince. Les gardes du corps des autres races protègent leur charge par sens du devoir, réprimant dans la foulée leurs propres instincts de survie - et ce conflit interne diminue leur temps de réaction. Les Gardes Tyranides n'ont pas ce problème, car ce sont des êtres dénués de pensées uniquement conçus pour accomplir leur tâche. Tous leurs instincts sont tournés non vers leur survie, mais vers celle du Prince auxquels ils sont liés. Si celui-ci est attaqué, ses gardes se jettent devant lui pour intercepter les projectiles adverses sans aucune hésitation, abritant leur maître de leur propre corps jusqu'à ce que la menace ait été éliminée ou que la mort les prenne.

Les Gardes Tyranides sont aveugles et ne possèdent aucun moyen discernable de voir l'ennemi. Mais ces gardes du corps n'ont que faire d'yeux, car lorsqu'ils protègent leur Prince, ils deviennent de simples extensions de son corps. De plus, les yeux sont généralement des points faibles qu'un ennemi saurait exploiter; ils constitueraient donc une faille dans l'armure impénétrable des Gardes, ce qui compromettrait le but unique dans lequel ils ont été créés.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Tyranide	5	3	5	6	2	4	3	7	3+

Type d'Unité : Infanterie.

Armes & Biomorphes : Exosquelette renforcé, pinces broyeuses, griffes tranchantes.

Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Dévorer.

Bouclier Vivant : Les Gardes Tyranides font office de boucliers vivants dont le seul but est de protéger les Princes Tyranides en faisant fi de leur propre sécurité.

Tout Prince Tyranide (y compris le Maître des Essaims) peut rejoindre une unité de Gardes Tyranides exactement comme s'il était un personnage indépendant. Un seul Prince peut rejoindre une même unité. Si un Prince Tyranide (ou le Maître des Essaims) a rejoint une unité de Gardes Tyranides, l'unité ne peut pas se jeter à terre, volontairement ou non.

Folie Meurtrière : Si un Prince Tyranide est tué alors qu'il fait partie d'une unité de Gardes Tyranides, les Gardes survivants gagnent immédiatement les règles *Rage* et *Charge Féroce*, et ce pour le restant de la bataille.



Si leur maître est tué, les Gardes Tyranides deviennent fous furieux et se jettent sur l'ennemi avec une férocité épouvantable. Au sein d'une autre race, cela pourrait être pris comme une réaction de colère et de chagrin due à la perte de leur charge, mais ce mode de pensée est étranger aux tyranides. Les ravages d'un Garde ne sont pas guidés par la colère ou la honte de l'échec, car ces concepts ne concernent pas les tyranides. Il s'agit en fait d'un schéma comportemental prévu et mis en œuvre par l'Esprit de la Ruche; en effet, les Princes Tyranides sont essentiels pour les plans des tyranides, et si l'ennemi parvenait à en abattre un, l'Esprit de la Ruche souhaiterait éviter à tout prix que la technique employée pour ce faire se répande. Les massacres commis par ses Gardes après un tel événement sont simplement une réponse conditionnée ayant pour but d'éliminer les meurtriers du Prince, afin qu'ils ne puissent révéler à leurs alliés la manière dont ils ont procédé.

GUERRIERS TYRANIDES

De toutes les espèces, les Guerriers Tyranides sont la plus facilement adaptable. Ce sont des créatures de cauchemar, des machines à tuer inexorables aux griffes acérées et aux yeux noirs luisant d'une intelligence maléfique. Un Guerrier Tyranide fait deux fois la taille d'un homme. Son épaisse carapace est portée par une paire de jambes musculeuses et couverte de chitine impénétrable. On pourrait s'attendre à ce qu'une créature aussi grande et robuste soit lente, mais un Guerrier Tyranide est vif comme un coup de fouet.

À la différence de la plupart des créatures de l'Esprit de la Ruche, un Guerrier Tyranide dispose des capacités intellectuelles nécessaires pour employer toute une variété d'armes symbiotiques. On les rencontre donc à tous les niveaux d'une horde tyranide, en première ligne avec des épées d'os et des bio-knouts ou en appui avec des crache-mort ou autres armes lourdes. Quel que soit son équipement, un Guerrier Tyranide est un adversaire impitoyable capable d'identifier et d'exploiter les faiblesses de ses ennemis avec une perspicacité digne d'un guerrier né. Pire, sa conscience est liée de près à celle de l'Esprit de la Ruche, et il peut puiser dans les connaissances de celui-ci si les siennes ne suffisent pas.

S'ils restent des combattants formidables, les Guerriers Tyranides sont particulièrement redoutés parce qu'ils sont au cœur du réseau synaptique de la horde. Ils font office de résonateurs psychiques, amplifiant et transmettant la volonté

de l'Esprit de la Ruche auprès des créatures mineures des flottes-ruches. Ils sont donc un maillon essentiel d'un essaim et ils relaient également les ordres du Prince Tyranide. Cela ne signifie pas que les Guerriers Tyranides ne sont que de simples pantins tout juste bons à relayer des informations, car ils sont également capables d'évaluer la situation et d'adapter leurs tactiques en conséquence. Or ce rôle est si important lors de l'invasion d'un monde que tout Prince Tyranide est accompagné de plusieurs essaims de Guerriers issus de sa propre chair, afin de garantir le lien psychique qui unit toute la horde.

PYGARGUES TYRANIDES

Les Pygargues sont une évolution du Guerrier Tyranide dotée d'ailes de cuir qui lui permet de voler dans les cieux du monde-proie. Grâce aux essaims de Pygargues, l'Esprit de la Ruche est sûr que son influence s'étend à toute la horde, même aux Gargouilles et aux Harpies dont les assauts les éloignent souvent de sa zone d'influence. S'ils sont moins robustes que les Guerriers ordinaires, les Pygargues compensent ce désavantage par leur capacité à se redéployer en un instant. Ce faisant, ils sont capables de combler toute brèche dans la toile synaptique ou de se jeter sur les points faibles des lignes ennemies. Peu d'ennemis s'attendent à voir un adversaire aussi gros fondre sur eux depuis le ciel, et une attaque de Pygargues menée au bon moment peut causer un massacre si les sentinelles ennemies sont prises au dépourvu.

TYRANIDES PRIMES

Les Tyranides Primes sont l'apogée de l'évolution du Guerrier Tyranide et sont encore plus forts et rusés que ces derniers. Lorsqu'ils dirigent un essaim, celui-ci agit comme une entité unique et se bat avec une intelligence et une férocité que les commandants ennemis les plus aguerris ont du mal à contrer.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier Tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	4+
Pygargue Tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	5+
Tyranide Prime	6	4	5	5	3	5	4	10	3+

Type d'Unité : Infanterie

(Les Pygargues sont de l'infanterie autoportée).

Armes & Biomorphes :

Guerrier Tyranide : Carapace renforcée, dévoreur, griffes tranchantes.

Pygargue Tyranide : Chitine renforcée, dévoreur, griffes tranchantes, ailes.

Tyranide Prime : Exosquelette renforcé, dévoreur, griffes tranchantes.

Règles Spéciales : Créatures Synapses, L'Ombre dans le Warp, Personnage Indépendant (Tyranide Prime uniquement).

Guerrier Alpha (Tyranide Prime uniquement) : Si un Tyranide Prime rejoint une unité de Guerriers Tyranides, l'unité entière utilise les valeurs de CC et de CT du Prime. Ces bénéfices sont immédiatement perdus si le Prime est tué ou s'il quitte l'unité.



RÔDEURS

Les Rôdeurs ne sont guère plus que des prédateurs sans cervelle dont le corps griffu et ophidien ne se meut que poussé par une faim dévorante. Leurs muscles noueux leur accordent une rapidité inimaginable et ce sur n'importe quel type de surface. Ils sont capables de bondir sans effort par-dessus des obstacles réduits, de se faufiler agilement au milieu de ruines et même de filer sur des marécages à une vitesse effrayante. Mais telle n'est pas leur principale forme d'approche, non plus que la plus redoutée, car lorsque le Rôdeur charge sa proie, celle-ci a au moins l'occasion de le voir venir. Or, la force physique du Rôdeur lui permet de creuser sur de longues distances sous la surface d'un monde, avant d'émerger dans une explosion de terre sous une position ennemie, ses pinces s'agitant en tous sens et ses armes pectorales crachant la mort.

Malgré leur ressemblance avec les Guerriers Tyranides, les Rôdeurs sont une espèce très différente dont le but n'est pas de relayer la volonté de l'Esprit de la Ruche, mais d'attaquer l'ennemi et de poursuivre les fuyards. Ils n'ont qu'une fraction de l'intelligence des Guerriers, mais leur sens de la vue et du toucher est bien plus développé. Ils sont sensibles à un vaste spectre de vibrations et de signatures énergétiques. Par conséquent, un Rôdeur peut ressentir la plus légère vibration émise en surface et voir les émanations d'énergie des radios, des senseurs et des balises de téléportation. Ses sens sont si aiguisés que même un petit essaim peut intercepter un signal

non protégé, localiser instinctivement son point d'origine et suivre ses résidus électromagnétiques jusqu'à la source. La technologie employée par les ennemis des Rôdeurs finit ainsi par causer leur perte. Il est donc peu étonnant que ces monstres figurent en bonne place sur la liste des cibles prioritaires de la Garde Impériale, car ses avant-postes camouflés ne peuvent être considérés à l'abri tant que des Rôdeurs sont en maraude dans les parages.

Comme nombre de bioformes tyranides, les Rôdeurs ne sont jamais plus efficaces que lorsqu'ils œuvrent en étant directement sous l'influence de l'Esprit de la Ruche. Privés de celle-ci, ils semblent perdre tout sens des priorités, ignorant parfois une cible proche au profit d'une autre plus éloignée. Les xénobiologistes impériaux estiment que, coupés de l'Esprit de la Ruche, les Rôdeurs sont incapables de gérer le flux massif de données récolté par leurs sens. On pensait jusqu'à il y a peu que cette lacune permettait aux ennemis des Rôdeurs de leur échapper en se tenant immobile. À l'instar de beaucoup d'autres, cette théorie s'est avérée incorrecte, comme l'a prouvé de manière posthume le Biologiste N'talan lorsqu'il ordonna à sa garde du corps de rester immobile face à une attaque de Rôdeurs. La vérité est plus simple : si un Rôdeur est parfaitement capable de déceler une proie immobile, ses instincts de prédateur, lorsqu'ils ne sont pas canalisés par l'Esprit de la Ruche, le poussent à préférer les ennemis paniqués.

Rôdeur

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

Type d'Unité : Bête.

Armes & Biomorphes : Chitine renforcée, griffes tranchantes (deux paires).

Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Dévorer, Sens Aiguisés, Frappe en Profondeur, Mouvement à Couvert.

LA TERREUR ROUGE

Pendant vingt jours, la créature baptisée la Terreur Rouge harcela les défenseurs de Devlan, un monde minier impérial situé sur la Bordure Orientale. Les survivants évoquèrent une bête monstrueuse, à la carapace rouge sang, avec des pinces capables de percer le roc-béton et une gueule si large qu'elle pouvait engloutir un homme entier. Certains dirent que la Terreur Rouge faisait la taille d'un Rôdeur, d'autres jurèrent qu'elle était aussi grande qu'un Trygon ou qu'un Mawloc. Il est possible que les survivants des massacres de Devlan aient considéré que les attaques de plusieurs créatures relativement similaires étaient le fait d'un seul monstre. Cependant, si la Terreur Rouge existe, ce doit être un organisme tueur particulièrement développé. Et si nul rapport ne l'a évoquée depuis, cela témoigne simplement du fait qu'elle ne laisse plus aucun survivant...



HORMAGAUNTS

L'Hormagaunt est une évolution hautement spécialisée du Termagant, très répandue au sein des flottes-ruches qui sont capables d'aligner des millions de ces combattants. Un Hormagaunt dispose de quatre pinces acérées conçues pour pénétrer facilement la chair comme le métal. Ses pattes postérieures, très musclées, lui permettent de s'élancer sur sa proie en une série de bonds prodigieux.

L'Hormagaunt est d'une ténacité extraordinaire et poursuivra sa cible sans coup fêrir, ignorant la fatigue et les blessures tant qu'il ne l'aura pas rattrapée et massacrée de ses pinces semblables à des faux. Lorsqu'il a abattu sa proie, l'Hormagaunt s'en repaît rapidement, arrachant à sa carcasse de gros morceaux de chair de sa gueule hérissée de crocs. Pareils festins sont rapidement engloutis, car le métabolisme de l'Hormagaunt le pousse à sans cesse chercher de nouvelles victimes.

La charge de milliers d'Hormagaunts précède souvent le gros d'une attaque tyranide. Des vagues de ces créatures véloces se jettent sur les lignes ennemies en une avalanche de dents et de griffes. Les Hormagaunts disposent d'instincts de chasse très poussés et n'ont besoin que d'instructions limitées de la part de l'Esprit de la Ruche. Une fois que l'assaut commence, ils sont livrés à eux-mêmes. Il arrive que l'Esprit de la Ruche prenne brièvement contact avec leur conscience rudimentaire pour les diriger vers un ennemi plus éloigné mais stratégiquement plus importants, encore que cela reste rare. Les Hormagaunts sont sacrificiables, et l'Esprit de la Ruche les utilise comme tels.



Les Hormagaunts sont souvent largués sur les planètes proies par le biais de spores mycétiques. Peu importe que la plupart soient détruits par les défenses orbitales, car il suffit souvent qu'une seule spore atteigne la surface du monde pour que les Hormagaunts qui en émergent posent toutes sortes de problèmes aux défenseurs. Dès qu'ils ont atterri, ils s'éparpillent dans les environs, traquant et attaquant les formes de vie indigènes.

En outre, à la différence des autres créatures tyranides, les Hormagaunts sont capables de se reproduire de manière autonome, et pondent des centaines d'œufs dans le sol d'une planète avant que leur brève vie ne touche à son terme. Sitôt qu'une vague de ces créatures a été éliminée, un nouvel essaim a atteint sa maturité et se tient prêt à poursuivre les ravages de la génération précédente. Lorsque le gros de la flotte-ruche arrive, les défenseurs sont déjà pris au dépourvu, forcés de se retrancher derrière les murs de leurs forteresses alors qu'une mer vivante d'Hormagaunts se déchaîne à la surface de leur planète.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+

Type d'Unité : Infanterie.

Armes & Biomorphes : Chitine, griffes tranchantes.

Règles Spéciales : Comportement Instinctif – Dévorer, Course, Mouvement à Couvert.

Bond : Les puissantes jambes des Hormagaunts les propulsent vers leur ennemi à grands sauts.

Lorsqu'une unité d'Hormagaunts *sprinte*, elle jette trois dés et conserve le résultat le plus haut pour déterminer sa distance de *sprint*.

LA FLOTTE-RUCHE HYDRA

Les vrilles de la flotte-ruche Hydra commencent à peine de sortir de leur longue hibernation. Ce sont les eldars noirs de la cabale du Croc Empoisonné qui rencontreront les premiers la flotte-ruche, encore assoupie à l'extrémité du bras oriental de la galaxie. Au lieu de profiter du sommeil de la flotte-ruche pour la détruire, les eldars noirs abordèrent le plus grand des vaisseaux-ruches pour ramener de nouveaux spécimens aux Tourmenteurs de la cabale. Mais ils n'étaient pas préparés à la rapidité avec laquelle les vaisseaux se réveillèrent. Tous les pirates présents dans les bio-vaisseaux furent rapidement massacrés par une nuée de créatures engendrées pour les protéger. Le reste de la flotte eldar noir tenta de s'échapper, mais pour chaque vaisseau-drone abattu, deux autres apparaissaient. Prematurément tirée de son long sommeil, la flotte-ruche Hydra progresse à présent à grande vitesse dans la galaxie afin d'assouvir sa faim dévorante.

TERMAGANTS

Les Termagants sont rapides, agiles et rusés. Ils comptent parmi les plus chétives des créatures de l'Esprit de la Ruche : mesurant à peine plus de deux mètres de long, ils ont été originellement conçus pour parcourir les artères des biovaisseaux afin de lutter contre les intrus. Lors des invasions planétaires, ils accompagnent les Guerriers Tyranides, courant à leurs pieds sur leurs quatre pattes tout en libérant un torrent de feu des armes antipersonnel, souvent des écorcheurs, qu'ils serrent dans les griffes de leurs membres antérieurs.

Il existe entre les Termagants et les Guerriers Tyranides une affinité étrange qui va au-delà de l'influence unificatrice de l'Esprit de la Ruche. Les Termagants se jettent sur tout ennemi qui menace leurs grands cousins pour le noyer sous un tapis de carapaces et de griffes. Personne ne sait s'il s'agit d'un réflexe conditionné ou de quelque chose de plus profond, mais vue l'importance des Guerriers tyranides pour la coordination d'un essaim, cette tactique reste très efficace.

Un Termagant n'a pas la force ni la férocité d'un Hormagaunt, si bien qu'il pourrait à première vue passer pour un ennemi assez peu dangereux. Mais là où le tempérament agressif de l'Hormagaunt permet de lui tendre assez facilement des pièges, la ruse du Termagant est tempérée par un instinct de préservation poussé, qui lui permettra souvent de flairer une embuscade et de l'éviter pour prendre l'ennemi par surprise. Un assaut combiné d'Hormagaunts et de Termagants est donc un mélange mortel : l'ennemi ne peut pas se permettre d'ignorer l'une ou l'autre des espèces, mais aura le plus grand mal à mettre sur pied des défenses qui le protégeront des deux. Les Hormagaunts sont capables de submerger de leurs nombres les plus solides murailles, tandis que les Termagants chercheront la moindre faille pour s'y faufiler. Bien entendu, il arrive qu'un assaut tyranide implique des légions de Termagants jetées sur l'ennemi dans le seul but de l'obliger à épuiser ses réserves de munitions, et cette tactique est loin d'être exceptionnelle, car c'est là un des rôles du Termagant. Dans pareils cas, l'Esprit de la Ruche se contente de réprimer l'instinct de survie des créatures et les envoie mourir par milliers jusqu'à ce que l'ennemi tombe à court de munitions et que la victoire soit assurée.

L'esprit d'un Termagant est rusé mais limité, et il peut devenir confus s'il est déconnecté de l'Esprit de la Ruche. Dans ces occasions, l'instinct de préservation de la bête prend le dessus et elle abandonne le combat pour chercher un abri. C'est aussi pour cette raison qu'une armée qui vient de repousser un assaut tyranide doit progresser avec prudence. Chaque cave, chaque bâtiment, chaque bosquet peut abriter un nid de Termagants qui se défendront avec une férocité inouïe si leur cachette est découverte.



Fusil à Pointes : Le fusil à pointes est un tube osseux gainé de muscles contenant une rangée de pointes évoquant des harpons. Celles-ci peuvent être projetées à une grande distance tout en gardant assez de force pour percer la chair de l'ennemi. Les victimes qui ne sont pas tuées sur le coup meurent d'hémorragie si les pointes barbelées ne sont pas retirées soigneusement.

Portée	Force	PA	Type
18 ps	3	-	Assaut 1

Constrictor : Le constrictor est une créature composite qui projette une toile de fibres gluantes qui se resserrent autour de leur victime. La toile durcit rapidement à l'air libre et se comprime si sa proie se débat. Il faut du temps et de la force pour briser l'une de ces toiles, et les ennemis qui ne meurent pas suffoqués par la pression sont immobilisés et laissés à la merci des essais tyranides.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	2*	-	Assaut 1, Pilonnage

*Les touches causées par un constrictor à une figurine n'étant pas un véhicule effectuent leur jet pour blesser contre la Force non modifiée de leur cible plutôt que contre son Endurance.

Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Guetter, Mouvement à Couvert.

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

Type d'Unité : Infanterie.

Armes & Biomorphes : Chitine, écorcheur, griffes et crocs.

GENESTEALERS

Les flottes-ruches tyranides contiennent de nombreuses créatures terrifiantes, mais il en est une qui a su se tailler une place de choix dans les légendes de centaines de mondes. C'est une bête qui rôde dans les ombres, le messenger griffu de la mort. On l'appelle le Genestealer, et c'est un des fléaux de cette galaxie.

Le Genestealer est la plus féroce de toutes les espèces tyranides, car il a été conçu pour faire office de guerrier de choc des flottes-ruches. Prédateur rapide et puissant, doté de griffes à même de percer le plus résistant des blindages, sa large tête bulbeuse abrite un cerveau vif aux grandes capacités d'adaptation. Les Genestealers sont non seulement très intelligents, mais ils sont doués d'une forme de télépathie qui leur permet d'agir indépendamment des directives de l'Esprit de la Ruche. Cette indépendance, combinée à leur farouche volonté de survivre, fait d'eux la plus importante des menaces tyranides qui pèsent sur la galaxie. Les Genestealers détruisent par la ruse ce que la force brute ne saurait abattre. Plus d'un bastion est tombé parce qu'une poignée de Genestealers ont escaladé ses murs à la faveur de la nuit. Pire encore, l'instinct de survie des Genestealers les pousse sans cesse en avant des flottes-ruches. Lorsqu'un monde est attaqué, les opportunités ne manquent pas pour un Genestealer souhaitant éviter la destruction ; vue la quantité de navettes allant et venant, l'une de ces créatures peut se cacher dans une soute et y demeurer invisible jusqu'à ce qu'elle atteigne une nouvelle planète.

La venue d'un seul Genestealer sur un monde peut condamner à mort sa population entière. En effet, les Genestealers se reproduisent indépendamment de l'Esprit de la Ruche en inoculant leur patrimoine génétique à d'autres formes de vie. Une fois infectée, la victime est entièrement soumise à la télépathie du monstre. Les attributs de ce dernier seront partiellement transmis aux enfants de sa victime, qui engendrera ainsi des hybrides difformes eux aussi soumis à la volonté du Genestealer. Ces difformités finissent par se stabiliser et par créer une génération de Genestealers conservant certaines des caractéristiques de sa proie. Par conséquent, les Genestealers qui ont infesté l'Imperium arborent souvent des parodies de mains humaines, leurs ongles grotesques trahissant leurs origines extraterrestres. Plus une infestation genestealer s'est enfoncée dans la galaxie, plus les spécimens qu'on y rencontre diffèrent de leurs ancêtres des flottes-ruches. Ceci explique aussi sans doute les divergences de comportement qu'on peut rencontrer d'un essaim à l'autre. La plupart hantent les égouts et les cavernes situés sous les villes, se nourrissant de la population tels des monstres venus d'un autre âge. Mais des rumeurs font état de mondes entièrement tombés sous la coupe de clans genestealers et de leur progéniture, laquelle a pris le pouvoir et a installé comme chefs les Genestealers Alpha, les plus forts et les plus dangereux représentants de l'espèce. Ces histoires peuvent sembler fantaisistes, mais vu l'adaptabilité et la détermination du Genestealer, il serait sans doute sage de n'exclure aucune possibilité.

Personne ne connaît avec certitude l'étendue de l'infestation Genestealer. Pour chaque essaim découvert et éliminé, une dizaine d'autres prospèrent en échappant à toute détection. Lorsqu'une flotte-ruche entre dans un système infesté, l'Esprit de la Ruche exerce sa domination sur le Genestealer Alpha et son clan. Les défenses planétaires sont plongées dans la confusion alors que des Genestealers émergent de leurs cachettes, submergeant les forces militaires et laissant le monde vulnérable à la ruée des tyranides.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	5+
Genestealer Alpha	7	0	5	5	3	7	4	10	4+

Type d'Unité : Infanterie.

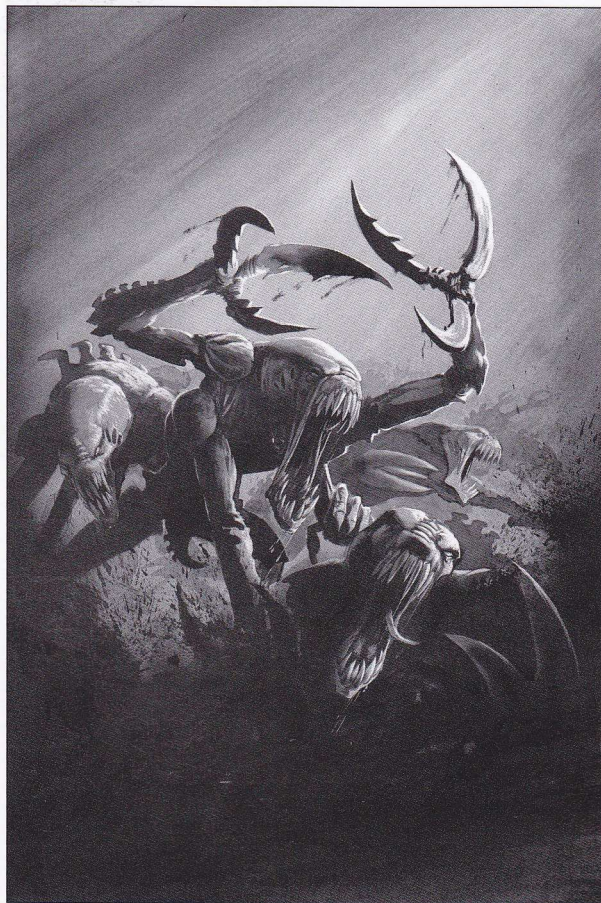
Armes et Biomorphes : Pincés broyeuses, chitine renforcée (Genestealers uniquement), carapace renforcée (Genestealer Alpha uniquement).

Règles Spéciales : Course, Infiltrateurs, Mouvement à Couvert, Psyker (Genestealer Alpha uniquement).

Lien Télépathique : Les capacités télépathiques des Genestealers leur permettent d'agir indépendamment de la volonté de l'Esprit de la Ruche.

Les Genestealers ne sont pas sujets à la règle de *Comportement Instinctif*.

Pouvoirs Psychiques (Genestealer Alpha uniquement) : Aura de Désespoir, Regard Hypnotique.



LICTORS

Le Lictor est une évolution spécialisée du Guerrier Tyranide, adaptée au rôle d'éclaireur des flottes-ruches. Les Lictors forment l'avant-garde de l'essaim ; ils cherchent constamment des poches de résistance à éliminer et des formes de vie indigènes à absorber. Capable de se mouvoir rapidement et silencieusement dans n'importe quel type de terrain, camouflé par les propriétés uniques de sa carapace qui le rendent pratiquement invisible à l'œil nu, le Lictor peut rester caché pendant des jours.

L'instinct d'agressivité des Lictors n'est que peu développé, car ils ont été engendrés avant tout pour chercher et localiser des proies. Ce sont des chasseurs opportunistes, qui préfèrent rôder dans les ombres et éviter toute confrontation directe où ils risqueraient de ne pas avoir l'avantage. Un Lictor élimine le plus souvent ses proies lorsqu'elles sont isolées de leurs camarades, restant parfois caché pendant des jours avant de reprendre ses déprédations. Les Lictors n'en demeurent pas moins brutalement efficaces et disposent d'un bio-arsenal conséquent incluant des pinces semblables à celles d'une mante religieuse, des serres capables de percer l'acier, des crochets barbelés et des tentacules sensitifs. Ceux-ci sont terminés par des pointes osseuses à même de traverser le crâne d'un ennemi avec la même facilité que ses yeux et ses orbites. Ils sont employés pour trépaner sa victime, afin que le Lictor puisse dévorer son cerveau et absorber ses souvenirs. Ainsi, un ennemi mort s'avère être une mine de renseignements plus précieuse qu'un ennemi vivant, car il trahira involontairement ses camarades en révélant des faiblesses prêtes à être exploitées.

Mais si terrifiant que soit le Lictor en termes de puissance physique, son objectif est bien plus sinistre que le simple massacre. Les Lictors émettent en effet des phéromones qui attirent les autres tyranides. Plus importante est la concentration de proies, plus forte est la réponse et plus irrésistible l'appel. Tuer un Lictor n'est donc pas une garantie de sécurité, car la simple présence de la créature a le plus souvent suffi à renseigner la flotte-ruche sur la localisation de ses proies. Le temps leur est alors compté...



Crochets: Les crochets sont des dards barbelés projetés par un puissant spasme musculaire. Ils sont reliés à la cage thoracique du Lictor par de solides filaments, le tout lui permettant d'escalader des surfaces verticales en faisant office de grappin ou de capturer et d'attirer à lui sa proie.

Une figurine dotée de crochets frappe toujours selon son Initiative lorsqu'elle charge un ennemi à couvert. De plus, les crochets peuvent faire feu durant la phase de Tir, avec le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
6 ps	6	-	Assaut 2, Perforant

Règles Spéciales: Comportement Instinctif - Guetter, Course, Désengagement, Mouvement à Couvert, Discrétion.

Phéromones: Les Lictors exsudent une puissante signature hormonale lorsqu'ils traquent leurs proies, afin d'appeler tous les tyranides à des kilomètres à la ronde.

Si un ou plusieurs Lictors se trouvent sur la table de jeu au début de la phase de Mouvement, le joueur tyranide ajoute +1 à ses jets de réserves, et ses unités se déployant par *frappe en profondeur* et placées dans un rayon de 6ps autour d'un Lictor ne dévient pas. Cette capacité ne fonctionne pas pour un Lictor arrivé des *réserves* lors de ce tour.

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

Type d'Unité: Infanterie.

Armes et Biomorphes: Chitine renforcée, pinces broyeuses, griffes tranchantes.

Mimétisme: La peau d'un Lictor est le meilleur camouflage de l'univers, car elle change constamment de couleur pour se fondre parfaitement dans son environnement. Ceux qui survivent à une attaque de Lictor assurent souvent que l'ennemi est apparu du néant.

Les Lictors commencent toujours la partie en *réserve*, même lors des missions qui n'utilisent pas cette règle. Lorsqu'ils deviennent disponibles, les Lictors sont placés n'importe où sur la table, à plus d'1 ps de toute figurine ennemie. Un Lictor ne peut pas se déplacer ou lancer d'assaut lors du tour où il arrive, mais il peut tirer (ou *sprinter*) normalement.

GARGOUILLES

Les Gargouilles forment la première vague de tyranides aperçue au début d'une bataille. Leur principal rôle est de semer la terreur et la confusion parmi les lignes ennemies afin de plonger les proies dans le désarroi et de les laisser désorganisées au moment où le reste de l'essaim va frapper. Ainsi, une attaque tyranide est souvent précédée par le battement de milliers de paires d'ailes membraneuses alors que des vols de Gargouilles fondent sur l'adversaire, noircissant le ciel de leurs multitudes et crachant la mort de leurs écorcheurs.

Physiquement, les Gargouilles ressemblent aux Termagants dont elles sont une évolution, avec un corps compact mais agile recouvert d'un exosquelette léger. Elles font preuve de la même ruse animale, et cherchent toujours à prendre un ennemi à contre-pied lorsque la situation le permet. Leur capacité à voler leur donne un avantage conséquent contre la plupart des adversaires, qui doivent pour l'essentiel user de leur technologie pour vaincre la gravité. Les Gargouilles se sont taillé une réputation terrifiante, qui de fait dépasse leur réelle dangerosité. Dès que des Gargouilles sont aperçues, leurs proies scrutent sans cesse le ciel car elles savent que la moindre ombre au sol peut être un vol de Gargouilles prêt à piquer.

Ceux qui ont affronté des Gargouilles savent toutefois que ce sont des créatures timorées qui préfèrent éviter le corps à corps en faveur du combat à distance. En effet, les ailes de cuir

d'une Gargouille sont très vulnérables lors d'une mêlée, alors que la bête est conçue pour tuer ses proies à bonne distance, en évitant ainsi tout risque de contre-attaque. Mais lorsque les instincts naturels des Gargouilles sont étouffés, elles se battent avec la férocité d'un animal acculé et plongent dans une frénésie sanguinaire qui compense largement leur apparente fragilité. Les Gargouilles sont également capables de cracher un venin hautement corrosif, qu'elles dirigent le plus souvent sur les yeux de leur cible afin de l'aveugler avant de l'attaquer avec leurs serres et leur aiguillon barbelé, jusqu'à ce que l'ennemi - ou elles-mêmes - périsse, ou que l'Esprit de la Ruche laisse leurs instincts reprendre le contrôle.

L'anatomie des Gargouilles leur permet - et ceci est sans doute volontaire - de se faufiler par la moindre ouverture. Les troupes se défendant contre une attaque de ces créatures doivent donc guetter la moindre faille dans leurs fortifications, qu'il s'agisse d'une meurtrière, d'une fissure, d'un conduit d'aération ou autre, de crainte que des Gargouilles ne s'y introduisent. Une fois entrées, les Gargouilles attaqueront aveuglément les occupants en essayant de reprendre leur vol. Certes, les Gargouilles n'ont pas la force physique des organismes tyranides plus massifs, mais être piégé avec une Gargouille dans un espace réduit est souvent une expérience fatale.

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

Type d'Unité : Infanterie autoportée.

Armes et Biomorphes : Chitine, écorcheur, griffes et crocs, ailes.

Venin Aveuglant : Contre des figurines n'étant pas des véhicules, tout jet pour toucher de 6 obtenu par une Gargouille au corps à corps blesse automatiquement sa cible - aucun jet pour blesser n'est nécessaire.

Règle Spéciale : Comportement Instinctif - Guetter.



HARRIDANS

Les Harridans sont des créatures monstrueuses semblables aux dragons et aux vouivres des légendes antiques. Ce sont les plus gros des tyranides ailés et ils hantent les cieux des mondes-proies sur leurs immenses ailes membraneuses. S'ils n'ont pas la rapidité d'un aéronef d'attaque, seul un sot les prendrait pour une cible facile. Un Harridan est capable de couper un bombardier en deux d'un seul coup de ses immenses serres. Sa résistance est encore plus impressionnante car il peut voler sans interruption pendant des périodes illimitées sans jamais avoir à se poser. Les Harridans agissent comme des "vaisseaux mères" pour les essaims de Gargouilles et leur ventre grouille littéralement de ces créatures. Lorsque le Harridan atteint sa destination, les Gargouilles retirent leurs griffes de sa carapace et étendent leurs propres ailes pour se laisser tomber sur les positions ennemies en un vol noir.

HARPIES

Les Harpies apparaissent lors des premiers stades d'une attaque tyrannique, œuvrant de concert avec les Gargouilles pour chasser leurs proies de leurs abris. Mais si les deux espèces partagent le même but, elles sont physiquement très différentes. Là où la Gargouille ressemble à un Termagant ailé, la Harpie s'apparente davantage au Trygon ; son corps long et sinueux s'élargit au niveau du thorax, d'où poussent deux grandes ailes, et se termine par une formidable tête couverte d'une épaisse carapace. Le corps de la Harpie est creux, ce qui lui permet d'utiliser au mieux des courants thermiques au cours de son vol. Comparée aux créatures tyranniques d'une taille similaire, elle est donc relativement fragile, mais son agilité contrebalance efficacement cette faiblesse. La Harpie est capable de pirouetter et de zigzaguer dans le ciel avec une rapidité et une précision dont même le plus perfectionné des chasseurs ne peut que rêver.

À l'instar des plus gros organismes tyranniques, la Harpie est en mesure de manier toute une variété d'armes biologiques, en fonction des besoins tactiques de sa flotte-ruche. Outre plusieurs paires de griffes effilées, les kystes qui parsèment son ventre peuvent libérer des grappes de spores-mines sur la surface d'un monde, et ses membres antérieurs ont fusionné pour tenir des armes imposantes, le plus souvent des canons étrangleurs ou des canons venin. Des spécimens encore plus étranges ont été rencontrés en avant-garde de la flotte-ruche Jormungandr, mais les témoignages des survivants de ces rencontres sont rares et contradictoires.

La Harpie a tendance à éviter les assauts prolongés et préfère libérer des tirs en piqué sur l'ennemi. Cela ne l'empêche toutefois pas de se lancer dans des mêlées sanglantes avec les troupes au sol, mais uniquement lorsqu'elle dispose de tous les avantages possibles. Du coup, ses proies préférées sont le plus souvent celles qui ne lui opposeront qu'une résistance symbolique, les antigrav étant un mets de choix pour ces monstres puisqu'ils ne sont pas assez rapides pour lui échapper, ni assez armés pour représenter une menace à portée courte.

Lorsque la Harpie plonge pour attaquer, elle émet un hurlement strident si puissant qu'il est considéré comme une arme à part entière. Il suscite chez les formes de vie inférieures, telles que les orks et les humains, des douleurs atroces, tandis qu'il peut s'avérer fatal pour des organismes aux sens mieux développés, comme les elders ou les Space Marines. Les survivants de ces assauts sont souvent désorientés et constituent des proies faciles pour l'arsenal de la Harpie ou les vols de Gargouilles qui rôdent dans son sillage.



Bombardement de Spores Mines : Une fois par bataille, la Harpie peut libérer une grappe de Spores Mines au cours de son déplacement, pendant la phase de Mouvement. Le joueur tyrannique désigne n'importe quelle figurine ennemie survolée par la Harpie lors de la phase de Mouvement et effectue un jet de déviation comme si la Harpie avait tiré un barrage sur ce point, avec le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
N/A	4	4	Assaut 1D3, Grande Explosion*

**Si, une fois la position finale du premier gabarit déterminée, aucune figurine ennemie ne se trouve dans un rayon de 6 ps autour de son trou central, ne résolvez pas l'attaque mais posez à la place 1D3 Spores Mines en contact les unes avec les autres au point où le trou central aurait atterri. À partir de là, elles suivent toutes les règles des Spores Mines détaillées dans la règle Bombes Vivantes, page 48.*

Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Guetter.

Cri : Le hurlement aigu de la Harpie est si puissant qu'il peut percer les tympans de ses cibles.

Lorsqu'une Harpie charge au corps à corps, elle compte comme étant équipée de grenades offensives. De plus, toute unité n'étant pas un véhicule chargée par une Harpie voit sa valeur d'Initiative divisée par deux (arrondie à l'entier supérieur) pour le restant de cette phase d'Assaut.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Harpie	3	3	5	5	4	5	2	10	4+
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-

Type d'Unité : Créature Monstrueuse.

Armes et Biomorphes : Carapace renforcée, canons étrangleurs jumelés, crache-dards, griffes tranchantes, ailes.

ZOANTHROPES



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Zoanthrope	3	4	4	4	2	3	1	10	5+

Type d'Unité : Infanterie.

Armes et Biomorphes : Chitine renforcée, griffes et crocs.

Règles Spéciales : Créature Synapse, Psyker, L'Ombre dans le Warp.

Champ Warp : Les Zoanthropes émettent en permanence une barrière de force qui les protège des coups et des projectiles. Ce bouclier psychique est invisible à l'œil nu mais scintille légèrement lorsqu'il arrête des tirs.

Le champ Warp confère au Zoanthrope une sauvegarde invulnérable de 3+.

Pouvoirs Psychiques : Éclair Warp, Lance Warp.



Les Zoanthropes comptent parmi les plus étranges des créatures des flottes-ruches. Ce sont des psykers puissants, dont l'énorme tête bouffie repose sur un corps atrophié qui semble trop faible pour la porter. Et c'est bel et bien le cas, car le cou de la créature est trop frêle pour supporter son crâne hypertrophié ; en fait le Zoanthrope est physiquement si chétif qu'il est obligé d'user de ses capacités mentales pour compenser ses limitations. Il se déplace par lévitation, et glisse sur le champ de bataille sur un coussin d'énergie psychique scintillante. Ce pouvoir pousserait le meilleur psyker humain dans ses derniers retranchements, mais il s'agit d'un simple réflexe pour le Zoanthrope.

Les Zoanthropes n'ont été créés que pour canaliser le potentiel psychique de l'Esprit de la Ruche et leur corps est entièrement voué à cette fonction. Une simple pensée peut déclencher cette énergie d'une myriade de façons différentes. Par l'activation de divers neurones, le Zoanthrope est capable de créer un bouclier d'énergie Warp impénétrable, ou de projeter un éclair de force assez puissant pour traverser l'adamantium. Un essaim de ces bêtes regroupe assez de puissance mystique pour abattre un titan.

“ Ils arrivent ! Je les sens gratter dans ma tête.
Gratter, crier, hurler... Tellement nombreux. Tant de
voix. Ils viennent pour nous, pour notre chair,
pour notre corps et pour notre âme ! ”

Malgré leur maîtrise instinctive de ces capacités surnaturelles, manipuler l'énergie du Warp n'est jamais sans danger, et il n'est pas rare qu'un Zoanthrope subisse de graves traumatismes en essayant de déclencher ses pouvoirs, car il est sujet à des retours d'énergie si intenses qu'il est incapable de les contrôler. Cet afflux de puissance détruit ses neurones et ses synapses, et la créature n'a que le temps de pousser un hurlement déchirant avant de s'effondrer comme une marionnette dont on a coupé les fils.

Les Zoanthropes se soucient peu de ce qui se passe autour d'eux, hormis dans leur environnement immédiat. La première priorité d'un Zoanthrope est sa survie, qu'il assure en éliminant toute menace à portée au moyen d'éclairs d'énergie Warp incandescente. Si nécessaire, l'Esprit de la Ruche peut utiliser le Zoanthrope pour élargir la portée de son contrôle, se servant des vastes capacités cérébrales de la créature pour relayer ses ordres aux bêtes inférieures de l'essaim. Dans ce cas, le Zoanthrope est réduit à une sorte de canal psychique sophistiqué. Tout cela n'implique pas que le Zoanthrope n'a aucun sens de la tactique ou de la stratégie ; cependant, il doit consacrer tant d'énergie et de concentration à l'utilisation de ses pouvoirs psychiques qu'il n'a finalement pas l'occasion de prendre du recul sur les événements. Il vaut sans doute mieux se contenter d'imaginer ce qu'un Zoanthrope - ou, pire, tout un essaim de ces créatures - serait capable de faire s'il avait l'occasion de rassembler toute son énergie pour la diriger dans un but précis, car la réalité prendrait alors des allures de véritable cauchemar...

VENOMTHROPES

Le Venomthrope est une créature malingre dont le corps noueux et les membres tentaculaires dégoulinent de poisons extraterrestres. Son épaisse carapace dissimule un réseau de vessies emplies de gaz qui lui permettent de flotter au-dessus du champ de bataille, en usant de ses tentacules pour s'orienter vers de nouvelles proies à paralyser.

Outre le fait de permettre au Venomthrope de planer, ces vessies constituent aussi son principal mode d'attaque. Elles émettent en effet des nuages de spores qui ressemblent à des vapeurs d'un jaune maladif, lesquels abritent des germes voraces hostiles à toute vie non tyranide. Une brève exposition à ce gaz cause des nausées et des spasmes musculaires incontrôlables, laissant l'ennemi à la merci du Venomthrope et des autres tyranides à proximité. Si la proie a le malheur d'être au contact de ce gaz pendant ne serait-ce qu'une minute, les germes s'insinueront dans son corps. Se reproduisant à une vitesse ahurissante, ils se répandront dans le système de leur hôte et disloqueront ses tissus. Leur victime finira par se noyer dans les restes liquides de ses propres organes. Alors que le malheureux s'effondre, le Venomthrope s'approche du cadavre pour se saisir de ses morceaux de choix avec ses tentacules et les engloutir.

Les tentacules d'un Venomthrope sont couverts d'une multitude de toxines, si puissantes que le simple contact d'un Venomthrope est synonyme de mort. Les victimes qui ne succombent pas sont empêtrées par les appendices du monstre, et suffoquent dans son étreinte empoisonnée.

Si les Venomthropes ne bénéficient pas d'un lien privilégié avec l'Esprit de la Ruche, leurs puissants instincts de chasse en font d'excellents éclaireurs pour les essaims tyranides. L'ennemi se voit alors confronté à un choix cornélien : diriger une partie importante de ses ressources contre les Venomthropes ou les ignorer pour se concentrer sur le reste de la horde. Seul un mauvais commandant choisirait cette deuxième option. Laissés à leurs desseins, les Venomthropes empoisonnent le sol de la planète comme son atmosphère, et ne laissent au final qu'un monde toxique tout juste bon à être dévoré par la flotte-ruche.



Nuages de Spores : Les Venomthropes émettent des nuées de spores si denses qu'elles obscurcissent la vue de l'ennemi.

L'essaim de Venomthropes et toute unité amie dans un rayon de 6 ps autour de lui disposent d'une sauvegarde de couvert de 5+. De plus, ces unités comptent comme étant équipées de grenades défensives et toute unité n'étant pas un véhicule chargeant une de ces unités doit effectuer un test de terrain dangereux pour représenter les effets toxiques des spores. Si les Venomthropes sont tués, ces effets cessent immédiatement de s'appliquer.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Venomthrope	3	4	4	4	2	3	2	6	5+

Type d'Unité : Infanterie.

Armes et Biomorphes : Chitine renforcée, bio-knout, miasmes toxiques.

Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Dévorer.

Toucher Toxique : Le corps entier du Venomthrope est couvert de toxines, mais ses tentacules sont enduits du plus violent des poisons tyranides, capables de gangrener la peau et d'arracher la chair des os au moindre toucher.

Les attaques au corps à corps d'un Venomthrope sont empoisonnées (2+).

LES REINES NORNES

Certains des vaisseaux-ruches tyranides abritent d'immenses salles hautes de plusieurs centaines de mètres. Ces salles sont occupées par des créatures si vastes que leur masse palpitante emplit la quasi-totalité de la pièce. Ces bêtes sont les reines-nornes, les génitrices de l'Esprit de la Ruche. Les Reines Nornes sont d'immenses usines biologiques dont la seule fonction est d'engendrer des organismes tyranides. Elles sont capables d'assimiler de la biomasse et de la manipuler d'une infinité de façons afin de toujours adapter leurs "enfants" à leurs conquêtes. Le moindre des organismes d'une flotte-ruche, la moindre espèce et la moindre variante doit son existence aux Reines Nornes.

CARNIFEX

Le Carnifex est l'une des plus dangereuses créatures des flottes-ruches. C'est une forteresse de chitine, de muscles et d'os, sa force et sa taille lui permettent de manier les armes les plus destructrices de l'arsenal tyranide. Cette machine de destruction vivante est uniquement conçue pour les assauts frontaux, l'abordage de vaisseaux spatiaux et les batailles rangées, où sa masse incroyable lui permet de renverser les obstacles pour broyer ses adversaires.

L'Imperium rencontra des Carnifex pour la première fois au cours des batailles qui précédèrent l'invasion de Macragge par la flotte-ruche Behemoth. Alors que les vaisseaux humains luttèrent contre les Krakens tyranides, les Carnifex étaient en première ligne de chaque abordage, éventrant les défenseurs de leurs pinces et incinérant l'équipage de leurs rafales de bio-plasma. Ces créatures furent rapidement baptisées "Tueurs Hurlants" en raison du terrible sifflement qui accompagnait leurs décharges de plasma. Bien d'autres formes de Carnifex ont été découvertes depuis, certaines encore plus terrifiantes, mais le Tueur Hurlant n'en est pas moins resté dans les légendes impériales.

Si les Carnifex n'ont pas la rapidité des autres créatures de l'essaim, ils compensent cette lacune par leur force brute. La

charge d'un Carnifex commence lentement, ses muscles extraterrestres peinant tout d'abord à propulser sa carcasse jusqu'à ce qu'il atteigne une rapidité foudroyante. Les pas du Carnifex font trembler le sol alors qu'il prend de la vitesse, martelant une marche funèbre sourde. Lorsque la bête a atteint sa pleine vitesse et qu'elle piétine tout sur son passage, seul le mur d'une forteresse ou un char super-lourd peut survivre à l'impact et stopper sa charge. Et encore, cela ne suffit pas toujours, comme le prouvent les quelques archives ayant survécu à la chute des forteresses polaires de Macragge. La meilleure façon de survivre à la charge d'un Carnifex est de ne pas rester sur son chemin !

Par chance pour les autres races, le Carnifex n'est pas dénué de faiblesses. De même que son corps a besoin d'élan, son esprit fonctionne à l'identique. Sa conscience de soi est fort peu développée, son intellect encore moins, et sans la supervision constante de l'Esprit de la Ruche, il se livre à des carnages irréflectifs qui, s'ils sont terrifiants à contempler, peuvent être exploités par un bon tacticien. Hélas, le répit que peut tirer une armée de la stupidité de la créature est toujours de courte durée, car un Carnifex, même lancé à l'aveuglette, provoque des dommages irréversibles à tout ce qu'il rencontre.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Carnifex	3	3	9	6	4	1	4	7	3+

Type d'Unité : Créature Monstrueuse.

Armes et Biomorphes : Exosquelette renforcé, griffes tranchantes (deux paires).

Épines à Fragmentation : La carapace de certains Carnifex est couverte de grappes d'épines explosives ou autres bio-armes à portée courte capable de faire feu lors de la charge du monstre pour forcer l'ennemi à se jeter à couvert.

Un Carnifex doté d'épines à fragmentation compte comme étant équipé de grenades offensives, comme décrit dans le livre de règles.

Bio-plasma : Certains Carnifex peuvent générer une sphère de bio-plasma et la libérer sous la forme d'une décharge d'énergie incandescente. Ce processus est souvent accompagné d'un hurlement perçant qui est généralement la dernière chose qu'entendent les proies du Carnifex.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	7	2	Assaut 1, Explosion

Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Dévorer, Sans Peur.

Bélier Vivant : L'élan de la charge d'un Carnifex est inexorable, et malheur à qui reste sur sa trajectoire !

Un Carnifex gagne un bonus de +2 en Initiative lors du tour où il lance un assaut.



GARDIENS DES RUCHES

Lors des derniers stades d'une invasion tyranide, d'étranges constructions extraterrestres apparaissent à la surface du monde infesté. D'énormes cheminées à spores jaillissent du sol malmené pour cracher leurs poisons dans les airs, et des tours capillaires poussent pour transmettre la soupe biologique constituée par la biomasse digérée aux vaisseaux-ruches. Ces structures sont nécessaires à l'accomplissement des objectifs des tyranides, mais elles ne disposent pas de défenses qui leur sont propres. C'est pourquoi l'Esprit de la Ruche a créé une bête vouée à leur protection : le Gardien des Ruches.

Même au sein d'un essaim tyranide, le Gardien des Ruches sort du lot tant son rôle est spécialisé. Il s'agit essentiellement d'une créature-arme, dont le corps massif et quadrupède lui accorde une stabilité exceptionnelle lorsqu'il fait feu avec l'énorme canon empaleur soudé à ses bras. En se campant fermement sur ses pattes, le Gardien peut contenir le recul prodigieux du canon empaleur, ce qui lui permet de conserver une cadence de tir stable et une grande précision.

Bien qu'elles ne soient pas aussi développées que celles des créatures synapses, les Gardiens des Ruches jouissent de capacités télépathiques qui leur permettent de "voir" par les yeux d'autres organismes tyranides, ce qui leur donne accès à une foule d'informations de visée et tactiques qui risqueraient de submerger le plus avancé des cogitateurs. De plus, le Gardien des Ruches jouit d'un lien étroit avec les munitions de

son arme. Par le biais d'une série de stimuli complexes, il peut ordonner à ces "bêtes-écharde" de changer de trajectoire en cours de vol, afin de se diriger vers leur cible avec une précision surnaturelle. La combinaison de ces deux caractéristiques signifie qu'un Gardien des Ruches n'a pas besoin de voir sa cible pour lui tirer dessus.

Mais les capacités mentales du Gardien des Ruches ne sont pas sans prix. L'énergie qu'il emploie à leur utilisation est prise sur ses fonctions motrices. Ainsi, lorsqu'il n'est pas directement dirigé par l'Esprit de la Ruche, le Gardien se contente de rester immobile et d'attendre qu'une proie passe à portée. Ce n'est que lorsque les tyranides rencontrent un ennemi alignant de nombreux véhicules que l'Esprit de la Ruche prendra le contrôle de ces monstres pour les envoyer vers les lignes de front. Si leur instinct peut être perçu comme une faiblesse, il ne fait que renforcer le rôle initial du Gardien. À quoi servirait une sentinelle si elle se jetait sur l'ennemi au lieu de demeurer à son poste ?

Le Gardien des Ruches bénéficie d'un cycle d'incubation extrêmement court, et il peut demeurer à l'état de larve prête à éclore pour une période indéfinie. Ceci permet à l'Esprit de la Ruche de ne pas gaspiller sa précieuse biomasse sur des créatures statiques tant qu'il n'en a pas besoin, mais d'en engendrer rapidement dès que sa progression est menacée, afin d'opposer aux contre-attaques des salves meurtrières.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien des Ruches	4	4	5	6	2	2	2	7	4+

Type d'Unité : Infanterie.

Armes et Biomorphes : Carapace renforcée, griffes et crocs.

Canon Empaleur : Le canon empaleur est une imposante bio-arme projetant des pointes osseuses hautes comme un homme à une vitesse telle qu'elles peuvent traverser le blindage d'un tank aussi facilement que l'armure d'un fantassin. À la base de chacune de ces épines réside un petit organisme tyranide appelé bête-écharde, un parasite qui se nourrit aux vaisseaux sanguins présents à la base du projectile. La bête-écharde use de ses membranes pour diriger la pointe vers sa cible. Elle ne dispose toutefois que de quelques secondes pour ce faire, car ses entrailles sont arrachées à son corps lorsque l'arme fait feu.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	8	4	Assaut 2*

*Le canon empaleur peut tirer sur n'importe quelle cible à portée, qu'elle soit en ligne de vue ou non. La cible ne peut bénéficier des effets d'un couvert que si elle se trouve dedans ou à son contact (à condition que le couvert au contact duquel elle se trouve soit situé entre le Gardien des Ruches et elle). Les véhicules sont toujours touchés sur la valeur de blindage qui fait face au Gardien des Ruches.

Règle Spéciale : Comportement Instinctif - Guetter.



BIOVORES

Le Biovore est une créature trapue et bouffie, ce qui ne la rend pas inoffensive pour autant. Son ventre abrite des amas de spores mines, des bombes biologiques qui projettent de l'acide, du poison et des écailles de chitine sur l'ennemi. Le Biovore lance les spores mines par le biais d'un appendice dorsal tubulaire et d'un violent spasme musculaire. Lorsque la spore mine est dans les airs, une vessie située à l'intérieur de sa carapace se gonfle de gaz, ce qui lui permet de retomber vers sa cible en flottant. Même si le tir rate, le danger n'est pas écarté, car une spore mine est dotée d'instincts rudimentaires et de tentacules sensitifs qui lui permettent de détecter les cibles potentielles et de se diriger vers elles.

La relative rareté des Biovores au sein des nuées tyranides laisse penser que l'Esprit de la Ruche préfère gagner ses batailles au corps à corps, mais la vérité est plus subtile. L'Esprit de la Ruche est pragmatique: tant que les batailles pouvaient être gagnées en combat rapproché avec des organismes simples, les tyranides n'avaient pas besoin d'attaquer à longue portée. Mais alors que les flottes-ruches s'enfonçaient dans la galaxie, leurs victoires étaient de plus en plus difficiles car l'ennemi s'attachait à détruire les nuées à longue distance. Il ne fallut pas longtemps pour que l'Esprit de la Ruche s'aperçoive qu'il avait besoin d'un organisme pouvant effectuer des tirs de contre-batterie, d'où la création du Biovore. Cette créature est non seulement une arme redoutable dans l'arsenal des tyranides, mais aussi la preuve vivante de leur adaptabilité.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Biovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-

Type d'Unité: Infanterie.

Armes et Biomorphes (Biovore):
Carapace renforcée, griffes et crocs.

Lanceur de Spores Mines:

Portée	Force	PA	Type
48ps	4	4	Assaut 1, Barrage, Grande Explosion*

** Si, une fois que la position finale du premier gabarit de la salve de barrage a été déterminée, il ne se trouve aucune figurine dans un rayon de 6ps autour du trou central, ne résolvez pas l'attaque mais disposez à la place un nombre de Spores Mines égal au nombre de Biovores de l'unité, en contact les unes avec les autres, à l'endroit où se trouve le centre du gabarit. Ces Spores Mines suivent ensuite la règle Bombe Vivante ci-dessous.*

Règle Spéciale (Biovore):
Comportement Instinctif – Guetter.

Règle Spéciale (Spore Mine)

Bombe Vivante: Chaque figurine de Spore Mine est traitée comme une unité individuelle. Les Spores Mines sont ignorées en ce qui concerne les objectifs des missions. Elles ne sont pas sujettes à la règle *Comportement Instinctif*, elles ne peuvent pas se jeter à terre (volontairement ou non), *sprinter* ou battre en retraite. Au début de la phase de Mouvement du joueur Tyranide, chaque Spore Mine se déplace d'1D6ps dans une direction aléatoire (le joueur la choisit s'il obtient un "hit" sur le dé de dispersion).

Si une Spore Mine perd un PV, touche une figurine ennemie, un terrain infranchissable ou termine son mouvement dans un rayon de 2ps autour d'une unité ennemie, elle explose immédiatement. Centrez le grand gabarit d'explosion sur la Spore Mine et résolvez les touches avec une Force de 4, PA4. Une Spore Mine qui sort de la table ou qui touche une unité amie est retirée du jeu.

AMAS DE SPORES MINES

Les Spores Mines ne sont pas lancées que par les Biovores, car des amas de ces bombes biologiques sont souvent projetés depuis des bio-vaisseaux en orbite. On rapporte le cas de Spores Mines qui ont flotté pendant des mois, voire des années en attendant d'atteindre une cible.

Déploiement Orbital: Les Amas de Spores Mines sont toujours déployés ainsi: une fois que les deux camps ont choisi leur zone de déploiement mais avant le placement des unités, tous les Amas de Spores Mines effectuent une *frappe en profondeur*. Si au moins une Spore Mine dévie hors de la table ou sur un terrain infranchissable, tout l'Amas est détruit, comme pour un résultat 1-2 dans le tableau des incidents de *frappe en profondeur*. Les Spores Mines sont ensuite traitées individuellement, comme expliqué dans la règle *Bombe Vivante*.

PYROVORES

Le Pyrovore est une créature étrange qui se résume à un amas de sacs digestifs doté de pattes. Sa gueule dégouline d'acides corrosifs assez puissants pour réduire la chair, les os et les armures à l'état d'un mucus épais que les autres tyranides n'ont plus qu'à absorber. Cependant, l'arme la plus dangereuse du Pyrovore se trouve sur son dos. Lorsqu'il affronte un adversaire, le Pyrovore projette par cette arme symbiote un jet de flammes. Le grondement sourd qui accompagne le tir est inimitable, et c'est bien souvent la dernière chose qu'entendent ses victimes avant de finir incinérées vivantes.

Le principal rôle des Pyrovores consiste à pré-digérer la biomasse. On les voit souvent arpenter un champ de bataille jonché de cadavres pour dévorer les morts et les mourants, leurs nombreuses panses et estomacs leur permettant de transformer les chairs ingérées en gaz inflammables. Les fluides acides qui parcourent le corps d'un Pyrovore sont si puissants qu'ils lui permettent d'ingurgiter de la pierre et du métal, et donc de subvenir aux besoins minéraux de la flotteruche. Tant qu'il n'est pas dérangé, un Pyrovore peut continuer son festin pendant des heures ou même des jours, ne s'arrêtant que pour attaquer les créatures qui s'approchent trop près.

Un Pyrovore possède un cerveau minuscule. D'ailleurs, l'arme symbiote qui pousse sur son dos jouit sûrement d'une intelligence supérieure. Au contraire de la plupart des organismes tyranides, dont l'esprit ne fait qu'un avec celui de leur arme symbiote, le Pyrovore et son crache-flammes opèrent indépendamment. Le Pyrovore n'est poussé que par le besoin de se nourrir tandis que sa bio-arme tire de façon instinctive quand elle détecte la présence de créatures autres que des tyranides. Ce n'est que lorsque l'Esprit de la Ruche asservit la volonté de ces deux entités que le Pyrovore agit de façon concertée. Toutefois, un tel contrôle n'est que rarement nécessaire, car ceux qui survivent au crache-flammes finissent généralement dévorés par le monstre qui le transporte. Que le Pyrovore se repaisse d'une proie vivante ou de ses restes calcinés importe peu...

Comme beaucoup d'adversaires l'ont appris dans la douleur, il vaut mieux engager un Pyrovore à longue portée. S'il est blessé, un liquide bilieux et âcre - les sucs digestifs acides de la bête - suinte de ses plaies et asperge les ennemis à proximité. Pire encore, si le Pyrovore est tué par un coup particulièrement violent, il y a un risque non négligeable pour que ses estomacs soient déchirés et que les gaz qu'ils renferment explosent. Cette détonation effroyable ne laisse aux alentours que des corps carbonisés et une odeur infecte.



Crache-flammes: Cette bio-arme crache une langue de flammes qui s'engouffre dans les moindres recoins pour incinérer sa cible.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1*

*Un Pyrovore peut tirer avec son crache-flammes même s'il est sujet au Comportement Instinctif - Dévorer.

Salive Acide: La gueule garnie de crocs d'un Pyrovore suinte constamment d'une salive acide qui dissout même le métal et la céramite.

Les Attaques au corps à corps d'un Pyrovore ignorent les Sauvegardes d'Armure.

Règles Spéciales: Comportement Instinctif - Dévorer.

Volatil: Un tir ou un coup trop destructeur a des risques de faire exploser les sacs digestifs contenant le liquide inflammable servant de munitions au crache-flammes.

Si un Pyrovore subit une *mort instantanée*, lancez 1D6. Sur 4+, les gaz dans le ventre du Pyrovore prennent feu et provoquent une déflagration. Toutes les figurines situées à 1D6ps du Pyrovore subissent une touche de Force 3, PA-.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pyrovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+

Type d'Unité: Infanterie.

Armes et Biomorphes: Carapace renforcée, griffes et crocs, sang acide.

TRYGON

Le Trygon est une créature ophidienne si colossale qu'il surplombe même les énormes Carnifex. C'est un monstre entièrement recouvert d'une épaisse carapace dont les plaques osseuses frottent entre elles lorsqu'il se déplace. Ceci crée une charge bio-statique qui court le long de son corps et se concentre autour de ses appendices antérieurs. En soufflant un crachat ionisé par ses événements, le Trygon peut libérer cette énergie sous la forme d'une décharge électrique à haut voltage.

Les griffes d'un Trygon sont des armes redoutables au corps à corps qui lui permettent également de creuser à travers pratiquement n'importe quel matériau. Lorsqu'un Trygon détecte la présence d'un ennemi en surface, il jaillit du sol dans une pluie de gravats et se jette sur les chars et les soldats à proximité. De telles attaques sont difficiles à détecter et donc à prévenir. Sur beaucoup de mondes à l'activité sismique importante, la présence d'un Trygon est d'autant plus imperceptible. Seuls des tirs concentrés d'armes lourdes peuvent espérer abattre ces monstres, car leur carapace est assez résistante pour essuyer les tirs d'armes légères.

Les Trygons creusent des réseaux de galeries très étendus que d'autres tyranides peuvent utiliser pour surgir derrière les lignes ennemies tandis que la bataille fait rage au-dessus. L'apparition d'un Trygon est souvent le signe avant-coureur de l'arrivée d'autres tyranides, dont les hordes ne tardent jamais à emprunter la galerie qu'il vient de creuser.



TRYGON PRIME

Comme beaucoup d'organismes tyranides, les Trygons varient grandement d'un individu à l'autre. Une des races les plus redoutables est le Trygon Prime. Celui-ci dispose de mâchoires allongées et d'épines électrostatiques qui sortent le long de son corps afin de mieux diriger le courant électrique généré par ses mouvements. Les Trygons Primes libèrent de véritables arcs électriques qui ne laissent derrière eux que des amas de cadavres calcinés. De plus, ils jouissent d'un lien synaptique très fort avec l'Esprit de la Ruche qui les aide à diriger leurs petits congénères.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Trygon	5	3	6	6	6	4	6	8	3+
Trygon Prime	5	3	6	6	6	4	6	10	3+

Type d'Unité : Créature Monstrueuse.

Armes et Biomorphes : Exosquelette renforcé, griffes tranchantes (deux paires).

Décharge Bioélectrique : Lorsqu'un Trygon se déplace, il génère un champ électrique redoutable.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	5	5	Assaut 6

Épines Électrostatiques (Trygon Prime uniquement) : Ces appendices incurvés améliorent l'efficacité de la décharge bioélectrique du Trygon.

Un Trygon Prime utilise le profil suivant quand il se sert de sa décharge bioélectrique :

Portée	Force	PA	Type
18 ps	5	5	Assaut 12

Règles Spéciales : Frappe en Profondeur, Sans Peur, Course, Comportement Instinctif – Dévorer (Trygon uniquement), Créature Synapse (Trygon Prime uniquement), L'Ombre dans le Warp (Trygon Prime uniquement).

Assaut Souterrain : Si un Trygon (ou un Trygon Prime) se déploie par *frappe en profondeur* et dévie sur un terrain infranchissable ou une figurine (amie ou ennemie), réduisez la distance de déviation du minimum requis pour éviter cet obstacle.

Une fois que le Trygon (ou le Trygon Prime) est apparu, indiquez son point d'arrivée en plaçant un pion sous son socle. Toutes les unités d'infanterie tyranides (sauf celles qui ont des ailes) qui arrivent des réserves aux tours suivants peuvent tenter d'utiliser ce tunnel au lieu d'arriver normalement. Placez l'unité de façon à ce que toutes ses figurines soient dans un rayon de 6 ps autour du pion et en cohérence. Les figurines qui ne peuvent pas être placées à cause de figurines ennemies dans un rayon d'1 ps ou d'un terrain infranchissable sont retirées comme pertes. L'unité ne peut pas se déplacer ou charger le tour où elle arrive, mais peut *sprinter* ou tirer normalement. Une seule unité peut sortir de chaque tunnel à chaque tour.

MAWLOC

Les Mawlocs sont d'immenses créatures vermiformes. Ce sont les éclaireurs des nuées tyranides. Ils s'enterrent loin sous la surface pour passer sous les défenses de l'ennemi. Une fois qu'ils les ont franchies, ils surgissent dans une pluie de pierres et de terre pour dévaster les lignes de ravitaillement, les postes de commandement et les batteries d'artillerie, et disparaissent de nouveau dans le sol quand des renforts sont envoyés pour les intercepter. Des secousses sismiques signalent l'arrivée imminente d'un Mawloc, si bien qu'être en garnison sur un monde à l'activité sismique intense est une expérience ô combien éprouvante quand on fait face aux tyranides.

Physiquement, le Mawloc est un organisme simple parfaitement adapté à son rôle. Ses six membres sont courtauds et manquent de l'allonge nécessaire pour être réellement efficaces en combat, mais ils sont très puissants et permettent au Mawloc de creuser rapidement ses galeries. Cependant, ce monstre est loin d'être inoffensif. Son énorme gueule garnie de crocs s'ouvre sur un œsophage grand comme une caverne. La plupart de ses victimes sont avalées tout rond et finissent digérées lentement et douloureusement pendant plusieurs jours. Les proies trop grosses pour être englouties sont aplaties à grands coups de la queue musculeuse de la bête avant d'être dévorées à leur tour.

En dépit de son poids, le Mawloc est incroyablement agile. Il peut esquiver les tirs avec une fluidité d'autant plus insoupçonnable que c'est une créature totalement aveugle : elle s'oriente uniquement grâce à des organes sensitifs complexes situés le long de ses flancs.

Ces derniers sont si développés qu'ils peuvent détecter les changements de pression et les vibrations tandis que le Mawloc progresse à travers la roche ou dans l'eau, afin que celui-ci ait une conscience exacte de l'environnement qui l'entoure à des centaines de mètres à la ronde. Ce sont ces capteurs qui permettent au Mawloc de traquer sa proie depuis les profondeurs. La plus petite vibration au niveau du sol est inmanquablement détectée et interprétée par le Mawloc, ce qui lui permet de s'attaquer aux proies les plus vulnérables avec une précision et une rapidité effrayantes. Plus le son sera régulier, plus un Mawloc aura de facilité à débusquer l'ennemi en utilisant cette source sonore comme point de repère. Même le battement affolé d'un cœur peut servir de balise orientant la progression d'un Mawloc : ironiquement, c'est la propre peur de la victime qui indique sa présence et la fait courir à sa perte.



Terreur des Profondeurs : Si un Mawloc effectue une *frappe en profondeur* sur un point occupé par une autre figurine, ne faites pas de jet dans le tableau des incidents de *frappe en profondeur* et suivez la règle suivante :

Placez le grand gabarit d'explosion avec son centre là où arrive le Mawloc. Toute unité sous le gabarit subit un nombre de touches de F6, PA2 égal au nombre de figurines recouvertes entièrement ou partiellement. Les véhicules sont touchés sur leur blindage arrière. S'il reste des survivants de l'unité sous le gabarit, déplacez-les de la distance minimale possible pour qu'il n'y ait plus de figurine sous le gabarit, que l'unité soit en cohérence et qu'elle ne termine pas dans un terrain infranchissable. Les unités qui étaient *engagées* au corps à corps avant l'arrivée du Mawloc doivent rester en contact si possible, mais les autres figurines ne peuvent pas approcher à moins d'1 ps d'un ennemi. Les véhicules, y compris ceux qui sont *immobilisés*, ne changent pas d'orientation. Toute figurine qui ne peut pas être déplacée est détruite. Une fois les pertes retirées, remplacez le gabarit par le Mawloc.

Fouisseur : À n'importe quel moment de sa phase de mouvement, un Mawloc peut s'enfuir, à condition qu'il ne soit pas *engagé* au corps à corps. Dans ce cas, retirez-le de la table et mettez-le de côté. Il revient automatiquement en *frappe en profondeur* lors de sa phase de mouvement suivante. Un Mawloc ne peut pas effectuer une *frappe en profondeur* et s'enfuir au cours du même tour.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mawloc	3	0	6	6	6	4	3	8	3+

Type d'Unité : Créature Monstrueuse.

Armes et Biomorphes : Exosquelette renforcé, griffes et crocs.

Règles Spéciales : Frappe en Profondeur, Sans Peur, Comportement Instinctif - Dévorer, Désengagement.

TERVIGON

Le Tervigon est un monstre énorme dont le ventre bouffi est protégé par une épaisse carapace. Il se déplace sur trois paires de pattes, mais il peut se dresser sur ses membres postérieurs afin de se servir de ses membres antérieurs comme armes. Un Tervigon ne doit pas non plus être sous-estimé à longue portée, car sa carapace est dotée de dizaines de crache-dards qui peuvent atteindre l'ennemi à une distance considérable.

En dépit de cela, la plus grande menace que fait peser un Tervigon se trouve dans son ventre. Ces créatures sont en effet des incubateurs vivants qui abritent en leur sein des dizaines de Termagants, plongés dans un état proche de l'hibernation. Le Tervigon peut réveiller ses enfants à volonté. Ainsi, un ennemi tentant d'engager un Tervigon se retrouvera confronté à des nuées de Termagants sortant de son ventre. Le seul moyen de mettre un terme à cette marée de créatures est de parvenir à concentrer sa puissance de feu sur le Tervigon lui-même, car s'il est tué, la décharge d'énergie synaptique libérée tuera sa progéniture.

Lorsqu'une flotte-ruche voyage dans l'espace, les Tervigons ne dorment pas comme les autres créatures tyranides, et arpentent les boyaux des bio-vaisseaux. S'ils détectent un intrus, ils libèrent alors des myriades de Termagants enragés qui ralentissent l'ennemi le temps que des créatures synapses plus puissantes puissent être éveillées. Une fois ces renforts arrivés, l'adversaire est rapidement exterminé.



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

Type d'Unité : Créature Monstrueuse.

Armes et Biomorphes : Exosquelette renforcé, crache-dards, griffes et crocs.

Règles Spéciales : Créature Synapse, Psyker, L'Ombre dans le Warp.

Éclosion de Termagants : Un Tervigon peut générer des Termagants lors de la phase de Mouvement Tyranide avant de se déplacer, même s'il est engagé. Dans ce cas, lancez 3D6. Placez une nouvelle unité de Termagants dont le nombre de figurines est égal au résultat, de façon à ce qu'aucune d'entre elles ne se trouve à plus de 6 ps du Tervigon, dans un terrain infranchissable ou à moins d'1 ps d'une figurine ennemie. Les figurines qui ne peuvent pas être placées à cause de ces raisons ou parce que vous n'avez pas assez de figurines disponibles sont détruites. L'unité ainsi créée peut se déplacer, tirer et charger normalement. Elle est identique à un essaim de Termagants choisi dans la section Troupes de la liste d'armée, et compte comme telle pour les règles spéciales du scénario. Ces figurines n'ont pas de biomorphes et sont armées d'écorcheurs.

Si vous obtenez un double lors de la détermination de la taille de l'unité, Le Tervigon a épuisé temporairement son stock de Termagants. L'unité est créée normalement mais le Tervigon ne peut plus tenter d'en générer d'autres jusqu'à la fin de la partie.

Géniteur : Toutes les unités de Termagants, qu'elles aient été ou non créées par le Tervigon, qui se trouvent dans un rayon de 6 ps autour de celui-ci, peuvent utiliser son Cd pour tous les tests qu'elles sont appelées à effectuer. Elles gagnent également les bénéfices des sacs à toxines et des glandes d'adrénaline du Tervigon s'il en possède. Enfin, toutes les unités de Termagants dans un rayon de 6 ps autour du Tervigon gagnent la règle spéciale contre-attaque.

Si un Tervigon est tué, tous les essaims de Termagants, qu'ils aient été ou non créés par le Tervigon, qui se trouvent dans un rayon de 6 ps, subissent immédiatement 3D6 touches de F3, PA-.

Pouvoir Psychique : Domination.

“Imaginer que les tyranides sont des bêtes décérébrées est une grave erreur. Lorsque vous les combattez, vous affrontez non seulement ceux qui se trouvent face à vous sur le champ de bataille, mais aussi les milliers d'autres qui cherchent à vous encercler et à s'en prendre à vos lignes de ravitaillement. Ces extraterrestres ont prouvé qu'ils sont capables d'établir des stratégies poussées, et qu'ils posent une menace plus sérieuse que de simples animaux.”

- Marneus Calgar

TYRANNOFEX

Rien ne saurait mettre en doute le fait que le Tyrannofex n'existe que pour semer la destruction, car il est taillé pour résister aux rigueurs d'un champ de bataille. Sa carapace de chitine de plusieurs dizaines de centimètres d'épaisseur est soutenue par trois paires de pattes grosses comme des troncs d'arbres. C'est un organisme équivalent aux chars les plus lourds des autres espèces de la galaxie.

Un Tyrannofex possède une carapace si épaisse et une résistance telle qu'il peut rivaliser avec les plus puissantes machines de guerre. Ses crache-dards situés au niveau des plaques de chitine de son dos lui assurent une défense antipersonnel très efficace. De plus, son abdomen abrite plusieurs chambres d'incubation pleines de petits organismes agressifs qu'il peut lâcher sur les ennemis qui s'approchent trop près. Son arme principale est un énorme canon qui jaillit de son thorax. Il s'agit de la bio-arme la plus destructrice de l'arsenal des tyranides en dehors de celles des bio-titans. Sa nature exacte varie d'un Tyrannofex à l'autre, mais il s'agit toujours du pinacle de la biotechnologie des tyranides, tout aussi efficace qu'elle est étrange.

Étant donnée sa taille proprement pantagruélique, le Tyrannofex est un monstre plutôt lent qui risque d'être pris de vitesse s'il est engagé à bout portant (à condition que l'ennemi ait auparavant eu le courage de braver sa formidable puissance de feu). Néanmoins, une telle faiblesse n'est pas passée inaperçue auprès de l'Esprit de la Ruche. Si un Tyrannofex se sent menacé, il émet des phéromones qui attirent les autres tyranides, ce qui lui évite d'avoir à affronter des ennemis au corps à corps sans le soutien d'organismes plus adaptés à cet aspect du combat. Une fois l'ennemi piétiné par le Tyrannofex, coupé en rondelles par les griffes d'une nuée d'Hormagaunts ou écorché vif par les tirs de Termagants, l'immense créature peut se consacrer de nouveau à sa tâche principale : massacrer l'ennemi à longue portée à l'aide de son arsenal terrifiant.



Fluides Acides: Cette arme emmagasine des quantités prodigieuses de fluides digestifs caustiques capables de dévorer les matières vivantes en un clin d'œil. Elle tire une langue d'acide sur ses victimes, qui fait fondre leur armure avant de les réduire en un tas de chair liquéfiée.

Portée	Force	PA	Type
Souffle*	6	4	Assaut 1

* Pour faire tirer cette arme, placez le gabarit de souffle avec sa pointe dans un rayon de 12ps de l'arme, et son extrémité arrondie plus éloignée de l'arme que sa pointe. Les fluides acides suivent ensuite les règles normales des armes à souffle.

Ruche d'Écorcheurs: C'est une colonie de larves similaires à celles qu'on peut trouver dans les écorcheurs des Termagants. Les créatures aux bouches garnies de crocs qui vivent dans les sacs d'incubation de la ruche d'écorcheurs pondent des milliers d'œufs qui se développent à une vitesse incroyable. D'ailleurs, ces larves doivent être expulsées à intervalles réguliers pour éviter que le Tyrannofex ne finisse par exploser sous l'effet de leur croissance anarchique.

Portée	Force	PA	Type
12ps	4	5	Assaut 20

Règles Spéciales: Comportement Instinctif - Guetter, Sans Peur.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tyrannofex	3	3	6	6	6	1	3	8	2+

Type d'Unité: Créature Monstrueuse.

Armes et Biomorphes: Carapace blindée, crache-dards, nuée thoracique (avec électro-blattes), griffes et crocs.

Canon Briseur: Chaque fois que cette arme fait feu, elle tire une rafale de deux projectiles de la taille d'un boulet de canon. Le premier est un parasite bouffi qui explose à l'impact et recouvre la cible d'une substance huileuse. Le second ressemble à une cosse dont le cœur est constitué d'une matière quasiment indestructible. Lorsqu'elle atteint sa cible, la substance qui l'imprègne dissout la coque du projectile et le métal en un millionième de seconde, ce qui suscite une implosion capable de disloquer un véhicule blindé.

Portée	Force	PA	Type
48ps	10	4	Assaut 2

SPORES MYCÉTIQUES

Les premières heures d'une invasion tyranide voient généralement le lancement de plusieurs vagues de Spores Mycétiques. Ces organismes à la carapace ablative sont lâchés par milliers dans l'atmosphère d'un monde par les bio-vaisseaux en orbite. Ils sont créés pour supporter la chaleur due aux frottements de l'air lors d'un lancement orbital et pour protéger l'essaim qu'ils transportent lors de l'atterrissage. Les vagues de Spores Mycétiques sont souvent confondues avec des pluies d'étoiles filantes par les populations civiles, mais les troupes expérimentées savent distinguer les traînées caractéristiques qu'elles laissent quand elles pénètrent dans l'atmosphère. Lors de leur phase d'approche, elles modifient leur forme pour ralentir leur descente. Ce sont des organismes qui meurent peu de temps après leur atterrissage. Ils contiennent chacun un essaim de bêtes d'assaut, généralement des Hormagaunts ou des Genestealers, qui se lancent immédiatement à la recherche d'une proie.

Alors que les tyranides s'enfoncent dans la galaxie, l'Esprit de la Ruche devient de plus en plus habile dans l'utilisation de ses Spores Mycétiques. La chitine des races récentes est dotée d'antennes, qui sont détruites lors de l'insertion orbitale, mais pas avant que la Spore Mycétique n'ait pu repérer grâce à elles les phéromones laissées par les Lictors. Ainsi, elle peut débarquer son essaim avec précision. Un autre type est composé de deux couches. La première se désintègre à l'impact, laissant apparaître une puissante arme symbiote.



Ces améliorations permettent aux Spores Mycétiques de jouer un rôle crucial lors d'un assaut planétaire. L'Esprit de la Ruche peut prestement renforcer des zones contestées ou protéger des éléments cruciaux jusqu'au dernier instant. Peu de défenses sont à même de résister à une vague de Spores Mycétiques, et on ne compte plus le nombre de bastions détruits par un Carnifex ou un essaim d'autres créatures amené au sol par le biais de Spores Mycétiques. Déposés aux pieds de leurs cibles, les tyranides n'ont plus qu'à se jeter sur elles.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Spore Mycétique	2	2	6	4	3	1	3	5	4+

Type d'Unité : Créature Monstrueuse.

Armes et Biomorphes : Carapace renforcée, bio-knout.

Tentacles Éventreurs : Ces tendons et ces muscles nouveaux jaillissent de la Spore Mycétique pour s'emparer de ses proies. Ils peuvent démembrer un ennemi et s'enrouler autour de leur victime pour la réduire en pulpe ou l'attirer dans la gueule béante de la Spore Mycétique.

Portée	Force	PA	Type
6ps	6	-	Assaut 6

Règles Spéciales : Frappe en Profondeur, Sans Peur.

Conscience Limitée : Une Spore Mycétique n'a qu'un rudiment d'intelligence et se contente de fouetter ce qui passe à sa portée.

Une Spore Mycétique ne suit pas la règle *Comportement Instinctif*. Au lieu de cela, elle tire automatiquement sur l'unité ennemie la plus proche à chaque phase de Tir, à moins qu'elle ne soit *engagée* au corps à corps.

Spore de Transport : Une Spore Mycétique arrive toujours en jeu par *frappe en profondeur*, même lors d'une mission qui n'utilise pas cette règle. Si, lors de sa *frappe en profondeur*, elle dévie sur un terrain infranchissable ou une autre figurine (amie ou ennemie), réduisez la distance de déviation du minimum requis pour éviter l'obstacle.

Une Spore Mycétique peut transporter une seule unité de 20 figurines d'infanterie au maximum, ou une seule *Créature Monstrueuse*. Une fois qu'elle a atterri, tous ses passagers doivent immédiatement débarquer. Placez l'unité de sorte que toutes ses figurines se trouvent à 2ps ou moins de la Spore Mycétique. Si une figurine ne peut pas être placée à cause d'un terrain infranchissable ou parce qu'elle se trouverait dans un rayon d'1ps d'une figurine ennemie, elle est détruite. Une unité qui *frappe en profondeur* par le biais d'une Spore Mycétique ne peut pas se déplacer ou charger le tour où elle arrive, mais elle peut tirer ou *sprinter* normalement.

Immobile : Une Spore Mycétique ne peut pas se déplacer après son arrivée. Elle ne peut pas se jeter à terre, volontairement ou non, ni *consolider* ou effectuer une *percée* après un combat.

NUÉES DE VORACES

Une nuée de Voraces forme un tapis de petits organismes qui se tortillent comme des vers. Ils ressemblent à des serpents dotés de gueules garnies de crocs effilés et protégés par une carapace. Ils sont poussés par une faim insatiable, sont totalement décérébrés, et périssent rapidement s'ils ne restent pas en contact avec l'Esprit de la Ruche. Mais, tant qu'ils sont sous son contrôle, ils représentent une grave menace.



À partir de l'instant où les tyranides se lancent dans un assaut planétaire, des milliards d'organismes chargés d'ingérer la flore et la faune sont lâchés. Les plus nombreux d'entre eux sont les Voraces. Ils recouvrent littéralement le sol, leur nombre augmentant sans cesse tandis qu'ils dévorent tout sur leur passage. Les nuées de Voraces suivent le sillage des hordes de tyranides, se repaissant des morts et des blessés des deux camps. Ce sont des créatures tenaces et hargneuses capables de vaincre par le nombre un adversaire bien plus imposant. Une fois qu'un Vorace a mordu sa proie, il ne relâchera pas son étreinte tant qu'il n'aura pas été tué ou qu'un gros morceau de chair sanguinolente n'aura pas été arraché.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nuée de Voraces	2	2	3	3	3	2	4	5	6+
Nuée de Locustes	2	2	3	3	3	2	4	5	6+

Type d'Unité : Infanterie

(Les nuées de Locustes sont de l'Infanterie Autoportée).

Armes et Biomorphes : Chitine, griffes et crocs, ailes (Nuées de Locustes uniquement).

Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Dévorer, Sans Peur, Nuées.

Décérébrés : Les Voraces sont des organismes très simples qui périssent rapidement s'ils ne sont pas contrôlés par l'Esprit de la Ruche.

Si une nuée de Voraces ou de Locustes se trouve à plus de 12 ps d'une Créature Synapse au début du tour et rate un test de Commandement dû la règle *Comportement Instinctif*, l'unité perd un nombre de PV égal à la marge d'échec du test sans aucune Sauvegarde possible.

Essaim Fousseur : Certaines nuées de Voraces sont capables de s'enterrer sous le sol et même de creuser rapidement des galeries. Elles n'émergent en surface que lorsqu'elles ressentent les vibrations d'une proie.

Une nuée de Voraces ayant la capacité *Essaim Fousseur* gagne la règle spéciale *frappe en profondeur*.

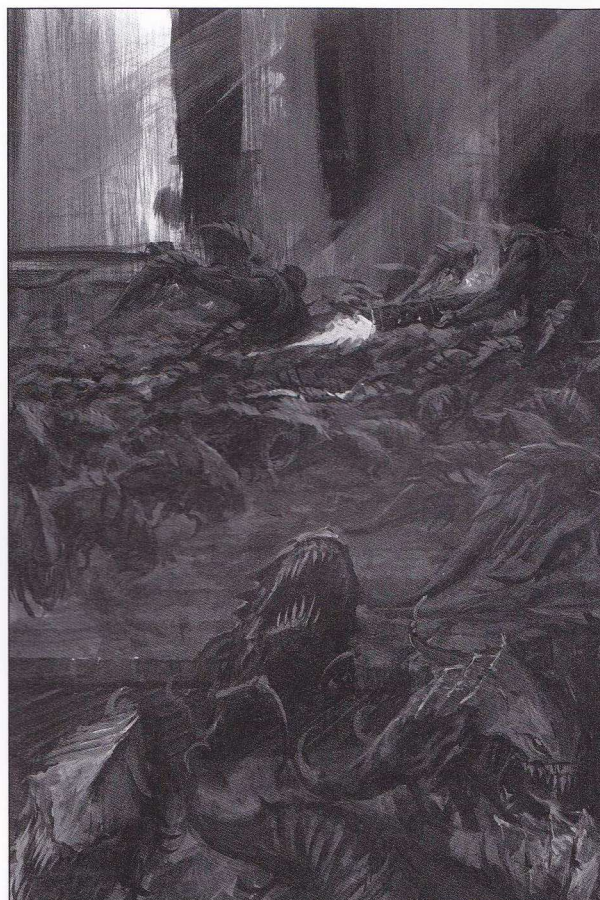
Les Voraces finissent par être réabsorbés par la flotte-ruche. Une fois gorgés de matériau organique, ils se précipitent dans des fosses de digestion où ils sont réduits à l'état d'une soupe biologique que les bio-vaisseaux utiliseront pour créer des organismes tyranides plus complexes. Au cours de la dernière phase d'une invasion planétaire, les Voraces sont le principal moyen utilisé par la flotte-ruche pour dévorer une planète. Ils parcourent le sol en consommant la moindre cellule de biomasse et la plus petite goutte d'eau pour ne laisser derrière eux qu'un paysage vide et désolé.

Nuées de Locustes

Bien que les Voraces fassent partie des organismes tyranides les plus simples, ils peuvent arborer différentes caractéristiques. Les Voraces ailés, qu'on surnomme les Locustes, sont de plus en plus fréquents. Quelle que soit leur race exacte, ces créatures sont toutes dangereuses, surtout si elles sont sous-estimées. Par exemple, les mines aériennes de Kha'rull furent finalement envahies par des Locustes alors que leurs armes antiaériennes automatisées avaient repoussé jusqu'alors tous les assauts des tyranides ailés plus imposants.

“Le scalpel est désormais inutile pour retirer cette tumeur. Apportez-moi un chalumeau.”

- L'Exarque Quailindral de Iyanden



LE MAÎTRE DES ESSAIMS

Parmi les milliards de créatures engendrées par l'Esprit de la Ruche, il en est une qui est aussi ancienne que l'ordre tyranide lui-même. Cette créature se situe au sommet de l'espèce Prince Tyranide, elle constitue l'ultime maillon par lequel se répand la volonté de l'Esprit de la Ruche. En fait, elle est au Prince Tyranide ce que le Prince Tyranide est au Termagant. C'est un monstre de cauchemar qui s'est nourri d'empires entiers et a assisté à l'extinction d'innombrables civilisations. Il est le destructeur de mondes et porte de nombreux noms : Grand Vecteur de l'Esprit de la Ruche, Héraut du Grand Carnassier ou Destructeur de l'Empire Kha'la. Pour l'Imperium de l'Humanité, la dernière civilisation en date à faire face à cet ancien prédateur, il est le Maître des Essaims et incarne à lui seul le terrible fléau qui menace toute la galaxie.

Depuis les premières guerres tyraniques, le Maître des Essaims a laissé un sillage sanglant à travers la galaxie. Il est responsable de la disparition du système Megyre entier, de l'extinction de la civilisation Brynarr et de l'engloutissement de la *Waaagh!* Gorgluk. Non seulement ces événements se sont produits sur plusieurs siècles, mais ils furent également perpétrés par des flottes-ruches différentes. Il semblerait donc que le lien existant entre le Maître des Essaims et l'Esprit de la Ruche soit si fort qu'il transcende les frontières physiques entre les différentes flottes-ruches. Si le Maître des Essaims périt sur un champ de bataille, l'Esprit de la Ruche absorbe sa conscience par l'intermédiaire du réseau synaptique. Cette créature est donc en quelque sorte immortelle et peut renaître pour retourner combattre l'ennemi, chaque incarnation plus forte que la précédente.

Cette réincarnation constante du Maître des Essaims semble être un réflexe de l'Esprit de la Ruche, provoqué lorsque sa

proie ne peut être détruite par les processus habituels d'adaptation biologique. En fait, la raison d'être de cette créature est la nécessité de prendre de vitesse tout ennemi développant de nouvelles stratégies. Le Maître des Essaims possède donc une sorte d'autonomie, plus grande que pour toute autre espèce tyranide. Il combine ses ressources propres à une expérience stratégique accumulée durant des éternités de carnages. La ruse extraterrestre du Maître des Essaims est si grande qu'à plusieurs occasions durant la Bataille pour Macragge, il est parvenu à surprendre les Ultramarines, des guerriers qui figurent pourtant parmi les meilleurs de l'humanité.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître des Essaims	9	3	6	6	5	6	4	10	3+

Type d'Unité : Créature monstrueuse.

Armes & Biomorphes : Exosquelette renforcé.

Sabres d'Os : Le Maître des Essaims manie quatre sabres indépendants. À l'intérieur de chacun d'eux s'est développée une moelle cristalline qui durcit en accédant à la surface. Ces cristaux sont d'une nature étrangère à cette galaxie, ce qui donne aux sabres une puissance destructrice phénoménale, capable de trancher l'adamantium ou même de traverser un champ de force avec une terrifiante efficacité.

Les attaques d'un sabre d'os infligent une *mort instantanée* quelle que soit l'Endurance de la victime. De plus, toute sauvegarde invulnérable réussie contre une blessure infligée par un sabre d'os doit être relancée.

Règles Spéciales : Créature Synapse, Psyker, l'Ombre dans le Warp.

Parade : Cette créature est capable de parer les attaques ennemies avec une rapidité incroyable.

Le Maître des Essaims bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+ au corps à corps.

Monstruosité Psychique : La portée synapse du Maître des Essaims est de 18ps. De plus, il peut utiliser deux pouvoirs psychiques par tour.

Guide des Essaims : Au début de la phase de tir des tyranides, le Maître des Essaims peut donner l'une des capacités suivantes à une seule unité amie située dans un rayon de 18ps : *Sens Aiguïsés*, *Ennemi Juré* ou *Charge Féroce*. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour tyranide.

Ruse Extraterrestre : Tant que le Maître des Essaims est en vie, le joueur tyranide doit ajouter +1 à ses jets de réserve. De plus, si une de ses unités entre en jeu grâce à la règle *Attaque de Flanc*, le joueur tyranide peut relancer le dé déterminant son bord de table d'arrivée.

Pouvoirs Psychiques : L'Horreur, Psyvampire, Paroxysme, Hurllement Psychique.



LE VIEUX BORGNE

Le Carnifex connu sous le nom de Vieux Borgne est une véritable machine de destruction. Lorsque la flotte-ruche Behemoth s'abattit sur le monde caverneux de Calth, le Vieux Borgne constitua le fer de lance de l'assaut. Marchant parmi les défenseurs, il éparpilla les gardes impériaux et leurs tanks comme de vulgaires insectes. Seules les armes les plus puissantes parvinrent à le ralentir et, jusqu'à ce jour, sa carapace porte encore les traces des nombreux coups qui lui ont été portés et qui, normalement, auraient dû le tuer. L'une de ces blessures résulte d'un tir de plasma qui lui brûla la moitié du crâne, entrant par un œil pour atteindre le cerveau. Ce fut ce tir héroïque qui mit un terme aux carnages de la bête, pour la toute première fois.

La légende du Vieux Borgne aurait pu se terminer ainsi, mais c'était sans compter une bande d'aventuriers qui tombèrent par hasard sur son corps inerte plusieurs décennies plus tard. Espérant tirer du cadavre quelques trophées qui auraient fait leur richesse, ils dégagèrent le corps. Même isolé de l'Esprit de la Ruche, le monstre se réveilla pour replonger aussitôt dans sa soif de carnage. Son œil unique s'ouvrit sur les infortunés qui eurent juste le temps de comprendre que la bête était encore en vie avant de périr broyés entre ses pinces.

Libéré de sa prison, le Vieux Borgne partit à travers les plaines glacées de Calth à la recherche de nouvelles proies. Comme sur la plupart des autres mondes d'Ultramar à l'époque, des essaims de Termagants et de Genestealers isolés avaient survécu à la défaite de la flotte-ruche Behemoth et s'étaient réfugiés dans les cavernes de Calth. Ces monstres furent attirés vers le Vieux Borgne, percevant en lui une créature dominante. Sur toute la surface de la planète, des convois furent attaqués, des dômes d'habitation éventrés et leur population entière massacrée.

Les appels à l'aide du gouvernement de Calth furent entendus et les Ultramarines dépêchèrent sur place le sergent Telion, vétéran des premières guerres tyraniques. Il ne fallut pas longtemps au sergent scout pour pister sa proie, mais ni les bolts et encore moins les lames de combat ne purent percer les flancs de la bête. Tous les hommes de Telion furent tués par les puissantes pinces du monstre; ne survécut que le sergent, qui réussit d'un tir chanceux à loger une balle explosive dans son orbite vide. L'énorme Carnifex rugit de douleur et ses mouvements désordonnés le firent disparaître dans une profonde crevasse. Telion y descendit par la suite pour trouver le corps, mais en vain.

Depuis, quelques rapports ont fait état de la présence d'une créature ressemblant étrangement au Vieux Borgne et plusieurs histoires relatent comment un héros ou un autre a pu mettre fin à ses ravages. À en croire ces récits, le Vieux Borgne serait donc mort une bonne douzaine de fois, même si à chaque fois, ce fut au prix d'énormes sacrifices. Nul ne connaît la destinée réelle du Vieux Borgne, certains pensent qu'il est mort depuis longtemps et que ce qui court sur son retour ne sont que des contes pour faire peur aux enfants. Des rumeurs persistent cependant à propos des créatures répondant à sa description qui auraient été aperçues sur les mondes du domaine d'Ultramar et au-delà. S'il s'agit de la même bête, personne ne peut expliquer comment elle s'est échappée de Calth, toujours est-il qu'à chaque fois, son apparition est accompagnée de terribles massacres.



Vieux Borgne

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	3	10	6	4	1	4	8	3+

Type d'Unité : Créature monstrueuse.

Armes & Biomorphes : Exosquelette renforcé, pinces broyeuses hypertrophiées, griffes tranchantes.

Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Dévorer, Sans Peur, Béliet Vivant (voir page 46).

Régénération Rapide : Le corps du Vieux Borgne se régénère sans cesse à une vitesse prodigieuse, soignant des blessures qui auraient autrement été mortelles.

En début de tour tyranide, tant que le Vieux Borgne est en vie, le joueur lance 1D6 pour chaque Point de Vie qu'il a perdu : pour chaque résultat de 5 ou 6, le Vieux Borgne récupère un Point de Vie perdu.

Fureur Berserk : Pour chaque jet pour toucher réussi par le Vieux Borgne au corps à corps, il peut immédiatement effectuer une Attaque supplémentaire contre la même unité. Ces Attaques additionnelles n'en confèrent pas d'autres si elles touchent l'ennemi !

Alpha : Toute unité amie située dans un rayon de 12 ps autour du Vieux Borgne peut choisir d'utiliser son Commandement pour tout test de moral ou de Commandement qu'elle est amenée à effectuer.

LE FLÉAU DE MALAN'TAI

La légende eldar traitant du Fléau de Malan'tai ne fait pas référence qu'à la perte d'un vaisseau-monde entier, mais aussi à la créature qui en fut la cause. Pour les eldars, les deux choses sont indissociables. Le récit parle d'une créature tyranide semblable à nulle autre, une bête qui ne se nourrissait ni de chair ni de sang, mais de l'énergie vitale de ses victimes. Les Prophètes décrivent un dévoreur d'âmes, un vampire psychique capable d'engloutir chaque étincelle de vie et chaque parcelle de conscience, ne laissant derrière lui qu'un vide insondable. Pour les eldars, une telle fin est pire que la mort.

Suite à la destruction de la flotte-ruche Naga, un bio-vaisseau tyranide agonisant lança une dernière pluie de spores mycétiques sur Malan'tai avant de succomber. Les Eldars firent tout pour détruire ces créatures qu'ils perçurent comme étant la plus grande menace qui ait jamais pesé sur leur monde, mais ils réalisèrent trop tard que le vrai danger n'était pas les Venomthropes capables d'empoisonner leurs halls de moelle, ni les Carnifex menaçant de briser leurs dômes de cristal, mais ce vampire psychique qui progressait derrière eux, dans l'ombre, afin de se repaître du cœur même du vaisseau-monde.

Le Fléau de Malan'tai fut une évolution unique de l'espèce Zoanthrope. Son énorme crâne et son corps frêle étaient parcourus par une épine dorsale de plaques osseuses. Cette structure s'étendait jusque sur le crâne et constituait une sorte de casque d'où sortait une série d'appendices crochus qui crépitaient de décharges d'énergie psychique. Cette configuration physique permettait à la bête de concentrer davantage encore ses pouvoirs psychiques et d'absorber la force vitale de toute chose autour de lui. Les eldars étant une

espèce douée d'une forte énergie mentale, ils constituaient des proies de choix pour le Fléau de Malan'tai. La légende dit d'ailleurs que les victimes pouvaient sentir leur âme aspirée hors de leur corps avant de succomber.

Les pouvoirs du Fléau de Malan'tai enflèrent au fur et à mesure qu'il se nourrissait d'énergie vitale. Une fois qu'il eut absorbé le circuit d'infinité du vaisseau-monde, la bête devint presque indestructible; elle avait le pouvoir, de par la simple force de sa volonté, d'écraser les guerriers, briser les machines de guerre et faire s'effondrer les fragiles tours de moelle. Seule une poignée d'eldars put s'enfuir de Malan'tai vivants. Du vaisseau-monde, il ne resta qu'une coquille vide et glacée dérivant à travers l'espace intersidéral, mais de la terrible créature responsable du désastre, il n'y avait plus aucune trace...

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fléau de Malan'tai	4	4	X	4	4	4	3	10	5+

Type d'Unité: Infanterie.

Armes & Biomorphes: Chitine renforcée, griffes et crocs.

Règles Spéciales: Comportement Instinctif – Dévorer, Psyker, Sans Peur, l'Ombre dans le Warp, Champ Warp (voir page 44).

Neurovore: Au début de chaque phase de tir, y compris celle de l'ennemi, chaque unité ennemie n'étant pas un véhicule et située dans un rayon de 6 ps autour du Fléau de Malan'tai doit effectuer un test de Commandement sur 3D6. Si le test est raté, l'unité perd 1 PV pour chaque point d'écart entre le résultat obtenu et son Cd, sans sauvegarde d'armure possible.

Drain de Vie: Le Fléau de Malan'tai gagne immédiatement +1 Point de Vie pour chaque blessure non sauvegardée qu'il inflige, jusqu'à un maximum de 10 PV.

Force Psychique: La Force du Fléau de Malan'tai est toujours égale à son nombre de Points de Vie. Ainsi, plus il perdra de PV, plus sa Force diminuera, et inversement.

Pouvoirs Psychiques

Cataclysme: Le Fléau de Malan'tai peut catalyser une portion de l'énergie psychique qu'il a absorbée pour générer un terrible éclair capable de réduire en cendre n'importe quoi. Il s'agit d'une attaque psychique de tir ayant le profil suivant:

Portée	Force	PA	Type
24 ps	X	1	Assaut 1, G ^{de} explosion

La Force de ce pouvoir psychique est égale au nombre de Points de Vie dont dispose la figurine au moment où il est utilisé.

Une fois que le pouvoir a été utilisé, mais **avant** que tout Point de Vie soit gagné par la figurine à cause des blessures infligées à l'ennemi grâce à la règle *Drain de Vie*, le Fléau de Malan'tai perd 1D3 Points de Vie. Aucune sauvegarde d'aucune sorte n'est possible contre ces blessures.



LA MORT BONDISSANTE

De toutes les phobies du genre humain, la peur de l'invisible et de l'inconnu est toujours la plus forte. Le peuple pieux de St Caspalen fut la proie de tels sentiments à cause d'un unique organisme tyranide, un Lictor solitaire d'une efficacité telle que nombreux furent les habitants à penser qu'un démon était venu pour les punir. Ce prédateur était capable d'échapper à toute détection et ses premières victimes n'eurent conscience de sa présence que lorsqu'elles sentirent des griffes leur transpercer le dos. D'un bout à l'autre de ce monde-missionnaire, les sentinelles disparurent mystérieusement, on ne retrouvait parfois leurs corps que plusieurs jours plus tard, le crâne ouvert et vidé. Très vite, les soldats des forces de défense de St Caspalen en arrivèrent à craindre chaque coin d'ombre et bruit étrange, et la moindre de leur patrouille se faisait dans la peur de cette bête invisible qui les pourchassait. Les soldats effrayés donnèrent un nom à ce prédateur afin de conjurer leur peur, un nom qu'ils ne prononçaient cependant qu'à voix basse. La Mort Bondissante.

Les rumeurs se répandirent rapidement à travers la population très superstitieuse, et chaque fois, les méfaits de la bête prenaient de l'ampleur. Il semble clair aujourd'hui que cette créature fut créée par la flotte-ruche Leviathan pour obtenir l'assassin ultime, mais nul n'a alors compris quelle était sa proie. Ceci ne fit qu'augmenter la peur des habitants car, après tout, elle pouvait être après chacun d'eux ! La Mort Bondissante était cependant bien loin d'être un meurtrier aveugle, car n'importe quel Lictor aurait pu remplir ce rôle. Elle fut conçue comme une arme de terreur, destinée à saper le moral de l'ennemi et abattre toute volonté de s'opposer à la ruche. Sur St Caspalen, la Mort Bondissante comprit d'instinct que l'exécution du chef spirituel de la planète, le cardinal Salem, n'aurait fait que donner naissance à un martyr, renforçant davantage la résolution des Caspalens face à la flotte-ruche qui approchait. À la place, le monstre pénétra dans la cathédrale-bunker du cardinal et élimina un à un tous ses conseillers et tous ses gardes du corps pour ne laisser en vie que leur chef, hébété et couvert du sang et des viscères des membres de son entourage. Tel un chat jouant avec une souris, la créature agit ainsi durant plus de dix jours, contournant les mesures de sécurité chaque jour plus fortes pour s'approcher à portée de griffe du cardinal avant de quitter la scène du carnage pour une raison qui échappait à tous. Savoir que l'assassin tyranide pouvait l'éliminer à chaque instant fut plus que la santé mentale du cardinal ne pouvait supporter. Sa propre paranoïa et sa folie furent plus destructrices pour le moral des forces de défense que ne l'aurait été sa mort, et alors que la terreur et la confusion se répandaient, la flotte-ruche Leviathan frappa et engloutit en un temps record cette proie rendue vulnérable par les actions de la Mort Bondissante.



Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Guetter, Sans Peur, Course, Désengagement, Phéromones (voir page 41), Mouvement à Couvert, Discrétion.

"Elle est Après Moi !" Désignez un personnage ennemi en début de partie comme victime des assauts psychologiques de la Mort Bondissante. Lancez 1D3. Tant que la Mort Bondissante est en vie, la figurine désignée voit son Commandement réduit de la valeur indiquée par le dé.

"C'était Quoi ?" Toute unité ennemie située dans un rayon de 12 ps autour de la Mort Bondissante lance 1D6 de moins (jusqu'à un minimum de 1) quand elle se déplace à travers un terrain difficile.

"Elle est où ?" Les unités ennemies souhaitant tirer sur la Mort Bondissante doivent effectuer un test préalable en suivant les règles de *Combat Nocturne* pour déterminer si elles la voient, en divisant par deux la distance obtenue.

"Où elle est passée ?" Si la Mort Bondissante termine sa phase de mouvement à plus d'1 ps de toute figurine ennemie, le joueur tyranide peut décider qu'elle se fonde dans le paysage. Dans ce cas, la figurine de la Mort Bondissante est retirée de la table et replacée en réserve. Durant la phase de mouvement suivante, elle pourra être redéployée en suivant les règles normales du *mimétisme* (voir page 41).

Frappe Fatale : Toutes les touches de crochets et au corps à corps de la Mort Bondissante ayant obtenu un jet pour blesser de 5 ou 6 sont *perforantes*.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mort Bondissante	9	3	6	4	3	7	4	10	5+

Type d'Unité : Infanterie.

Armes & Biomorphes : Chitine renforcée, pinces broyeuses, griffes tranchantes, mimétisme et crochets (voir page 41).

LE PARASITE DE MORTREX

Le monde-forteresse de Mortrex était l'une des planètes impériales les mieux défendues de tout l'Ultima Segmentum – chaque flanc de montagne et chaque mètre carré de plaine était occupé par des bunkers de classe Proteus et des bastions. Durant cinq jours et cinq nuits, ces formidables défenses parvinrent à repousser les hordes de la flotte-ruche Kraken, et on crut tout d'abord au miracle. Ce fut lors du dixième jour que les gardes impériaux se retrouvèrent soudain confrontés à une espèce tyranide inconnue jusque-là. Il s'agissait d'une créature de la taille d'un Guerrier Tyranide et munie d'ailes de chauve-souris. Sans avertissement, le monstre inconnu plongea sur les fortifications impériales, frappant les défenseurs de sa longue queue barbelée. Cet appendice était muni à son extrémité d'un dard, mais au lieu d'injecter du venin dans sa victime, celle-ci se retrouvait contaminée par des parasites, chacun de la taille d'un pouce. Certains pouvaient rester endormis dans le corps de leur hôte durant plusieurs heures, d'autres s'activaient immédiatement et le dévoraient de l'intérieur. Les vers sortaient des corps agonisants et tordus de douleur, pétrifiant d'horreur les survivants ou les plongeant dans la panique. Certains humains allèrent se réfugier à l'intérieur des bastions sans savoir qu'ils transportaient avec eux d'autres parasites qui d'une heure à l'autre pouvaient se réveiller à leur tour. Les soldats appelèrent cette créature tout simplement le Parasite, tous savaient que s'y retrouver confronté faisait courir le risque d'une mort dans des circonstances et des souffrances inimaginables.

Les gardes impériaux subirent de nombreux assauts de la part du Parasite de Mortrex et à chaque fois, celui-ci laissa derrière lui des nuées de Voraces. Bientôt, seuls les transports blindés osèrent s'aventurer en dehors des fortifications, et encore,

même les carcasses d'acier ne résistaient pas longtemps aux griffes acérées de la créature-mère et de ses innombrables rejetons. Le Parasite éventrait les blindages et les Voraces se ruaient à l'intérieur. Les passagers condamnés succombaient bien vite sous le nombre des créatures, dont les milliers de crocs cruels n'en laissaient rapidement que des os.

Il suffit de deux semaines pour que toute la planète Mortrex soit submergée par d'immenses essaims de Voraces. Le seul témoignage de cette horreur fut un message d'alerte à l'attention du reste de l'Imperium et qui ne fut capté que par miracle. Même si le Parasite de Mortrex n'a plus fait parler de lui depuis, il s'est taillé une sinistre réputation à travers tout l'Imperium. Chaque fois que la Garde Impériale se retrouve confrontée aux tyranides, les soldats gardent un œil inquiet tourné vers le ciel, craignant que le terrible monstre ne fasse à nouveau son apparition.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Parasite de Mortrex	5	3	6	4	3	6	4	10	3+

Type d'Unité : Infanterie autoportée.

Armes & Biomorphes : Exosquelette renforcé, pinces broyeuses, dard, ailes.

Règles Spéciales : Créature Synapse, Personnage Indépendant, L'Ombre dans le Warp.

Organisme Hôte : Les nuées de Voraces situées dans un rayon de 24 ps autour du Parasite de Mortrex en début de tour tyranide n'ont pas à effectuer de test de Comportement Instinctif.

Implant de Parasites : Chaque figurine retirée comme perte à cause des blessures infligées par le Parasite de Mortrex doit effectuer un test d'Endurance. Pour chaque test raté, lancez 1D6. À la fin de la phase d'assaut, placez une unité de Vorace dont le nombre de socles sera égal au total obtenu par tous les dés. Tous ces socles doivent être placés dans un rayon de 6 ps autour du Parasite de Mortrex. Tout socle ne pouvant pas être placé, à cause d'un élément de terrain infranchissable, d'ennemis à moins d'1 ps ou parce que le joueur tyranide manque de figurines, est perdu.

"Le Sergent est Bizarre..." Chaque unité d'infanterie ennemie entrant en jeu en utilisant la règle *Attaque de Flanc* peut compter dans ses rangs une figurine contaminée par les parasites Voraces. À la fin de leur phase de mouvement, une figurine de chacune de ces unités (au choix du joueur qui les contrôle) doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, cette figurine est immédiatement retirée comme perte et remplacée par une unité de Voraces comptant 1D6 socles et placée dans un rayon de 6 ps autour de la position de sa victime. Si la victime se trouvait dans un véhicule de transport, on suppose qu'elle a pu en sortir avant de succomber. Tout socle ne pouvant pas être placé, à cause d'un élément de terrain infranchissable, d'ennemis à moins d'1 ps ou parce que le joueur tyranide manque de figurines, est perdu.



GENESTEALERS D'YMGARL

Les Genestealers d'Ymgarl firent partie des premières créatures tyranides rencontrées par l'Imperium de l'Humanité. Depuis, toute tentative de les exterminer s'est soldée par une boucherie et un échec cuisant.

On sait des Genestealers qu'ils évoluent à chaque nouvelle génération, les variations et les adaptations permettant de différencier les essaims. Les Genestealers d'Ymgarl sont particuliers dans le fait qu'ils peuvent altérer leur corps en quelques secondes. Leurs doigts griffus peuvent s'allonger rapidement et fusionner pour former des lames tranchantes ou des crochets, ou se séparer et donner des tendons sinueux dont ils peuvent frapper et entourer leur victime alors que celle-ci tente de s'échapper. Lorsque leur essaim se trouve attaqué, leur carapace chitineuse s'épaissit et s'adapte pour encaisser les tirs et les coups. D'après certains rapports, ces créatures peuvent également changer de couleur, ce qui leur permet de passer inaperçues dans l'obscurité.

L'extrême adaptabilité des Genestealers d'Ymgarl a cependant un prix : ils doivent se nourrir, et en très grande quantité. Leur bouche est constituée d'une masse de tentacules. Ils s'en servent pour transpercer leur victime et la vider de son sang, seule source de nourriture pour l'essaim. Les individus qui ne peuvent se nourrir doivent entrer en léthargie et attendre que la proximité d'une proie vienne briser leur sommeil.

Les origines des Genestealers d'Ymgarl sont plutôt mystérieuses, car ils ne semblent pas avoir été engendrés par une flotte-ruche. Peut-être sont-ils les tout derniers survivants d'une flotte-ruche disparue depuis des temps immémoriaux ? Encore plus étrange, alors que l'instinct de survie des autres races de Genestealers les pousse à s'éloigner de leur flotte d'origine, ceux d'Ymgarl cherchent à rejoindre l'Esprit de la Ruche. Ils parcourent la galaxie à la recherche de mondes se trouvant sur le trajet d'une flotte-ruche en progression, puis y entrent en hibernation jusqu'à ce qu'ils soient réveillés par l'Esprit de la Ruche en approche et qu'ils se joignent à la chasse. Cependant, l'Esprit de la Ruche semble rechigner à les absorber, peut-être par peur que leur instabilité biologique n'affecte toute la flotte-ruche. Une fois qu'un monde a été ingéré, les essaims de Genestealers d'Ymgarl sont abandonnés sur place et sont obligés de replonger en hibernation. Malheureusement pour la galaxie, la nature humaine a tendance à participer à l'éparpillement de ces essaims, à cause des nombreux vaisseaux qui naviguent dans le sillage des flottes-ruches. Certains cherchent à en apprendre davantage sur la menace tyranide, d'autres ont l'espoir de découvrir des survivants, mais les plus nombreux sont des individus avides de récupérer tout ce qu'ils pourront des richesses des civilisations perdues. Tous ces inconscients quittent ces mondes morts en emportant avec eux une terrible cargaison.



Règles Spéciales : Lien Télépathique (voir page 40), Course, Mouvement à Couvert.

Hibernation : Les Genestealers d'Ymgarl peuvent décider de commencer la partie en hibernation s'il existe au moins un élément de terrain assez large pour contenir l'essaim entier (convenez clairement avec votre adversaire avant la partie des limites des différents éléments de terrain). Si vous décidez de le faire, l'essaim n'est pas déployé avec le reste de l'armée, à la place, une fois les deux camps déployés, écrivez sur une feuille de papier dans quel élément de terrain se trouve l'essaim, sans le montrer à l'adversaire. Lorsque le jet de réserve rend l'essaim disponible, les figurines doivent être déployées afin qu'elles tiennent toutes dans l'élément de décor choisi. Les figurines ne pouvant être déployées dans l'élément de terrain ou à cause d'un ennemi à moins d'1 ps sont détruites. Les Genestealers d'Ymgarl peuvent se déplacer et lancer un assaut normalement lors du tour où ils sont déployés.

Altération des Formes : Au début de chaque phase d'assaut, les Genestealers d'Ymgarl doivent choisir l'une des altérations ci-dessous. Ils bénéficient des effets jusqu'à la fin de la phase. Leur instabilité physiologique fait qu'ils ne peuvent pas choisir la même altération pendant deux tours de joueur consécutifs.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Genestealer d'Ymgarl	6	0	4	4	1	6	2	10	4+

Type d'Unité : Infanterie.

Armes & Biomorphes : Carapace renforcée, pinces broyeures.

Griffes acérées : Bonus de +1 en Force.

Bras tentaculaires : Bonus de +1 Attaque.

Carapace épaisse : Bonus de +1 en Endurance.

POUVOIRS PSYCHIQUES TYRANIDES

Cette section du Codex détaille les différents pouvoirs psychiques utilisés par les tyranides, avec les règles pour les utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000.

POUVOIRS PSYCHIQUES DE PRINCE TYRANIDE

L'Horreur: La présence psychique de l'Esprit de la Ruche irradie du Prince Tyranide, plongeant l'ennemi dans des sentiments qui lui sont si étrangers qu'il succombe souvent à la panique.

Attaque de tir psychique touchant automatiquement une seule unité ennemie située dans un rayon de 12 ps, n'étant pas un véhicule. L'unité doit immédiatement réussir un test de moral ou battre en retraite. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les unités ennemies bénéficiant de la règle spéciale *Sans Peur*.

Psyvampire: Le Prince Tyranide extirpe l'énergie vitale du corps de ses ennemis, s'en repaissant afin de régénérer sa propre enveloppe charnelle.

Attaque de tir psychique touchant automatiquement une seule unité ennemie située dans un rayon de 12 ps, n'étant pas un véhicule. La cible subit immédiatement 1D3 touches de Force 3, PA2. Le Prince Tyranide récupère un PV pour chaque PV ennemi enlevé grâce à ce pouvoir, jusqu'à son nombre de PV de départ.

Paroxysme: Le Prince Tyranide paralyse ses ennemis en agissant sur le moindre récepteur nerveux de leur corps, submergeant leurs sens d'un raz-de-marée de douleur.

Attaque de tir psychique touchant automatiquement une seule unité ennemie située dans un rayon de 12 ps, n'étant pas un véhicule. Cette unité voit ses CT et CC réduites à 1 jusqu'au début du prochain tour tyranide.

Hurlerment Psychique: Le Prince Tyranide pousse un terrible hurlerment dont la résonance psychique entraîne même les esprits les plus résistants dans la folie.

Attaque de tir psychique touchant automatiquement toutes les unités ennemies situées dans un rayon de 2D6ps, n'étant pas des véhicules. Toutes ces unités doivent effectuer immédiatement un test de Commandement. En cas d'échec, chacune perd 1 Point de Vie pour chaque point d'écart entre le résultat obtenu et son Commandement, sans Sauvegarde d'Armure possible.

POUVOIRS PSYCHIQUES DE TERVIGON

Catalyseur: L'Esprit de la Ruche investit les organismes sous son contrôle, les emplissant d'une telle vitalité qu'ils peuvent ignorer jusqu'aux blessures les plus graves.

Pouvoir psychique utilisé durant la phase de mouvement tyranide. Si le test psychique est réussi, une unité amie située dans un rayon de 12 ps autour du psyker bénéficie de la règle spéciale *Insensible à la Douleur* jusqu'au début du prochain tour tyranide.

Domination: Le Tervigon exploite sa prodigieuse puissance psychique pour amplifier le rayonnement de l'Esprit de la Ruche.

Pouvoir psychique utilisé au début du tour tyranide, avant d'effectuer les tests de Comportement Instinctif. Si le test psychique est réussi, la portée synapse du Tervigon passe à 18 ps jusqu'au début du prochain tour tyranide.

Assaut Symbiotique: Le Tervigon prend le contrôle des armes symbiotiques des créatures inférieures, guidant leurs tirs tout en poussant l'essaim vers l'ennemi en une vague inexorable.

Attaque de tir psychique touchant automatiquement une seule unité amie située dans un rayon de 12 ps. Cette unité peut *sprinter* puis tirer dans la même phase de tir. L'unité peut agir ainsi même si elle est sujette au *Comportement Instinctif - Dévorer*. Une unité sous les effets de ce pouvoir ne peut pas lancer d'assaut à moins qu'elle ne dispose de la règle *Course*.

POUVOIRS PSYCHIQUES DE GENESTEALER ALPHA

Aura de Désespoir: Le Genestealer Alpha projette une vague d'hostilité pure, un assaut psychique qui perturbe l'ennemi, sape sa volonté et le laisse face à ses plus grandes peurs.

Pouvoir psychique utilisé en début de phase d'assaut tyranide. Si le test psychique est réussi, toutes les unités ennemies dans un rayon de 12 ps autour du Genestealer Alpha souffrent d'un malus de -1 sur leur Commandement jusqu'à la fin du tour de joueur suivant. Si une unité ennemie est à portée de plusieurs Genestealers Alpha utilisant ce pouvoir, les modificateurs sont cumulatifs.

Regard Hypnotique: Le Genestealer Alpha ronge la volonté de sa proie et abaisse ses défenses psychiques, la laissant totalement à sa merci.

Pouvoir psychique utilisé durant la phase d'assaut tyranide, après que tout mouvement d'assaut a été effectué, mais avant toute attaque. Si le test psychique est réussi, le joueur tyranide choisit une figurine en contact socle à socle avec le Genestealer Alpha. Les deux joueurs lancent ensuite chacun 1D6 et ajoutent le Commandement de leur figurine. Si le total obtenu par le Genestealer Alpha est égal ou supérieur à celui de la figurine ennemie, celle-ci ne peut pas attaquer du tout durant cette phase d'assaut. Ce pouvoir ne peut pas affecter une figurine ne disposant pas de valeur de Commandement.

POUVOIRS PSYCHIQUES DE ZOANTHROPE

Éclair Warp: Le Zoanthrope puise dans l'énergie pure de l'Esprit de la Ruche et la libère sous la forme d'éclairs qui s'échappent de son crâne.

Attaque de tir psychique utilisant le profil ci-dessous:

Portée	Force	PA	Type
24 ps	5	3	Assaut 1, Explosion

Lance Warp: Le Zoanthrope concentre la puissance du Warp pour en projeter un rayon plus précis. Le résultat est une décharge dévastatrice mais plus concentrée, capable de transpercer les fortifications et les blindages des tanks.

Attaque de tir psychique utilisant le profil ci-dessous:

Portée	Force	PA	Type
18 ps	10	1	Assaut 1, Arme à rayon



RASSEMBLER L'ESSAIM

Les Tyranides constituent un essaim si vaste qu'il obscurcit les étoiles. Depuis les hordes de Termagants jusqu'aux essaims d'énormes Carnifex, chaque unité de votre armée vous ouvre de nouvelles options tactiques. Avant de vous mettre à table, voici quelques conseils pour vous aider à créer votre propre flotte-ruche.

NAISSANCE DE LA HORDE

Le schéma d'organisation standard, utilisé pour la plupart des missions, impose la présence d'au moins un choix QG et deux choix de Troupes. Cela signifie que lorsque vous lancez dans la collection d'une armée, la première chose qu'il vous faut est un chef pour la commander, et des soldats de base pour exécuter ses ordres. Même si cela n'était pas obligatoire, c'est un bon point de départ pour votre armée ; après tout, les armées tyranides sont caractérisées par d'énormes essaims de créatures mineures accompagnées par les plus terribles bêtes qui soient, pour s'assurer que tout le monde obéit à l'Esprit de la Ruche. Il n'est par conséquent nullement surprenant de constater que les essaims de petites créatures constituent des choix de Troupes, alors que la plupart des créatures synapses sont des choix QG.

Les créatures synapses sont vitales pour l'efficacité de votre armée. Elles sont les gardiennes des essaims et transformeront votre force de bestioles impulsives et répondant uniquement à leur instinct en une horde coordonnée d'impitoyables guerriers. La plupart des créatures synapses, comme les redoutés Princes Tyranides, sont de puissantes créatures disposant déjà d'armes destructrices et de pouvoirs psychiques. Cependant, un adversaire avisé s'attachera à les détruire et ainsi, éliminer toutes vos possibilités de contrôler vos essaims. Puisque les créatures synapses ont cette importance, pensez à en aligner plusieurs, les conséquences de la destruction d'une d'elles seront alors moins graves. Mais vous pouvez aussi donner à chacune d'elles une garde rapprochée. Par exemple, pour bien protéger un Prince Tyranide, choisissez les robustes Gardes Tyranides. De même, un Tyranide Prime placé à la tête d'un essaim de Guerriers Tyranides sera bien plus difficile à abattre.

Les Troupes sont essentielles dans une partie de Warhammer 40,000, car dans de nombreuses missions ce sont les seules unités à pouvoir capturer des objectifs et ainsi vous apporter la victoire. Pour les tyranides, les Termagants et les Hormagaunts peuvent être alignés en très grand nombre et submerger les positions ennemies par leur seule masse. Les essaims de Genestealers sont également à considérer, car ces créatures sont tout de même les meilleures troupes de choc du jeu. Ce sont cependant les Guerriers Tyranides qui sont les plus flexibles. Non seulement ce sont des créatures synapses capables de répandre encore plus loin l'influence de l'Esprit de la Ruche, mais ils ont accès à une variété d'armes, ce qui leur permettra de jouer le rôle qui vous semblera le plus adapté. Par exemple, ils pourront aussi bien faire office de plate-forme de tir mobile que d'unité spécialisée dans le corps à corps.

LES RENFORTS

Une fois sélectionnés votre choix QG et vos deux choix de Troupes, vous pouvez passer au reste. Élite, Attaque Rapide et Soutien vous donnent accès à des unités disposant de capacités uniques et d'armements particuliers. Certains joueurs préfèrent se concentrer sur un aspect précis de la stratégie, mais une force équilibrée sera, pour de nombreux autres, la manière idéale de rassembler des éléments tirés de toute la liste d'armée. Voici quelques exemples de types d'armées possibles.

La Marée Grouillante : La première possibilité est de répartir ses points sur d'énormes essaims de Termagants, d'Hormagaunts et de Gargouilles afin de submerger l'ennemi sous le nombre. Ces éléments fonctionnent parfaitement contre tout type d'infanterie. Leurs effectifs leur permettent de se mesurer aux orks et à la Garde Impériale, mais aussi à d'autres forces moins fournies en figurines, comme les Space Marines ou les eldars. Englué dans des combats contre un ennemi qu'il ne pourra vaincre, l'adversaire sera incapable de tirer profit de sa puissance de feu, qui est tout de même son principal point fort. Ajoutez un Tervigon et vous pourrez créer de nouvelles unités de Termagants, et disposer de pouvoirs psychiques particulièrement destructeurs.

La Horde Monstrueuse : Les créatures monstrueuses ajoutent la capacité d'encaisser une quantité importante de tirs à celle de faire un massacre une fois arrivées au milieu de l'ennemi. Un seul Carnifex est déjà un adversaire redoutable, imaginez ce dont est capable un essaim de trois de ces bêtes ! Les créatures monstrueuses se moquent des armures et des blindages adverses, et seront donc parfaites contre des armées comprenant une forte proportion d'unités d'élite et d'infanterie lourde, comme les Space Marines du Chaos ou les nécrons. Trygons, Mawlocs et Harpies ont la possibilité de plonger en plein cœur des défenses adverses et d'infliger des dommages dès leur entrée en jeu. Ces unités sont par conséquent tout à fait adaptées contre les Tau qui préfèrent éliminer l'ennemi à longue portée. Les hordes monstrueuses sont également le fléau des tanks et des armées qui comptent de nombreux véhicules, comme la Garde Impériale.

APPUYER LA HORDE

Les tyranides comptent dans leurs rangs des unités spécifiques comme les Lictors, les Zoanthropes et les Biovores, pour ne citer qu'eux. Ces unités, déjà puissantes individuellement, rendront les meilleurs services si elles viennent en appui d'autres éléments. Par exemple, les Venomthropes sauront fournir un couvert à votre marée grouillante, alors que les Pyrovores forceront l'ennemi à sortir de ses couverts pour se retrouver balayé par vos troupes. De même, les Lictors peuvent guider des Rôdeurs qui occuperont l'adversaire le temps que votre horde monstrueuse arrive pour la curée. Les Gardiens des Ruches et les Zoanthropes sont excellents contre les véhicules qui menaceraient de contre-attaquer et d'engager vos précieuses créatures synapses et, par conséquent, de mettre en péril la cohésion de votre armée entière.

PEINDRE VOTRE FLOTTE-RUCHE

Les tyranides offrent aux peintres de nombreuses créatures différentes, qui peuvent de plus être issues des diverses flottes-ruches qui menacent la galaxie. Il faudra tout d'abord justement décider de la flotte-ruche à laquelle appartient votre horde, cela influera son historique, mais aussi ses couleurs. Certains joueurs préfèrent d'ailleurs inventer leur propre flotte-ruche, avec son historique et son schéma de couleurs. Les pages qui suivent vous montrent de magnifiques exemples de figurines issues de la gamme des tyranides, dont vous pourrez vous inspirer.



La flotte-ruche Leviathan est sur le point de submerger les dernières poches de résistance. Les Blood Angels lutteront jusqu'à la mort.

Flotte-ruche Leviathan



Flotte-ruche Kraken



Flotte-ruche Behemoth



Tous les tyranides d'une même flotte-ruche portent à peu près les mêmes couleurs, même si de légères variantes ont été observées entre des groupes envahissant des mondes-proies différents. Des flottes secondaires peuvent aussi présenter des différences par rapport à leur flotte-mère. Les armes sont des organismes distincts.



Prince tyranide avec bio-knout, épée d'os et canon venin lourd.



Détails d'un crache-mort.



Garde tyranide de la flotte-ruche Leviathan.



Garde tyranide de la flotte-ruche Behemoth.



Prince tyranide avec griffes tranchantes et crache-mort jumelés.



Gardiens des Ruches de la flotte-ruche Leviathan



Gardien des Ruches de la flotte-ruche Behemoth



Gardien des Ruches de la flotte-ruche Kraken



Lictor de la flotte-ruche Leviathan



La Mort Bondissante



Guerriers tyranides avec (de gauche à droite) pinces broyeuses, crache-mort et dévoreur, en plus de leurs griffes tranchantes.



Guerrier tyranide de la flotte-ruche Kraken avec canon venin et griffes tranchantes



Guerrier tyranide de la flotte-ruche Kraken avec poings épineux et griffes tranchantes



Guerrier tyranide avec pinces broyeuses et griffes tranchantes



Guerrier tyranide de la flotte-ruche Kraken avec étrangleur et griffes tranchantes



Guerrier tyranide de la flotte-ruche Kraken avec crache-mort et griffes tranchantes



Genestealer Alpha de la flotte-ruche Leviathan



Genestealer avec griffes tranchantes



Genestealers de la flotte-ruche Leviathan



Genestealers de la flotte-ruche Behemoth



Genestealer Alpha



Genestealer



Genestealer de la flotte-ruche Kraken



Termagants de la flotte-ruche Leviathan



Termagant de la flotte-ruche Leviathan avec dévoreur



Termagant avec poings épineux



Termagant avec dévoreur



Termagant de la flotte-ruche Kraken



Les vagues successives de la flotte-ruche Behemoth ont fini par briser les défenses impériales.



Hormagaunts de la flotte-ruche Leviathan



Hormagaunt



Hormagaunt



Hormagaunt de la flotte-ruche Leviathan



Hormagaunt de la flotte-ruche Kraken.



Hormagaunt



Hormagaunt



Hormagaunts de la flotte-ruche Behemoth



Nuées de Voraces de la flotte-ruche Leviathan



Nuée de Voraces de la flotte-ruche Behemoth



Rôdeurs de la flotte-ruche Leviathan



*Rôdeur avec griffes tranchantes,
pincés broyeuses et crache-mort
thoracique*



*Rôdeur de la flotte-ruche
Behemoth avec griffes tranchantes
et poings épineux
thoraciques*



*Rôdeur avec griffes tranchantes
et dévoreur thoracique*





Gargouilles de la flotte-ruche
Leviathan



Gargouille de la flotte-ruche Behemoth



Gargouille de la flotte-ruche Kraken



Portées par leurs ailes de cuir, des Gargouilles tombent sur un avant-poste Tau.



Pyrovore de la flotte-ruche Leviathan



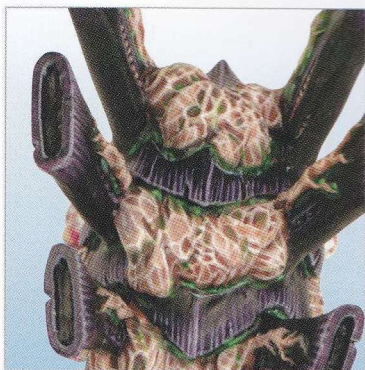
Pyrovore de la flotte-ruche Behemoth



Les eldars tentent une futile contre-attaque alors que la flotte-ruche Leviathan se répand sur un monde vierge.



Venomthrope de la
flotte-ruche Leviathan



Détail d'un
crâne de
Zoanthrope



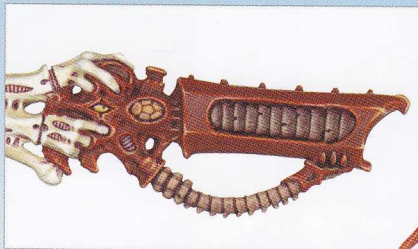
Zoanthrope de la flotte-ruche Behemoth



Venomthrope



Zoanthrope de la flotte-ruche Kraken



Détail du canon étrangleur



Carnifex de la flotte-ruche Leviathan avec canon étrangleur et griffes tranchantes



Carnifex de la flotte-ruche Behemoth avec pinces broyeuses hypertrophiées et griffes tranchantes



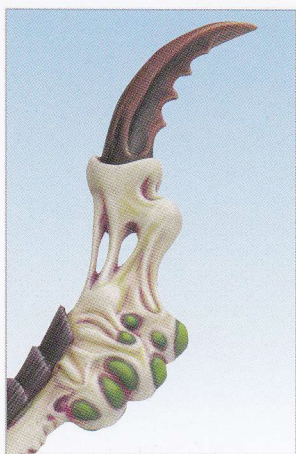
Carnifex avec pinces broyeuses hypertrophiées et griffes tranchantes



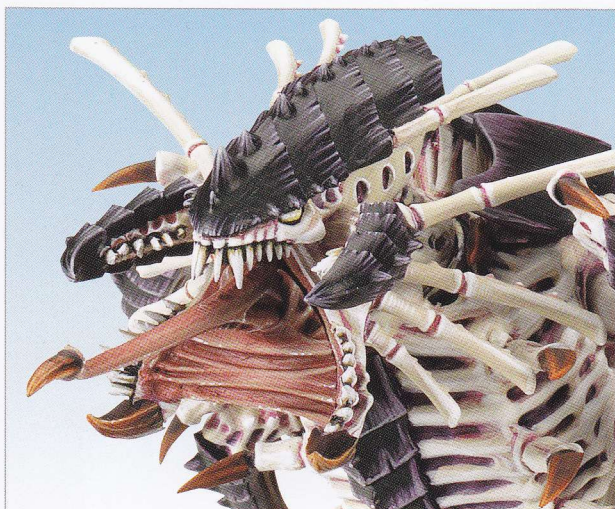
La Garde Impériale tente d'endiguer le raz-de-marée tyranide.







Trygon de la flotte-ruche Leviathan



Mawloc de la flotte-ruche Leviathan



Trygon Prime de la flotte-ruche Behemoth

ARMES ET BIOMORPHES

Cette section du Codex Tyranides liste les armes et les biomorphes en option pour les tyranides, avec toutes les règles pour les utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000.

Les armes et les biomorphes pouvant être utilisés par plusieurs types de figurines sont détaillés ici, ceux particuliers à un type de figurine ou unité (y compris les armes et les pouvoirs psychiques réservés aux personnages nommés) sont détaillés dans l'entrée appropriée de la section Les Forces des Tyranides.

Nous avons inclus ici les numéros de pages pour que vous puissiez les retrouver plus rapidement. Par exemple, le dévoreur est une arme commune, il est donc détaillé dans cette section. Le canon empaleur, pour sa part, est réservé aux Gardiens des Ruches, il est donc détaillé dans l'entrée de cette figurine.

ARMES DE TIR

Bio-plasma: Voir page 46.

Bombardement de Spores Mines: Voir page 43.

Canon Briseur: Voir page 53.

Canon Étrangleur: Version plus lourde de l'étrangleur, cette arme tire des graines plus grosses et encore plus agressives. Les vrilles qu'elles développent sont capables de déchirer le blindage d'un véhicule en s'insinuant par les moindres ouvertures, finissant par éventrer le blindé de l'intérieur.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	6	5	Assaut 1, G ^{de} explosion, pilonnage

Canon Empaleur: Voir page 47.

Canon Venin: Le canon venin est une longue et puissante bio-arme qui tire des salves d'un poison extrêmement corrosif, cristallisé et mélangé avec des résidus métalliques. Une décharge électrostatique propulse les munitions à une vitesse supersonique, tuant la victime par l'impact et la décharge électrique ou par des fragments corrosifs de cristaux empoisonnés. Même un véhicule blindé est vulnérable à ces éclats, bien que l'absence d'explosifs en réduise considérablement la puissance.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	6	4	Assaut 1, Explosion*

**À moins que la cible ne soit un véhicule découvert, tout dégât superficiel ou important infligé par un canon venin subit un malus supplémentaire de -1 sur le tableau de Dégâts des véhicules.*

Canon Venin Lourd: Ces armes sont une version bien plus imposante et plus dangereuse du canon venin courant, elle tire une quantité encore plus importante de cristaux toxiques, et à une vitesse accrue. Les projectiles disposent d'une célérité suffisante pour transpercer un char d'assaut et provoquent à l'impact une décharge d'électricité statique résultant de l'énergie initiale utilisée lors du tir.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	9	4	Assaut 1, Explosion*

**À moins que la cible ne soit un véhicule découvert, tout dégât superficiel ou important infligé par un canon venin subit un malus supplémentaire de -1 sur le tableau de Dégâts des véhicules.*

Constrictor: Voir page 39.

Crache-dards: C'est une arme simple mais efficace qui projette des dards effilés d'un bon mètre de long. Elle est le plus souvent insérée dans la carapace des plus grosses créatures tyranides. Ces dards sont généralement enduits de poison et sont projetés par un spasme musculaire de la créature, transperçant les rangs des fantassins avec une efficacité dévastatrice.

Portée	Force	PA	Type
18 ps	5	4	Assaut 4

Crache-épines: Certaines créatures tyranides parmi les plus imposantes sont dotées de piquants qu'elles peuvent projeter à une distance considérable. Il s'agit de longs tubes d'une chitine très dure et qui explose à l'impact, éparpillant une pluie d'éclats tranchants. Projetées en salves serrées, ces épines peuvent saturer toute une aire d'effet, entaillant les chairs des troupes qui ont le malheur de se trouver à proximité.

Portée	Force	PA	Type
18 ps	5	-	Assaut 1, G ^{de} explosion

Crache-flammes: Voir page 49.

Crache-mort: Il s'agit d'un ensemble de symbiotes qui lance une sorte de ver gavé de fluides corrosifs. Près de la chambre d'incubation se trouve une série de crocs formant une bouche circulaire qui extirpe la créature de son cocon en émettant un bruit écoeurant. Le crache-mort réagit aux fluides libérés par le ver par un violent spasme musculaire qui expulse l'animal agonisant à très grande vitesse. Le ver vole jusqu'à ce qu'il heurte sa cible, contre laquelle il explose en une averse de fluides qui rongent immédiatement chairs et armures.

Portée	Force	PA	Type
18 ps	5	5	Assaut 3

LES ULTIMES INSTANTS DE GOETHE

Le Princeps Goethe, commandant du Titan Imperator *Mettalum Olympus*, parvint à retenir à lui seul une horde tyranide lancée dans les plaines de cendre de Horst Prime. La gigantesque machine de guerre tomba finalement sous les assauts d'un essaim de bio-titans Hiérophantes qui se jeta sur lui tel une meute de chiens enragés. Le réacteur à plasma du *Mettalum Olympus* fut gravement endommagé et son explosion vaporisa tout ce qui se trouvait sur un kilomètre à la ronde, ouvrant un cratère visible depuis l'orbite, témoignage de l'ultime sacrifice souvent imposé par la lutte contre les tyranides.

Crochets: Voir page 41.

Décharge Bioélectrique: Voir page 50.

Dévoreur: Le bien nommé dévoreur est un cône de chair infesté de vers à tête noire et luisante. Quand cette arme horrible tire, une décharge bioélectrique projette sur la cible une pluie de vers qui s'enfoncent immédiatement dans sa chair. Celle-ci devient folle de douleur lorsque les larves la dévorent de l'intérieur, remontant son système nerveux pour atteindre son cerveau et s'en repaître.

Portée	Force	PA	Type
18 ps	4	-	Assaut 3*

Neuro-sangsues: Les dévoreurs portés par les plus grosses créatures projettent une espèce de ver bien plus agressive et plus vorace. Un dévoreur tirant des neuro-sangsues utilise le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
18 ps	6	-	Assaut 6*

**Une unité ennemie subissant au moins une perte à cause d'un tir de dévoreur et devant effectuer un test de moral à la fin de la phase le fera avec un malus de -1 sur son Commandement.*

Écorcheur: Cette arme est en fait le nid d'insectes fousseurs voraces. Lorsqu'elle fait feu, un essaim frénétique en jaillit ; les insectes dépenseront toute leur énergie vitale en quelques secondes, perçant les armures, les chairs et les os de la première proie qu'ils croiseront.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	5	Assaut 1

Étrangleur: Cette arme projette des graines faisant la taille d'un poing, stockées dans un sac et acheminées par un bras de chargement épais jusqu'à un lanceur qui n'est rien d'autre qu'un puissant muscle tubulaire. Une fois tirée, la graine se développe à une vitesse foudroyante et étend des vrilles tranchantes qui transpercent la cible. Si la graine pénètre dans la cible avant d'avoir atteint sa maturité, l'infortunée victime explose littéralement de l'intérieur alors que les tentacules grandissent dans son corps.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	4	5	Assaut 1, G ^{de} explosion, pionnage

Essaim Thoracique: Certains organismes tyranides disposent d'une large cavité pectorale dans laquelle logent des essaims de petits parasites. Ces petites créatures jaillissent par l'ouverture dans la poitrine de leur hôte pour submerger la cible sous une marée grouillante qui s'insinue dans les yeux et par la bouche. Un essaim thoracique est une arme utilisée durant la phase de tir en plus des autres armes de la figurine. Cela signifie qu'une créature monstrueuse peut faire tirer jusqu'à deux de ses armes, plus son essaim thoracique durant la même phase de tir.

Différentes créatures constituent ces essaims thoraciques, chacune utilisant l'un des profils ci-dessous. Le type d'essaim abrité par chaque créature est choisi et acheté pour cette figurine au coût indiqué dans la liste d'armée.

Électro-blattes: Alors qu'ils se tortillent et se frottent les uns contre les autres, la carapace de ces insectes se charge en électricité, qui se libère subitement en des arcs destructeurs. De puissants éclairs électriques frappent autour et parmi la masse grouillante, foudroyant tout ce qu'ils touchent.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	5	Assaut 1

Larves Carnivores: Un essaim de ces larves dotées de crocs effilés est capable en quelques secondes de dévorer sa victime pour n'en laisser que de la poussière d'os.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	1	-	Assaut 1*

**Hormis contre des véhicules, toute touche infligée par des larves carnivores blesse sur 2+.*

Scarabérissou: Il s'agit d'un petit organisme fousseur tyranide couvert d'une multitude d'aiguilles. D'instinct, il cherche à s'insinuer dans la première crevasse qu'il peut trouver, comme les joints des armures, par exemple. Les scarabérissous ne peuvent pas vivre longtemps hors de leur organisme hôte et quand ils finissent par mourir, ils explosent en projetant une volée de dards mortels.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	3	-	Assaut 1, Perforant

Fluides Acides: Voir page 53.

Fusil à Pointes: Voir page 39.

Lanceur de Spores Mines: Voir page 48.

Poings Épineux: Cette bio-arme est normalement portée par paire par les tyranides. Il s'agit d'un long tube directement relié au système respiratoire de son hôte et alimentant une vessie remplie d'air. Ainsi, plus l'hôte est massif, plus l'impact de la salve d'épines sera important et plus dangereux elle sera pour la cible.

Portée	Portée	PA	Type
12 ps	3	5	Assaut X*, Jumelés

**Les poings épineux effectuent 1 tir par Attaque indiquée sur le profil non modifié de la créature tyranide. Par exemple, 1 Termagant (1 Attaque) effectuera 1 tir par phase de tir, alors qu'un Rôdeur (4 Attaques) effectuera 4 tirs par phase de tir.*

Ruche d'Écorcheurs: Voir page 53.

Tentacules Éventreurs: Voir page 54.



ARMES DE CORPS À CORPS

Bio-knout: Ce tentacule long et sinueux semble agir de son propre chef. Il se tortille et frappe sa proie, attaquant d'une manière si soudaine qu'il est presque impossible de l'esquiver. Au mieux, la cible se retrouve désarmée et sans défense, au pire, elle est déchirée par les crochets osseux qui garnissent l'extrémité du fouet.

Une figurine ennemie en contact socle à socle avec une créature tyranide portant un ou plusieurs bio-knouts est considérée comme ayant une Initiative de 1 jusqu'à la fin de la phase d'assaut en cours, quelle que soit sa valeur d'Initiative réelle.

Épée d'Os: Organisme vivant à part entière, sa carapace de chitine continue sans cesse de grandir, réparant tout dommage et conservant son tranchant très effilé. L'épée d'os possède sa propre conscience, mais elle reste totalement soumise à celle de son hôte, et est donc incapable d'agir par elle-même. Elle crépète d'une énergie psychique pouvant aspirer la force vitale de sa victime. Cette énergie est amplifiée lorsqu'une épée d'os se trouve à proximité d'une autre, chacune alimentant l'autre et toutes deux devenant encore plus redoutables.

Aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée contre une blessure infligée au corps à corps par une créature tyranide maniant une épée d'os. De plus, si une figurine perd un ou plusieurs PV au corps à corps du fait d'une créature tyranide portant une épée d'os, elle doit immédiatement réussir un test de Commandement ou succomber à une mort instantanée. Si la créature tyranide en question porte une paire d'épées d'os, alors ce test de Commandement doit être effectué sur 3D6.

Griffes et Crocs: Une créature tyranide n'est jamais désarmée, et même l'organisme le plus basique est muni de griffes effilées et de crocs tranchants comme des rasoirs avec lesquels il peut étripier l'adversaire.

Une figurine munie de griffes et de crocs est considérée comme disposant d'une arme de corps à corps ordinaire.

Griffes Tranchantes: Ces griffes, généralement très longues, ont un tranchant osseux très effilé. Chaque griffe est mue par des muscles puissants qui la rendent capable d'éventrer l'adversaire d'un simple revers. Certaines créatures tyranides sont munies de plusieurs paires de ces griffes et l'ennemi se retrouve alors bombardé par une pluie de coups.

Une figurine tyranide munie de griffes tranchantes peut relancer ses jets pour toucher au corps à corps ayant donné 1. Une figurine tyranide munie de deux paires de griffes tranchantes peut relancer tous ses jets pour toucher ratés au corps à corps.

Pincas Broyeuses: Les membres de certaines créatures tyranides se sont transformés en des pincas massives et recouvertes d'un tranchant chitineux aussi dur que le diamant. Combinées à la puissante musculature des tyranides et à leurs tendons résistants comme l'acier, ces pincas peuvent rompre la céramite et ouvrir les meilleures armures avec une facilité proprement déconcertante.

Les attaques au corps à corps portées par une figurine munie de pincas broyeuses bénéficient de la règle *Perforante*, telle qu'elle est décrite dans le livre de Warhammer 40,000.

Pincas Broyeuses Hypertrophiées: Ces énormes pincas semblables à celles d'un crabe n'existent que sur les plus grosses créatures tyranides, les seules capables d'exercer une force suffisante pour les manier. La puissance de ces pincas est suffisante pour déchirer un blindage ou écraser une douzaine de fantassins en une seule pression.

Une créature tyranide munie de pincas broyeuses hypertrophiées effectue 1D3 Attaques supplémentaires au corps à corps (relancez au début de chaque round de combat), mais frappe avec une Initiative de 1, quels que soient les éventuels modificateurs.

ARMURES

Chitine: Même la forme de vie tyranide la plus élémentaire est munie d'une carapace résistante recouvrant ses organes vitaux. Cette matière chitineuse est assez épaisse pour dévier les lames et les projectiles d'armes de petit calibre. Cette carapace est même imprégnée d'une couche de substance visqueuse permettant à la créature de survivre un certain temps dans le vide total.

La figurine bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 6+.

Chitine Renforcée: Les plaques de la carapace de certaines créatures tyranides exsudent une sorte de substance résineuse. Ces sécrétions durcissent rapidement, créant une nouvelle couche capable d'absorber des attaques encore plus violentes. Cette protection s'est également avérée efficace contre les brûlures ou les radiations.

La figurine bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 5+.

Carapace Renforcée: La carapace de la créature est constituée d'une matière encore plus dense, capable de renvoyer des projectiles qui auraient transpercé une protection plus légère.

La figurine bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 4+.

Exosquelette Renforcé: Les plaques osseuses et les segments chitineux de la créature ont fini par fusionner, constituant une coque presque impossible à pénétrer.

La figurine bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 3+.

Carapace Blindée: Les plus gros organismes tyranides sont en fait d'authentiques chars d'assaut sur pattes, avec une carapace encore plus résistante que la céramite. Seules les armes antichars ont une chance de leur infliger le moindre dégât.

La figurine bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 2+.

BIOMORPHES

Ailes: Les avant-bras de certaines créatures tyranides sont munis de membranes de cuir d'une taille suffisante pour leur permettre de voler sur d'assez longues distances.

La figurine se déplace comme de l'*infanterie autoportée*, tel que cela est décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Dard: La créature tyranide est munie de crocs tubulaires, de dards barbelés ou de griffes acérées capables d'infliger de terribles blessures qui videront leur victime de son sang en quelques secondes.

Tout jet pour blesser de 6 réussi par la figurine au corps à corps inflige une *mort instantanée*, quelle que soit l'Endurance de la cible.



Épines Électrostatiques: Voir page 50.

Épines à Fragmentation: Voir page 46.

Glandes d'Adrénaline: Ces glandes sont courantes parmi les créatures de première ligne. Elles saturent le système sanguin de substances chimiques qui pousseront la bête dans une débauche de frénésie.

La figurine bénéficie de la règle *Charge Féroce*, telle qu'elle est décrite dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Miasmes Toxiques: Certains tyranides disposent de larges événements sur le dos, d'où s'échappent des vapeurs qui contaminent l'atmosphère du monde envahi. La plus légère exposition à ces vapeurs peut provoquer la mort alors que la victime se noie dans son propre sang.

À la fin de chaque tour de joueur, chaque figurine ennemie n'étant pas un véhicule, en contact socle à socle avec une figurine tyranide portant ce biomorphe doit réussir un test d'Endurance ou perdre 1 Point de Vie. Les sauvegardes (hormis les Sauvegardes de Couvert) sont autorisées comme d'ordinaire.

Mimétisme: Voir page 41.

Régénération: Certains tyranides font montre d'une capacité à guérir de blessures qui auraient dû s'avérer fatales. Les chairs et les organes se régénèrent, et la chitine se referme en ne laissant rien de plus qu'une légère cicatrice.

Au début de votre tour, tant que la figurine portant ce biomorphe est encore en vie, lancez 1D6 pour chaque Point de Vie qu'elle a perdu jusqu'ici. Pour chaque résultat de 6 obtenu, la figurine récupère 1 Point de Vie perdu.

Sacs à Toxines: Ces glandes sont en fait des parasites qui se nourrissent des fluides vitaux de leur hôte et secrètent en échange des toxines mortelles recouvrant les crocs et les griffes de la créature. Cette substance peut aller du venin nécrotique à des toxines si virulentes qu'elles font bouillir le sang de la victime dans ses propres veines.

Toutes les Attaques au corps à corps de la figurine deviennent *empoisonnées* (4+), comme expliqué dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Sang Acide: Le sang qui court dans le corps de certaines formes de vie tyranides est tellement corrosif qu'il peut ronger la céramite des armures et dissoudre la chair en quelques secondes, condamnant à une mort certaine celui qui n'est pas assez vif pour s'écarter de ces projections.

Pour chaque blessure non sauvegardée subie par la créature au corps à corps, l'unité ennemie qui a porté l'attaque doit réussir un test d'Initiative ou perdre 1 Point de Vie. Aucune Sauvegarde d'Armure ou de Couvert ne peut être tentée et les pertes comptent dans la résolution du combat. Les marcheurs subissent à la place un dégât superficiel sur un jet de 4+ sur 1D6.

Salive Acide: Voir page 49.

Venin Aveuglant: Voir page 42.



LISTE D'ARMÉE TYRANIDE

La liste d'armée qui suit vous permet d'aligner une armée tyranide et de livrer des batailles en utilisant les scénarios décrits dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée Tyranide est divisée en cinq sections: QG, Troupes, Élite, Attaque Rapide et Soutien. Toutes les différentes créatures de l'armée appartiennent à une de ces sections selon leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine s'est également vue attribuer une valeur en points qui varie selon son efficacité.

Avant de choisir une armée, il faudra vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le total de points que vous pourrez dépenser pour la constituer. Vous pourrez ensuite rassembler votre armée comme indiqué ci-dessous.

UTILISER UN SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée d'un scénario. Chaque schéma est divisé en cinq sections qui correspondent à celles de la liste d'armée, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case grise vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case noire indique un choix obligatoire. Voyez ci-dessous le schéma de structure des Missions Standards.

Cette liste d'armée est principalement conçue pour les missions standards présentées dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Elle peut être utilisée dans le cadre d'autres missions qui font appel au schéma de structure d'armée, mais veuillez noter que l'équilibre du jeu peut s'en trouver modifié.

ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée est consacrée à une unité différente. Vous pouvez trouver plus d'informations sur l'histoire et les règles des tyranides dans la section Les Forces des Tyranides, et pouvez voir des exemples de figurines Citadel pouvant représenter ces unités dans la section L'Essaim Tyranide.

Chaque entrée de la liste d'armée est divisée en plusieurs parties:

Nom de l'unité: Vous trouverez, au début de chaque entrée, le nom de l'unité, et son coût en points sans amélioration. La plupart des unités d'une armée tyranide portent la dénomination d'Essaim.

Profil de l'Unité: Le profil des figurines composant l'unité.

Composition d'Unité: Cette entrée fait la liste du nombre et du type de chaque figurine qui compose l'unité de base, avant que toute amélioration ne soit apportée.

Type d'Unité: Cela fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de l'infanterie autoportée ou un véhicule. Elle peut aussi avoir des règles spéciales de mouvement, de tir ou d'assaut. Si l'unité porte la mention "Unique", cela signifie que vous ne pouvez en avoir qu'un seul exemplaire dans votre armée.

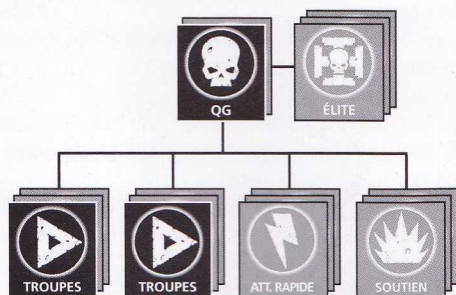
Armes et Biomorphes: Cette entrée détaille les armes et les biomorphes portés par les figurines de l'escouade. Le coût de ces figurines et de ces options est inclus dans la valeur en points qui accompagne le profil.

Règles Spéciales: Toute règle spéciale qui s'applique à l'unité est mentionnée ici. Ces règles spéciales sont décrites en détail dans la section Forces. Certaines font référence aux Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000.

Transport Assigné: Lorsque cela est applicable, cette rubrique indique si l'unité tyranide peut acheter une Spore Mycétique. Ces dernières ont leur propre entrée page 90.

Options: Cette partie liste les améliorations disponibles pour l'unité, avec le coût en points additionnel de chacune d'elles. Si une option précise que vous pouvez échanger n'importe quelle paire d'armes contre telle autre, vous pouvez remplacer une paire, les deux ou aucune des deux tant que vous payez le coût indiqué.

MISSIONS STANDARDS



OBLIGATOIRE

1 QG

2 Troupes

OPTIONNEL

1 QG

4 Troupes

3 Élite

OPTIONNEL

3 Attaque rapide

3 Soutien

CRÉATURES LÉGENDAIRES

Vous remarquerez que certaines créatures "uniques" tyranides sont liées à une flotte-ruche spécifique, mais vous pouvez tout à fait les aligner dans la même armée si vous le désirez. En fait, de nombreux rapports font état de l'existence de créatures équivalentes dans d'autres flottes-ruches. S'il s'agit réellement d'une bête identique ou d'individus disposant de caractéristiques très proches, nul ne le sait, à part peut-être l'Esprit de la Ruche lui-même. Il est donc parfaitement acceptable que le Vieux Borgne combatte dans une armée pourtant issue de la flotte-ruche Leviathan. D'autre part, vous pourriez utiliser la figurine et ses règles pour représenter un personnage nommé de votre création, par exemple en reprenant les règles de La Mort Bondissante pour un super-lictor de votre propre essaim, auquel il vous suffit de trouver un nom adéquat. C'est une très bonne manière de personnaliser votre armée, assurez-vous juste que votre adversaire puisse facilement comprendre quelles sont les créatures qui composent votre force.

PRINCE TYRANIDE 170 points

Page 34

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prince Tyranide	8	3	6	6	4	5	4	10	3+

Composition :

- 1 Prince Tyranide

Type d'Unité :

- Créature Monstrueuse

Armes et Biomorphes :

- Exosquelette renforcé
- Bio-knout et épée d'os
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :

- Créature Synapse
- L'Ombre dans le Warp
- Psyker

Pouvoirs Psychiques :

Un Prince Tyranide possède deux des pouvoirs suivants :

- L'Horreur
- Psyvampire
- Paroxysme
- Hurlement Psychique

OPTIONS :

- Remplacer le bio-knout et l'épée d'os par :
 - une deuxième paire de griffes tranchantes *gratuit*
- Remplacer n'importe quelle paire de griffes tranchantes par :
 - Crache-mort jumelés *15 points*
 - Dévoreurs jumelés avec neuro-sangsues *15 points*
- Prendre une seule des options suivantes, en remplacement d'une paire de griffes tranchantes :
 - Canon étrangleur *20 points*
 - Canon venin lourd *25 points*
- Prendre n'importe lesquelles des capacités suivantes :
 - Seigneur de la Ruche *25 points*
 - Horreur Indicible *25 points*
 - Vieil Ennemi *25 points*
- Prendre n'importe lesquels des biomorphes suivants :
 - Glandes d'adrénaline *10 points*
 - Sacs à toxines *10 points*
 - Sang acide *15 points*
 - Dard *15 points*
 - Miasmes toxiques *15 points*
 - Régénération *20 points*
- Prendre un seul des biomorphes suivants :
 - Essaim thoracique avec soit électro-blattes, soit larves carnivores, soit scarabérissons *25 points*
 - Carapace blindée *40 points*
 - Ailes *60 points*

LE MAÎTRE DES ESSAIMS 280 points

Page 56

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Maître des Essaims	9	3	6	6	5	6	4	10	3+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Créature monstrueuse

Armes et Biomorphes :

- Exosquelette renforcé
- Sabres d'os

Règles Spéciales :

- Créature Synapse
- Ruse Extraterrestre
- Parade
- Monstruosité Psychique
- Psyker
- L'Ombre dans le Warp
- Guide des Essaims

Pouvoirs Psychiques :

- L'Horreur
- Hurlement Psychique
- Paroxysme
- Psyvampire

ESSAIM DE GARDES TYRANIDES 60 points par figurine

Page 35

Vous pouvez inclure un essaim de Gardes Tyranides pour chaque Prince Tyranide (y compris le Maître des Essaims) dans votre armée. Ces essais n'utilisent pas de choix QG dans le schéma de structure d'armée.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Tyranide	5	3	5	6	2	4	3	7	3+

Composition :

- 1-3 Gardes Tyranides

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Exosquelette renforcé
- Pincés broyeuses
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :

- Comportement instinctif – Dévorer
- Folie meurtrière
- Bouclier vivant

OPTIONS :

- L'essaim entier peut remplacer ses griffes tranchantes par l'une des options suivantes :
 - Bio-knout *5 points par figurine*
 - Épée d'os *15 points par figurine*

TERVIGON 160 points

Page 52

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

OPTIONS :

- Prendre une seule des options suivantes :
 - Griffes tranchantes 5 points
 - Pincres broyeuses hypertrophiées 25 points
- Prendre n'importe lesquels des biomorphes suivants :
 - Glandes d'adrénaline 10 points
 - Sacs à toxines 10 points
 - Sang acide 15 points
 - Dard 15 points
 - Miasmes toxiques 15 points
 - Régénération 30 points
- Remplacer le crache-dards par :
 - Crache-épines *gratuit*
- Prendre n'importe lesquels des pouvoirs psychiques supplémentaires suivants :
 - Catalyseur 15 points
 - Assaut Symbiotique 15 points

Composition :

- 1 Tervigon

Armes et Biomorphes :

- Exosquelette renforcé
- Griffes et crocs
- Crache-dards

Type d'Unité :

- Créature monstrueuse

Règles Spéciales :

- Créature Synapse
- Géniteur
- Psyker
- L'Ombre dans le Warp
- Éclosion de Termagants

Pouvoir Psychique :

- Domination

TYRANIDE PRIME 80 points

Page 36

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tyranide Prime	6	4	5	5	3	5	4	10	3+

OPTIONS :

- Remplacer les griffes tranchantes par :
 - Pincres broyeuses 5 points
 - Une paire d'épées d'os 10 points
 - Bio-knout et épée d'os 15 points
- Remplacer le dévoreur par :
 - Pincres broyeuses *gratuit*
 - Poings épineux *gratuit*
 - Crache-mort 5 points
 - Paire additionnelle de griffes tranchantes (qui ne peuvent plus être elles-mêmes échangées) *gratuit*
- Prendre n'importe lesquels de ces biomorphes :
 - Glandes d'adrénaline 10 points
 - Sacs à toxine 10 points
 - Régénération 10 points

Composition :

- 1 Tyranide Prime

Armes et Biomorphes :

- Exosquelette renforcé
- Dévoreur
- Griffes tranchantes

Type d'Unité :

- Infanterie

Règles Spéciales :

- Créature Synapse
- Guerrier Alpha
- Personnage Indépendant
- L'Ombre dans le Warp

LE PARASITE DE MORTREX 160 points

Page 60

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Parasite de Mortrex	5	3	6	4	3	6	4	10	3+

Règles Spéciales :

- Créature Synapse
- Organisme Hôte
- Implant de Parasites
- Personnage Indépendant
- L'Ombre dans le Warp
- "Le Sergent est Bizarre..."

Composition :

- 1 (Unique)

Armes et Biomorphes :

- Dard
- Exosquelette renforcé
- Pincres broyeuses
- Ailes

Type d'Unité :

- Infanterie autoportée

ÉLITE

ESSAIM DE GARDIENS DES RUCHES 50 points par figurine

Page 47

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien des Ruches	4	4	5	6	2	2	2	7	4+

Composition :

- 1-3 Gardiens des Ruches

Armes et Biomorphes :

- Griffes et crocs
- Canon empaleur
- Carapace renforcée

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Guetter

Type d'Unité :

- Infanterie

ESSAIM DE LICTORS 65 points par figurine

Page 41

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

Composition :

- 1-3 Lictors

Armes et Biomorphes :

- Mimétisme
- Crochets
- Chitine renforcée
- Pincés broyeuses
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Guetter
- Course
- Désengagement
- Mouvement à Couvert
- Phéromones
- Discrétion

Type d'Unité :

- Infanterie

LA MORT BONDISSANTE 140 points

Page 59

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mort Bondissante	9	3	6	4	3	7	4	10	5+

Composition :

- 1 (Unique)

Armes et Biomorphes :

- Mimétisme
- Crochets
- Chitine renforcée
- Pincés broyeuses
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Guetter
- Sans Peur
- Course
- Frappe Fatale
- "Elle est après moi !"

- Mouvement à Couvert
- Phéromones
- Discrétion
- Désengagement
- "C'était Quoi ?"
- "Elle est Où ?"
- "Où elle est passée ?"

Type d'Unité :

- Infanterie

ESSAIM DE VENOMTHROPES 55 points par figurine

Page 45

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Venomthrope	3	4	4	4	2	3	2	6	5+

Composition :

- 1-3 Venomthropes

Armes et Biomorphes :

- Bio-knout
- Chitine renforcée
- Miasmes toxiques

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer
- Nuages de Spores
- Toucher Toxique

Transport Assigné :

- L'essaim peut avoir une Spore Mycétique (voir page 90 pour le coût en points).

ÉLITE

ESSAIM DE ZOANTHROPES 60 points par figurine

Page 44

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Zoanthrope	3	4	4	4	2	3	1	10	5+

Composition :

- 1-3 Zoanthropes

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Griffes et crocs
- Chitine renforcée

Règles Spéciales :

- Créature Synapse
- Psyker
- L'Ombre dans le Warp
- Champ Warp

Pouvoirs Psychiques :

- Éclair Warp
- Lance Warp

Transport Assigné :

- L'essaim peut avoir une Spore Mycétique (voir page 90 pour le coût en points).

LE FLÉAU DE MALAN'TAI 90 points

Page 58

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Fléau de Malan'tai	4	4	X	4	4	4	3	10	5+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Griffes et crocs
- Chitine renforcée

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer
- Drain de Vie
- Sans Peur
- Force Psychique
- Psyker
- L'Ombre dans le Warp
- Neurovore
- Champ Warp

Pouvoirs Psychiques :

- Cataclysme

Transport Assigné :

- Le Fléau de Malan'Tai peut avoir une Spore Mycétique (voir page 90 pour le coût en points).

ESSAIM DE PYROVORES 45 points par figurine

Page 49

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pyrovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+

Composition :

- 1-3 Pyrovores

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Sang acide
- Salive acide
- Griffes et crocs
- Crache-flammes
- Carapace renforcée

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer
- Volatil

Transport Assigné :

- L'essaim peut avoir une Spore Mycétique (voir page 90 pour le coût en points).

ESSAIM DE GENESTEALERS D'YMGARL 23 points par figurine

Page 61

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Genestealer d'Ymgarl	6	0	4	4	1	6	2	10	4+

Composition :

- 5-10 Genestealers d'Ymgarl

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Carapace renforcée
- Pincés broyeuses

Règles Spéciales :

- Altération des Formes
- Lien Télépathique
- Hibernation
- Course
- Mouvement à Couvert

TROUPES

ESSAIM DE GUERRIERS TYRANIDES 30 points par figurine

Page 36

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guerrier Tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	4+

Composition :

- 3-9 Guerriers Tyranides

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Dévoreur
- Carapace renforcée
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :

- Créature Synapse
- L'Ombre dans le Warp

Transport Assigné :

- L'essaim peut avoir une Spore Mycétique (voir ci-dessous pour le coût en points).

OPTIONS :

- L'essaim entier peut remplacer ses griffes tranchantes par :
 - Pincés broyeuses 5 points par figurine
 - Paire d'épées d'os 10 points par figurine
 - Bio-knout et épée d'os 15 points par figurine
- Un seul Guerrier Tyranide de l'essaim peut remplacer son dévoreur par :
 - Étrangleur 10 points
 - Canon venin 15 points
- L'essaim entier peut remplacer ses dévoreurs par :
 - Pincés broyeuses *gratuit*
 - Poing épineux *gratuit*
 - Crache-mort 5 points par figurine
 - Paire additionnelle de griffes tranchantes (qui ne peuvent plus être elles-mêmes échangées) *gratuit*
- L'essaim entier peut avoir :
 - Glandes d'adrénaline 5 points par figurine
 - Sacs à toxines 5 points par figurine

ESSAIM DE GENESTEALERS 14 points par figurine

Page 40

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	5+
Genestealer Alpha	7	0	5	5	3	7	4	10	4+

Composition :

- 5-20 Genestealers

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Pincés broyeuses
- Chitine renforcée (Genestealers uniquement)
- Carapace renforcée (Genestealer Alpha uniquement)

Règles Spéciales :

- Lien Télépathique
- Course
- Infiltrateurs
- Mouvement à Couvert
- Psyker (Genestealer Alpha uniquement)

OPTIONS :

- Transformer un seul Genestealer en Genestealer Alpha 46 pts
- Le Genestealer Alpha peut avoir :
 - Griffes tranchantes 2 points
 - Dard 15 points
 - Sang Acide 15 points
- Tous les Genestealers de l'essaim peuvent avoir :
 - Griffes tranchantes 2 points par figurine
- L'essaim entier peut avoir :
 - Glandes d'adrénaline 3 points par figurine
 - Sacs à toxines 3 points par figurine

Pouvoirs Psychiques :

- Aura de Désespoir
- Regard Hypnotique

Transport Assigné :

- L'essaim peut avoir une Spore Mycétique (voir ci-dessous pour le coût en points).

SPORE MYCÉTIQUE 40 Points

Page 54

Les spores mycétiques sont des améliorations d'une autre unité, traitées comme des unités séparées et non opérationnelles.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Spore Mycétique	2	2	6	4	3	1	3	5	4+

Composition :

- 1 Spore Mycétique

Type d'Unité :

- Créature monstrueuse

Armes et Biomorphes :

- Carapace renforcée
- Bio-knout
- Tentacules éventeurs

OPTIONS :

- Prendre l'une des options suivantes :
 - Crache-épines 10 points
 - Crache-dards 10 points
 - Crache-mort jumelés 10 points
 - Étrangleur 15 points
 - Canon venin 20 points

Règles Spéciales :

- Frappe en Profondeur
- Sans Peur
- Immobile
- Conscience Limitée
- Spore de Transport

TROUPES

ESSAIM DE TERMAGANTS

5 points par figurine

Page 39

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

Composition :

- 10-30 Termagants

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Chitine
- Griffes et crocs
- Écorcheur

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Guetter
- Mouvement à Couvert

Transport Assigné :

- Si l'essaim compte 20 figurines ou moins, il peut avoir une Spore Mycétique (voir page 90 pour le coût en points).

OPTIONS :

- Pour chaque tranche de 10 Termagants que compte l'essaim, une seule figurine peut remplacer son écorcheur par :
 - Constrictor..... 10 points par figurine
- L'essaim entier peut remplacer ses écorcheurs par :
 - Poings épineux 1 point par figurine
 - Fusils à Pointes 1 point par figurine
 - Dévoreurs..... 5 points par figurine
- L'essaim entier peut avoir :
 - Glandes d'adrénaline 1 point par figurine
 - Sacs à toxines..... 1 point par figurine

La Horde Grouillante :

Vous pouvez inclure un Tervigon (voir page 87 pour le coût en points) en tant que choix de Troupes pour chaque essaim de Termagants que compte votre armée.

ESSAIM D'HORMAGAUNTS

6 points par figurine

Page 38

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+

Composition :

- 10-30 Hormagaunts

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Chitine
- Griffes Tranchantes

Règles Spéciales :

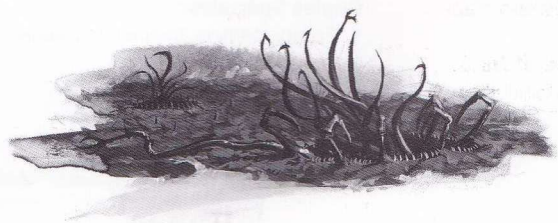
- Comportement Instinctif - Dévorer
- Bond
- Course
- Mouvement à Couvert

Transport Assigné :

- Si l'essaim compte 20 figurines ou moins, il peut avoir une Spore Mycétique (voir page 90 pour le coût en points).

OPTIONS :

- L'essaim entier peut avoir :
 - Glandes d'adrénaline 2 points par figurine
 - Sacs à toxines 2 points par figurine



ESSAIM DE VORACES

10 points par socle

Page 55

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nuée de Voraces	2	2	3	3	3	2	4	5	6+

Composition :

- 3-9 Nuées de Voraces

Type d'Unité :

- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Chitine
- Griffes et crocs

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer
- Sans Peur
- Décérébrés
- Nuées

OPTIONS :

- L'essaim entier peut avoir :
 - Poings épineux 5 points par socle
 - Glandes d'adrénaline 4 points par socle
 - Sacs à toxines..... 4 points par socle
- L'essaim entier peut être amélioré pour bénéficier de la capacité :
 - Essaim Fouisseur..... 2 points par socle

ATTAQUE RAPIDE

ESSAIM DE PYGARGUES TYRANIDES 35 points par figurine

Page 36

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pygargue Tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	5+

Composition :

- 3-9 Pygargues Tyranides

Type d'Unité :

- Infanterie autoportée

Armes et Biomorphes :

- Dévoreur
- Chitine renforcée
- Griffes tranchantes
- Ailes

Règles Spéciales :

- Créature Synapse
- L'Ombre dans le Warp

OPTIONS :

- Un seul Pygargue Tyranide de l'essaim peut remplacer son dévoreur par :
 - Étrangleur 10 points
 - Canon venin 15 points
- L'essaim entier peut remplacer ses griffes tranchantes par :
 - Pincés broyeurs 5 points par figurine
- L'essaim entier peut remplacer ses dévoreurs par :
 - Poings épineux *gratuit*
 - Crache-mort 5 points par figurine
 - Paire d'épées d'os 10 points par figurine
 - Bio-knout et épée d'os 15 points par figurine
 - Paire additionnelle de griffes tranchantes (qui ne peuvent plus être elles-mêmes échangées) *gratuit*
- L'essaim entier peut avoir :
 - Glandes d'adrénaline 5 points par figurine
 - Sacs à toxines 5 points par figurine

ESSAIM DE RÔDEURS 30 points par figurine

Page 37

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

Composition :

- 3-9 Rôdeurs

Type d'Unité :

- Bêtes

Armes et Biomorphes :

- Chitine renforcée
- Griffes tranchantes (deux paires)

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer
- Sens Aiguës
- Frappe en Profondeur
- Mouvement à Couvert

OPTIONS :

- Tout l'essaim peut remplacer une paire de griffes tranchantes par Rôdeur par :
 - Pincés broyeurs 5 points par figurine
- L'essaim entier peut avoir l'une des armes suivantes :
 - Poings épineux 5 points par figurine
 - Dévoreurs 5 points par figurine
 - Crache-mort 10 points par figurine

ESSAIM DE LOCUSTES 15 points par socle

Page 55

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nuée de Locustes	2	2	3	3	3	2	4	5	6+

Composition :

- 3-9 Nuées de Locustes

Type d'Unité :

- Infanterie autoportée

Armes et Biomorphes :

- Chitine
- Griffes et crocs
- Ailes

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer
- Sans Peur
- Décérébrés
- Nuées

OPTIONS :

- L'essaim entier peut avoir :
 - Poings épineux 5 points par socle
 - Glandes d'adrénaline 4 points par socle
 - Sacs à toxines 4 points par socle

ATTAQUE RAPIDE

ESSAIM DE GARGOUILLES 6 points par figurine

Page 42

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

Composition :

- 10-30 Gargouilles

Type d'Unité :

- Infanterie
autoportée

Armes et Biomorphes :

- Venin aveuglant
- Chitine
- Griffes et crocs
- Écorcheur
- Ailes

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Guetter

OPTIONS :

- L'essaim entier peut avoir :
 - Glandes d'adrénaline 1 point par figurine
 - Sacs à toxines 1 point par figurine

HARPIE 160 points

Page 43

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Harpie	3	3	5	5	4	5	2	10	4+
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-

Composition :

- 1 Harpie

Type d'Unité :

- Créature
monstrueuse

Armes et Biomorphes :

- Carapace renforcée
- Griffes tranchantes
- Bombardement de Spores Mines
- Crache-dards
- Canons étrangleurs jumelés
- Ailes

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Guetter
- Sans Peur
- Cri
- Bombe Vivante
(Spore Mine uniquement)

OPTIONS :

- Remplacez les canons étrangleurs jumelés par :
 - Canons venin lourds jumelés 10 points
- Remplacer le crache-dards par :
 - Crache-épines gratuit
- Peut avoir :
 - Glandes d'adrénaline 10 points
 - Sacs à toxines 10 points
 - Régénération 15 points

AMAS DE SPORES MINES 10 points par figurine

Page 48

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-

Composition :

- 3-6 Spores Mines

Type d'Unité :

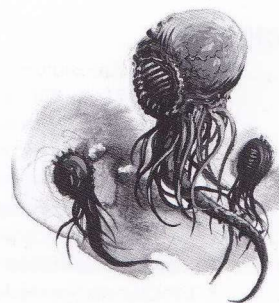
- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Spore Mine

Règles Spéciales :

- Bombe Vivante
- Déploiement Orbital



SOUTIEN

ESSAIM DE CARNIFEX160 points par figurine

Page 46

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Carnifex	3	3	9	6	4	1	4	7	3+

Composition :

- 1-3 Carnifex

Type d'Unité :

- Créature monstrueuse

Armes et Biomorphes :

- Exosquelette renforcé
- Griffes tranchantes (deux paires)

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer
- Sans Peur
- Bélier Vivant

Transport Assigné :

- Si l'essaim ne compte qu'un seul Carnifex, il peut avoir une Spore Mycétique (voir page 90 pour le coût en points).

OPTIONS* :

- Remplacer une paire de griffes tranchantes par :
 - Pincés broyeurs hypertrophiés 25 points par figurine
- Remplacer n'importe quelle paire de griffes tranchantes par :
 - Crache-mort jumelés 15 points par figurine
 - Dévoreurs jumelés avec neuro-sangues 15 points par figurine
- Prendre une seule des armes suivantes, en remplacement d'une paire de griffes tranchantes :
 - Canon étrangleur 20 points par figurine
 - Canon venin lourd 25 points par figurine
- Prendre n'importe lesquels des biomorphes suivants :
 - Épines à fragmentation 5 points par figurine
 - Glandes d'adrénaline 10 points par figurine
 - Sacs à toxines 10 points par figurine
 - Bio-plasma 20 points par figurine
 - Régénération 25 points par figurine

*Tous les carnifex de l'essaim doivent avoir les mêmes options.

LE VIEUX BORGNE260 points

Page 57

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vieux Borgne	3	3	10	6	4	1	4	8	3+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Créature monstrueuse

Armes et Biomorphes :

- Exosquelette renforcé
- Pincés broyeurs hypertrophiés
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer
- Alpha
- Fureur Berserk
- Sans Peur
- Bélier Vivant
- Régénération Rapide

ESSAIM DE BIOVORES45 points par figurine

Page 48

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Biovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-

Composition :

- 1-3 Biovores

Type d'Unité :

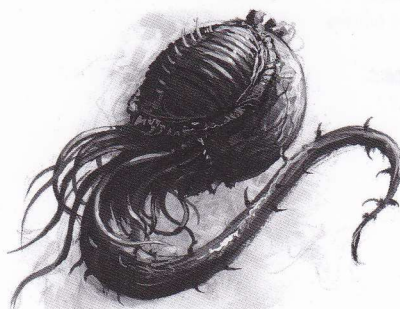
- Infanterie

Armes et Biomorphes :

- Griffes et crocs
- Carapace renforcée
- Lanceur de Spores Mines

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Guetter
- Bombe Vivante (Spore Mine uniquement)



SOUTIEN

TRYGON 200 points

Page 50

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Trygon	5	3	6	6	6	4	6	8	3+
Trygon Prime	5	3	6	6	6	4	6	10	3+

Composition :

- 1 Trygon

Type d'Unité :

- Créature monstrueuse

Armes et Biomorphes :

- Décharge bioélectrique
- Exosquelette renforcé
- Griffes tranchantes (deux paires)
- Épines électrostatiques (Trygon Prime uniquement)

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer (Trygon uniquement)
- Frappe en Profondeur
- Sans Peur
- Course
- Assaut Souterrain
- Créature Synapse (Trygon Prime uniquement)
- L'Ombre dans le Warp (Trygon Prime uniquement)

OPTIONS :

- Prendre n'importe lesquels des biomorphes suivants :
 - Glandes d'adrénaline 10 points
 - Sacs à toxines 10 points
 - Régénération 25 points
- Transformer le Trygon en Trygon Prime 40 points

MAWLOC 170 points

Page 51

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mawloc	3	0	6	6	6	4	3	8	3+

Composition :

- 1 Mawloc

Type d'Unité :

- Créature monstrueuse

Armes et Biomorphes :

- Exosquelette renforcé
- Griffes et crocs

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Dévorer
- Fouisseur
- Frappe en Profondeur
- Sans Peur
- Désengagement
- Terreur des Profondeurs

OPTIONS :

- Prendre n'importe lesquels des biomorphes suivants :
 - Glandes d'adrénaline 10 points
 - Sacs à toxines 10 points
 - Régénération 25 points

TYRANNOFEX 250 points

Page 53

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tyrannofex	3	3	6	6	6	1	3	8	2+

Composition :

- 1 Tyrannofex

Type d'Unité :

- Créature monstrueuse

Armes et Biomorphes :

- Fluides acides
- Carapace blindée
- Griffes et crocs
- Crache-dards
- Essaim thoracique (électro-blattes)

Règles Spéciales :

- Comportement Instinctif - Guetter
- Sans Peur

OPTIONS :

- Remplacer les fluides acides par :
 - Ruche d'écorcheurs 10 points
 - Canon briseur 15 points
- Remplacer le crache-dards par un crache-épines *gratuit*
- Remplacer les électro-blattes par :
 - Larves carnivores *gratuit*
 - Scarabérissons *gratuit*
- Prendre n'importe lesquels des biomorphes suivants :
 - Glandes d'adrénaline 10 points
 - Sacs à toxines 10 points
 - Régénération 30 points

RÉFÉRENCES

TYPES D'UNITÉS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Biovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+	48
Carnifex	3	3	9	6	4	1	4	7	3+	46
Fléau de Malan'tai	4	4	X	4	4	4	3	10	5+	58
Garde Tyranide	5	3	5	6	2	4	3	7	3+	35
Gardien des Ruches	4	4	5	6	2	2	2	7	4+	47
Gargouille	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	42
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	5+	40
Genestealer Alpha	7	0	5	5	3	7	4	10	4+	40
Genestealer d'Ymgarl	6	0	4	4	1	6	2	10	4+	61
Guerrier Tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	4+	36
Harpie	3	3	5	5	4	5	2	10	4+	43
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+	38
Lictor	6	3	6	4	3	6	3	10	5+	41
Maître des Essaims	9	3	6	6	5	6	4	10	3+	56
Mawloc	3	0	6	6	6	4	3	8	3+	51
Mort Bondissante	9	3	6	4	3	7	4	10	5+	59
Nuée de Locustes	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	55
Nuée de Voraces	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	55
Parasite de Mortrex	5	3	6	4	3	6	4	10	3+	60
Prince Tyranide	8	3	6	6	4	5	4	10	3+	34
Pygargue Tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	5+	36
Pyrovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+	49
Rôdeur	5	3	4	4	3	5	4	6	5+	37
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-	48
Spore Mycétique	2	2	6	4	3	1	3	5	4+	54
Termagant	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	39
Tervigon	3	3	5	6	6	3	1	10	3+	52
Trygon	5	3	6	6	6	4	6	8	3+	50
Trygon Prime	5	3	6	6	6	4	6	10	3+	50
Tyranide Prime	6	4	5	5	3	5	4	10	3+	36
Tyrannofex	3	3	6	6	6	1	3	8	2+	53
Venomthrope	3	4	4	4	2	3	2	6	5+	45
Vieux Borgne	3	3	10	6	4	1	4	8	3+	57
Zoanthrope	3	4	4	4	2	3	1	10	5+	44

TYPES D'ARMES

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Bio-plasma	12 ps	7	2	Assaut 1, Explosion	46
Bombardement de Spores Mines	N/A	4	4	Assaut 1D3, G ^{de} expl. *	43
Canon Briseur	48 ps	10	4	Assaut 2	53
Canon Empaleur	24 ps	8	4	Assaut 2*	47
Canon Étrangleur	36 ps	6	5	Assaut 1, G ^{de} explosion, Pilonnage	82
Canon Venin	36 ps	6	4	Assaut 1, Explosion*	82
Canon Venin Lourd	36 ps	9	4	Assaut 1, Explosion*	82
Constrictor	Souffle	2*	-	Assaut 1, Pilonnage	39
Crache-dards	18 ps	5	4	Assaut 4	82
Crache-épines	18 ps	5	-	Assaut 1, G ^{de} explosion	81
Crache-flammes	Souffle	5	4	Assaut 1*	49
Crache-mort	18 ps	5	5	Assaut 3	81
Crochets	6 ps	6	-	Assaut 2, Perforant	41
Décharge Bioélectrique	12 ps	5	5	Assaut 6	50
Dévoreur	18 ps	4	-	Assaut 3*	81
Écorcheur	12 ps	4	5	Assaut 1	81
Épines électrostatiques	18 ps	5	5	Assaut 12	50
Essaim Thoracique (Électro-blattes)	Souffle	5	5	Assaut 1	82
(Larves Carnivores)	Souffle	1	-	Assaut 1*	
(Scarabérissons)	Souffle	3	-	Assaut 1, Perforante	
Étrangleur	36 ps	4	5	Assaut 1, G ^{de} explosion, Pilonnage	81
Fluides Acides	Souffle*	6	4	Assaut 1	53
Fusil à Pointes	18 ps	3	-	Assaut 1	39
Lanceur de Sp. Mines	48 ps	4	4	Assaut 1, Barrage	48
Neuro-sangues	18 ps	6	-	Assaut 6*	81
Poings Épineux	12 ps	3	5	Assaut X*, Jumelés	82
Ruche d'Écorcheurs	12 ps	4	5	Assaut 20	53
Tentacules Évotreurs	6 ps	6	-	Assaut 6 G ^{de} explosion*	54

*Ces armes suivent des règles additionnelles détaillées dans leurs entrées.

Écrit par: Robin Cruddace.

Illustrations: John Blanche, Alex Boyd, Rob Carey, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. **Conception graphique:** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **Photographie:** Glenn More. **'Heavy Metal':** Neil Green, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams, Tom Winstone.

Concepteurs de Jeu: Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jarvis Johnson, Phil Kelly, Andrew Kenrick, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Équipe Hobby:** Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach. **Sculpture des Figurines:** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Pete Riordan, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Production & Reprographie:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jaggars, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. **Remerciements:** Marshall Jansen, Alan Merrett, Rick Priestley, Tim Sawyer, Marco Schulze.

Versión Française: Philippe Beaubrun, Sébastien Delmas & Laurent Philibert-Caillat. **Merci à:** Thomas Depierre, Dominique Lechat & Jérôme Schmitt.

Un produit Games Workshop

© Copyright Games Workshop Limited 2009, Tyranides, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer, Citadel, le logo Citadel, Biovore, Carnifex, La Mort Bondissante, Le Fléau de Malan'tai, Genestealer, Gardien des Ruches, Prince Tyranide, Hormagaunt, Lictor, Mawloc, Spore Mycétique, Le Vieux Borgne, Le Parasite de Mortrex, Pyrovore, Rôdeur, Nuée de Voraces, Maître des Essaims, Termagant, Tervigon, Guerrier Tyranide, Tyrannofex, Garde Tyranide, Trygon, Venomthrope, Genestealer d'Ymgarl, Zoanthrope et tous les logos, marques, noms, lieux, personnages, créatures, races et insignes de race, illustrations et images associés à l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2009, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Photos non contractuelles.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols. Respectez les précautions d'emploi.

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

FRANCE
Games Workshop France,
Europarc de Pichaury - BP419
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière
13591 Aix-en-Provence - Cedex 3

NORTH AMERICA
Games Workshop Inc,
6711 Baymeadow Drive,
Suite A, Glen Burnie,
Maryland, 21060-6401



Un Trygon, un Maulor et des Rôdeurs sont parvenus à contourner les défenses impériales. Le carnage est inévitable...



TYRANIDES™

Les tyranides sont une espèce vorace et extraterrestre, qui a traversé l'immensité glacée séparant les galaxies pour venir se repaître de celles-ci. De vastes essaims de créatures grouillantes, des horreurs volantes et des monstruosités titanesques dévorent littéralement tout ce qui se trouve sur leur passage, des planètes entières et les civilisations qu'elles abritaient. Les tyranides sont le prédateur ultime contre lequel même les plus puissantes armées ne sont rien de plus que des proies.

Le Codex Tyranides est un supplément pour Warhammer 40,000. Chacun décrit en détail une armée, son historique et ses héros.

"Une menace étrangère est sortie de l'abysse, une nuée tellement vaste qu'elle obscurcit les étoiles. Cette horreur ne se bat ni pour la domination ni pour conquérir, mais simplement pour assouvir une faim qui finira par engloutir la galaxie entière."

– Inquisiteur Kryptman

Contenu de ce Codex :

- **Les Tyranides :** Une description détaillée de ce que sont les tyranides, avec un examen approfondi des différentes flottes-ruches, la menace grandissante qu'elles font peser sur la galaxie, les combats désespérés qui en résultent, et les liens qui unissent les plus infimes de leurs créatures à l'Esprit de la Ruche.

- **Les Forces des Tyranides :** Tous les détails sur les nombreux types de troupes, bêtes et monstruosités d'une armée tyranide, avec toutes les règles pour les utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000.

Vous trouverez également une description de quelques créatures légendaires, comme le Vieux Borgne, le Fléau de Malan'tai, la Mort Bondissante et la plus dangereuse de toutes, le Maître des Essaims.

- **L'Essaim Tyranide :** Des photos de la gamme de figurines consacrée aux tyranides, avec les schémas de couleurs de différentes flottes-ruches.

- **Liste d'Armée des Tyranides :** Une liste d'armée qui vous permettra de transformer votre collection de figurines en une inexorable marée qui submergera les champs de bataille de Warhammer 40,000.



ISBN 978-1841549521



9 781841 549521



FRENCH/FRANÇAIS

www.games-workshop.com

Imprimé en Chine

WARHAMMER 40,000
TYRANIDES

PRODUCT CODE 01 03 01 06 003



CITADEL



GAMES
WORKSHOP®

Vous devez posséder un exemplaire de Warhammer 40,000 pour utiliser le contenu de ce livre.