
WARHAMMER
40,000
CODEX
TYRANIDES





Tyranides



Le Grand Dévoreur,
Le Destructeur de Mondes,
La Nuée de l'Esprit-ruche

Sommaire

Introduction 3

Le Grand Dévoreur 6
Premier Contact 8
Mort d'un Monde 9
Behemoth 10
Biovaisseaux Tyranides 11
La Bataille de Macragge 12
Première Guerre Tyranique 14
Kraken 17
Le Fléau des Eldars 18
Gorgon 20
Deuxième Guerre Tyranique 22
Leviathan 25
La Guerre d'Octarius 26
La Chute de Shadowbrink 28
Troisième Guerre Tyranique 32
Terrains de Chasse Galactiques 34

Forces de l'Esprit-ruche 38
Traits de Seigneur de Guerre 38
Tableaux de Comportement Instinctif 39
Tyrans des Ruches 40
Guerriers Tyranides 41
Organismes Mineurs 42
Génovores 43
Lictors 44
Zoanthropes 45
Gardes Tyranides 46
Venomthropes 47
Tervigons 48
Rôdeurs 49
La Terreur Rouge 49
Organismes Artilleurs (Biovores, Amas de Spores-mines & Exocrines) 50
Organismes Nourriciers (Haruspex & Pyrovores) 51
Carnifex 52
Organismes Voraces (Nuées de Voraces et d'Acridiens) 53
Mawlocs 54
Trygons 55
Viragos des Ruches 56
Harpies 57
Tyrannofex 58
Le Maître des Essaims 59
Le Vieux Borgne 60
La Mort Subite 61

Armes et Biomorphes 63
Armes de Mêlée 63
Armes de Tir 63
Armes à Spores-mines 65
Biomorphes 67
Bio-artéfacts des Tyranides 68
Pouvoirs de l'Esprit-ruche 69

Couleurs des Flottes-ruches 72

La Nuée Tyranide 92
Liste d'Équipements Tyranides 93
QG 94
Troupes 96
Élite 98
Attaque Rapide 100
Soutien 102

Références 104

PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

Testeurs : Nick Bayton, John Bracken, Stefano Carlini, Paul Hickey, Matt Hilton, Trevor Larkin, Jim Lister.

© Copyright Games Workshop Limited 2012, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex : Tyranides, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2014, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

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 supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

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

FRANCE
Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - CS 60419
13 591 Aix en Provence - Cedex 3

AMÉRIQUE DU NORD
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

INTRODUCTION

Les tyranides sont une antique race d'aliens hyperagressifs, une vaste nuée de prédateurs qui ont évolué en bioformes ne cherchant qu'à tuer et consommer. Pour un tel ennemi, même les plus puissantes armées ne sont que des festins de proies.

Les tyranides sont des xenos caractérisés par une faim dévorante. Ils ont traversé les ténèbres glaciales du vide intergalactique, en hibernant pendant des éons afin de se nourrir des planètes de notre galaxie. Ils se sont réveillés et plongent leurs vrilles toujours plus profondément dans l'espace habité tel un essaim de criquets d'ampleur cosmique. Des nuées infinies de créatures grouillantes, des horreurs ailées et des monstruosités titanesques dévorent tout sur leur passage, absorbant toute vie sur les mondes qu'ils envahissent dans leur quête d'assouvissement d'un appétit insatiable. La race tyranide apprend et s'adapte en permanence, engendrant de nouveaux guerriers pour mieux vaincre ses proies. Les tyranides représentent une menace implacable, pas seulement pour l'Humanité, mais pour toute la galaxie.

WARHAMMER 40,000

Si vous lisez ce Codex, vous avez sans doute déjà fait vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre de règles Warhammer 40,000 *comprend toutes les règles nécessaires pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée a son Codex, un guide de collection permettant de déchaîner sa puissance sur les champs de bataille du 41e millénaire. Ce Codex vous permet de faire de votre collection de tyranides une nuée implacable, prête à avaler la galaxie.*

LES TYRANIDES

Les tyranides constituent la plus étrange des races du 41e millénaire. Chaque spécimen est une arme vivante, une créature parfaitement conçue pour remplir sa fonction. Dirigés par la conscience primordiale de l'Esprit-ruche, les tyranides submergent leurs proies sous le poids de leur multitude. Ceux qui ne sont pas balayés par le déluge de salves de bio-armes et de griffes acérées finissent broyés par des aliens monstrueux aussi gros que des chars d'assaut.

COMMENT UTILISER CE CODEX?

Le *Codex: Tyranides* contient tout ce dont vous avez besoin pour collectionner une force de tyranides et dévorer vos ennemis à l'occasion de vos parties de Warhammer 40,000. Ces pages retracent l'histoire des tyranides depuis leur première incursion dans la galaxie et les batailles désespérées consécutives alors qu'ils empiétaient inexorablement sur les domaines des autres factions. Ce livre contient également les règles de tous les monstres et créatures auxquels vous avez accès, ainsi qu'une liste d'armée pour organiser votre collection de figurines Citadel en une horde d'organismes guerriers de l'Esprit-ruche. Enfin, vous trouverez une galerie de figurines tyranides peintes de main de maître, présentant les schémas de couleurs des plus célèbres flottes-ruches tyranides qui ont envahi la galaxie.







Le Grand Dévoreur

Les tyranides sont les créatures les plus étranges jamais rencontrées par l'Humanité. Ce sont les prédateurs ultimes, car tous les êtres vivants 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.

Les tyranides 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 en l'espace de quelques semaines, sans même ralentir l'avance de la flotte-ruche. Leur faim ne saurait être étanchée, même après avoir dévoré toute cette galaxie.

Un Prédateur Intergalactique

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.

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 tyranides n'envahissent pas des planètes pour le gain territorial, pour 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. 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 Créatures de l'Essaim

Les organismes guerriers des tyranides sont des monstres affreux et implacables aux griffes aiguisées pouvant couper un homme en deux, et dont les biocanons tirent des projectiles parasites qui dévorent leurs victimes de l'intérieur.

Chaque biovaisseau, 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 des tyranides fait d'eux des adversaires redoutables, car leurs armées ont toujours le guerrier adapté à la situation. 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.



L'Esprit-ruche

Les magos biologis de l'Imperium catégorisent séparément chaque incursion tyranide, car les flottes-ruches sont en compétition permanente 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 sont amenées à affronter. 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-ruche.

L'Esprit-ruche relie entre elles toutes les créatures tyranides grâce à un lien psychique qui leur permet d'agir de façon rapide et coordonnée. Il s'agit d'une conscience formée par les esprits de milliards d'êtres vivants. Même si certains tyranides sont doués de raison, la plupart ne disposent pas d'un intellect comme on l'entend pour un être humain. Ils se contentent de remplir la fonction pour laquelle ils ont été créés, à moins que l'implacable Esprit-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 soumises à l'Esprit-ruche. Les tyranides les plus gros et les plus avancés

sont à même de prendre des décisions à l'importance tactique limitée, selon des stimuli et des situations diverses mais ils restent inféodés à la volonté de l'Esprit-ruche.

L'influence de l'Esprit-ruche est plus forte à proximité de créatures telles que les guerriers tyranides ou les tyrans des ruches. Ils sont à même de communiquer télépathiquement avec les autres tyranides et peuvent ainsi leur imposer la volonté de l'Esprit-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-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

L'arrivée d'une flotte-ruche tyranide est précédée par un signal psychique qui enveloppe des systèmes solaires entiers et perturbe les voyages dans le Warp et les communications interstellaires. Entourés de parasites psychiques, des mondes entiers sont soudainement condamnés au mutisme, et ne peuvent rapporter les événements qui se déroulent à leur surface, ou les horreurs qui sont sur le point de les assaillir. C'est l'ombre dans le Warp, et elle augure invariablement d'invasions à grande échelle.

Nul ne sait si l'ombre dans le Warp est une création intentionnelle des flottes-ruches, ou s'il s'agit plutôt d'un effet secondaire du contrôle synaptique exercé par l'Esprit-ruche. Quoi qu'il en soit, l'ombre dans le Warp sème la panique dès qu'elle apparaît, instillant une terreur incontrôlée dans les esprits des défenseurs et plongeant la planète entière dans le désespoir. Pour des races naturellement psychiques comme les eldars, ou pour les malheureux psykers victimes de ses effets, l'ombre dans le Warp a des conséquences pires encore. Si un psyker tente d'utiliser ses talents surnaturels, la cacophonie cérébrale ne fait qu'empirer, et ressemble aux hurlements de milliards d'extraterrestres dont les griffes caressent le cerveau du psyker. À moins de posséder une volonté d'acier, ce dernier finit invariablement par plonger dans la folie, répétant des paroles insensées dans une langue inconnue et étrange.

Dans le cas de l'Imperium, dont les communications et les voyages interstellaires sont assurés par des psykers spécialisés qu'on nomme astropathes et navigateurs, 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 qui se retrouvent seuls face au danger. Ils doivent repousser le péril tyranide avec les armes dont ils disposent, ou mourir en essayant.

Le Destructeur de Mondes

Les tyranides ne communiquent pas avec les autres races, car pourquoi le feraient-ils ? Ils sont bien au-dessus de toutes les autres formes vivantes, telles que l'Humanité, exactement comme l'Humanité se situe au-dessus du bétail dont elle se nourrit. Les tyranides ne peuvent être raisonnés, apaisés ou amadoués. On ne peut espérer nulle pitié de la part d'un tel adversaire. Faire face aux tyranides revient à combattre pour survivre, à tuer ou être tué.

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-ruche s'éveille et qu'il appelle de plus en plus de tyranides à se joindre au cycle sans fin : se nourrir, grandir, survivre.

"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 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 finalement donné un nom : les tyranides. Si elle se réfère à nous, c'est simplement sous le nom de proies."

- Inquisiteur Czevak au Conclave de Har



Premier Contact

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.

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.

L'avant-poste de Tyran Primus n'était pas sans défense. Étant donné sa position frontalière, ainsi que 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 des autocanons et des canons laser Icarus intégrés à un réseau défensif de bastions et de bunkers. 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. 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.

L'Assaut Débute

Les défenses ouvrirent le feu dès l'instant où le premier biovaisseau se plaça en orbite. Pendant plus d'une heure, les artilleurs tentèrent 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 se révéla 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 biovaisseaux avaient été éliminés, et qu'il en restait encore plusieurs milliers. Les croiseurs furent détruits juste après avoir envoyé un message d'alerte à l'avant-poste de Tyran : des modules semblables à d'énormes sangsues s'accrochèrent à leurs coques et libérèrent des centaines de monstres qui massacrèrent les équipages.

Une fois les croiseurs impériaux détruits, la flotte-ruche revint vers Tyran, et cette fois ses défenses furent incapables de la repousser. Des milliers d'organismes 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 affrontaient les monstres des profondeurs. Puis les premiers d'entre eux commencèrent à escalader les murs de la forteresse.

La Mort de Tyran

Au début, les salves 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 laser et d'autocanons qui les visaient. Des vagues entières d'hormagaunts et de génovores furent abattues, et leurs corps s'entassèrent sur les zones de tir croisé qui séparaient les bastions. Les Thunderbolt zigzaguaient dans le ciel zébré d'éclairs et mitraillaient frénétiquement les assaillants.

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 au rang des plus coriaces de la Garde Impériale avaient abandonné leurs postes. Ils avaient fui dans la pluie battante, vers un salut qui n'existait pas. Çà et là, des poches de résistance tenaient bon sous les exhortations d'un 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. Finalement, la porte d'adamantium fut enfoncée et les tyranides se déversèrent dans le bunker. Les gardes et les skitarii tentèrent en vain de les repousser à coups de lance-flammes.

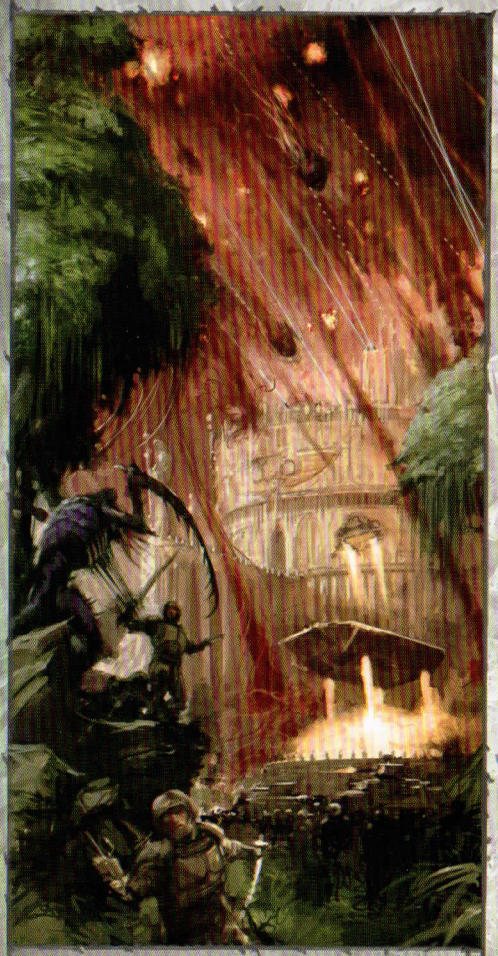
Incapable de transmettre de message télépathique car les xenos avaient coupé tout lien psychique avec l'extérieur, Varnak envoya dans le vide spatial un codex de données contenant toutes les informations recueillies sur Tyran. Puis le magos murmura une dernière prière à l'Empereur et appuya sur un bouton, provoquant l'annihilation de l'avant-poste dans une explosion de plasma cataclysmique.

Tyran Primus était perdu. La Première Guerre Tyranique avait commencé.

"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 !"

- Dernières paroles du magos Varnak



PHASE I : INVASION

Lorsqu'une flotte-ruche localise un monde-proie, elle fond dessus et libère des nuées de créatures dans son écosystème. Des essaims innombrables d'organismes guerriers arrivent à la surface pour former une avant-garde, et se répandent, motivés par le désir impérieux de se nourrir. Les cieux rougissent tandis que les spores tyranides saturent l'atmosphère et que des essaims d'horreurs ailées tombent des cieux. Finalement, le monde-proie grouille de créatures tyranides qui sèment la mort.



PHASE II : PRÉDATION

Alors que les essaims envahissent le paysage en massacrant aussi bien les habitants que la faune, d'étranges structures xenos jaillissent du sol et commencent à empoisonner l'écosystème. Les tyranides réagissent face aux poches de résistance en envoyant au combat des milliers de créatures, voire des millions, en les sacrifiant au besoin pour exterminer l'ennemi. Si les premières vagues échouent, d'autres plus adaptées les suivent afin de vaincre plus facilement les défenses adverses.



PHASE III : CONSOMMATION

Une fois les derniers défenseurs vaincus, des myriades d'organismes nourriciers sont lâchés pour dévorer entièrement la faune et la flore, et récupérer toute l'eau que recèle la planète. Rien n'est épargné, et surtout pas les cadavres qui tapissent les champs de bataille : qu'il s'agisse des corps des défenseurs ou des dépouilles des tyranides, tous sont assimilés afin que leur biomasse soit ensuite recyclée par la flotte-ruche, qui l'utilisera pour donner naissance à de nouveaux organismes.



PHASE IV : ASSIMILATION

Une fois qu'ils se sont gavés de biomasse, les organismes nourriciers tyranides retournent aux bassins de digestion, dans lesquels ils se jettent afin qu'eux-mêmes et la biomasse qu'ils ont ingurgitée soient dissous en un gruau biologique, lequel est ensuite aspiré par la flotte-ruche par l'intermédiaire de tours capillaires. Une fois l'assimilation terminée, les tyranides quittent la planète à la recherche de nouvelles proies, abandonnant derrière eux un rocher à jamais stérile.

Behemoth

Après avoir dérobé toute la biomasse de Tyran Primus, la flotte-ruche partit à la recherche d'autres planètes à dévorer, et envoya ses vrilles de plus en plus loin dans la galaxie, alors que la mort de Tyran Primus était encore inconnue de tous.

Sans l'intervention de l'inquisiteur Kryptman, le destin de Tyran aurait pu sombrer dans le mystère le plus total : après tout, la galaxie est vaste, les mystères y sont légions, et la bureaucratie tentaculaire de l'Imperium est affreusement lente à réagir. Même si ultérieurement d'autres inquisiteurs de renom, parmi lesquels Czevak, Agmar et Lok, finiraient par réaliser la menace que font peser les flottes-ruches, si Kryptman n'avait pas été là, l'existence des tyranides serait sans doute restée inconnue de tous beaucoup plus longtemps, jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour réagir. D'ailleurs, sans un coup de pouce du destin, et son instinct qui le poussa à aller enquêter personnellement sur le silence de Tyran, Kryptman n'aurait probablement jamais découvert des informations qui se révélèrent vitales pour l'Imperium.

Une Sinistre Découverte

Kryptman atteignit Tyran une année après que la planète ait été dévorée. Au début, l'inquisiteur ne parvenait pas à se convaincre que la coquille desséchée qu'il avait trouvée était autrefois une planète recouverte d'océans nommée Tyran Primus. Il ne restait par la moindre bribe de végétation, pas la moindre goutte d'eau. Seul un immense cratère occupait l'ancien emplacement de l'avant-poste de l'Adeptus Mechanicus, et tout ce qu'il restait de la flotte de croiseurs se résumait à des épaves rongées par l'acide, qui dérivaient en orbite. Après de longues recherches, Kryptman finit par mettre la main sur le codex de données du magos Varnak, et prit connaissance de la fin tragique de Tyran Primus. Les images qu'il contempla ressemblaient à une prophétie apocalyptique : des extraterrestres griffus, le ciel de la planète qui noircissait à cause des nuées de spores mycétiques, et des prises de vue orbitales d'une flotte de choses colossales si vaste qu'elle s'étirait partout dans les étoiles. Kryptman pâlit en voyant tout cela. Sans perdre un instant, il se remit en route afin d'avertir la galaxie des horreurs qui allaient s'abattre depuis le vide spatial, qu'il nomma tyranides en souvenir de la première planète qu'elles avaient dévorée.

Kryptman ordonna à son astropathe d'envoyer un message d'alerte à l'Imperium, malheureusement le psyker était incapable de passer outre les remous dans le Warp laissés par le passage de la flotte xenos. Même la matrice télépathique toute proche de Thandros paraissait brouillée. N'ayant d'autre recours, Kryptman fit cap vers cette planète dans l'espoir qu'une fois là-bas, il pourrait rétablir les communications.

Le Destin de Thandros

Ce fut lors de ce voyage que Kryptman perçut l'ampleur de la menace tyranide. Il suivait le sillage de la flotte-ruche, et découvrit une succession de planètes stériles qui furent auparavant des endroits verdoyants. L'inquisiteur se plongea alors dans l'étude des données récoltées au cours de la dernière décennie, et commença à lever le voile sur le mystère. Il fut en mesure d'établir la trajectoire suivie par la flotte-ruche en se basant sur la chaîne de mondes morts laissés par les tyranides. La flotte-ruche ne faisait preuve d'aucune subtilité, d'aucun sens stratégique. Elle se contentait de foncer à travers la galaxie en dévorant tout sur son passage, avec une férocité qui allait la faire entrer dans la légende. Conformément à la tradition, Kryptman baptisa cette menace xenos avec un nom tiré de l'antiquité : Behemoth.

Même si le navire de Kryptman progressait rapidement, les tyranides avaient déjà attaqué le système de Thandros depuis longtemps lorsqu'il arriva là-bas. Thandros n'était pas aussi bien protégé que Tyran, et tomba donc encore plus rapidement face aux nuées qui s'abattirent. La matrice télépathique avait vidé les réserves de munitions de ses tourelles et fait fondre les cristaux de ses lasers de défenses avant d'être anéantie : Thandros s'était défendu avec l'énergie du désespoir, mais cela n'avait pas suffi.

Une Voix dans les Ténèbres

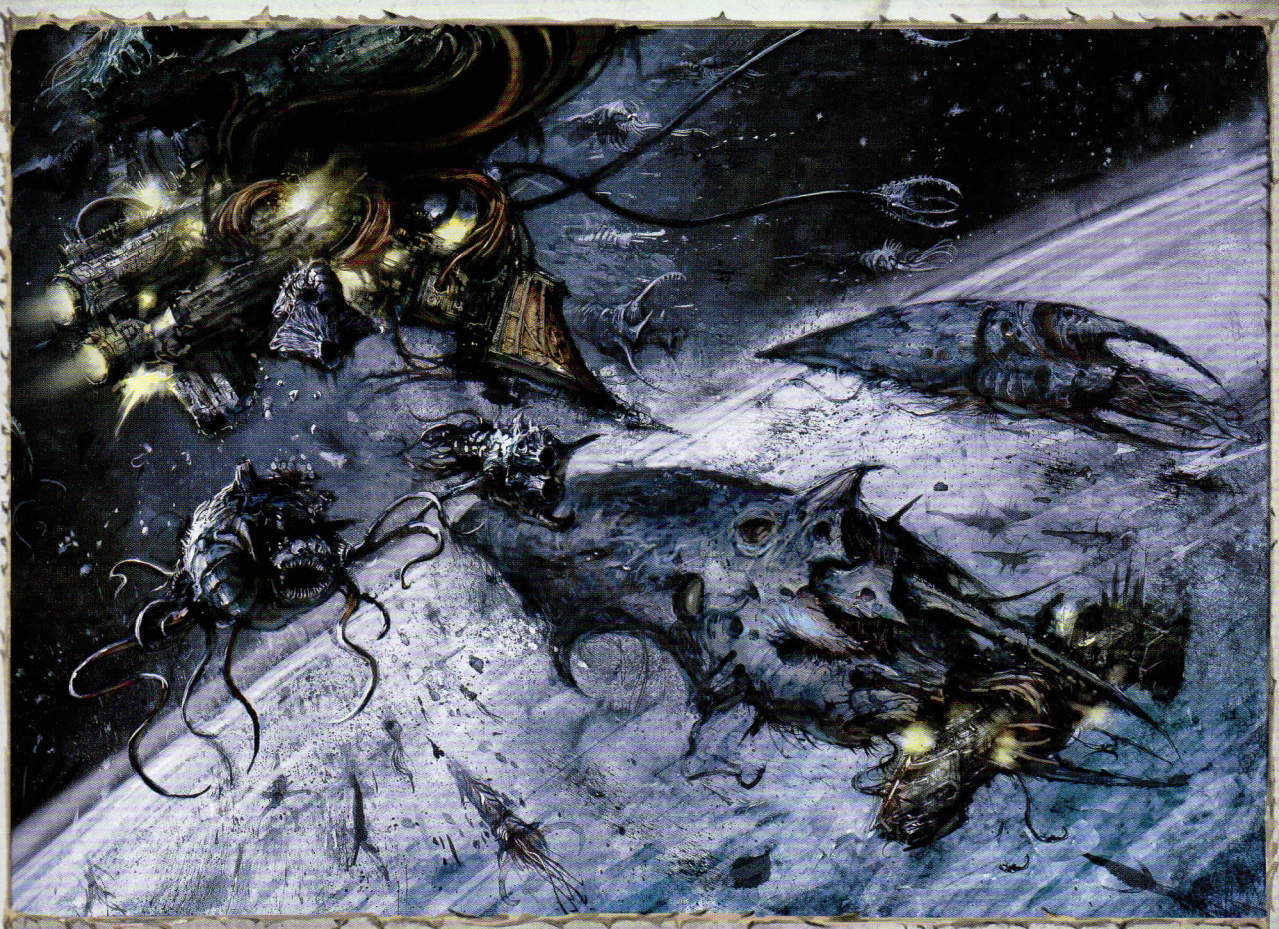
La perte de Thandros compliquait sérieusement la tâche de Kryptman. Le système suivant sur la route de Behemoth était Ultramar, et à moins d'être prévenu, il n'aurait que peu de chances de résister à l'attaque subite des tyranides. En toute hâte, Kryptman répara la matrice télépathique puis, rassemblant tous ses efforts, son astropathe parvint enfin à percer l'ombre dans le Warp pour contacter l'Imperium avant de s'effondrer en saignant du nez et des oreilles. Une voix répondit depuis les ténèbres. Elle provenait de Macragge, cœur d'Ultramar et monde chapitral des Ultramarines.

Les Ultramarines avaient reçu le signal d'alarme de Kryptman, mais de façon incomplète. Les space marines savaient donc qu'une menace approchait, mais ils ne connaissaient pas sa nature exacte. Comprenant qu'il allait devoir délivrer le message en personne, Kryptman se dirigea vers Macragge. Le navigateur de Kryptman éprouvait d'énormes difficultés à suivre la lueur de l'Astronomican à travers les remous du Warp. Parfois, le sillage de la flotte-ruche était si violent que le navire de l'inquisiteur manqua de se perdre définitivement. Néanmoins, le navigateur était expérimenté et évita les tourbillons et les lames de fond avec habileté, ce qui permit à Kryptman d'arriver sur Macragge avant la flotte-ruche.

L'inquisiteur rencontra Marneus Calgar, le maître de chapitre des Ultramarines, sous le portique de marbre blanc de son palais. Calgar écouta attentivement sans paraître intimidé par les dires terribles de Kryptman. Au lieu de cela, il réfléchissait à la façon de contrer au mieux cet adversaire en fonction de ce qu'il apprenait. Le chapitre des Ultramarines se prépara alors à la plus grande bataille de son histoire.

"Une menace extraterrestre a émergé de l'abysse, une nuée si vaste qu'elle éclipse les étoiles. Cette horreur ne combat ni pour l'hégémonie territoriale, ni pour subjuguer les autres races, mais pour se nourrir de tous les êtres vivants de cette galaxie."

- L'Inquisiteur Kryptman



Biovaisseaux Tyranides

Les biovaisseaux tyranides sont des créatures spatiales gigantesques dont les formes grotesques présentent une variété et des fonctions infinies. Un biovaisseau n'est pas un organisme unique, mais plutôt un ensemble constitué de dizaines, voire de centaines de créatures épizoaires. Chacun d'eux assure parfaitement son rôle, sous la supervision directe de l'esprit du biovaisseau.

Les plus gros biovaisseaux font passer les plus grands bâtiments de la Marine Impériale pour de frêles esquifs. Leur carapace est constellée de cratères de météores, et des tentacules aussi longs que des spires de cités-ruches sont capables d'arracher d'énormes pans de coque aux navires ennemis. Lorsque ceux-ci sont pris dans une telle étreinte, ils sont condamnés à être mis en morceaux et engloutis par des becs colossaux. Les biovaisseaux ne sont pas non plus dépourvus de défenses à longue distance, car la plupart possèdent des biocanons énormes qui crachent de l'acide ou des projectiles plus étranges encore à travers le vide, et qui affaiblissent leurs cibles avant le coup de grâce.

Beaucoup de biovaisseaux tyranides sont incroyablement vieux, et voyagent à travers l'espace depuis des éons. Ils se déplacent en grands bancs dans un état d'hibernation. L'immense majorité des organismes tyranides qu'abrite un biovaisseau sont eux aussi dans un état léthargique : des milliers de créatures-guerrières sont incubées dans des poches, au cœur des chambres de reproduction du biovaisseau. Ces horreurs endormies sont une force défensive au cas où le biovaisseau serait abordé. Un petit nombre de créatures fait également office de sentinelles et parcourt les artères du biovaisseau, à l'affût du moindre intrus, à l'instar des leucocytes d'un système immunitaire. Ils envoient alors un signal télépathique qui réveille leurs congénères. Ainsi, quiconque est assez fou pour aborder un biovaisseau sera submergé par des hordes de tyranides frénétiques.

En dehors des sentinelles, les seules autres créatures qui arpentent les kilomètres d'artères sont des organismes mineurs chargés de prendre soin du biovaisseau. Certains mangent les tumeurs et les tissus morts, d'autres transportent des fluides vitaux, ou nourrissent des organes aux fonctions défiant l'entendement. Ce n'est que lorsqu'une flotte-ruche approche d'un monde-proie que les biovaisseaux commencent à s'éveiller. L'influence de l'Esprit-ruche s'étend à travers le biovaisseau, si bien que des créatures lui répondent et sortent de leur hibernation. Le biovaisseau commence alors à créer des milliers, voire des millions d'organismes guerriers afin de se préparer pour l'invasion imminente, et des estomacs aussi grands que des villes se mettent à gargouiller par anticipation.

La Bataille de 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 que l'on pouvait enlever d'un seul 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 Kryptman 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. 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. 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 biovaisseaux se jetèrent sur les défenses. Chacune était décimée, mais elles s'enfonçaient toujours un peu plus dans l'atmosphère pour libérer des organismes hostiles à la surface de Macragge.

Les tyranides envahirent le sol gelé de la planète, mais les Ultramarines réagirent sur-le-champ. Au début, les forces de Calgar ralentirent les nuées, et battirent progressivement en retraite en provoquant le plus de pertes possibles, et en divisant les hordes pour mieux les canaliser. Pourtant, malgré le commandement éclairé de Calgar, les Ultramarines furent forcés de tenir leurs positions au niveau de Cold Steel Ridge.



Le Maître des Essaims Attaque

Rapidement, l'Esprit-ruche avait appris beaucoup des tactiques employées par le maître de Macragge. Ayant identifié Calgar comme le principal obstacle à la progression des tyranides, il envoya contre lui son plus terrible serviteur, le tyran des ruches que les archives impériales baptiseraient plus tard "le Maître des Essaims". Sous l'influence du Maître des Essaims, la fureur primale des tyranides s'assortit d'une ruse redoutable. Au lieu de charger sans réfléchir, ils contournaient les zones de tirs croisés, tendaient des embuscades aux réserves adverses et se concentraient sur des points faibles de la ligne que seul un génie militaire de la trempe de Calgar aurait pu repérer.

Le Maître des Essaims étendit sa volonté et dix mille serviteurs lui répondirent. Des rôdeurs et des trygons jaillirent du permafrost au milieu des défenseurs du flanc gauche et coupèrent les auxilia de la force principale de Calgar. Le temps que les Ultramarines parvinssent à occire les rôdeurs, le flanc gauche de l'armée n'était plus qu'un charnier. 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 Maître des Essaims envoya une vague de carnifex disloquer le puissant blindé.

Sur le flanc est, Calgar se maudissait d'avoir sous-estimé son rival. Sous le commandement du Maître des Essaims, les tyranides s'adaptaient aux tactiques du maître de chapitre aussi rapidement qu'il les concevait. Calgar comprit que tenter de tenir Cold Steel Ridge n'aboutirait qu'à un massacre, et ordonna à ses forces de battre en retraite à bord de la barge de bataille *Octavius*. Les Ultramarines devaient donc résister assez longtemps pour que les Thunderhawk viennent les chercher.

D'une façon ou d'une autre, le Maître des Essaims comprit les intentions de Calgar. Il 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 par des créatures mineures. Ils n'étaient pas assez nombreux pour faire autre chose que simplement ralentir les Ultramarines, mais cela suffit à servir le but du Maître des Essaims: Calgar se retrouva isolé.

Le maître de chapitre se battit tel un héros des légendes, mais ses adversaires étaient trop nombreux et il fut abattu, son corps meurtri, ses dernières forces épuisées lors du combat contre le Maître des Essaims lui-même. Celui-ci se tenait au-dessus de l'Ultramarine et allait lui porter le coup de grâce, mais la garde d'honneur se battit de plus belle pour le sauver. Les haches d'Ultramar luisaient dans la lumière froide alors que les space marines donnaient leurs vies pour repousser le Maître des Essaims et ses gardes.

Ils tinrent bon jusqu'à ce que les Thunderhawk arrivent et évacuent les Ultramarines survivants. Marneus Calgar n'était pas mort, mais Cold Steel Ridge était perdu.

La Guerre dans l'Espace

Si la guerre au sol se déroulait mal pour l'Imperium, celle dans l'espace était désastreuse. La première vague d'assaut tyranide avait eu raison de la barge de bataille *Cæsar*. La troisième vague avait détruit la majeure partie des forces de défense d'Ultramar. Au moment où la neuvième vague fut envoyée, les stations orbitales de Macragge n'étaient plus que des tombes désertes dérivant dans le vide. Macragge n'était plus défendue et l'invasion ne faisait que s'intensifier.

Consolidant leur victoire, les vaisseaux-ruches libérèrent des millions de créatures 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. L'Esprit-ruche avait décidé de se replier afin d'attirer les navires adverses dans un piège. Calgar fit mine de mordre à l'appât et poursuivit la flotte-ruche vers les anneaux du monde de Circé, au bord du système. Ce fut le tournant de la bataille de Macragge.



Alors que Calgar approchait de Circé, une seconde vague de biovaisseaux camouflée dans les anneaux de la planète jaillit de son embuscade pour s'attaquer aux impériaux. Néanmoins, à peine les premières salves furent-elles échangées que ce fut au tour des tyranides de tomber dans un piège : la flotte de guerre Tempestus se matérialisa à portée de tir. Malgré tout, les combats furent féroces, et seul le sacrifice du *Dominus Astra* fit enfin pencher la balance en faveur de l'Imperium. En effet, l'immense croiseur de classe Emperor fit exploser ses moteurs Warp, créant un vortex cataclysmique qui engloutit une bonne partie de la flotte-ruche. Pris en tenaille entre les canons de deux flottes impériales, les derniers biovaisseaux furent anéantis.

La Chute de Behemoth

La flotte-ruche Behemoth avait été définitivement vaincue à Circé, restait à savoir si Macragge allait survivre à la guerre, car pendant ce temps, sur le sol de la planète, la vaillance des Ultramarines était poussée dans ses derniers retranchements. Les space marines vétérans de la 1re 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. Lorsque les armes lourdes tombèrent à court de munitions, les space marines s'emparèrent de leurs pistolets, et quand ceux-ci s'épuisèrent également, ils saisirent leurs épées tronçonneuses, leurs lames de combat ou poursuivirent le combat à mains nues, sans jamais capituler. 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.

Lorsque les Ultramarines de la flotte de Calgar descendirent sur leur monde profané, ils découvrirent un paysage dévasté. Quelques survivants subsistaient au pôle sud, mais au nord, Invictus et ses hommes étaient tous morts, dos à dos, au cœur de la forteresse, et gisaient sur des piles de cadavres de tyranides. Même si les Ultramarines avaient défait Behemoth, ils avaient subi un coup terrible, et il leur faudrait des siècles pour s'en remettre.

Le corps d'un tyran des ruches identifié officiellement comme étant celui du Maître des Essaims fut retrouvé au milieu des dépouilles qui jonchaient les abords de la forteresse polaire, toutefois les blessures qu'il avait subies interdisaient toute certitude. Des rumeurs prétendirent que la bête s'était échappée, et que les tyranides reviendraient tôt ou tard. Il faudrait des décennies pour que la vérité éclate enfin à propos du Maître des Essaims.

"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 pourrons jamais la faire disparaître."

- Varro Tigurius, maître archiviste des Ultramarines



Première Guerre Tyranique

589.M41 Le Sin of Damnation
Le space hulk infesté de génovores baptisé *Sin of Damnation* est nettoyé au cours d'abordages menés par la 1re Compagnie des Blood Angels. À ce moment-là, nul ne soupçonne que les génovores forment l'avant-garde d'une invasion.

env. 730.M41 Behemoth Arrive
Une vaste flotte de biovaisseaux entre dans la galaxie par la Bordure Orientale.

739.M41 La Fuite de Malan'tai
Avertis de l'arrivée des tyranides par des bandes de rangers, les grands prophètes du vaisseau-monde Malan'tai choisissent de changer de cap pour éviter de rencontrer la flotte-ruche Behemoth.

745.M41 La Mort de Tyran

746.M41 La Quête de Kryptman
En enquêtant sur le mystérieux silence de Tyran Primus, l'inquisiteur Kryptman découvre l'horrible vérité. Il nomme ces xenos "tyranides" et se met en devoir de prévenir l'Imperium.

env. 746.M41 L'Incident de Thandros
Le monde binaire de Thandros n'offre guère de résistance aux tyranides, et ses habitants sont massacrés au plus profond des mines de ce monde.

749.M41 Behemoth Avance
La flotte d'exploration impériale Dorsari, la planète Helmont et les lunes de Ra'pson sont détruits par la flotte-ruche Behemoth qui avance inexorablement.

env. 752.M41 La Waaagh ! de Jagga
Behemoth envahit Jagga, la base des pirates du kap'taine Blackgit. Les kroizeurs de la flotte des peaux-vertes lancent des abordages contre les biovaisseaux. Les combats basculent lorsque les orks réveillent les tervigons à l'intérieur des navires, et que ceux-ci génèrent des nuées de termagants. Les orks sont submergés et les termagants empruntent ensuite les tubes d'abordage des peaux-vertes pour massacrer les équipages des kroizeurs. Blackgit, qui s'aperçoit que la fin est proche, essaie de s'échapper et éperonne l'unique biovaisseau qui lui barre le passage, et s'aperçoit trop tard qu'il s'agit en fait d'une spore-mine colossale…

752.M41 Le Martyre de Prandium
Prandium, le joyau d'Ultramar, est une proie facile pour les tyranides. Le roc stérile qu'ils laissent derrière eux n'a plus rien en commun avec le paradis verdoyant qu'il était auparavant.

753.M41 Le Massacre de Sybari
La bande de guerre renégate du Chaos nommée les Death Shadows se rassemble à Sybari en prévision d'une attaque contre Ultramar. Le système se retrouve isolé par l'ombre dans le Warp et le chef de guerre de la bande, le sorcier Malafor, est rendu fou par la présence psychique des tyranides. Privés de meneur en pleins préparatifs, les renégats sont pris au dépourvu, et même s'ils se défendent bravement, ils sont exterminés en moins d'une heure par les tyranides qui se jettent sur eux avec voracité.

754.M41 La Purge d'Ymgarl
Les Salamanders conduisent une campagne xénocidaire afin de débarrasser les lunes d'Ymgarl d'une infestation de génovores. En dépit de lourdes pertes, les Salamanders pensent avoir enfin réussi à nettoyer les deux satellites…



801-807.M41 Nouvelle Menace
La flotte-ruche Naga, bien que relativement petite, attaque l'amas d'Ybaric et dévore plusieurs races mineures au bord de l'espace Ulumeathi sans paraître ralentie.

801-808.M41 Un Appel à l'Aide
Des mondes exodites eldars sont menacés par Naga. Les vaisseaux-mondes d'Idharae, d'Iyanden et de Malan'tai envoient des flottes de secours.

809.M41 Le Serpent Blessé
Les éléments d'avant-garde de la flotte-ruche Naga sont pris entre les flottes de guerre d'Idharae et de Malan'tai. Naga se divise alors en deux vrilles pour affronter la menace.

810-811.M41 LA Guerre d'Halathel
Le vaisseau-amiral de la flotte d'Iyanden est détruit alors qu'il tente de percer le blocus tyranide d'Halathel. Le prince Yriel prend le commandement et détruit les biovaisseaux, mais il est trop tard pour sauver les exodites d'Halathel. Submergé par la rage et la tristesse, Yriel ordonne que les êtres vivants de la planète soient exterminés pour éviter que le moindre tyranide survive, puis il part rejoindre ses frères à Eth-aelas.

206812.M41 Eth-aelas Assiégé
Acculée, la seconde vrille de Naga est anéantie par les eldars, mais pas avant d'avoir contaminé Eth-aelas avec des formes de vie guerrières. Les eldars atterrissent sur la planète et partent traquer les tyranides au sol.

459812.M41 L'Écho Fatal
Un hurlement psychique résonne dans les cavernes de la Toile, puis tout contact est perdu avec Malan'tai.

860812.M41 Naga Vaincue
Les forces d'Yriel arrivent à Eth-aelas et se portent au secours des autres eldars sans attendre. Suite à de coûteuses victoires, les osts abattent le dernier tyran des ruches à la bataille du Pinacle de Sorrowforge. Les survivants de la nuée privés de chef font alors des cibles faciles. L'essentiel de la flotte-ruche Naga est détruit, mais il y aura encore beaucoup d'autres batailles avant que les aliens soient définitivement exterminés. Les eldars prennent conscience de la gravité de la menace que les flottes-ruches font peser sur la galaxie.

756.M41 Assaut contre Calth
Des biovaisseaux contaminent Calth puis rejoignent la flotte à Circé. Les tyranides peu nombreux sont menés par un carnifex redoutable, qui sera enfin abattu d'une balle en pleine tête par un commissaire.

757.M41 La Bataille de Macragge
Behemoth atteint Macragge. Elle affronte tout le chapitre des Ultramarines, qui sortira victorieux. Behemoth est finalement anéantie.

789.M41 Un Monstre se Réveille
Le cadavre d'un carnifex borgne est découvert sur Calth. On croyait cette créature morte, pourtant elle revient à la vie et massacre ses découvreurs. Des centaines de tyranides terrés dans les cavernes de Calth surgissent alors pour se joindre à ce carnifex. Lorsque les rumeurs de ses exactions atteignent Macragge, les Ultramarines envoient le sergent Telion traquer la bête qui terrorise la population de Calth, et que celle-ci a baptisé "le Vieux Borgne".

820.M41 Le Ventre de la Bête
Des Mortifactors abordent un biovaisseau isolé ayant survécu à la destruction de Behemoth. Les space marines subissent 90% de pertes mais parviennent à détruire le biovaisseau.

850.M41 Le Projet Anphelion
Une force impériale est chargée d'enquêter sur un projet étudiant les tyranides. Elle est exterminée par ces derniers lors d'une embuscade.



Kraken

Au cours des deux cents ans qui suivirent Behemoth, l'Imperium ne fut plus attaqué par les tyranides. Même si plusieurs flottes-ruches arrivèrent dans la galaxie, elles s'en prirent à des mondes extraterrestres. Les scientifiques croyaient que ces invasions étaient des vrilles éparses de Behemoth, et que la menace des tyranides avait disparu. Rien n'était plus éloigné de la vérité.

Au début de 990.M41, 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 outre 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-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 plusieurs 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 de Kraken

À l'échelle galactique, la flotte-ruche Kraken attaquait sur un front d'une largeur de plusieurs milliers d'années-lumière. L'Imperium devait concentrer ses forces sur les mondes 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 en était capable, frappant des vrilles isolées, et abordant les biovaisseaux 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 génovore 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 biotitans hiérodules et hiérophantes ne tardèrent pas à les rejoindre. Les tyranides avaient envoyé d'un coup la totalité de leurs forces écraser les défenseurs.

En dépit de ses malheurs, Ichar IV n'était pas perdue. 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 nettoyèrent les ruches d'Ichar IV au cours d'une série de combats qui durèrent presque une année.

Rejouant un acte tragique de sa vie, Marneus Calgar fit de nouveau face au Maître des Essaims – une réincarnation de la bête qui l'avait vaincu sur Macragge – au cours de l'ultime bataille majeure sur Ichar IV. Cependant, cette fois, ce fut Calgar qui l'emporta car il tua le monstre au cours d'un duel épique. Sans le Maître des Essaims pour contrer les stratégies militaires de Calgar, les tyranides furent vaincus par les Ultramarines. Malheureusement, cette victoire ne permit pas de sauver Ichar IV, qui n'était plus qu'un immense charnier. Néanmoins, le sacrifice de cette planète avait permis à l'Imperium de survivre. En revanche, l'Esprit-ruche avait réabsorbé la conscience et le savoir du Maître des Essaims. Nul doute que sa réincarnation suivante serait pire encore.

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 Megalodon était une des vrilles de Kraken. 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'a l'Esprit-ruche de sa proie. Était-ce d'ailleurs le but de Kraken ? Il vaut mieux se convaincre que l'Esprit-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…

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'Iyanden, un des vaisseaux-mondes les plus vastes et les plus peuplés. C'est au cœur de son étrange architecture 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'Iyanden avaient lu des présages inquiétants dans les runes, la première preuve tangible de la présence des tyranides fut rapportée par les rangers. Une vrille de la flotte-ruche Kraken se dirigeait droit sur Iyanden. Elle 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'Iyanden déclara que tout le vaisseau-monde devait se préparer à la guerre pour espérer vaincre un tel ennemi, et un rituel sacré fut célébré pour éveiller l'avatar du Dieu à la Main Sanglante.

Les Morts Marchent Parmi les Vivants

Malgré la mobilisation de tous les habitants d'Iyanden, les tyranides écrasaient toujours les eldars sous le nombre. Kelmon dut se résigner à ordonner le déploiement des soldats fantômes, une décision aussi grave qu'une profanation de tombe aux yeux du peuple eldar. Les pierres-esprits des ancêtres d'Iyanden furent ainsi retirées de leurs lieux de repos pour être enchâssées dans des exosquelettes de moelle spectrale afin de se battre aux côtés des vivants. Cet acte désespéré était la preuve du danger que représentait la flotte-ruche Kraken. Sans les soldats fantômes, les tyranides auraient submergé le vaisseau-monde, mais en tirant les morts de leur sommeil, Kelmon mettait en péril la sagesse millénaire et la mémoire du peuple d'Iyanden.

"Rassemblez les morts pour qu'ils combattent à nos côtés, si nous voulons éviter de rejoindre leurs rangs."
- Grand Prophète Kelmon

L'Ombre s'Abat

Les premières nuées tyranides attaquèrent Iyanden une vingtaine de jours après que les rangers eussent averti le vaisseau-monde. Celui-ci était déjà isolé depuis une semaine par l'ombre dans le Warp, et tous les eldars en ressentaient un malaise. Des milliers de biovaisseaux entourèrent la gigantesque nef comme un banc de requins, et l'attaquèrent par vagues, sans relâche. La formidable flotte d'Iyanden détruisit ces formations les unes après les autres, mais la capacité des forges du vaisseau-monde à produire de nouveaux bâtiments 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 Dévoreur, et avant que leur flotte ne puisse se réorganiser, deux vagues tyranides colossales se jetèrent sur le vaisseau-monde. Les bâtiments eldars survivants furent balayés par cet assaut. Les biovaisseaux bouffis masquèrent les étoiles tandis qu'ils encerclaient leur proie et s'y agrippèrent pour y vomir des myriades de créatures hideuses qui envahirent les jardins délicats d'Iyanden. Un hurlement horrible résonna à travers le circuit d'infinité tandis que les hordes de créatures griffues se déversaient au cœur du sanctuaire des eldars.

L'Attaque du Kraken

Des fusillades et des corps à corps éclatèrent partout dans le vaisseau-monde, les adversaires n'étant souvent séparés que par un mur de moelle spectrale ou par un couloir. Les gardiens affrontaient des milliers de termagants, en échangeant des volées de shurikens et de larves d'écorcheurs. Les guerriers aspects et les soldats fantômes se frayaient un chemin à travers la marée de génovores et de guerriers tyranides qui obstruaient les artères du vaisseau-monde tel un cancer. Sous les voûtes des plus grands halls, les éperviers voltigeurs combattaient les gargouilles dans un ballet aérien mortel tandis que les appareils d'attaque eldars et les viragos aux ailes de cuir étaient tour à tour prédateurs et proies alors qu'ils évoluaient à des vitesses vertigineuses entre les piliers d'albâtre. Les carnifex se mesuraient aux vénérables seigneurs fantômes, les trygons luttaient contre les chevaliers fantômes pendant que des titans Phantom gracieux affrontaient d'immenses biotitans sur un sol recouvert d'une épaisse couche de spores. La guerre s'étendit sur le plan psychique lorsque zoanthropes et prescients engagèrent des duels mentaux. Les eldars n'avaient nulle part où se cacher, aucun abri que les tyranides ne pouvaient atteindre et aucune arme ni guerrier que les envahisseurs ne pouvaient égaler. Rapidement, le nombre de soldats fantômes dépassa celui des eldars encore en vie.

Les eldars vendirent chèrement leurs vies, mais cela ne s'avéra pas suffisant. La Forteresse des Larmes tomba la première, puis le Temple d'Asuryan fut détruit. La perte la plus terrible fut celle de la Forêt du Silence. On dit que les eldars 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 Prodigue

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 années auparavant, mais il ne put se résoudre à abandonner les siens en cette heure sombre. Ravalant sa fierté, Yriel vint porter secours à Iyanden.

Ses forces percèrent le blocus de la flotte-ruche comme la lance de Khaine. Le prince renégat était un amiral inégalable, et il parvint à joindre ses forces à celles 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 biovaisseaux. Kraken lança deux vagues de plus, mais elles furent annihilées. À bout de force mais indomptée, la flotte d'Yriel se prépara à son ultime bataille, sachant pertinemment qu'elle ne résisterait pas à un nouvel assaut. Les minutes passèrent, puis les heures, tandis que les navires eldars scrutaient le vide dans l'attente d'une attaque, mais les tyranides ne vinrent jamais. La flotte-ruche avait été détruite.



La Mort de la Bête

Sur Iyanden, la bataille continuait à faire rage. Les tyranides luttaient à présent avec la fureur d'animaux acculés. Un énorme tyran des ruches menait les assauts. Ni les shurikens, ni les lames ne pouvaient percer sa carapace et partout où il se trouvait, les eldars étaient massacrés. À travers tout le vaisseau-monde, les tyranides réussissaient des percées et exterminaient les dernières poches de résistance des eldars. L'ultime instant de la bataille était sur le point de se jouer et la victoire était à portée de griffe de l'Esprit-ruche.

L'avatar avança au milieu du carnage. Il rugit son défi à l'encontre de son ennemi, sa voix grondant comme un volcan. Toutefois, au lieu d'affronter en personne l'être de métal, le tyran des ruches envoya une douzaine de carnifex à l'encontre de l'avatar. Contre de tels adversaires, même l'incarnation du Dieu à la Main Sanglante ne pouvait espérer l'emporter.

Avec la perte de l'avatar s'envolèrent les derniers espoirs des eldars. 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 corsaire 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 si puissante qu'elle drainait non seulement la force vitale, mais également l'esprit immortel de son porteur. Le fait qu'Yriel consente à se sacrifier témoignait des extrémités nécessaires pour vaincre les tyranides.

D'un seul coup d'estoc, Yriel transperça le crâne du monstre à travers 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 coordonnée 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'assaillant eût été défait, le vaisseau-monde était en ruines. Quatre cinquièmes de sa population gisaient morts. C'était un revers terrible pour les eldars. Parmi les défunts 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. Pire encore, les âmes contenues dans les pierres-esprits détruites par les tyranides avaient été perdues. Iyanden ne s'en remettrait jamais. Les eldars avaient appris la leçon dans la douleur et ne sous-estimeraient plus jamais la menace du Grand Dévoreur.

La flotte-ruche était à présent réduite à une parcelle de ce qu'elle était, mais une telle prouesse n'était pas seulement le fait des défenseurs d'Iyanden, ni des Ultramarines d'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 ou Iyanden était tombé, la flotte-ruche se serait révélée impossible à arrêter.

La Flotte-ruche Gorgon

Kraken n'était pas la seule flotte-ruche à écumer la galaxie dans le sillage de Behemoth. Plusieurs flottes-ruches de moindre importance étendaient également leurs vrilles à la Bordure Orientale, et si elles ne firent qu'effleurer le domaine de l'Imperium, l'Empire Tau émergeant fut moins chanceux et dut lutter pour éviter sa propre extinction.

La flotte-ruche Gorgon, comme de nombreuses autres, telles que Naga, Chimera ou Scarabus, fut au départ considérée comme une simple vrille de Behemoth. Même ainsi, une telle distinction n'est pertinente que si on écarte le fait que tous les tyranides sont sous la direction d'une seule conscience. L'Esprit-ruche sondait les défenses de la galaxie à la recherche d'une faiblesse qu'il pourrait exploiter tout en poursuivant sa quête de nouvelles races à dévorer. Il avait eu l'occasion de goûter aux Tau, et cela l'avait mis en appétit.

Les Tau ne furent alertés de l'arrivée de la flotte-ruche que lorsque plusieurs planètes périphériques qui commerçaient avec eux devinrent soudain muettes. Puis des vaisseaux de réfugiés rapportèrent les horreurs xenos qui avaient dévoré leurs mondes. Toutes les tentatives pour établir un contact pacifique avec les tyranides furent désastreuses et la caste du Feu se résolut à déployer ses forces pour endiguer l'assaut.

Malgré sa taille modeste, la flotte-ruche Gorgon mit les Tau en grand péril. Elle possédait assez de biovaisseaux pour submerger les armadas qui patrouillaient sur les frontières de leur domaine, et pouvait libérer suffisamment d'organismes guerriers pour engloutir une planète entière. Toutefois, ses effectifs n'étaient pas son arme la plus redoutable, car la flotte-ruche Gorgon possédait des capacités d'adaptation exceptionnelles au niveau biologique. À chaque nouvelle bataille apparaissaient de nouveaux organismes conçus spécifiquement pour défaire les ennemis qui avaient eu raison de la génération précédente. Cela définissait la véritable nature de la guerre contre les Tau : s'adapter ou périr.

Chair Contre Technologie

Les Tau choisirent d'intervenir sur le monde forestier Sha'draig. Les colonies périphériques furent simplement évacuées tandis que l'ombre de Gorgon menaçait de les recouvrir. De cette façon, les Tau purent concentrer leurs forces au lieu de les étirer à travers des dizaines de mondes en affrontant un ennemi à la supériorité numérique avérée. Le premier assaut des tyranides sur Sha'draig fut un échec retentissant. Les Tau avaient patiemment attendu que la horde se fût approchée à distance de tir optimale pour faucher des centaines de créatures à chaque volée de projectiles à impulsions. Les quelques organismes tyranides massifs qui avançaient pesamment vers les lignes des défenseurs furent ensuite méthodiquement abattus par les blindés Tau faisant feu à portée maximale, et qui criblaient les monstres avec leurs canons à ions avant même que les bêtes puissent utiliser leurs énormes pinces. De rares tyranides parvinrent à essuyer la tempête de tirs de plasma, mais alors qu'ils fonçaient tête baissée sur les exo-armures en faction, leurs corps furent mis en pièces par les systèmes d'armes œuvrant de concert. Naïvement, les Tau crurent que leur technologie était supérieure à tout ce que les tyranides pourraient leur opposer. Puis une autre vague d'organismes tomba du ciel, et le deuxième assaut débuta.

Afin de contrer les puissants fusils à impulsions des Tau, la flotte-ruche Gorgon restructura les carapaces de ses guerriers pour absorber les décharges de plasma, et les armes qui avaient été si meurtrières perdirent leur efficacité. Alors qu'il suffisait auparavant d'un tir pour tuer un hormagaunt, deux voire trois étaient à présent requis pour en faucher un. Pire, des tyranides monstrueux qui avaient fusionné avec des biocanons géants dépassant de leur dos rôdaient sur le champ de bataille, chassant les chars Tau à distance et brisant les exo-armures Broadside qui dépassaient des lignes des défenseurs. Les Tau durent battre en retraite sous le tir de couverture de leurs alliés kroots, dont les balles sniper avaient conservé tout leur potentiel meurtrier. À couvert dans la forêt, les kroots furent capables de rester hors d'atteinte des tyranides, et leurs tireurs d'élite parvinrent à ralentir la progression de l'essaim. Mais l'Esprit-ruche libéra une nouvelle vague de créatures, des bêtes bouffies dont les armes dorsales projetèrent des flammes qui incinérèrent leurs proies dans leur sanctuaire. À leurs côtés, des silhouettes serpentines avançaient sans être gênées par la végétation. Elles se ruèrent sur les poches de survivants et les massacrèrent en un battement de cœur.

Les kroots moururent par milliers, mais leur sacrifice laissa assez de temps aux Tau pour se regrouper et réarmer leurs exo-armures. Ils équipèrent leurs unités de nacelles de missiles et de fusils-rails expérimentaux, dont les projectiles n'avaient pas encore été employés contre les tyranides. La balance pencha de nouveau en faveur des Tau tandis que ces nouvelles armes creusaient des sillons sanglants dans les rangs des tyranides, et avec beaucoup d'efforts, ce deuxième assaut fut repoussé. Gorgon était toutefois un ennemi implacable et le cycle d'adaptation reprit de plus belle après cette défaite.

Lorsque les tyranides revinrent à la charge à la surface de Sha'draig, l'Esprit-ruche avait engendré des créatures frêles qui se mêlaient à la nuée en émettant d'épais nuages de spores, masquant ainsi l'approche de la horde. Les tirs de plasma et de munitions solides pouvaient difficilement atteindre les créatures ainsi dissimulées, et seuls les missiles perfectionnés des exo-armures Broadside conservèrent leur efficacité malgré la brume. Leurs barrages saturèrent de larges zones, et chaque les explosions réduisaient des dizaines de tyranides en charpie. Il ne fallut pas longtemps avant que le sol tremble sous les Broadside, et que des mawlocs surgissent sous leurs pieds et les engloutissent. Les Tau étaient trop peu nombreux à présent pour tenir leur position et c'est avec le cœur lourd qu'ils abandonnèrent Sha'draig à la flotte-ruche Gorgon, et se replièrent sur le sept de Ke'lshan.

"Je n'ai jamais rencontré un ennemi qui adaptait sa chair et ses tactiques pour hâter notre fin, mais nous devons réagir plus vite que lui, sans quoi l'Empire Tau sombrera dans son propre sang."
- Shas'el Vorcah de Ke'lshan



Retraite vers Ke'lshan

Bien qu'il fût poursuivi par des dizaines de biovaisseaux, seuls quelques navires du cadre furent abordés et détruits avant que les Tau traversent le blocus des tyranides. Insensibles à l'ombre dans le Warp, les moteurs ZFR Horizon des bâtiments Tau les propulsèrent à vitesse sub-luminique à travers l'espace matériel et ils arrivèrent sans encombre sur Ke'lshan. Il fallut beaucoup plus de temps aux tyranides pour couvrir cette distance, et pour la première fois depuis plusieurs mois, les Tau bénéficiaient d'un bref répit.

Toutefois, ils découvrirent en arrivant sur Ke'lshan que le sept était aux prises avec l'Imperium de l'Humanité. Sans perdre une seconde, la flotte Tau s'abattit sur les intrus, mais ces derniers s'étaient déployés en force. Une douzaine de régiments de gardes impériaux du célèbre 18e Cadien étaient déjà retranchés à la surface de la planète et déterminés à reprendre ce monde au nom de l'Empereur. La bataille fit rage durant plusieurs jours, tandis que la flotte-ruche se rapprochait inexorablement.

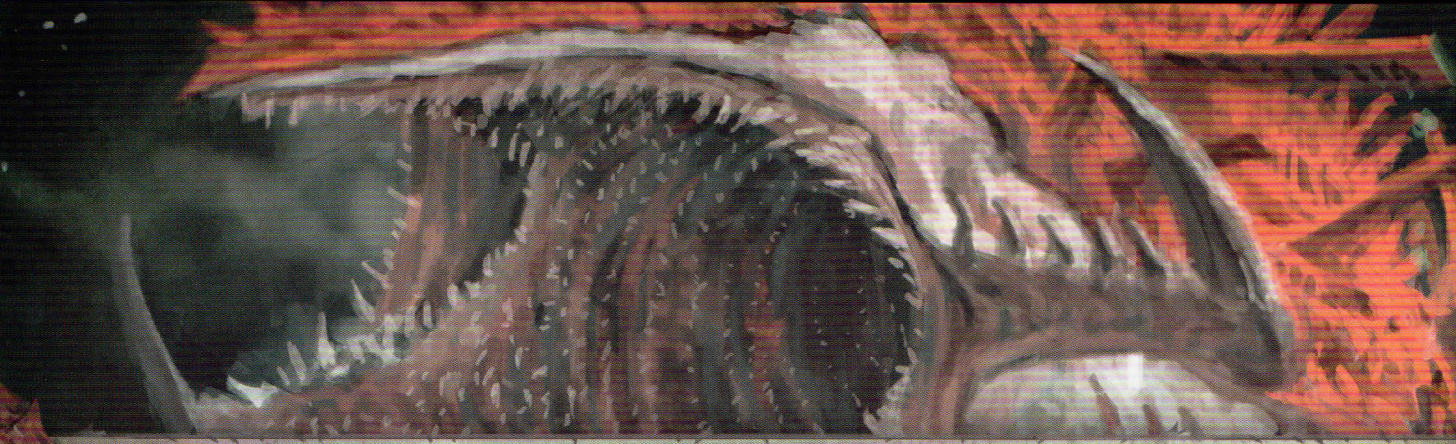
Étranges Alliances

Lorsque les tyranides pénétrèrent dans le système de Ke'Ishan, les psykers Primaris cadiens furent pris de crises. Leur babil dément alerta les Impériaux du danger. Comprenant l'ampleur de la menace et sa nature universelle, la Garde Impériale accepta un cessez-le-feu et convint d'une trêve avec les Tau afin d'affronter cet ennemi commun. Pendant une des rares périodes répertoriées de l'histoire, gardes impériaux et guerriers de feu se tinrent côte à côte, en frères d'armes, contre les tyranides.

Œuvrant de concert, les Tau et les Impériaux ravagèrent l'avant-garde de la flotte-ruche Gorgon. En dépit de lourdes pertes, les alliés détruisirent la plupart des biovaisseaux, ce qui handicapa sévèrement les capacités incubatrices des tyranides. Quelques navires organiques quittèrent le système, non sans avoir déposé leurs essaims sur Ke'lshan, mais les Tau les traquèrent, déterminés à les éradiquer. Pendant ce temps, à la surface, les alliés luttaient contre la horde. Trois régiments de la Garde Impériale et deux cadres furent submergés par le premier assaut. Cependant, contrairement à ce qui s'était produit sur Sha'draig, les tyranides ne purent s'adapter à la diversité des armes et des tactiques employées par les alliés. Lentement les Tau et les Impériaux firent reculer l'essaim, et durant la bataille de Worldspine Ridge, le dernier tyran des ruches fut abattu. Laissées à elles-mêmes, les bêtes furent purgées sans grande peine. L'alliance fut vite rompue, mais la flotte-ruche Gorgon avait été vaincue.

> *"Ce sont peut-être des xenos, mais au moins on les connaît. Veillez juste à ce qu'ils restent entre nous et ces… choses."*
>
> - Castellan Crask du 18e Cadien

L'invasion de la flotte-ruche Gorgon allait avoir des implications à long terme. En constatant à quelle vitesse leur technologie avait été surpassée, les Tau développèrent de nouvelles armes à un rythme effréné. Cependant, plus d'un siècle s'écoulerait avant que les Tau aient à affronter de nouveau les tyranides, aussi l'efficacité de leur arsenal avancé contre l'insatiable Esprit-ruche resterait à déterminer.



Seconde Guerre Tyranique

897.M41 Gorgon Frappe
La flotte-ruche Gorgon envahit l'Empire Tau et pousse la jeune race à lutter âprement pour sa survie.

c. 990.M41 Kraken s'Éveille
La flotte-ruche Kraken envahit la Bordure Orientale et sort de sa longue hibernation. Les secteurs Diatan, Salem et Veridian sont plongés dans le silence lorsque l'ombre dans le Warp les enveloppe.

015990.M41 Raven contre Kraken
Envoyée à l'origine pour secourir les survivants de la planète Idos, la 4e Cie de la Raven Guard se trouve contrainte de lancer une frappe chirurgicale pour tenter désespérément de vaincre l'essaim tyranide qui ravage le monde impérial.

156991.M41 Le Martyre de Salem
Confrontés à l'horreur de la flotte-ruche Kraken, les moines du monastère astéroïde de Salem choisissent d'empoisonner leur fragile écosystème, ainsi qu'eux-mêmes, plutôt que de laisser leur chair sanctifiée être assimilée par les tyranides.

225991.M41 Rébellion d'Ichar
Une rébellion éclate sur Ichar IV quand une faction appelée la Confrérie renverse le gouvernement planétaire. L'inquisiteur Agmar est rapidement détaché de la forteresse inquisitoriale sur Talasa Prime pour ramener l'ordre. Il mène ses forces sur Lomas, la capitale planétaire, et y découvre la source de l'insurrection : une infestation de génovores à grande échelle. Réalisant l'insuffisance des forces sous son commandement pour combattre cette menace, Agmar fait une demande d'assistance de toute urgence.

332991.M41 Purge d'Ichar IV
En réponse au rapport de l'inquisiteur, la barge de bataille *Octavius* des Ultramarines arrive en orbite avec deux compagnies de space marines à son bord, aux côtés des effectifs en cours de renouvellement de la 1ere Compagnie. Les Ultramarines lancent une attaque au cœur de la capitale planétaire, tandis que la Garde Impériale progresse pour les soutenir. La planète est ramenée dans le giron de l'Imperium après trois semaines de combats intenses, et les vainqueurs confirment le succès de l'opération : Ichar IV est purgée de l'infestation de génovores.

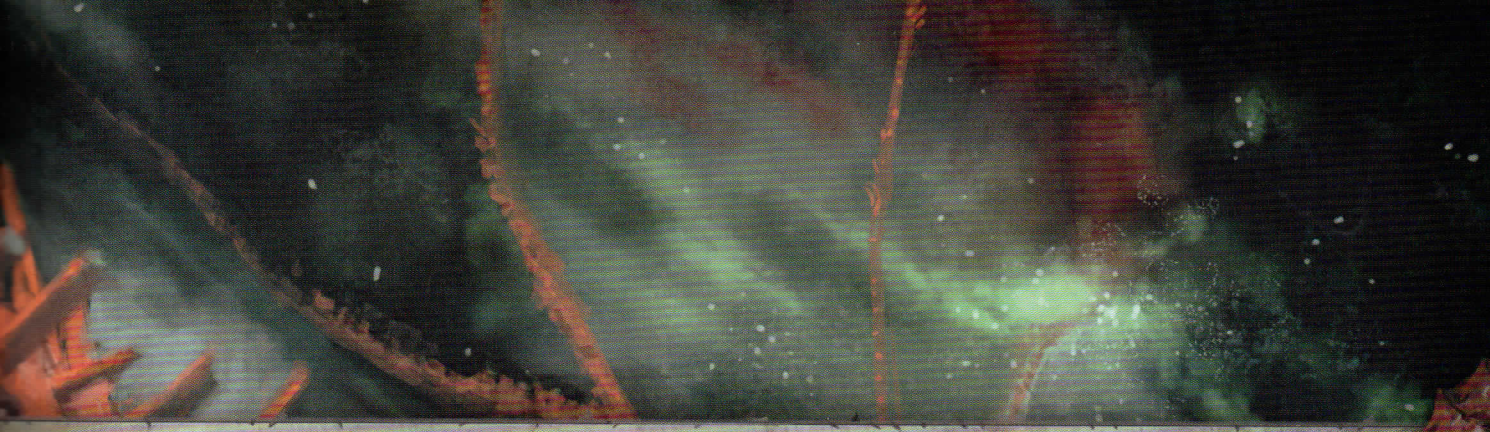
689991.M41 La Rançon du Courage
Dans le cadre de leur croisade séculaire de pénitence, les Lamenters attaquent la flotte-ruche Kraken, et livrent une série de batailles désespérées. Leur héroïsme ralentit la progression des tyranides, mais les pertes alarmantes accumulées par le chapitre le mènent au bord de l'extinction.

750991.M41 Invasion de Mortrex
Le monde impérial de Mortrex est submergé sous une marée de voraces.

777991.M41 Perte de Ceres XIV

801991.M41 La Morsure Fatale
La flotte-ruche Kraken plonge ses crocs dans le monde minier de Devlan. Malgré leur préparation minutieuse, les défenses impériales sont inopérantes contre les assauts souterrains des tyranides fouisseurs, menés par une créature surnommée la Terreur Rouge par la garnison. Grâce au sacrifice des space marines des Lamenters, les tyranides sont retenus assez longtemps pour que la population de Devlan soit évacuée avant que la planète soit consommée.





025992.M41 La Mort de Sotha
Kraken envahit Sotha, monde chapitral des Scythes of the Emperor, qui sont submergés. Les quelques survivants évacuent à contrecœur sur Miral Prime pour rejoindre leurs forces en mission.

167992.M41 Le Mystère d'Adri's Hope
Un vaisseau de réfugiés de Devlan arrive en orbite d'Adri's Hope, sans signe de vie. Les équipes d'investigation envoyées y découvrent un charnier – tous les passagers ont été massacrés. On pense que le non-respect d'une période de quarantaine aurait permis à un organisme tyranide de pénétrer à bord, mais il est introuvable. Trois semaines plus tard tout contact est perdu avec Adri's Hope.

255992.M41 L'Orgueil de Goethe
Le Princeps Goethe du titan Imperator *Mettalum Olympus* parvient à lui seul à retenir une vrille de la flotte-ruche Kraken sur les plaines de cendre d'Horst Prime. La machine est finalement détruite lorsqu'un essaim de biotitans Hierophant lui bondit dessus comme une meute de loups. La violence de l'attaque provoque la fusion du réacteur à plasma du *Mettalum Olympus* et l'explosion qui en résulte vaporise tout sur un mille à la ronde, ne laissant qu'un cratère visible depuis l'orbite : un témoignage du sacrifice consenti pour vaincre les tyranides.

451992.M41 La Défense de Miral
Des régiments de la Garde Impériale et les Scythes of the Emperor résistent tout juste aux tyranides sur le monde hostile de Miral Prime. La fureur de l'assaut pousse les forces de l'Imperium à se replier sur un plateau rocheux appelé Cercueil du Géant pour tenir un dernier carré. Elles affrontent quotidiennement les hordes tyranides. Malgré leur héroïsme, les Scythes of the Emperor subissent des pertes catastrophiques. Leur chapitre au bord de la destruction, les space marines se résolvent à abandonner Miral Prime à la flotte-ruche Kraken.

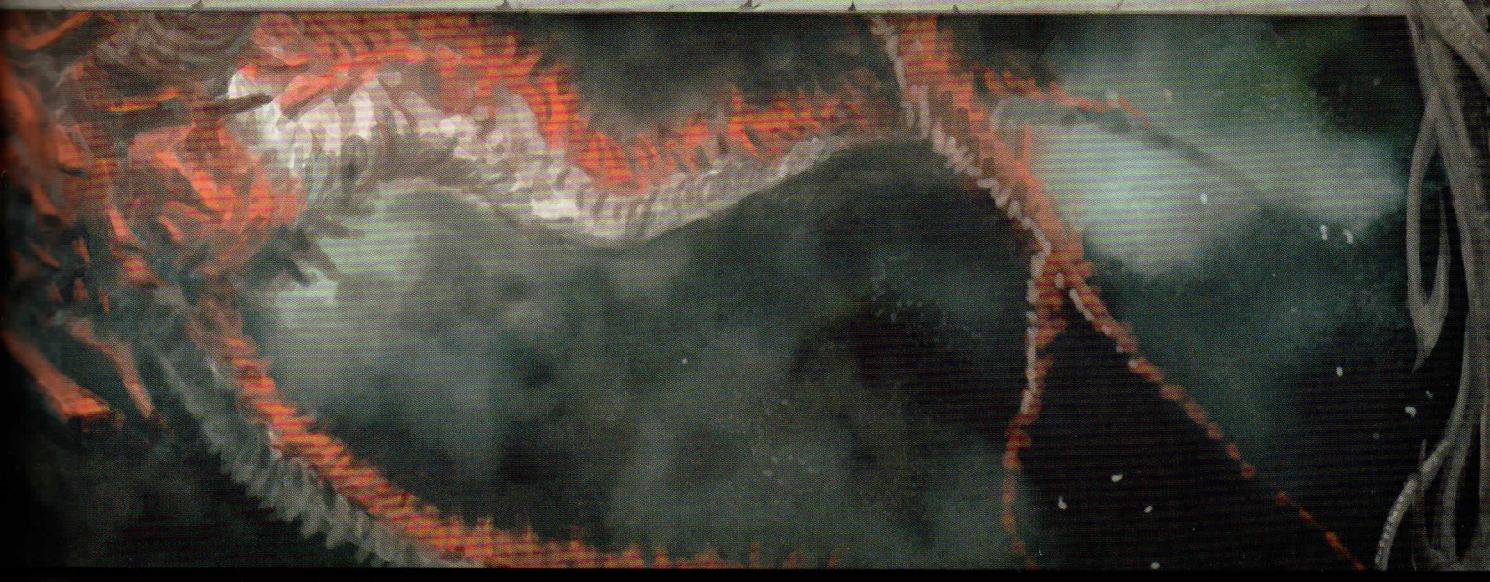
650992.M41 Le Chasseur de Trophées
Avide d'ajouter des crânes à sa collection, Roghax Main Sanglante, seigneur d'une bande de space marines du Chaos des World Eaters, attaque directement une vrille de la flotte-ruche Kraken, à la tête de son ost de guerriers fanatiques.

849992.M41 Frapper au Cœur
Bien qu'il soit trop tard pour sauver le monde bastion détrempé d'Eorcshia d'une vrille de la flotte-ruche Kraken, les space marines de la Deathwatch réussissent à implanter des charges nucléaires dans les entrailles des biovaisseaux du centre de la flotte tandis qu'elle se nourrissait de la planète mourante. Lorsqu'elles détonent, toute la bio-armada est désorganisée.

c. 992.M41 La Chute d'Iyanden
Le vaisseau-monde eldar Iyanden est la cible d'une série d'attaques tyranides d'envergure. Ce qui fut la plus grande des nefs sollicite tous ses guerriers, les vivants comme les morts, et livre une lutte acharnée contre les vagues successives d'organismes tyranides.

992-993.M41 Kraken Frappe
Plusieurs vrilles de la flotte-ruche Kraken convergent sur Ichar IV. Les Ultramarines répondent à l'appel de détresse avec toute leur puissance militaire, et l'Esprit-ruche dépêche le Maître des Essaims. L'expérience des vétérans Ultramarines de la première guerre tyranique s'avère décisive. L'étreinte de la flotte-ruche sur Ichar IV se desserre jusqu'à ce que toute présence tyranide soit purgée.

994.M41 Les Vrilles du Kraken
Après avoir été vaincue sur Ichar IV et Iyanden, il ne teste de la flotte-ruche Kraken que des vestiges éparpillés qui croisent jusqu'au centre de la galaxie en traversant les lignes dressées pour les arrêter. Bien que l'entité Kraken soit vaincue, ses fragments, qui varient en taille de dizaines à des centaines de biovaisseaux, sont un danger qui menace encore à ce jour les mondes les moins bien défendus.





La Flotte-Ruche Leviathan

Au crépuscule du 41e millénaire, les plus imposantes flottes-ruches tyranides pénètrent dans la galaxie. L'Esprit-ruche avait tiré les leçons des invasions précédentes, et sa nouvelle bio-armada, Leviathan, mit à profit ces renseignements au détriment de toutes les autres formes de vie qu'elle rencontrait.

Une fois de plus, ce fut l'Inquisiteur Kryptman qui alerta des hauts seigneurs de Terra de l'arrivée d'une nouvelle flotte Tyranide, si vaste qu'elle avait été nommée Leviathan. Là où les autres flottes-ruches avaient émergé du vide sidéral au niveau de la Bordure Orientale, cette nouvelle menace avait, semble-t-il, longé le plan galactique pour attaquer perpendiculairement à celui-ci.

Comme le fit Kraken, Leviathan ne concentra pas ses forces pour délivrer un unique coup mortel, mais effectua une série d'assauts sur un large front. Les vrilles de la flotte-ruche s'étirèrent à travers les segmentums Ultima, Tempestus et même Solar. Le temps que l'inquisiteur Kryptman sonne l'alarme, Leviathan avait déjà progressé et l'ombre dans le Warp qui annonçait sa venue avait déjà isolé des dizaines de planètes. Les mondes Valedor et St. Capilene étaient perdus, le monde-forge Gryphonne IV, foyer de la légion titanique des War Gryphons, était frappé de mutisme, tandis que les habitants de l'agri-monde Tarsis Ultra luttaient désespérément pour leur survie. Le moral des forces impériales s'érodait au fur et à mesure que des mondes étaient consommés, et à chaque planète dévorée grandissait la puissance de la flotte-ruche Leviathan.

Une Mesure Drastique

L'inquisiteur Kryptman prit une grave résolution et ordonna d'établir un cordon galactique. Son plan consistait à évacuer une ligne de mondes situés sur la route principale de Leviathan et d'en dépouiller la plupart jusqu'à l'écorce afin de priver la flotte-ruche de biomasse supplémentaire pour ses nefs. Cela ralentirait suffisamment les tyranides pour apprêter les flottes Solar et Tempestus. Toutes les planètes du cordon qui étaient déjà sur le point d'être envahies par la flotte-ruche subiraient l'Exterminatus au moment où les tyranides allaient s'abattre sur la surface de ces mondes pour se nourrir de leurs habitants. Selon Kryptman, cette méthode gaspillerait les ressources de l'essaim, car les formes de vie de chaque planète conquise seraient réduites en cendres par les torpilles cycloniques et les bombes virales. Par cette seule décision, Kryptman avait condamné des milliards d'âmes. Il s'agit à ce jour du plus grand génocide infligé à l'Imperium par ses propres forces depuis l'Hérésie d'Horus.

La décision de Kryptman d'abandonner des centaines de mondes impériaux à cause de la menace xenos fut accueillie par les hurlements outragés de ses pairs. Sa boucherie était jugée intolérable et plusieurs inquisiteurs influents exigèrent que Kryptman soit déclaré Excommunicate Traitoris. Lorsque des dizaines de mondes évacués tombèrent entre les mains des orks d'Octarius, en constante expansion, les détracteurs de Kryptman le considérèrent comme un radical, un traître et un dément. Un Carta Extremis fut décrété, privant Kryptman de son titre et le forçant à s'exiler comme un criminel de la pire espèce. Toutefois, l'avance inexorable de Leviathan avait été efficacement ralentie. Au prix d'une centaine de mondes, l'Imperium s'était vu offrir du temps, la plus précieuse des ressources. Kryptman savait qu'il ne sacrifierait pas des vies en vain, et avait mis en œuvre une stratégie afin de non seulement endiguer la progression de la flotte-ruche Leviathan, mais également de lui porter un coup fatal.

Le Pari de Kryptman

Même s'il avait été évincé de l'Inquisition, Kryptman ne pouvait pas abandonner son combat contre l'Esprit-ruche. Tandis que Leviathan étendait ses vrilles à travers l'Imperium, Kryptman prit sur lui de museler la puissance de l'essaim. L'ancien inquisiteur prétendait qu'il pouvait non seulement vaincre Leviathan, mais ce faisant, il débarrasserait l'Imperium des ennemis natifs de la galaxie. La plupart de ses derniers alliés avaient beau le prendre pour un fou, Kryptman comprenait les tyranides de façon édifiante. Cependant, l'Imperium allait apprendre qu'appréhender et contrôler un ennemi tel que les tyranides étaient deux choses impossibles.

Déterminé à prouver la véracité de ses théories, Kryptman tenta d'utiliser une vrille de Leviathan pour éliminer l'empire ork d'Octarius. L'Imperium était depuis longtemps impliqué dans une guerre d'escalade contre les orks dans cette région de l'espace. En outre, malgré des renforts constants, des ressources que Kryptman aurait préféré voir assignées à la lutte contre les tyranides, les peaux-vertes orks avaient l'avantage. Son pari consistait à bouleverser l'équilibre des forces.

Avec l'aide d'une escouade de space marines de la Deathwatch qui lui faisaient confiance, Kryptman captura un essaim de tyranides qu'il plaça à bord du Perdition's Flame*, un space hulk qui avait émergé du Warp au-devant de la flotte-ruche en approche. Lorsque les tyranides sortirent de stase, Kryptman détruisit la lune de Gheist, ce qui orienta la trajectoire du vaisseau en direction des orks. En quelques semaines, les tyranides avaient infesté une dizaine de mondes. La flotte-ruche avait identifié une nouvelle source de nourriture, et envoya une vrille vers Octarius. Il sembla à première vue que Kryptman avait remporté son pari.*

En voyant les tyranides et les orks s'affronter à grande échelle dans le secteur, l'Imperium se réjouit de les laisser s'entre-tuer. Cependant, ces deux races ont pour particularité de prospérer en temps de guerre. Ainsi les peaux-vertes affluaient-ils à des années-lumière à la ronde pour se joindre aux hostilités, tandis que chaque ork dévoré fournissait plus de biomasse à l'essaim. Il devint vite évident que Kryptman n'avait fait que retarder l'inévitable. Peu importe sa nature, la faction qui émergerait victorieuse de ce conflit serait plus forte que jamais.

Guerre sur Octarius

Kryptman avait attiré la flotte-ruche Leviathan dans le Secteur Octarius infesté d'orks, dans l'espoir que les deux engeances xenos s'entre-tuent. Toute autre race aurait été terrifiée à l'approche de l'essaim, mais pas les peaux-vertes qui ne vivaient que pour la guerre : ils jubilaient. Seul le temps dirait qui des orks ou des tyranides seraient les plus implacables.

Le premier monde du Secteur Octarius à subir l'assaut de Leviathan fut Orrok. Le tonnerre gronda et le ciel vira au noir au-dessus des campements orks, tandis que les biovaisseaux se plaçaient en orbite. Les psykers bizarboys baragouinaient de terreur : quelque chose cherchait à s'emparer de leur esprit, une chose avide, dont le regard de prédateur affamé était fixé sur les orks. Puis la tempête éclata.

Le Trépas d'Orrok

Des millions d'organismes guerriers s'abattirent sur Orrok. Pour les orks, la meilleure défense est de battre l'ennemi à mort, ainsi ne fallut-il pas longtemps avant qu'une marée de peaux-vertes déferle à la rencontre de l'essaim. Des milliers de xenos des deux camps moururent en quelques secondes sitôt les crocs et les lames assez proches pour mordre la chair. Tout semblant de stratégie avait disparu, remplacé par une fureur aveugle, mais l'enthousiasme des orks ne put avoir saison de l'inexorabilité des tyranides. À la tombée de la nuit, tous les orks d'Orrok avaient péri, et leurs corps dissous furent acheminés jusqu'aux biovaisseaux pour créer toujours plus de tyranides. La mort avait atteint le Secteur Octarius.



La Waaagh! Sans Fin

Des dizaines de planètes furent bientôt infestées de tyranides, et chaque fois que le ciel s'obscurcissait, les orks à la surface rugissaient de contentement, se tapaient dans le dos et souriaient férocement à l'unisson, en sachant que la guerre venait les trouver. La plus grande bataille eut lieu sur la planète Octaria, au cœur de l'empire peau-verte. C'est sur ces terres montagneuses que des milliards d'orks et de tyranides se massacrèrent, chaque camp bénéficiant d'un afflux constant de renforts pour alimenter une gigantesque guerre d'attrition. Le sol finit par se couvrir d'un mélange visqueux de sang et d'ichor xenos. Le conflit était total, incessant et violent. Les orks ne pouvaient espérer mieux.

La bataille d'Octaria poursuivit son escalade et aucun des deux camps ne semblait à cours d'effectifs. Les orks affluaient des secteurs alentour pour se joindre à la guerre du siècle, et les biovaisseaux tyranides engendraient sans relâche de nouveaux guerriers à mesure qu'ils assimilaient la biomasse. Ainsi la guerre fit-elle rage, et la flotte-ruche Leviathan fut forcée de chercher des mondes-proies à proximité pour alimenter le moulin à viande qu'était devenu Octaria.

L'Essaim de Ghorala

Les vaisseaux éclaireurs tyranides parvinrent aux abords de Ghorala, une planète riche en biomasse et qui servait de base d'opération à Skarfang, le big boss pirate et sa redoutable Skar Fleet. Cette armada délabrée mais néanmoins puissante s'abattit sur les nefs tyranides avant qu'elles ne puissent réagir, et les éliminèrent. Cependant, un unique biovaisseau parvint à traverser le blocus ork dans le tumulte et fondit sur la planète comme un vautour sur un cadavre. La nef laissa derrière elle une traînée de viscères et de fluides vitaux mais avant de mourir, elle déposa plusieurs essaims de tyranides à la surface de Ghorala. Skarfang se sentit morose en réalisant que la bataille était déjà terminée, et il décida de prendre part au conflit sur Octaria, certain que les rares tyranides parvenus jusqu'à la surface seraient bientôt massacrés.

La Survie de l'Essaim

Pour la première fois depuis l'arrivée des tyranides dans le Secteur Octarius, ils étaient impliqués dans une guerre où les effectifs de leur proie dépassaient allègrement les leurs. La horde de Skarfang était puissante, et les tyranides sentirent d'une façon ou d'une autre qu'une guerre d'attrition aboutirait à leur extinction. En réponse, l'essaim de Ghorala s'adapta pour survivre. Au début, les tyranides rôdaient et ne s'attaquaient qu'aux patrouilles orks isolées, mais les peaux-vertes entreprirent rapidement une purge en bandes trop importantes pour que le fragile essaim les affronte. Contraints d'abandonner leur guérilla, les tyranides se mirent à attaquer à découvert sans espoir de survie. Chacun de leurs assauts ne visait qu'un carnage maximum. En dépit de la frénésie des bioguerriers, la supériorité numérique des orks leur conféra un avantage décisif lors de ces escarmouches

sanglantes. Cependant, dès qu'ils allaient être submergés, les tyranides changeaient subitement de comportement. Comme un seul être, ils se repliaient dans les cavernes voisines ou s'enfouissaient pour échapper aux battues de leurs poursuivants. Puis, à la tombée de la nuit, les créatures synapses renvoyaient les essaims éparpillés sur le champ de bataille, où les créatures se nourrissaient autant des cadavres des orks que de ceux de leurs semblables, avant de se rendre aux bassins d'assimilation dissimulés sur les plateaux rocheux. Lentement mais sûrement, les effectifs tyranides croissaient.

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 agressives envers les grosses concentrations d'ork. Leurs victoires rapportaient toujours plus de biomasse à reconstituer, mais elles attirèrent 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 l'emporter, le seigneur de guerre se montrait capable de renverser le cours de la bataille, en exhortant ses boyz à se ruer sur l'ennemi. Les tyranides étaient peu à peu repoussés par les contre-attaques des peaux-vertes, et leur nombre diminuait. Malgré ses succès initiaux, il semblait que la horde tyranide était sur le point d'être annihilée par une armée ork avide d'en découdre. Tant que Skarfang vivrait, la nuée de Ghorala serait condamnée.

"Cé pas d'la guéguerre de lopettes kontre dé zoms ki s'cachent derrière dé murs dès k'ça commence à défourailler. Là, cé d'la vraie baston."

- Big Boss Pirate Skarfang



Diviser pour mieux Dévorer

En réaction, les tyranides créèrent des lictors dans le but d'éliminer Skarfang. Les créatures localisèrent leur proie en quelques jours, mais les 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 mua en colère noire à mesure que les tyranides répétèrent cette tactique, approchant à chaque fois d'une direction différente et s'éloignant avant que les orks ne puissent leur infliger des dommages sérieux. La dixième itération mit à bout la patience de Skarfang, qui ordonna à ses bandes de poursuivre les essaims qui s'éparpillaient. Rapidement, le ciel s'emplit de la fumée noire des chariots de guerre et des kamions lancés aux trousses 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 engendré des essaims de venomthropes pour noyer les peaux-vertes dans un épais nuage toxique. Alors qu'ils se ruaient à la poursuite de leur proie, les orks foncèrent tête baissée dans une véritable purée de pois. Tout le convoi dut s'arrêter tandis que des véhicules cahotaient sur le sol rocailleux ou entraient en collision les uns avec les autres. Toussant et éructant, les orks qui ne s'étaient pas étouffés dans leur propre sang s'extirpèrent des carcasses de leurs véhicules. Skarfang arpenta la zone jusqu'à ce qu'il tombe sur les créatures responsables de ce nuage impénétrable et caustique. Alors qu'il hurlait sa haine à leur encontre, le brouillard commença à se dissiper. Tout autour du big boss gisaient les corps éviscérés des orks. Des lictors s'étaient faufilés à travers la brume et avaient massacré les peaux-vertes un par un jusqu'à ce qu'il ne reste que Skarfang. Désormais, ils se rassemblaient autour de lui pour la curée. Le big boss démarra sa hache tronçonneuse et chargea la créature la plus proche en hurlant de défi. À peine avait-il fait deux enjambées qu'une douzaine de griffes longues comme un homme l'avaient transpercé de part en part.

Une fois Skarfang mort, il ne fallut pas longtemps pour que les chefs de la horde se battent entre eux pour essayer de prendre la place du big boss défunt. Les tribus se divisèrent et s'affrontèrent, devenant des proies faciles pour les tyranides. Les bandes furent isolées et assimilées une à une et en quelques jours, les orks de Ghorala avaient été abattus comme du bétail pour venir grossir les rangs des tyranides.

La Résurrection de l'Essaim

Grâce à la matière assimilée sur Ghorala, l'essaim engendra de nouveaux biovaisseaux et put rallier la flotte-ruche sur Octaria. La biomasse qu'il avait consommée permit d'alimenter la phase suivante de l'invasion planétaire. La guerre faisait toujours rage sur la planète mais une chose était claire : en dépit des manigances de Kryptman et de la férocité des orks, Leviathan ne montrait aucun signe de faiblesse. Les tyranides ne se contentaient pas de survivre, ils proliféraient.

La Chute de Shadowbrink

Tandis qu'elle dérivait à travers la zone morte laissée par Kryptman, la flotte-ruche Leviathan ne trouva que des mondes dépouillés de toute vie. Le monde-cathédrale de Shadowbrink faisait toutefois exception. Mais lorsque l'Esprit-ruche étendit ses vrilles pour s'en saisir, il ne pouvait pas prévoir les horreurs que son avidité était sur le point de libérer.

Lorsque l'ordre d'évacuer atteint les régents de Shadowbrink l'indécision les paralysa. Les directives du commandement du segmentum étaient on ne peut plus claires, et il était certains que la planète était sous la menace d'une vrille conséquente de la flotte-ruche Leviathan. Cependant, sous ses spires et ses macromausolées, Rossov, la capitale planétaire, dissimulait un terrible secret. Dans une vaste sépulture, enfouie profondément sous les artères de la cité, se trouvait un anneau d'obsidienne datant du Moyen-Âge Technologique. Depuis sa découverte par des acolytes de l'Inquisition quelque trois décennies plus tôt, la relique avait été baptisée le Berceau du Maelstrom. Cet engin maléfique émettait une ondulation Warp en constante augmentation et avait résisté à toutes les tentatives pour le détruire. Ainsi, une garnison permanente de Chevaliers Gris avait été assignée à sa surveillance, et exécutait quotidiennement des rituels de confinement tandis que leurs archivistes travaillaient sans relâche à sceller la faille démoniaque potentielle. L'arrivée de la flotte-ruche Leviathan laissait peu de temps aux Chevaliers Gris et leur chef, le frère-archiviste Cadulon ne pouvait pas permettre l'évacuation alors que la faille pouvait s'ouvrir. Si l'engeance du Warp envahissait Shadowbrink, l'Imperium risquait une incursion démoniaque majeure en plus d'affronter la flotte-ruche Leviathan. Les forces impériales ne pouvaient pas se permettre de laisser une telle chose se produire. Appuyant de toute son autorité, Cadulon intima au gouverneur de Shadowbrink de refuser l'évacuation, et de renforcer les défenses afin de repousser les tyranides.

Jusqu'au Dernier Homme...

Shadowbrink était un monde d'importance, dont les cités bondées abritaient des reliques inestimables, aussi la planète n'était-elle pas démunie face à Leviathan. Aux côtés des forces de défense planétaires et des militia frateris se trouvaient deux pleins régiments de Cadiens et une formation vostroyenne blindée, sans mentionner la force restreinte, mais néanmoins redoutable, de Chevaliers Gris, menée par Cadulon en personne. En orbite, Shadowbrink était protégée par trois plates-formes orbitales hérissées d'armes à rayon et de batteries de torpilles, ainsi que par un escadron de six destroyers impériaux de classe Cobra. Pourtant, lorsque les écrans des scanners à longue distance se couvrirent de signaux rouge vif, il devint évident que même un tel dispositif n'avait pas l'ombre d'une chance face à la tempête qui s'annonçait.

Tout à leur honneur, les défenses orbitales résistèrent plus de trois heures avant d'être submergées. Peu après, les Cobra et les plates-formes furent réduits au silence, leurs courageux équipages massacrés par des viragos, des harpies et d'autres bêtes expédiées. Lorsque le ciel de Shadowbrink s'obscurcit et que l'oppressante ombre dans le Warp resserra son étreinte sur la planète, des milliards d'organismes tyranides se déversèrent à sa surface. Une marée de créatures submergea les tranchées impériales, l'implacable Esprit-ruche dépensant sans compter les vies de ses esclaves pour s'assurer que le monde-proie fût conquis le plus rapidement possible. De vaillants gardes impériaux se tinrent épaule contre épaule jusqu'au dernier, mais nul ne pouvait contenir l'assaut. La même scène se répéta dans tous les campements et les cités à travers toute la planète lorsque des défenseurs disparaissaient sous une marée de griffes et de crocs.

Finalement, les innombrables tyranides affluèrent dans la crypte abritant le Berceau du Maelstrom, où Cadulon et sa poignée de frères de bataille les attendaient. Deux cuirassiers Némésis menèrent la charge, leurs espadons tranchant dans la masse des xenos, mais même ces nobles champion ne pouvaient espérer tenir tête à la nuée éternellement. L'un après l'autre, les frères de Cadulon tombèrent, leurs cris de guerre laissant place à des craquements épouvantables tandis qu'ils se faisaient dévorer. Puis les tyranides envahirent la crypte pour consommer leur monde-proie, sans se soucier des runes qui commençaient à fumer sur les côtés du Berceau du Maelstrom.



Depuis le Cœur du Maelstrom

À peine quelques heures après le dernier carré de Cadulon, ce que les Chevaliers Gris avaient tenté d'empêcher se produisit. Gorgé des âmes des humains massacrés par les xenos, le Berceau du Maelstrom revint à la vie en rugissant. Des étincelles dansaient dans la crypte et le cœur de l'artéfact commença à émettre une lueur maladive. Le voile de la réalité se déchira et des légions démoniaques traversèrent la faille en jubilant. Des rejetons du Warp prirent forme et se déversèrent telles des tumeurs animées dans les tunnels et les catacombes serpentant sous la cité de Rossov avant de surgir dans ses rues jonchées de cadavres. Un puissant champion de chacun des quatre dieux du Chaos pataugeait à travers la marée de démons mineurs. Le buveur de sang Hak'Vasha mugissait des louanges à Khorne tandis que le grand immonde Shub'Luth'Gug se traînait à ses côtés avec un gloussement rauque et humide. Se glissant avec précaution par la faille, le duc du changement K'rix'xi'kra fixait son vieux rival, le gardien des secrets Lesh'Jae'Thi'Hah, qui bondissait à la recherche de victimes. Cette cabale d'éminents démons, répertoriée dans les archives impériales en tant que Quatuor Abominatum, avait déjà soumis une myriade de mondes au cours des dix millénaires d'existence de l'Imperium, et avait jeté son dévolu sur Shadowbrink pour l'ajouter à la liste de ses conquêtes. Cependant, il ne fallut guère longtemps avant que les seigneurs de l'incursion démoniaque perçoivent que quelque chose allait de travers.



Le Courroux du Warp

Alors que la horde démoniaque se déversa à travers Rossov, son élan faiblit. En effet, elle pensait s'y repaître de mortels, mais elle ne trouva que des tas de cadavres infestés de voraces. Les bâtiments étaient réduits en ruine et toute la cité était étouffée sous une couche de brouillard psionique qui perturbait la présence des démons dans l'univers matériel. Projetant leur perception surnaturelle à travers Shadowbrink, la confusion des seigneurs démoniaques se mua en outrage en constatant la marée d'organismes xenos qui grouillait à sa surface et dans le ciel. Ces créatures ne possédaient pas d'âme à corrompre ou à manipuler, elles ne pouvaient pas plus être conduites à leur damnation qu'un tas de pierres. Cependant, la simple présence des tyranides était un défi que les démons ne pouvaient ignorer, et les légions de l'Empyrean ne rechignaient pas à exterminer cette vermine avant de tourner leur attention sur les citoyens de l'Imperium. Des milliers de soldats démoniaques émergeaient du Berceau du Maelstrom à chaque minute, et l'Abominatum se préparait à déchaîner ses serviteurs sur les essaims tyranides afin de purger Shadowbrink de leur présence. L'énergie du Warp souffla si fort que les débris de Rossov et la chair de ses habitants massacrés se tortillèrent. Alors que la réalité était prise de convulsion, une citadelle démente s'érigeait du néant, une estrade depuis laquelle l'Abominatum superviserait sa guerre d'extermination.

Massacre sur les Plaines

Jusque-là, l'Esprit-ruche avait ignoré l'arrivée des démons. Si elle avait bien conscience d'une perturbation psychique importante au niveau des continents septentrionaux, la conscience supérieure de l'essaim tyranide n'avait pas détecté d'apparition de biomasse suite à l'étrange phénomène, et ne le jugea donc pas digne d'intérêt. Toutefois, ce statut fut vite remis en cause par la destruction causée par les serviteurs des dieux sombres dans l'espace matériel. Des millions de démons jaillirent des portes de la forteresse impossible qui avait émergé des tombeaux de Rossov. Des équarrisseurs et des bêtes de Slaanesh se ruèrent sur les organismes tyranides et les massacrèrent avec une sauvagerie débridée. Les portepestes et les nurglings se répandirent sur les plaines du nord de Shadowbrink en une marée titubante, leur simple contact empoisonnant la biosphère que l'Esprit-ruche convoitait. Des broyeurs d'âmes cliquetants abattaient les cheminées à spores en rugissant, avant de les piétiner rageusement tandis que des horreurs roses, gambadaient au milieu des bassins d'assimilation en transmutant les riches sucs digestifs en feu kaléidoscopique. L'Esprit-ruche réagit comme l'aurait fait un animal blessé. Ses organismes nourriciers reculèrent face à cet étrange ennemi tandis que les biovaisseaux en orbite libéraient des nuages de spores. Le ciel de Rossov se rebella sous l'effet de l'incursion des êtres du Warp, oscillant entre la réalité des étoiles occultées par les nefs organiques agglutinées autour du globe et le spectacle des nuages d'orage injectés de sang. Les spores qui plongeaient à travers cette tempête furent ravagées par les énergies éthériques et explosaient en une pluie d'acide et de cendres. Celles qui atteignirent le sol se brisèrent, desséchées, à l'impact, ou éclatèrent en libérant des créatures contrefaites qui se tortillaient comme des vers en geignant.

Les agri-plaines inondées autour de Rossov avaient été transformées par les tyranides en un cauchemar de vrilles de chair et de vase frémissante. Une horde de bêtes tyranides galopait à travers ce paysage torturé. Des hormagaunts, des termagants et des rôdeurs fonçaient au-devant de carnifex et de guerriers tyranides. Toutefois, cette offensive terrestre ne fut guère plus fructueuse que l'attaque lancée plus tôt depuis l'orbite. Alors que les bêtes approchaient de l'avant-garde démoniaque, les nuages qui la surplombaient se fendirent et il s'en échappa le cri de douleur d'un milliard d'âmes, puis une pluie de sang et de bile. L'ichor impie, très gras, changea la boue des plaines en mélasse qui entrava la progression des tyranides. Des chars incendiaires plongèrent alors sur leurs ennemis embourbés. Alors que les tyranides ondulaient parmi les flaques poisseuses et le pus, ils furent incinérés par des flammes éthériques, et des centaines d'organismes guerriers périrent en quelques minutes, leur chair vaporisée. Des vols de gargouilles harcelaient les tyranides depuis le ciel, en esquivant les jets de bio-acide. Mais fort de leurs effectifs pléthoriques, les xenos poursuivaient l'assaut, grimpant sur leurs propres congénères à demi morts en bravant l'épouvantable déluge. Puis un bourdonnement emplit l'air. Un vaste essaim de drones de la peste s'abattit sur les tyranides, décapitant les créatures et éparpillant leurs protections de chitine. Des démonettes virevoltaient telles des plumes à la surface du bourbier, en effectuant de gracieux mouvements avec leurs membres tranchants, se délectant de voir tant de créatures à faucher. Une vague d'haruspex se pressa alors dans la mêlée. De leurs gosiers dentelés jaillirent des appendices protractiles qui prirent des démons au collet avant de les tracter puis de les engloutir, mais la chair du Warp se rebella et les rejetons du Chaos jaillirent des entrailles des bio-horreurs comme les graines d'un fruit pourri.

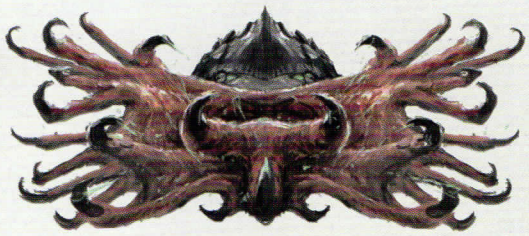
La Roue Tourne

Alors que les maîtres de la horde se joignaient à la bataille, l'Esprit-ruche s'adaptait. Il ne percevait plus les démons comme des proies mais comme des prédateurs rivaux menaçant de gâter sa source de nourriture. Les tyranides redoublèrent d'efforts afin de dévorer la biomasse de Shadowbrink avant qu'elle soit gâchée. Tandis que des marées de voraces écumaient les masses continentales australes et équatoriales, l'Esprit-ruche envoyait tous ses combattants affronter l'engeance du Warp. Ce nouvel ennemi capable de redéfinir les lois de la réalité était aussi mortel au corps à corps que les tyranides eux-mêmes. Ainsi, l'essaim déploya-t-il des exocrines et des biovores pour former un cordon autour des forces démoniaque qui affluaient sans relâche. À l'unisson, cette artillerie vivante libéra un barrage d'une échelle inimaginable sur l'ennemi. Des orbes d'énergie bioplasmique crépitante s'abattirent en trombe sur les démons, les annihilant par milliers. Des nuages de spores-mines dérivèrent au milieu de ce déluge avant de détoner en répandant des shrapnells osseux sifflants.

"Ce monde, toute cette galaxie, est nôtre, afin que nous puissions la corrompre à loisir ! Nous avions élaboré tant de choses raffinées pour les corps et les âmes que, dans votre ignorance, vous avez engloutis comme du vulgaire bétail. Nous allons renvoyer dans le vide sidéral d'où vous êtes venu, car cette réalité est celle des enfants de l'Œil et vous n'y avez pas votre place !"

- Lesh'Jae'Thi'Hah, Gardien des Secrets

L'offensive démoniaque s'essouffla et l'Esprit-ruche envoya alors ses tervigons. Heure après heure, des vagues de termagants fraîchement engendrés s'extirpèrent des poches d'incubation de leurs organismes porteurs, et s'accroupirent dans la boue des plaines de Shadowbrink pour tirer des volées successives de scarabées écorcheurs sur les démons qui faiblissaient. Shub'Luth'Gug, le grand immonde de Nurgle, tenta de briser l'étreinte de l'essaim et se pressa contre le cordon des tyranides. Mais alors que cette montagne de crasse concentrait son énergie psychique, celle-ci fut amenuisée par l'ombre dans le Warp. Quelques instants plus tard, le démon pachydermique éclata en projetant des viscères en tous sens tandis que des essaims de zoanthropes criblèrent sa masse bouffie d'un redoutable barrage d'éclairs psioniques libéré avec une parfaite coordination.



Il ne restait plus que trois seigneurs de l'Abominatum, qui réalisèrent que la nature de la bataille avait changé. L'Esprit-ruche drainait leurs pouvoirs, privant les démons de l'énergie de l'Empyrean. Nul sang ne coulait pour Khorne, juste de l'ichor xenos sans valeur. Il ne fallait qu'une génération aux tyranides pour être immunisés à chaque nouvelle maladie libérée par les enfants de Nurgle. Sans la peur ou la dévotion des mortels pour les soutenir, les démons étaient vulnérables.

Les heures devinrent des jours sans que les tyranides ne relâchent leur pression, et le nombre de démons s'amenuisait à mesure que faiblissait leur emprise sur la réalité. K'rix'xi'kra, le duc du changement, se fraya un chemin jusqu'au cœur de ce qui restait de la cité de Rossov, et s'échappa en empruntant le Berceau du Maelstrom. Les deux démons majeurs encore présents, Hak'Vasha et Lesh'Jae'Thi'Hah, menèrent une ultime charge pour franchir les lignes tyranides, en dirigeant toute leur ire sur les créatures qui leur faisaient face.

Toutefois, l'Esprit-ruche, qui avait assimilé les diverses tactiques de ses ennemis, avait anticipé cette attaque. Alors même que le buveur de sang et le gardien des secrets se ruaient sur les organismes guerriers à la tête de dix mille démons, un énorme essaim de tyrannofex et de trygons leur barra le passage. Les bioprojectiles frappèrent la chair corrompue et les rangs des démons se clairsemèrent. Puis, soudainement, le Berceau du Maelstrom implosa, et la citadelle démoniaque s'effondra dans un grondement de tonnerre. Hak'Vasha, le buveur de sang, fut le dernier démon aspiré par le Warp, sa forme impie luttait férocement contre trois monstrueux trygons lorsqu'elle fut bannie du plan matériel. Le rugissement rageur du démon majeur s'évanouit dans l'air. Sur Shadowbrink, l'Esprit-ruche avait remporté une victoire capitale contre les légions du Chaos. Cependant, alors que les tyranides reportèrent leur attention sur le monde en ruine pour le dévorer, au cœur du royaume torturé du Warp, des intelligences malignes étaient consumées par la colère et ourdissaient déjà leur revanche.


"Plus j'en apprends sur ces xenos, plus je suis capable de comprendre leurs motivations, et plus je les hais. Je les hais pour ce qu'ils sont et pour ce qu'ils pourraient devenir. Je ne les hais pas car ils nous haïssent, mais parce qu'ils sont incapables de ressentir la moindre haine franche, honnête et humaine."
- Inquisiteur Agmar
Flotte-ruche Moloch
Flotte-ruche Jormungandr
LE HALO
ASTRES FANTÔMES
L'ŒIL DE LA TERREUR
ULTIMA SEGMENTUM
DACIA
SHADRAC
LE MAELSTROM
SAINTE TERRA
SEGMENTUM SOLAR
Flotte-ruche Kraken
OBLITERAX
LA CROISADE DE LA COLÈRE
TELLERAN
OCTARIA
GHEIST
STORMVALD
NEW HOPE
POSUL
NEWFOUND
EMPIRE TAU
ICHAR IV
SEGMENTUM TEMPESTUS
CARPATHIA
Flotte-ruche Gorgon
FORGEFANE
TARSIS ULTRA
MACRAGGE
NIHILAS
PRANDIUM
ST. CASPALEN
JORN V
GRYPHONNE IV
RIGANT
TIRATHAIN
Flotte-ruche Behemoth
SONDHEIM V
SECTEUR ULIK
TESLA PRIME
LE VOILE
PLAN GALACTIQUE
Flotte-ruche Leviathan
Flotte-ruche Hydra
Flotte-ruche Leviathan



Troisième Guerre Tyranique

c. 997.M41 Les Anneaux de Pythos
Les space marines des Red Talons défendent le monde-forteresse d'Orask à la limite des Astres Fantômes contre un fragment de la flotte-ruche Pythos.

138997.M41 Le Leviathan se Dresse
La flotte-ruche Leviathan frappe au cœur même de l'Imperium, et étire ses vrilles à travers les segmentums Tempestus, Ultima et Solar.

250997.M41 Massacre de St. Caspalen
Du sang tapisse les cloîtres tandis que Leviathan envahit le monde-sanctuaire de St. Caspalen. Les dirigeants impériaux sont terrorisés et éliminés par un assassin tyranide. Prises de panique, les forces de défense planétaires sont une proie facile. Seul un contingent de sœurs de bataille résiste vaillamment plusieurs semaines, mais elles sont submergées lorsque la Mort Subite indique aux trygons de creuser sous le saint bastion afin que des hordes d'hormagaunts empruntent le tunnel pour envahir les fortifications. La perte de St. Caspalen est un coup terrible pour l'Imperium, et un avertissement que la foi n'est d'aucun secours contre les tyranides.

302997.M41 Le Retour du Maître
Leviathan remporte de rapides victoires sur une frange de planètes du secteur Hodur. En une année, le Maître des Essaims supervise l'assimilation de dizaines de mondes, dont Talon – celui du chapitre space marine des Storm Falcons.

360997.M41 La Folie de l'Orgueil
La forteresse supposée impénétrable des Iron Warriors sur Forgefane tombe face aux tyranides en moins d'une semaine.

400997.M41 Bataille de Bloodstar
La flotte Ultima achève une campagne désastreuse contre Leviathan lorsqu'elle est prise en embuscade par deux bio-armadas tyranides dans le secteur Bloodstar et l'illustre vaisseau amiral *Imperial Glory* est détruit.

498997.M41 Un Monde Abandonné
L'Adeptus Mechanicus abandonne Tesla Prime, préférant employer ses forces à renforcer celles de Gryphonne IV, un des principaux mondes-forges de la galaxie, en prévision d'une défense acharnée contre la flotte-ruche Leviathan.

509997.M41 Défense de Tarsis Ultra
Leviathan envahit Tarsis Ultra au début de l'hiver. Malgré la présence des Ultramarines et des Mortifactors, le cours de la bataille bascule en défaveur des armées de l'Imperium à cause du nombre des tyranides. Tarsis Ultra n'est sauvée que grâce à l'emploi d'un virus créé par le magos Locard et injecté au cœur de la flotte-ruche par le capitaine Uriel Ventris de la 4e Compagnie des Ultramarines. Toutes les tentatives ultérieures de reproduire une telle contagion se sont soldées par un échec depuis lors.

899997.M41 Exterminatus en Masse
L'inquisiteur Kryptman ordonne la destruction de centaines de mondes pour créer un cordon stérile qui ralentira la progression de la flotte-ruche Leviathan.

066998.M41 Bataille de Gryphonne IV
Le ciel s'obscurcit lorsque les biovaisseaux s'agglutinent autour du monde-forge de Gryphonne IV, foyer de la légion titanique des War Gryphons. L'Adeptus Mechanicus se prépare à combattre, appuyé par les légions de Skitarii de la planète et les forces militaires de Tesla Prime.





Une bataille épique s'ensuit lorsque les organismes-guerriers tyranides atteignent la surface de la planète. Les paysages de métal sont repeints d'ichor xenos noir lorsque les armes lourdes prélèvent leur tribut sur les envahisseurs. Moins d'une heure plus tard, le sol tremble sous les pas des titans qui émergent de leurs hangars-cathédrales pour traquer les monstruosités qui rôdent au milieu des manufactorums.

Toutefois, pour chaque biotitan qui tombe sous la fureur des armes du Mechanicus, une des machines sacrées de l'Imperium est taillée en pièces par des griffes énormes, des tirs de biocanons et des jets de pyro-acide. Au sol, les combats durent des jours et font rage avec la même intensité que ces duels de géants, les deux factions refusant de céder.

Malgré la détermination des technoprêtres et la dévastation que leurs machines sèment parmi les hordes xenos, l'invasion tyranide progresse. Inexorablement, les défenseurs de Gryphonne IV sont submergés par la vague organique et même les majestueux titans des War Gryphons sont finalement abattus. Toute vie est purgée de la planète en quelques jours. Bien que la perte de Gryphonne IV soit une calamité sans précédent pour l'Imperium, les tyranides n'en ont cure et la flotte-ruche Leviathan poursuit simplement sa quête de nouveaux mondes à assimiler.

755998.M41 Moisson Sanglante
Un biovaisseau isolé lance une invasion sur la planète Stormvald. Le seigneur phénix Lord Maugan Ra se tient seul face à l'essaim et triomphe.

854998.M41 La Chute de Shadowbrink
La flotte-ruche Leviathan fond sur Shadowbrink, annihile ses défenseurs et déclenche involontairement une incursion démoniaque.

932998.M41 En Plein Gosier
La flotte-ruche Leviathan affronte les régiments de gardes impériaux de Catachan sur le monde hostile de Jorn V. Bien que dépassés en nombre, les gardes de la jungle sont intraitables et parviennent à ralentir suffisamment l'avance des tyranides pour que des renforts de la Garde Impériale et des space marines arrivent et portent un coup décisif à la flotte-ruche.

200999.M41 Le Pari de Kryptman
Kryptman entreprend une périlleuse mission sur le monde labyrinthique de Carpathia. Il mène des équipes de la Deathwatch spécialement équipées au cœur de la planète et parvient à capturer dans un champ de stase un groupe de génovores. De nombreux space marines meurent en accomplissant cette tâche.

550999.M41 Les Croisés en Echec
Le grand sénéchal Helbrecht des Black Templars, à la poursuite du big boss ork Ghazghkull Thraka, dirige la flotte combinée de quinze chapitres space marines contre un fragment de vrille de Leviathan qui lui barre le passage. En dépit de ses ressources stratégiques, Helbrecht et sa flotte sont constamment forcés à reculer face aux tyranides. L'ire du grand sénéchal est attisée à mesure que les pertes en frères de bataille s'accumulent en affrontant la flotte-ruche.

650999.M41 Perdition's Flame
Kryptman et ses alliés abordent le space hulk *Perdition's Flame* et y nichent un lot de génovores capturés. Kryptman ordonne alors la destruction de la lune de Gheist, ce qui modifie la course du space hulk et le fait se diriger vers l'empire ork étendu sur tout le système d'Octarius.

718999.M41 Guerre Octarienne

990999.M41 Les Mondes Immolés
Des eldars des vaisseaux-mondes Biel-Tan et Saim-Hann dévastent plusieurs mondes orks et impériaux qui entourent le secteur Octarius. Ils cherchent à établir une ceinture de mondes morts à même d'endiguer la prolifération de la flotte-ruche Leviathan.



Champs Nourriciers Galactiques

Tandis que la flotte-ruche Leviathan continue d'étendre ses vrilles à travers la galaxie, des mondes entiers sont dépouillés de toute vie, et des centaines d'autres sont impliquées dans une lutte désespérée pour survivre. Jusqu'à présent, toutes les tentatives pour détruire Leviathan se sont soldées par la mort et l'échec, et la progression de l'Esprit Ruche est toujours aussi implacable.

Le Grand Dévoreur a enfoncé ses vrilles profondément dans la galaxie, et jusque-là, il n'a fait montre que d'un aperçu de sa véritable force. L'intrusion de Leviathan n'aurait pas pu survenir à un pire moment pour l'Imperium, car le Tarot de l'Empereur avait prédit une époque de ténèbres pour la galaxie, un tumulte sans précédent depuis les heures les plus noires de l'Hérésie d'Horus. Tous les présages indiquaient que l'archi-traître, Abaddon le Fléau est sur le point de lancer sa 13e Croisade Noire, et l'Imperium ne peut baisser sa garde face à un ennemi aussi puissant que la flotte-ruche Leviathan alors qu'un assaut des forces du Chaos est imminent.

L'Adeptus Terra a été secoué par un flot constant de rapports d'invasion tyranide, au point de préoccuper les hauts seigneurs eux-mêmes. Leur conclusion fut aussi rapide que succincte : les incursions de la flotte-ruche Leviathan devaient être stoppées à tout prix et si possible, la race tyranide devait être exterminée. Toute la puissance destructrice de l'Imperium est ainsi lentement rassemblée pour affronter cette terrible menace xenos. l'Imperium ne se soumettra pas au Grand Dévoreur sans lutter de toutes ses forces.



Une Menace Permanente

Malheureusement pour l'Imperium et les autres races de la galaxie, Leviathan n'est pas la seule flotte-ruche à assaillir la galaxie, d'autres sortent progressivement de leur hibernation après leur traversée du vide intersidéral. La flotte-ruche Medusa, que l'Imperium avait prise au départ pour une vrille de Leviathan, a été observée en train d'assimiler le monde glaciaire de Shadrac. La flotte-ruche Moloch avance inexorablement depuis le nord de la galaxie en prenant de l'ampleur après avoir englouti le secteur Kiltor, et à présent la civilisation tarellienne. Les plus inquiétantes sont peut-être les flottes-ruches Scylla et Charybdis, qui suivent une trajectoire parallèle à travers les segmentums Pacificus et Solar, car elles approchent de Sainte Terra. Bien que l'Imperium ait peu de temps pour apprêter ses défenses contre ces menaces jumelles, le vaisseau-monde Saim-Hann se trouve pris entre les mâchoires de ces deux flottes-ruches, et ne peut pas aisément trouver un chemin lui permettant d'éviter l'une sans tomber entre les griffes de l'autre.

Nul ne sait exactement combien de flottes-ruches sommeillent encore dans le vide spatial, et approchent lentement de notre galaxie pour s'en repaître. Les fragments de la flotte-ruche Kraken reprennent des forces en s'attaquant à des mondes peu préparés à les affronter alors que la galaxie est supposée abriter de plus grands dangers. Les parcelles assoupies depuis des éons de la flotte-ruche Jormungandr reviennent à la vie, et font basculer plusieurs mondes au bord de la destruction. Des rumeurs abondent au sujet de bribes de la flotte-ruche Behemoth, censée avoir été détruite il y a plus de deux siècles, et qui ravageraient les populations et les colons situés dans l'Ultima Segmentum, avec des rapports épars d'attaques tyranides sur les planètes comme Calth, Macragge et au-delà. Redoutant les menaces qui émergent d'angles inattendus, de nombreux mondes préfèrent conserver leurs forces plutôt que de les envoyer en renforts contre la flotte-ruche Leviathan.

LA FLOTTE-RUCHE HYDRA

La flotte-ruche Hydra sort à peine de sa longue hibernation. Ce furent les eldars noirs de la cabale du Croc Venimeux qui découvrirent cette flotte-ruche encore endormie à l'extrémité du bras galactique oriental. Au lieu de détruire la flotte-ruche vulnérable, les eldars noirs abordèrent les plus gros biovaisseaux en quête de nouveaux spécimens pour leurs tourmenteurs. Cependant les cabalites ne s'attendaient pas à voir les organismes s'éveiller si rapidement et chaque pirate qui posa le pied à bord d'une nef tyranide fut tué par des créatures frénétiques conçues pour la protéger. Les eldars noirs survivants tentèrent de s'échapper, mais pour chaque biovaisseau détruit, deux autres prenaient sa place. Sortie prématurément de son sommeil, la flotte-ruche Hydra a accéléré sa progression dans la galaxie pour assouvir sa faim dévorante.



Une Lueur d'Espoir

Toutefois, comme le prouve la guerre Octarienne, les tyranides rencontrent de plus en plus de résistance de la part de leurs proies. L'Imperium renforce des systèmes entiers, en levant des milliers de régiments de garde impériaux et des dizaines de chapitres space marines exclusivement destinés à combattre les tyranides, plusieurs vaisseaux-mondes eldars ont commencé à réduire des planètes en cendres, grâce à des armes inusitées depuis des millénaires. L'Empire Tau, mettant à profit sa sanglante rencontre avec la flotte-ruche Gorgon, développe de nouvelles armes et technologies pour affronter les tyranides et teste des prototypes en conditions réelles. Même les nécrons et les forces du Chaos prêtent attention à cet ennemi qui est lentement en train de dévorer une galaxie qu'ils pensaient diriger ou corrompre à loisir.

Pourtant, aussi poussés que soient ces efforts, ils ne parviennent qu'à ralentir la progression de Leviathan, mais ce n'est qu'une question de temps avant que l'Esprit-ruche s'adapte. À chaque bataille perdue, la flotte-ruche engendre de nouvelles souches d'organismes guerriers et de bioconstructs pour surclasser ses ennemis. Par ailleurs, un autre monde meurt à chacune de ses victoires, dévoré pour satisfaire l'insatiable appétit de l'Esprit-Ruche.

"Les tyranides sont les créatures de nos pires cauchemars. Toutefois, souvenez-vous bien de ceci : ils peuvent saigner, et donc mourir…"

- Inquisiteur Kryptman, avant son excommunication.

LA ZONE DE GUERRE DE VALEDOR

Il est déjà arrivé que des flottes-ruches aient été piégées par des tempêtes Warp et disparaissent à jamais. Le fragment de Kraken qui avait été envoyé dans l'Empyrean par les prophètes d'Iyanden avait connu un destin plus étrange encore. Plus tard, ses biovaisseaux émergèrent d'une faille dimensionnelle dans le système de Valedor, au cœur du Segmentum Solar. La flottille avait traversé la galaxie en quelques années. Pire, elle avait émergé dans le sillage de la flotte-ruche Leviathan.

Lorsque les prophètes d'Iyanden apprirent cela, la panique les étreignit. Si les flottes-ruches Kraken et Leviathan réunissaient leurs données biologiques, ces tyranides seraient impossibles à arrêter, car ils combineraient les secrets génétiques des orks, des eldars et des humains. Redoutant les répercussions que cette union pourrait avoir sur les vaisseaux-mondes eldars, le conseil d'Iyanden implora ses alliés de Biel-Tan d'intervenir. Pourtant, en dépit de ses terribles attaques, même la Lame du Vent fut incapable de tenir les flottes-ruches à l'écart l'une de l'autre.

Si un sombre accord n'avait pas été passé avec les eldars noirs, la planète paradisiaque de Valedor, ou Dûriel comme l'appellent les eldars, aurait été le berceau d'un nouveau fléau pour la galaxie. En utilisant le Cœur Embrasé, un artefact commorrite d'une terrible puissance, les forces combinées des eldars détruisirent Dûriel dans une tempête de feu et de violence au moment où mes tyranides s'apprêtèrent à se saisir de leur prix. Ainsi évitèrent-ils un désastre – pour un temps, du moins…





Forces de l'Esprit-ruche

Cette section décrit les forces employées par les tyranides: les guerriers, armements et créatures légendaires auxquelles vous avez accès, y compris les biomorphes uniques qu'ils utilisent au combat. Chaque entrée détaille une unité et fournit les règles spécifiques nécessaires pour l'utiliser lors de vos parties. La section La Nuée Tyranide (pages 92-103) renvoie à ces entrées.

Règles spéciales tyranides

L'armée tyranide fait usage de règles spéciales partagées par certaines de ses unités; ces règles sont rassemblées ici pour plus de facilité. Les règles spéciales exclusives à certaines unités figurent dans leur propre entrée. Les autres règles spéciales, les plus communes, sont simplement listées par leur nom; celles-ci sont détaillées dans la section Règles Spéciales de votre livre de règles de *Warhammer 40,000.*

Comportement Instinctif

À moins d'être contrôlés ou coordonnés par l'autorité de l'Esprit-ruche, la plupart des organismes tyranides suivent leur instinct primitif.

Cette règle spéciale est toujours suivie d'un type, noté entre parenthèses: *préservation*, *prédation* ou *nutrition*, qui correspond à un des tableaux page suivante. Au début de chacun de vos tours, toute unité du *Codex: Tyranides* avec cette règle spéciale qui est hors de portée de synapse d'une *créature synapse* amie (voir ci-dessous) doit effectuer un test de Cd, sauf si elle est engagée en combat, bat en retraite, s'est jetée à terre ou est arrivée des *réserves* à ce tour. En cas de réussite, l'unité agit normalement pendant le tour. En cas d'échec, effectuez un jet sur le tableau de *comportement instinctif* approprié. Sauf mention contraire, les effets du résultat obtenu durent jusqu'au début de votre prochain tour.

L'Ombre dans le Warp

Via ses créatures synapses, la présence insondable de l'Esprit-ruche étouffe les capacités des psykers avant qu'ils en fassent usage.

Toutes les unités et figurines ennemies avec la règle spéciale *psyker*, *pilote psychique* ou *confrérie de psykers* subissent une pénalité de -3 à leur Cd tant qu'elles sont dans un rayon de 12ps d'au moins une figurine avec la règle spéciale *l'ombre dans le Warp.*

Créature Synapse

Certains tyranides servent de relais synaptiques, qui canalisent la volonté de l'Esprit-ruche afin de neutraliser les instincts de la nuée.

Les figurines avec la règle spéciale *créature synapse* ont une portée de synapse de 12ps. Les figurines amies du *Codex: Tyranides* à portée de synapse, y compris les créatures synapses elles-mêmes, ont la règle spéciale *sans peur.* Si au moins une figurine d'une unité du *Codex: Tyranides* qui bat en retraite se trouve à portée de synapse d'une créature synapse amie avant d'effectuer son mouvement, l'unité se regroupe automatiquement.

Traits de Seigneur de Guerre

Un seigneur de guerre tyranide peut générer son *trait de seigneur de guerre* en effectuant un jet soit sur un des tableaux du livre de règles de *Warhammer 40,000*, soit sur le tableau ci-contre.

1D6	Trait de Seigneur de Guerre
1	**Fléau de la nature:** *Le seigneur de guerre essaime des nuages d'organismes tyranides microscopiques qui envahissent la flore et génèrent des horreurs carnivores.* Au début de chacune de vos phases de Mouvement, vous pouvez désigner 1 élément de terrain de forêt/jungle/bois à 12ps ou moins du seigneur de guerre. Ce terrain devient une *jungle carnivore* (voir le tableau de Forêt Mystérieuse du livre de règles de *Warhammer 40,000*) jusqu'à la fin de la partie, même si un type de forêt différent a déjà été déterminé.
2	**Sens amplifiés:** *Le seigneur de guerre peut percevoir sa proie dans l'obscurité ou dans une brume dense.* Le seigneur de guerre et toutes les figurines amies du *Codex: Tyranides* dans un rayon de 12ps ont la règle spéciale *vision nocturne.*
3	**Pilier synaptique:** *Le seigneur de guerre est un pivot de la chaîne synaptique.* Confère une portée de synapse de 18ps.
4	**Psychophage:** *Le seigneur de guerre dévore l'esprit des chefs ennemis pour que l'Esprit-ruche absorbe leurs souvenirs et adapte ses plans.* Votre camp marque 2 points de victoire pour chaque *personnage indépendant* tué en *défi* par votre seigneur de guerre. Tuer un personnage indépendant suite à une *percée* ne permet pas de marquer ces points de victoire.
5	**Interdiction digestive:** *Le seigneur de guerre a la faculté de faire éclore des bassins de digestion acides sous les sites d'importance stratégique pour l'ennemi.* Après le déploiement, mais avant les redéploiements *scouts* et les déploiements d'*infiltration*, désignez un élément de terrain dans la zone de déploiement ennemie (autre que la *fortification* sélectionnée par votre adversaire dans le cadre de son armée). La sauvegarde de *couvert* conférée par ce terrain est empirée d'1 (jusqu'à un minimum de 6+) jusqu'à la fin de la partie. Un même terrain ne peut être affecté qu'une seule fois par cette capacité.
6	**Physiologie adaptative:** *Le seigneur de guerre peut s'adapter aux armes des défenseurs du monde-proie.* Si le seigneur de guerre perd au moins 1PV, il gagne la règle spéciale *insensible à la douleur (5+)* au début de sa prochaine phase de Mouvement et la conserve jusqu'à la fin de la partie.

Tableaux de Comportement Instinctif

Comportement instinctif (préservation)

1D6	Résultat de préservation
1-3	**Survie :** *L'instinct de survie des tyranides prend le dessus et les pousse à fuir le champ de bataille.* L'unité compte comme ayant raté un test de *moral* et doit immédiatement battre en *retraite.*
4-5	**Couverture :** *L'essaim cherche à tout prix à se dissimuler à la vue de l'ennemi.* L'unité n'est pas ralentie par les terrains *difficiles* pendant la phase de Mouvement, toutefois elle effectue normalement des tests de terrain *dangereux.* L'unité peut *sprinter* pendant la phase de Tir, et peut tirer uniquement si elle se trouve dans un *bâtiment* ou une *zone de terrain* (si elle est partiellement dans une zone de terrain, seules les figurines qui s'y trouvent peuvent tirer). L'unité ne peut pas *charger* pendant la phase d'Assaut.
6	**Refuge :** *Les tyranides se fondent dans l'ombre, guettant leur proie jusqu'à ce que le bon moment se présente.* Ce résultat suit tous les effets de *couverture* (ci-dessus). De plus, l'unité bénéficie de la règle spéciale *discrétion.*

Comportement instinctif (prédation)

1D6	Résultat de prédation
1-3	**Enfouissage :** *Privé de la tutelle de l'Esprit-ruche, l'essaim s'enterre pour se protéger des tirs ennemis.* L'unité se jette immédiatement *à terre.* Les unités qui contiennent au moins une figurine *sans peur* remplacent ce résultat par *affût* (ci-dessous).
4-5	**Affût :** *Les tyranides retournent à leurs instincts et avancent en quête de cibles pour leurs bio-armes.* L'unité ne peut pas *sprinter* pendant la phase de Tir et doit à la place tirer sur l'unité ennemie la plus proche, à portée et en ligne de vue d'au moins une figurine de l'unité tyranide. S'il n'y a aucune cible éligible, l'unité tyranide ne peut rien faire pendant la phase de Tir. L'unité ne peut pas *charger* pendant la phase d'Assaut.
6	**Destruction :** *L'essaim renifle une nouvelle proie; les tyranides sont gagnés par l'hyperactivité, leurs bio-armes crachant la mort jusqu'à ce que la cible soit anéantie.* Ce résultat suit tous les effets d'*affût* (ci-dessus). De plus, l'unité bénéficie de la règle spéciale *ennemi juré.*

Comportement instinctif (nutrition)

1D6	Résultat de nutrition
1-3	**Cannibalisme :** *Pris d'une faim insurmontable, les tyranides s'entre-dévorent.* L'unité subit immédiatement un nombre de touches égal au nombre de figurines de l'unité. Ces touches sont résolues avec la Force majoritaire de l'unité (en cas d'égalité, utilisez la plus haute) et PA-. Les blessures sont allouées par le joueur opérant, puis on effectue les sauvegardes d'armure (pas de sauvegardes de couvert). Après le retrait des pertes éventuelles, l'unité ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de son tour. Les unités composées d'une seule figurine remplacent ce résultat par *ingestion* (ci-dessous).
4-5	**Ingestion :** *Les tyranides se jettent sur la première proie qui passe, impatients de planter leurs crocs dans la chair.* L'unité ne peut pas tirer ni sprinter pendant la phase de Tir. Pendant la phase d'Assaut, l'unité doit déclarer une *charge* contre l'unité éligible la plus proche si elle est en mesure de le faire. Si elle ne peut déclarer aucune charge, elle ne fait rien pendant la phase d'Assaut.
6	**Tuerie :** *La faim dévorante de l'essaim le plonge dans une frénésie meurtrière.* Ce résultat suit tous les effets d'*ingestion* (ci-dessus). De plus, l'unité gagne la règle spéciale *rage.*



Tyrans des Ruches

Les tyrans des ruches sont les commandants des essaims tyranides et les exécuteurs de la volonté de l'Esprit-ruche. Ce sont toujours des créatures immenses et musculeuses, presque aussi hautes qu'un Dreadnought. Elles sont extraordinairement fortes, capables de percer le plastacier et le rocbéton de leurs griffes. Chaque partie du corps d'un tyran semble avoir été conçue pour mutiler ou tuer, même les épaisseurs de chitine pointues qui couvrent ses membres. Un tyran est un adversaire redoutable quelle que soit la distance, aussi dangereux avec un canon venin ou un canon étrangleur qu'avec une épée d'os ou ses simples griffes.

Les tyrans des ruches sont des psykers doués, et peu d'autres créatures tyranides entretiennent une relation plus étroite avec l'Esprit-ruche. De fait, chaque tyran est son incarnation. Il est le relais privilégié par lequel ce dernier transmet sa volonté. C'est par ce canal que les tyrans mobilisent une partie de l'énergie de l'Esprit-ruche afin de remodeler les instincts primaires des essaims, en introduisant dans leur besoin de chasser et de se nourrir une ruse et une conscience tactique éclipsant celles des meilleurs stratèges de la galaxie.

La conception des tyrans des ruches vise non seulement à ce qu'ils surclassent leurs proies par la force, mais également par l'intellect. Au contraire de beaucoup de créatures tyranides, les tyrans des ruches sont incroyablement intelligents et disposent d'une conscience propre. Ils restent soumis à l'intelligence collective de l'Esprit-ruche, mais jouissent d'une certaine initiative dans l'accomplissement de ses buts et peuvent même apprendre de leurs erreurs. Du fait de leur lien synaptique hautement développé et de leurs capacités cognitives supérieures, les tyrans des ruches peuvent manifester de puissants pouvoirs psychiques. En mobilisant une petite partie de l'énergie de l'Esprit-ruche, ils sont capables de revigorer les essaims, de briser le moral de l'ennemi ou de brûler son âme.

Si les tyrans incarnent totalement l'Esprit-ruche, leur destruction ne l'affaiblit aucunement. Pour eux, la mort n'est qu'une autre expérience enrichissante qui en apprend plus sur les forces et les faiblesses de l'adversaire. C'est une des raisons pour lesquelles les tyranides peuvent rarement être battus deux fois de la même manière. Si un tyran est tué, l'Esprit-ruche en créera simplement un autre et lui insufflera l'expérience, la personnalité et le savoir de son prédécesseur. Heureusement pour le reste de la galaxie, cela ne signifie pas que les armées tyranides sont infaillibles. En effet, un tyran des ruches ne peut pas discerner toutes les manœuvres de l'ennemi, ni superviser tous les quadrants du champ de bataille. Néanmoins, on peut considérer qu'un tyran des ruches est pratiquement immortel: chaque fois que son enveloppe charnelle est détruite, il ressuscite.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tyran des Ruches	8	4	6	6	4	5	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ: **Créature monstrueuse (personnage).**

ARMES & BIOMORPHES:
2 paires de griffes tranchantes (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES: **Créature synapse** (p. 38), **l'ombre dans le Warp** (p. 38), **psyker (niveau de maîtrise 2).**

PSYKER: Un tyran des ruches génère ses pouvoirs dans la discipline des **Pouvoirs de l'Esprit-ruche** (p. 69).

AMÉLIORATIONS:

Commandant de la ruche: Pour chaque tyran des ruches avec cette amélioration de votre armée, désignez 1 choix de Troupes du même détachement. Toutes les figurines de l'unité gagnent la règle spéciale *attaque de flanc.*

Horreur indescriptible: Les unités qui effectuent un test de *peur* causée par cette figurine doivent jeter un dé supplémentaire et conserver les deux résultats les plus hauts. Cela signifie généralement qu'on jette 3D6 et qu'on ignore le plus bas.

Vieil ennemi: Le tyran des ruches relance ses jets *pour toucher* et *pour blesser* d'1 au corps à corps.

Guerriers Tyranides

De toutes les espèces de la Ruche, celle des guerriers tyranides est la plus évolutive. 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 couvertes 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-ruche, un guerrier tyranide dispose des capacités intellectuelles nécessaires pour employer toute une variété d'armes symbiotes. 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 d'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 intimement liée à celle de l'Esprit-ruche, dont il peut emprunter les connaissances si les siennes ne suffisent pas.

S'ils restent de redoutables combattants, les guerriers tyranides sont particulièrement craints 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-ruche aux créatures mineures des flottes-ruches. Ils sont donc un maillon essentiel d'un essaim et ils relaient également les ordres des tyrans des ruches. Ce rôle est si important lors de l'invasion d'un monde que chaque tyran des ruches est accompagné de plusieurs essaims de guerriers cultivés à partir de ses propres gènes, afin d'assurer le lien psychique qui unit toute la horde. 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. Si le besoin s'en fait sentir, ils peuvent diriger les créatures tyranides à proximité, comme un officier commande ses forces, afin d'exploiter la moindre opportunité tactique qui se présente dans le dispositif défensif ennemi.

PYGARGUES TYRANIDES

Le pygargue tyranide est une évolution du guerrier tyranide pourvue d'ailes de cuir membraneuses qui lui permettent de conquérir les cieux des mondes-proies. Grâce aux essaims de pygargues, l'Esprit-ruche s'assure que sa domination s'étend à toute la horde tyranide, même aux gargouilles et aux harpies dont les assauts aériens les éloignent souvent de sa zone d'influence.

Si les pygargues sont moins robustes que les guerriers ordinaires, ils compensent ce désavantage par leur faculté de se redéployer en un clin d'œil. Ce faisant, ils sont à même de combler toute brèche dans la toile synaptique ou de se jeter sur les points faibles des lignes adverses. 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.



PRIMATS TYRANIDES

Le primat tyranide est au sommet de l'évolution du guerrier tyranide. Il est plus rapide, plus fort et plus rusé que ses cousins, qui imitent instinctivement ses prouesses au combat.

	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+
Primat Tyranide	6	4	5	5	3	5	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ : Les guerriers tyranides sont de type **infanterie**, les pygargues tyranides de type **infanterie de saut** et les primats tyranides de type **infanterie (personnage).**

ARMES & BIOMORPHES :
Dévoreur (p.64), **griffes tranchantes** (p.63).

RÈGLES SPÉCIALES :
Créature synapse (p.38), **l'ombre dans le Warp** (p.38), **personnage indépendant** (primat tyranide), **très massif.**

Guerrier alpha (primat tyranide) : Les guerriers ou pygargues tyranides de l'unité d'un primat tyranide utilisent sa CC et sa CT au lieu des leurs, à moins que leur caractéristique soit supérieure (quelle qu'en soit la cause).

Organismes Mineurs

Les termagants, les hormagaunts et les gargouilles sont des bioformes peu évoluées que les flottes-ruches produisent par milliards. L'attaque principale est souvent précédée par leurs vagues d'assauts venant se briser contre les lignes ennemies en une avalanche de crocs, de griffes et de salves de bio-armes.

TERMAGANTS

Les termagants sont rapides, agiles et rusés. Ils comptent parmi les plus chétives des créatures de l'Esprit-ruche, qui les créa à l'origine pour parcourir les artères des bio-vaisseaux en traquant les intrus. Lors des invasions planétaires, ils courent sur leurs quatre pattes tout en libérant les torrents de feu de leurs armes antipersonnel – souvent des écorcheurs – qu'ils serrent dans les griffes de leurs membres antérieurs.

Les termagants sont des bioformes sacrifiables. Il arrive souvent que l'Esprit-ruche réprime l'instinct de survie de ces créatures et les envoie mourir par milliers jusqu'à ce que l'ennemi tombe à court de munitions, que ses positions défensives soient submergées, que toute résistance ait été éliminée et que la victoire soit assurée.

HORMAGAUNTS

Les hormagaunts sont des chasseurs cruels dotés d'une ténacité hors norme, qui les pousse à pourchasser leur victime sans lui laisser le moindre répit. Propulsés par de puissants membres postérieurs, ils foncent sur le champ de bataille en bondissant, ignorant la fatigue et les blessures jusqu'à ce qu'ils aient rattrapé leur proie exténuée et l'aient déchiquetée à coups de griffes.



Ces créatures possèdent un instinct prédateur très prononcé et n'ont besoin que d'instructions limitées de la part de l'Esprit-ruche. Une fois que l'assaut a commencé, ils sont livrés à eux-mêmes. Il arrive parfois que l'Esprit-ruche prenne brièvement contact avec leur conscience rudimentaire pour les diriger vers un ennemi plus éloigné mais d'une importance stratégique supérieure.

GARGOUILLES

Un assaut tyranide est souvent précédé du battement de milliers de paires d'ailes membraneuses comme les vols de gargouilles fondent sur l'adversaire, noircissant le ciel de leur multitude et crachant la mort de leurs écorcheurs. Leur faculté de vol leur confère un avantage prédateur conséquent. Chaque fois que les tyranides attaquent une planète, les défenseurs scrutent le ciel car la moindre ombre au sol peut être un essaim de gargouilles prêt à piquer.

L'instinct des gargouilles les incite au combat à distance, et plus d'un soldat a pris ce comportement pour de la couardise. Il découvre que ces bioformes sont aussi dangereuses au corps à corps, généralement trop tard, lorsque les créatures ailées lui crachent un venin caustique dans les yeux. L'instant suivant, la victime aveuglée et paralysée est taillée en pièces par un tourbillon de dards tranchants et de serres acérées.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Termagant	3	3	3	3	1	4	1	6	6+
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+
Gargouille	3	3	3	3	1	4	1	6	6+

TYPE D'UNITÉ : Les termagants et les hormagaunts sont de type **infanterie**, les gargouilles de type **infanterie de saut**.

ARMES & BIOMORPHES :
Termagants : **Écorcheur** (p. 64).

Hormagaunts : **Griffes tranchantes** (p. 63).

Gargouilles : **Écorcheur** (p. 64), **venin aveuglant** (p. 67).

RÈGLES SPÉCIALES :
Termagants : **Comportement instinctif (préservation)** (p. 38), **mouvement à couvert.**

Hormagaunts : **Comportement instinctif (nutrition)** (p. 38), **course, mouvement à couvert.**

Acrobaties : Les unités entièrement composées de figurines avec cette règle spéciale ajoutent 3 ps supplémentaires à leur distance de *sprint* (généralement 1D6+3 ps).

Gargouilles : **Comportement instinctif (prédation)** (p. 38).

GÉNOVORES

Les flottes-ruches tyranides comptent 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 un rôdeur des ombres, le messager griffu de la mort. On l'appelle le génovore, et c'est un des fléaux de cette galaxie.

Prédateur rapide et puissant, doté de griffes à même de percer le plus résistant des blindages, sa large tête bulbeuse abrite un cerveau vif doué de grandes capacités d'adaptation et d'une forme de télépathie qui lui permet d'agir indépendamment des directives de l'Esprit-ruche. Grâce à cette autonomie, il peut détruire par la ruse ce que la force brute ne peut abattre.

Le puissant instinct de survie des génovores les pousse sans cesse en avant des flottes-ruches, à la recherche de vaisseaux spatiaux fuyant la surface des mondes-proies condamnés. L'une de ces créatures peut facilement se cacher dans une soute et s'y dissimuler à la vue et à l'ouïe de l'équipage, jusqu'à ce qu'elle atteigne une nouvelle planète. La venue d'un seul génovore sur un monde peut entraîner l'extinction de toute sa population. En effet, les génovores se reproduisent indépendamment de l'Esprit-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, engendrant ainsi des hybrides difformes, qui finiront par se stabiliser et par créer une génération "pure", assujettie à un génocrate – le plus fort et le plus dangereux de cette espèce. La plupart des génovores hantent les égouts et les cavernes, se nourrissant de la population tels des croquemitaines, jusqu'à ce que l'Esprit-ruche reprenne le contrôle de leurs esprits.

Personne ne connaît avec certitude l'étendue de l'infestation ni le nombre exact de mondes affectés. Pour chaque essaim éliminé, une dizaine d'autres prospèrent en échappant à toute détection. Lorsqu'une flotte-ruche entre dans un système infesté, l'Esprit-ruche exerce sa domination sur le génocrate et son clan. Les défenses planétaires sont plongées dans la confusion alors que des génovores 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
Génovore	6	0	4	4	1	6	2	10	5+
Génocrate	7	0	5	5	3	7	4	10	4+

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie.**
Les génocrates sont de type **infanterie (personnage).**

ARMES & BIOMORPHES : **Serres perforantes** (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES : **Course, infiltration, massif** (génocrate), **mouvement à couvert, psyker (niveau de maîtrise 1)** (génocrate).

PSYKER : Un génocrate connaît toujours le pouvoir psychique *L'Horreur* (voir p. 69).

GÉNOVORES D'YMGARL

Les génovores d'Ymgarl font partie des premières créatures tyranides rencontrées par l'Humanité, mais leurs origines restent un mystère. Ils ne semblent pas avoir été engendrés par une flotte-ruche connue, ce qui a conduit à penser qu'ils sont les derniers survivants d'une nuée disparue depuis des temps immémoriaux. Quoi qu'il en soit, depuis leur découverte sur les lunes d'Ymgarl, toute tentative de les exterminer s'est soldée par une boucherie et un échec cuisant. Les génovores d'Ymgarl sont uniques en ce qu'ils peuvent altérer leur corps en quelques secondes. Leurs doigts griffus peuvent s'allonger rapidement et fusionner pour former des lames tranchantes, ou se séparer en tendons sinueux dont ils enserrent leur victime alors qu'elle tente de s'échapper, et la tirer vers la masse grouillante de tentacules que chaque spécimen a en lieu et place d'une gueule garnie de crocs. Plus étrange, alors que l'instinct de survie des autres génovores les pousse à s'éloigner de leur flotte d'origine, ceux d'Ymgarl cherchent à la rejoindre. Ils parcourent la galaxie à la recherche de mondes se trouvant sur le trajet d'une flotte-ruche en approche. Cependant, il y a peu de chances que l'Esprit-ruche veuille les réabsorber, de crainte que leur instabilité génétique infecte la flotte-ruche. Ainsi, une fois qu'un monde a été ingéré, les essaims de génovores d'Ymgarl sont abandonnés sur place et laissés à leur quête sans fin.



LICTORS

Le lictor est une évolution hautement 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. Capables de se mouvoir rapidement et silencieusement dans n'importe quel type de terrain, camouflés par les propriétés uniques de leur carapace qui les rendent pratiquement invisibles à l'œil nu, les lictors peuvent rester cachés pendant des jours : immobiles, indétectables par les futures victimes, ils sont les hérauts inaperçus du désastre à venir.

L'instinct d'agressivité des lictors n'est que peu développé, car ils ont été engendrés avant tout pour localiser des proies. Ce sont des chasseurs opportunistes, qui préfèrent rôder dans les ombres et éviter toute confrontation directe qui risquerait de tourner à leur désavantage. 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 se terminent par des pointes osseuses à même de traverser le crâne d'un ennemi avec la même facilité que ses yeux et ses orbites ; les lictors trépanent leurs victimes pour dévorer leur cerveau et absorber leurs souvenirs. Ainsi, un ennemi mort est 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 terrifiants que soient les lictors en termes de puissance physique, leur objectif est bien plus sinistre que le simple massacre. Ils 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...

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

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie.**

ARMES & BIOMORPHES : **Crochets** (p.67), **griffes tranchantes** (p.63), **serres perforantes** (p.63).

RÈGLES SPÉCIALES :
Comportement instinctif (préservation) (p.38), **course, désengagement, discrétion, frappe en profondeur, infiltration, mouvement à couvert, peur, très massif.**

Caméléonisme : Un lictor ne dévie pas quand il entre en jeu depuis les *réserves* par *frappe en profondeur.*

Phéromones : Une unité amie du *Codex : Tyranides* qui entre en jeu par *frappe en profondeur* ne dévie pas si la première figurine de l'unité est placée à 6ps ou moins d'une figurine avec cette règle spéciale. Notez que la figurine avec la règle spéciale *phéromones* doit déjà être présente sur la table au début du tour pour pouvoir utiliser cette capacité.

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.

En outre, elle est loin d'être un monstre sans cervelle : son intelligence vaut celle des tyrans des ruches, et son niveau d'empathie avec l'Esprit-ruche dépasse celui de ces puissantes créatures. Tant que les créatures tyranides mineures se trouvent près d'une dominatrix, elles deviennent des extensions de sa volonté. Une nuée dirigée par une dominatrix œuvre donc 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.

ZOANTHROPES

Les zoanthropes n'ont été créés que pour canaliser le potentiel psychique de l'Esprit-ruche et leur corps est entièrement voué à cette fonction. Si nécessaire, un zoanthrope peut servir à accroître la portée du contrôle synaptique de l'Esprit-ruche, en utilisant l'immense capacité cérébrale de la bête pour relayer ses instructions aux autres créatures de la nuée. Dans ce cas, le zoanthrope n'est guère plus qu'un messager hautement sophistiqué, mais ce n'est là qu'une fraction de ce dont leurs esprits étranges sont capables. La connexion d'un zoanthrope avec le réseau synaptique est si forte qu'en mobilisant ne serait-ce que la plus petite fraction de son esprit, il peut projeter un éclair de force assez puissant pour désintégrer l'adamantium et faire bouillir la chair.

Malgré leur maîtrise instinctive de ces capacités surnaturelles, manipuler le potentiel psychique de l'Esprit-ruche n'est jamais sans danger, et il n'est pas rare qu'un zoanthrope subisse de graves traumatismes en essayant de déchaîner 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 sont des relais essentiels de la puissance psychique de l'Esprit-ruche, et ont donc été conçus avec un sens très poussé de l'autoconservation. C'est pourquoi ils secrètent instinctivement un champ Warp protecteur qui les préserve des attaques ennemies, un bouclier mental presque invisible, perceptible uniquement par un léger scintillement lorsque les tirs de petit comme de gros calibre le frappent. Toutefois, les zoanthropes restent des prédateurs, consumant les menaces détectées dans des torrents de feu psychique.



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

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie.**

RÈGLES SPÉCIALES :
Confrérie de psykers, créature synapse (p. 38), **l'ombre dans le Warp** (p. 38), **très massif.**

Essaim psychique : Un essaim de zoanthropes suit toutes les règles de *confrérie de psykers*, à ceci près que l'unité a un *niveau de maîtrise* de 2. De plus, lorsqu'elle manifeste le pouvoir *Éclair Warp* (p. 69), le nombre de tirs est égal au nombre de zoanthropes de l'essaim.

Par exemple, un essaim de trois zoanthropes qui manifeste Éclair Warp *avec succès traite les profils* explosion *et* rayon *comme étant de type Assaut 3.*

Champ Warp : Confère une sauvegarde invulnérable de 3+.

PSYKER : Un essaim de zoanthropes connaît le pouvoir *Éclair Warp* (p. 69). L'unité peut générer 1 autre pouvoir psychique dans la discipline des **Pouvoirs de l'Esprit-ruche** (p. 69).

LE FLÉAU DE MALAN'TAI

La légende eldar du Fléau de Malan'tai ne fait pas seulement référence à la perte d'un vaisseau-monde entier, mais aussi à l'abomination tyranide qui en fut la cause – pour les eldars, les deux sont indissociables. Le récit évoque une bioforme à nulle autre pareille, une bête qui ne se nourrissait ni de chair ni de sang, mais de l'énergie vitale de ses victimes, ne laissant que des enveloppes sans âme dans son sillage. Le Fléau de Malan'tai était une évolution unique du zoanthrope, et l'aspect famélique de la bête cachait une horreur absolue. Ainsi, lorsqu'un biovaisseau esseulé et agonisant s'attaqua au vaisseau-monde Malan'tai, les eldars ne prirent pas tout de suite conscience que la véritable menace n'était pas les monstres les plus imposants, mais une créature malingre qui put se repaître des âmes eldars sans être dérangée. La puissance psychique du Fléau grandissait à mesure qu'il se nourrissait. Après s'être gavé des esprits du circuit d'infinité du vaisseau-monde, il était devenu invulnérable, et avait le pouvoir de réduire les guerriers eldars en pulpe, de pulvériser les constructs de moelle spectrale et d'abattre les édifices sous une tempête d'énergie psychique. Seule une poignée d'eldars put s'enfuir de Malan'tai. 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...

GARDES TYRANIDES

Si beaucoup de créatures tyranides sont sacrifiables, certaines sont indispensables à l'accomplissement des objectifs de la nuée. L'Esprit-ruche a donc créé des organismes dont le seul rôle est de protéger les bioformes de premier ordre.

GARDES DU TYRAN

Les gardes du tyran sont les gardes du corps ultimes, et c'est d'ailleurs l'unique raison de leur existence. Leur instinct ne les pousse pas à l'autoconservation, mais à une loyauté sans faille envers le tyran 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. C'est pourquoi les gardes du tyran prennent la forme de boucliers vivants colossaux. Un garde du tyran 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.

Si leur maître est tué, les gardes du tyran deviennent fous furieux et se jettent sur l'ennemi avec une férocité implacable. Les ravages qu'ils causent dans ce cas ne sont pas guidés par la colère ni par la honte de l'échec, car les tyranides ignorent ces concepts. Il s'agit en fait d'un schéma comportemental prévu et mis en œuvre par l'Esprit-ruche dans un but précis. En effet, les tyrans des ruches sont essentiels pour les plans des tyranides, et si l'ennemi parvient à en abattre un, l'Esprit-ruche doit éviter à tout prix que la technique employée pour y parvenir survive à la bataille et que ce savoir soit transmis à de futurs adversaires.



GARDES DES RUCHES

Lors des derniers stades d'une invasion tyranide, d'étranges constructions extraterrestres apparaissent à la surface du monde-proie. D'énormes cheminées à spores jaillissent du sol malmené pour cracher leurs poisons dans l'air, et des tours capillaires poussent pour transmettre la soupe organique de biomasse prédigérée aux vaisseaux-ruches. Ces structures sont nécessaires à l'accomplissement des objectifs des tyranides, aussi l'Esprit-ruche a-t-il créé des bioformes spécifiques dédiées à leur protection : les gardes des ruches.

Ces créatures sont des canons vivants lourdement protégés et équipés de symbiotes extrêmement puissants. Dépourvus d'yeux, ils possèdent néanmoins une capacité télépathique limitée avec laquelle ils perçoivent l'environnement par les sens des autres tyranides, ce qui leur donne accès à une foule d'informations de ciblage qui submergerait le plus avancé des cogitateurs. L'intellect monoïdéiste du garde des ruches signifie que lorsqu'il est déconnecté de l'Esprit-ruche, il se contente de rester immobile et d'attendre qu'une proie passe à portée au lieu d'avancer pour engager le combat.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde du Tyran	5	3	5	6	2	4	2	7	3+
Garde des Ruches	4	3	5	6	2	2	2	7	4+

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie.**

ARMES & BIOMORPHES :

Gardes du tyran : **Griffes tranchantes, serres perforantes** (p.63).

Gardes des ruches : **Canon empaleur** (p.64).

RÈGLES SPÉCIALES :

Gardes du tyran :

Comportement instinctif (nutrition) (p.38), **très massif.**

Fureur aveugle : Si un tyran des ruches (ou le Maître des Essaims) est tué alors qu'il fait partie d'une unité de gardes du tyran (voir *mur de boucliers* ci-dessous), les gardes survivants gagnent les règles spéciales *charge féroce* et *rage* à la fin du tour et les conservent jusqu'à la fin de la partie.

Mur de carapace : Un seul tyran des ruches (ou le Maître des Essaims) peut rejoindre une unité de gardes du tyran à la manière d'un *personnage indépendant.* Un tyran des ruches (ou le Maître des Essaims) qui a rejoint une unité contenant au moins 1 figurine avec cette règle spéciale réussit automatiquement ses jets d'*attention, chef !*

Gardes des ruches :

Comportement instinctif (prédation) (p.38), **très massif.**

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 mode d'attaque principal. 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 de la dépouille pour se saisir et engloutir les morceaux à son goût avec ses tentacules, et aspirer la soupe de mucus bouillonnante.

Le corps d'un venomthrope suinte d'une multitude de toxines, mais ce sont ses tentacules qui exsudent les plus virulentes. Elles sont si puissantes que le simple contact d'un venomthrope est synonyme de mort – la chair vivante se décompose et se détache des os. Les victimes qui ne succombent pas immédiatement sont empêtrées par les appendices du monstre, et suffoquent dans son étreinte empoisonnée tandis que les spores toxiques accomplissent leur œuvre abjecte.

Si les venomthropes ne sont pas les bioformes tyranides les plus massives ni les plus agressives, ils sont, à tout le moins, plus dangereux pour la survie à long terme d'un monde-proie que des hordes d'organismes guerriers. Les bons soins d'un seul essaim de venomthropes finiront par empoisonner l'ensemble de la faune et de la flore indigènes, mais aussi les sols et l'atmosphère, de sorte que la planète n'aura plus d'autre utilité que d'être consommée par la flotte-ruche.

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

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie.**

ARMES & BIOMORPHES :
Bioknouts (p. 63), **miasmes toxiques** (p. 67).

RÈGLES SPÉCIALES : **Comportement instinctif (préservation)** (p. 38), **dissimulation, empoisonné (2+), très massif.**

Nuage de spores : Toutes les figurines amies du *Codex : Tyranides* dans un rayon de 6ps d'au moins un venomthrope ont la règle spéciale *dissimulation.*



MALANTHROPES

Les malanthropes sont des créatures tyranides qu'on a rarement l'occasion d'observer. Comme il ne s'agit pas d'organismes guerriers, les défenseurs des mondes-proies ne les rencontrent pratiquement jamais. Ces bioformes flottantes restent à l'arrière des attaques tyranides ; elles ne sont engendrées qu'une fois que les protecteurs de la planète ont été vaincus et que la nuée a entamé le processus de consommation de la biomasse. Les rares survivants qui ont pu voir un malanthrope rapportent une histoire horrible. Ils décrivent des créatures ressemblant au venomthrope, mais en beaucoup plus gros et plus terrifiant. Ces géants planent au-dessus des champs de bataille jonchés de cadavres, mais contrairement aux autres tyranides qui dévorent tout ce qu'ils trouvent, les malanthropes semblent sélectionner leur nourriture – on ignore toutefois ce qu'ils recherchent en particulier. Lorsqu'ils trouvent un morceau de choix, ils s'emparent du corps avec leurs longues vrilles avant de l'engouffrer tout entier dans leur gueule hérissée de tentacules à l'aide de petits bras agiles. Les malheureux qui sont encore vivants reçoivent une injection de toxine paralysante, puis avalés tout rond. Ils sont encore conscients alors qu'ils sont ingérés dans les sacs de digestion bouffis du malanthrope, et que leur enveloppe est lentement dissoute au fil des jours suivants – une mort odieuse et atrocement douloureuse.

TERVIGONS

Le tervigon est un monstre énorme dont l'abdomen bouffi est protégé par une épaisse carapace. Bien qu'il possède un redoutable arsenal de bio-armes, des griffes titanesques qui broient toute proie qui s'aventure trop près et des crache-dards qui peuvent atteindre l'ennemi à une distance considérable, le plus grand danger se trouve dans son ventre...

Chaque tervigon est en effet un incubateur vivant qui abrite en son 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, eux-mêmes plongés dans une frénésie guerrière afin de protéger leur géniteur. Le seul moyen de mettre un terme à cette marée de créatures est de concentrer assez de puissance de feu sur le tervigon lui-même, car s'il meurt, la décharge d'énergie synaptique libérée tuera sa progéniture. Une telle stratégie reste très difficile à mettre en œuvre, car la quantité et la violence des tirs requises pour abattre un tervigon sont comparables à celles qu'il faut pour démolir une forteresse de bataille lourdement blindée.

Lorsqu'une flotte-ruche voyage dans l'espace, les tervigons ne dorment pas comme les autres créatures tyranides; ils assurent la surveillance en patrouillant dans les boyaux des bio-vaisseaux. S'ils détectent des intrus, ils libèrent alors des myriades de termagants enragés qui ralentissent l'ennemi, aidés en cela par les talents psychiques des tervigons, le temps que des créatures synapses plus puissantes soient réveillées. À moins d'agir promptement (généralement pour fuir), les importuns seront submergés par un raz de marée de gueules baveuses et de griffes acérées.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Tervigon	3	3	5	6	6	2	3	10	3+

TYPE D'UNITÉ : **Créature monstrueuse.**

ARMES & BIOMORPHES :
Crache-dards (p. 65), **griffes tranchantes** (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES : **Psyker (niveau de maîtrise 1), l'ombre dans le Warp** (p. 38), **créature synapse** (p. 38).

Géniteur : Les termagants des unités à 12 ps ou moins d'un tervigon ont la règle spéciale *contre-attaque.*

Éclosion de termagants : À la fin de votre phase de Mouvement, un tervigon peut donner naissance à des termagants (voir p. 96 de la liste d'armée), même s'il est *verrouillé* en combat. Jetez 3D6; le résultat correspond au nombre de figurines engendrées. Déployez la nouvelle unité de termagants entièrement à 6 ps ou moins du tervigon. Les figurines de la nouvelle unité ne peuvent pas être placées en terrain *infranchissable* ni à 1 ps ou moins d'une figurine ennemie. Si à cause de ces restrictions ou par manque de figurines de termagants, vous ne pouvez pas toutes les placer, les figurines engendrées en excès sont défaussées.

L'unité engendrée ne peut pas se déplacer pendant la phase de Mouvement de sa naissance, ni charger à ce tour, mais peut tirer ou *sprinter* normalement. Une unité engendrée par un tervigon est identique en tout point à une unité de termagants sélectionnée en tant que choix de Troupes dans la liste d'armée, et compte comme telle vis-à-vis de toutes les règles spéciales de mission. L'unité engendrée est équipée d'écorcheurs et ne peut recevoir aucune option.

Un double sur le jet déterminant la taille de l'unité engendrée signifie que le tervigon a épuisé son stock de larves; l'unité est engendrée normalement, mais le tervigon ne peut plus engendrer d'autres unités jusqu'à la fin de la partie.

Contrecoup synaptique : Lorsqu'un tervigon est tué, jetez 3D6 avant de retirer la figurine comme perte. Chaque unité amie de termagants dans un rayon de 12 ps du tervigon subit immédiatement un nombre de touches de F3 PA- égal au résultat, sans sauvegarde de *couvert.* Les blessures occasionnées sont allouées selon les règles de tir, en considérant que le tervigon est le tireur. Une fois les termagants tués retirés, retirez le tervigon du jeu.

PSYKER : Un tervigon génère ses pouvoirs dans la discipline de **Pouvoirs de l'Esprit-ruche** (p. 69).

Rôdeurs

Les rôdeurs ne sont guère plus que des prédateurs sans cervelle dont le corps griffu et ophidien se meut 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 avec agilité 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.

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

TYPE D'UNITÉ : **Bête.**

ARMES & BIOMORPHES :
2 paires de griffes tranchantes (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES : **Comportement instinctif (nutrition)** (p. 38), **frappe en profondeur, très massif.**



La Terreur Rouge

Pendant vingt jours, la créature baptisée la Terreur Rouge harcela les défenseurs de Devlan, un monde minier impérial situé dans la Bordure Orientale. Les survivants évoquèrent une bête monstrueuse, à la carapace rouge sang, avec des pinces capables de percer le rocbéton 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. Il est possible que les survivants des massacres de Devlan aient considéré que les attaques de plusieurs créatures 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.

"Seul l'Empereur sait de quel cloaque est sortie l'horreur qu'est la Terreur Rouge. Elle attaqua d'abord le bastion extérieur et tua vingt-quatre hommes avant qu'on la repousse au lance-flammes. On ne retrouva jamais les corps du lieutenant Borales et du capitaine Lowe, juste une traînée visqueuse qui menait sous terre. Elle revint le soir suivant et le massacre recommença, mais cette fois nous étions prêts… Du moins, nous croyions l'être."

- Extrait de "Vingt Jours en Enfer, la retraite de Devlan Primus"

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
La Terreur Rouge	6	3	5	5	3	5	4	8	4+

TYPE D'UNITÉ : **Bête (personnage).**

ARMES & BIOMORPHES :
2 paires de griffes tranchantes (p. 63),
pince préhensile (p. 67).

RÈGLES SPÉCIALES : **Comportement instinctif (nutrition)** (p. 38), **frappe en profondeur, très massif.**

Gobage : Si la Terreur Rouge touche avec au moins 4 de ses Attaques de corps à corps en une seule phase (à l'exception de son attaque de pince préhensile), vous pouvez désigner 1 figurine ennemie de type *infanterie, infanterie de saut* ou *infanterie à répulseurs* en contact socle à socle avec la Terreur Rouge pour tenter de la gober d'un coup.

Dans ce cas, n'effectuez aucun jet *pour blesser* pour les Attaques de la Terreur Rouge (sauf pour son attaque de pince préhensile). La figurine désignée doit réussir un seul jet de sauvegarde *invulnérable* (si elle en possède une) ou être retirée comme perte. Annoncez la tentative de *gobage* après les jets *pour toucher*. Les figurines ennemies avec la règle spéciale *très massif* ou *extrêmement massif* ne peuvent pas être désignées comme cible d'un *gobage*. Si aucune figurine de l'unité ciblée n'est éligible, la Terreur Rouge ne peut tenter aucun *gobage* et fait normalement ses jets *pour blesser*.

Organismes Artilleurs Tyranides

Bien que de nombreux organismes tyranides excellent à démembrer leurs proies en combat rapproché, l'Esprit-ruche en a créé plusieurs dont l'unique rôle est de détruire leurs proies à distance. Les biovores sont sans doute les organismes artilleurs les plus répandus au sein des flottes-ruches, cependant il existe des créatures plus étranges et très spécialisées transportant des bio-canons gargantuesques. Ce sont non seulement de puissants atouts entre les mains de l'esprit-ruche, mais aussi la preuve des capacités d'adaptation des tyranides.

BIOVORES

Le biovore est une créature courtaude et bouffie, ce qui ne la rend pas moins dangereuse pour autant. Son corps massif génère en permanence des spores-mines, des bombes vivantes qui explosent en projetant de l'acide et des esquilles d'os acérées. Les biovores avancent pesamment sur le champ de bataille, et utilisent les protubérances osseuses de leurs membres antérieurs pour s'ancrer au sol avant de faire feu.

Par un puissant spasme musculaire, le biovore projette ses spores-mines dans les airs. Celles-ci sont dotées d'une vessie pleine de gaz qui ralentit leur chute. Même si le tir rate sa cible initiale, la spore-mine reste dangereuse, car elle est dotée d'une intelligence rudimentaire qui la pousse à flotter vers ses proies avant d'exploser.



AMAS DE SPORES MINES

Des amas de spores-mines sont souvent largués depuis l'orbite par les biovaisseaux tyranides. Une spore-mine peut flotter sur le sol d'une planète des jours entiers, attendant qu'un organisme vivant passe à proximité.

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

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie.**

ARMES & BIOMORPHES :
***Biovore :* Lanceur de spores-mines** (p. 65).

RÈGLES SPÉCIALES :
***Biovore :* Comportement instinctif (prédation)** (p. 38), **très massif.**

***Spore-mine :* Frappe en profondeur, sans peur, mort flottante** (p. 65), **bombe vivante** (p. 65).

Note du concepteur : *Les règles complètes des spores-mines se trouvent page 65, dans la section Armes & Biomorphes.*

EXOCRINES

L'exocrine est redouté pour sa capacité à semer la mort de très loin. Sa particularité réside dans son énorme biocanon dorsal, qui émet un sifflement aigu juste avant de tirer, ce qui ne laisse à sa proie que le temps de réaliser qu'elle va périr avant d'être engloutie par du bio-plasma.

L'exocrine est en fait le moyen de transport de l'arme symbiote accrochée à son dos. Bien que doté d'une force colossale, l'exocrine possède un cerveau minuscule, aux capacités largement inférieures à celles de la bio-arme dont il est l'hôte. Il n'est pas rare que cette dernière commande au comportement de l'exocrine, et ce n'est que lorsque celui-ci est immobile qu'elle peut se concentrer pleinement sur la destruction de ses proies.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Exocrine	3	3	6	6	5	3	3	7	3+

TYPE D'UNITÉ : **Créature monstrueuse.**

ARMES & BIOMORPHES : **Canon bioplasmique** (p. 64), **griffes tranchantes** (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES : **Sans peur, comportement instinctif (prédation)** (p. 38).

Ciblage symbiotique : Si un exocrine ne se déplace pas pendant la phase de Mouvement, il gagne un bonus de +1 en CT jusqu'à la fin de son tour. Un exocrine ne peut pas déclarer de *charge* le tour où il utilise cette règle spéciale.

Organismes Nourriciers Tyranides

Les flottes-ruches créent de nombreux organismes dont le seul rôle est la consommation de biomasse. Les voraces sont les plus nombreux d'entre eux, mais l'Esprit-ruche a aussi donné naissance à des espèces plus grosses capables d'accélérer de façon conséquente la digestion d'un monde-proie et l'assimilation de sa biomasse, en engloutissant d'une seule bouchée ce qui exigerait sinon de mobiliser des centaines de petites créatures.

Ces organismes étant plus gros, plus forts et bien souvent dotés de bio-armes symbiotiques, ils peuvent parfaitement être déployés alors que l'ennemi se défend encore. Ils font souvent partie de l'arrière-garde des attaques tyranides, et ont pour mission d'éliminer les poches de résistance, puis de dévorer les cadavres une fois les combats terminés.

HARUSPEX

L'haruspex est une bête féroce créée dans le seul but de consommer des quantités astronomiques de biomasse. Son appétit insatiable le pousse à chercher toujours plus de proies à engloutir. Peu d'ennemis sont suffisamment stupides pour tenir tête à un haruspex, car celui-ci peut dévorer un peloton complet en quelques dizaines de secondes, engouffrant les soldats les uns après les autres dans sa gueule béante sans paraître jamais rassasié. Les proies trop volumineuses sont simplement découpées en quartiers plus facilement assimilables, à l'aide de ses énormes pinces. Les bâtiments sont défoncés et les chars éventrés, puis leurs occupants engloutis avant même de comprendre ce qui leur arrive. Seuls ceux qui choisissent de fuir ont une chance d'en réchapper, et seulement s'ils parviennent à éviter la longue langue protractile du haruspex, qui jaillit tel l'éclair pour saisir ses victimes avant de les enfourner dans sa gueule caverneuse.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Haruspex	3	3	6	6	5	3	3	7	3+

TYPE D'UNITÉ : **Créature monstrueuse.**

ARMES & BIOMORPHES : **Langue protractile** (p. 64), **sang acide** (p. 67), **pinces broyeuses** (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES : **Sans peur, comportement instinctif (nutrition)** (p. 38).

Bête nourricière : Si un haruspex inflige la perte d'au moins 1 PV pendant la phase d'Assaut, alors à la fin de celle-ci, il récupère 1 PV perdu antérieurement.

Faim dévorante : Lors du tour où l'haruspex charge, chaque blessure non sauvegardée qu'il inflige au corps à corps lui permet d'effectuer une nouvelle Attaque. Ces Attaques bonus ne peuvent pas en générer d'autres. Les blessures qui infligent la *mort instantanée* n'engendrent qu'une seule Attaque bonus. Notez que les blessures dues au *marteau de fureur*, et aux biomorphes *sang acide* et *battoir tranchant* ne bénéficient pas de cette règle.



PYROVORES

Le rôle d'un pyrovore est de prédigérer la biomasse. Sa gueule dégouline d'acide capable de réduire la chair, le métal et même la pierre en un mucus facilement assimilable par les autres organismes tyranides. Cependant, l'arme la plus efficace d'un biovore est son canon dorsal capable de cracher des flammes. Tuer un pyrovore est donc risqué, car un tir peut provoquer la détonation des ichors volatils contenus dans ses estomacs, et donc une violente explosion.

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

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie.**

ARMES & BIOMORPHES : **Crache-flammes** (p. 64), **sang acide** (p. 67), **bave acide** (p. 67).

RÈGLES SPÉCIALES : **Très massif, comportement instinctif (nutrition)** (p. 38).

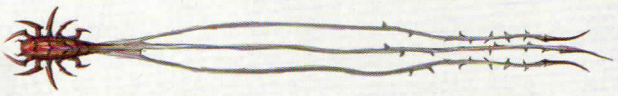
Volatil : Si un pyrovore est tué par une attaque infligeant une *mort instantanée*, toute unité (à l'exclusion des pyrovores) subit 1 touche de F3 PA- par figurine située dans un rayon d'1D6 ps du pyrovore tué (résolvez les dégâts avant de retirer le Pyrovore).

Carnifex

Les carnifex sont des machines de destruction, des monstres gigantesques recouverts d'une épaisse carapace et dotés d'une puissance phénoménale. Ils font partie des bêtes de combat les plus résistantes et mortelles des flottes-ruches, car ils ont été créés pour servir de fer de lance lors des assauts. Même si l'Esprit-ruche a donné naissance à d'autres créatures plus imposantes, rares sont celles capables d'égaler un carnifex en termes de force et de capacités de destruction.

La première rencontre entre des carnifex et l'Imperium eut lieu lors de l'invasion de Macragge par la flotte-ruche Behemoth. Pendant que les navires stellaires de l'Humanité luttaient contre les bio-vaisseaux des tyranides, des carnifex participaient aux abordages, et mettaient en pièces les défenseurs à coups de griffes effilées, avant d'incinérer les survivants sous des gerbes de bio-plasma. Ces créatures reçurent le surnom de 'tueurs hurlants' à cause du ululement haut perché qu'elles émettaient avant de cracher leurs projectiles incandescents. Bien que de nombreux autres types de carnifex aient été rencontrés depuis, certains étant même plus redoutables encore que les tueurs hurlants, c'est ce dernier génome dont la férocité est devenue légendaire.

Les carnifex sont générés en nombres importants par l'Esprit-ruche, par conséquent une attaque tyranide en comprend généralement au moins un essaim. Il s'agit d'une bioforme polyvalente. Leur force leur permet de manier des armes parmi les plus imposantes de l'arsenal tyranide. Ainsi, une flotte-ruche peut donner naissance à une armée de monstres parfaitement adaptés à la destruction d'une proie spécifique. Pour ne rien arranger, les carnifex sont protégés par un exosquelette aussi résistant que de la céramite. Si on ajoute à cela leur masse et leur vitalité surnaturelle, on obtient un monstre capable de survivre à une puissance de feu terrifiante et d'endurer les blessures les plus atroces avant d'accepter finalement de trépasser.



Même si les carnifex n'ont pas la vivacité des autres créatures des essaims tyranides, ils compensent cette lenteur relative par une force brute exceptionnelle. La charge d'un carnifex débute pesamment: ses tendons gros comme des cordes propulsant la bête jusqu'à ce que sa course fasse trembler le sol, et que le moindre de ses pas résonne comme un coup de tonnerre funeste. Lorsque le monstre atteint sa vitesse maximale, il devient impossible de le stopper, si bien que le seul espoir de survie consiste à s'écarter de son chemin. L'élan d'un carnifex est similaire à celui d'un fardier super-lourd, son corps caparaçonné étant capable de défoncer n'importe quel obstacle. Même les murs d'une forteresse ou le blindage d'un char super-lourd ont peu de chances de résister à un tel impact. D'ailleurs, il est fréquent que ce genre de protection ne s'avère pas suffisant, comme ont pu le constater à leurs dépens les défenseurs des forteresses polaires de Macragge: le meilleur moyen de survivre à la charge d'un carnifex consiste à l'éviter.



Heureusement pour les races de cette galaxie, le carnifex a des points faibles. C'est une créature à l'intellect peu développé qui a besoin de la supervision constante des créatures synapses pour opérer efficacement et ne pas sombrer dans une fureur aveugle pouvant être mise à profit par un bon tacticien. Néanmoins, cet aspect stratégique échappe souvent aux pauvres soldats qui se retrouvent en face du monstre et pour lesquels sa colère, dirigée ou non, est bien souvent synonyme de mort.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Carnifex	3	3	9	6	4	2	3	7	3+

TYPE D'UNITÉ: **Créature monstrueuse.**

ARMES & BIOMORPHES:
Deux paires de griffes tranchantes (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES: **Sans peur, comportement instinctif (nutrition)** (p. 38).

Bélier vivant: Lorsque cette figurine charge, elle inflige 1D3 touches dues à la règle *marteau de fureur* au lieu d'1 seule.

Organismes Voraces

Dès que les tyranides atterrissent sur une planète, ils libèrent des nuées innombrables d'organismes chargés de tout dévorer. Les plus nombreuses de ces créatures sont les voraces. Ils rampent à la surface de la planète, se reproduisant à grande vitesse tandis qu'ils consomment de la biomasse. Les voraces suivent de près l'avance des autres tyranides, afin d'absorber les cadavres et de dévorer les mourants.

Les voraces ne sont guère plus que des mâchoires ambulantes. Des milliards d'entre eux sont déversés sur un monde-proie afin de tout dévorer. Ils sont ultérieurement réabsorbés par la flotte-ruche lorsqu'ils se jettent dans les bassins de digestion. Le vorace, et ce qu'il a mangé, sont alors dissous sous la forme d'un gruau biologique qui est ensuite aspiré par la flotte-ruche en orbite. Si on les laisse faire, les voraces peuvent engloutir entièrement la faune et la flore d'une planète, ne laissant derrière eux qu'une terre stérile et désolée.

NUÉES DE VORACES

Une nuée de voraces est une masse d'organismes vermiformes poussés par un appétit sans fin. Un vorace n'est guère plus qu'une sorte de serpent doté d'une carapace et d'une mâchoire impressionnante. Ce sont de petits êtres tenaces, parfaitement capables d'abattre des proies faisant plusieurs fois leur taille lorsqu'ils sont suffisamment nombreux. Une fois qu'un vorace referme sa mâchoire sur une victime, il reste agrippé jusqu'à ce qu'un gros lambeau de chair se détache ou qu'il soit lui-même tué. Les rares fois où les voraces se heurtent à des obstacles qu'ils ne peuvent franchir en les consommant, ils creusent des galeries pour passer en-dessous, leur instinct les guidant vers leurs proies.

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

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie**.

RÈGLES SPÉCIALES : **Sans peur, nuées comportement instinctif (nutrition)** (p. 38).

NUÉES D'ACRIDIENS

Les voraces sont des organismes extrêmement simples pouvant toutefois présenter diverses caractéristiques. Ainsi, les acridiens ailés sont souvent utilisés sur les mondes à dominante océanique.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nuée d'acridiens	2	2	3	3	3	2	4	5	6+

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie de saut**.

RÈGLES SPÉCIALES : **Sans peur, nuées comportement instinctif (nutrition)** (p. 38).



LE PARASITE DE MORTREX

Mortrex était un monde-forteresse. Lorsque la flotte-ruche Kraken attaqua, ses défenses repoussèrent les hordes des jours durant. Mais le dixième jour, la Garde Impériale fit face à une nouvelle bioforme ailée. Le monstre piqua droit vers les humains, les frappant avec son dard. Sans le savoir, les victimes devinrent ainsi les hôtes de voraces parasites. Certains de ces organismes atteignaient leur maturité en quelques minutes en dévorant les malheureux de l'intérieur. Les humains survivants coururent se mettre à l'abri, répandant ainsi la nouvelle d'un tyranide terrifiant qui implantait des monstres dans le corps de ses victimes.

Les humains nommèrent cette créature ignoble le Parasite de Mortrex. Ils étaient terrifiés par la mort atroce qu'une rencontre avec ce monstre pouvait entraîner. Deux semaines plus tard, la planète de Mortrex fut envahie par des nuées de voraces, et on reçut une dernière transmission qui parlait avec effroi du Parasite de Mortrex. Bien que ce génome n'ait pas été rencontré depuis la Seconde Guerre Tyranique, sa réputation s'est répandue dans tout l'Imperium, et quand la Garde Impériale fait face à des tyranides, les humains surveillent le ciel d'un air anxieux, de crainte que le Parasite de Mortrex fasse de nouveau parler de lui…

Mawlocs

Les mawlocs sont d'immenses créatures vermiformes. Ce sont les éclaireurs des nuées tyranides, qui creusent 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 terre pour dévaster les lignes de ravitaillement, les postes de commandement et les batteries d'artillerie, puis 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, un mawloc est incroyablement simple et très spécialisé. Ses six membres courtauds n'ont pas une grande allonge pour le corps à corps, mais ils sont très puissants pour mieux creuser des galeries, même à travers la roche. Ce monstre est loin d'être inoffensif, avec sa gueule distendue qui s'ouvre sur un œsophage démesuré. La plupart de ses victimes sont avalées tout rond et finissent digérées lentement et douloureusement pendant plusieurs jours. Les proies trop grosses pour être gobées sont aplaties à grands coups de la queue musculeuse de la bête avant d'être dévorées.

Les prouesses du mawloc sont d'autant plus insoupçonnables qu'il est totalement aveugle : il 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 en surface est immanquablement 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. Un simple battement de cœur affolé peut servir de balise au mawloc : ironiquement, c'est la propre peur de la victime qui indique sa présence et entraîne sa perte.

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

TYPE D'UNITÉ : **Créature monstrueuse.**

RÈGLES SPÉCIALES : **Frappe en profondeur, sans peur, désengagement, comportement instinctif (nutrition)** (p. 38).

Fouisseur : Un mawloc non engagé peut pendant sa phase de Mouvement et à partir du Tour 2, décider de s'enfouir : retirez-le de la table et placez-le en *réserve imminente*. Il ne peut pas *frapper en profondeur* et s'enfouir pendant le même tour.

Terreur des Profondeurs : Quand il arrive des *réserves* par *frappe en profondeur*, un mawloc peut choisir de *frapper en profondeur* sur un point occupé par une autre figurine (amie ou ennemie) - effectuez un jet de déviation normalement. Si un mawloc effectue une *frappe en profondeur* en un point occupé par une autre figurine, n'effectuez pas de jet dans le tableau des Incidents de Frappe en Profondeur. Au lieu de cela, placez le grand gabarit d'explosion centré sur le point où le mawloc effectue sa *frappe en profondeur*. Chaque unité située sous le gabarit, en dehors des *aéronefs* et des *créatures monstrueuses volantes*, subit un nombre de touches de F6 PA2 avec la règle *ignore les couverts* égal au nombre de figurines de l'unité situées sous le gabarit. Si le gabarit est posé sur une ruine à plusieurs niveaux, seules les figurines du niveau le plus bas comptent comme étant sous le gabarit. Pour l'allocation des blessures, considérez que l'attaque provient du centre du gabarit. Les touches contre les véhicules sont résolues contre leur Blindage de Flanc.

Si après avoir retiré les pertes, il est possible de placer le mawloc sur la table à la place du gabarit, alors faites-le, même s'il se retrouve à moins d'1 ps d'une autre figurine (mais pas si cela doit le placer au contact de, où à la place d'une autre figurine). S'il est impossible de placer le mawloc, replacez le grand gabarit d'explosion au même endroit et résolvez de nouveau les dégâts. Si après avoir résolu ces pertes, il n'est toujours pas possible de poser le mawloc, effectuez un jet dans le tableau des Incidents de Frappe en Profondeur.

TRYGONS

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 biostatique qui court le long de son corps et se concentre autour de ses appendices antérieurs. En émettant par ses évents un souffle ionisé, 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 qui lui permettent aussi 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 peuvent abattre ces monstres, car leur carapace est incroyablement résistante.

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.

PRIMATS TRYGONS

Comme beaucoup d'organismes tyranides, les trygons varient d'un individu à l'autre. Une des races les plus redoutables est le primat trygon. Celui-ci dispose de mâchoires allongées et d'épines électrostatiques qui sortent le long de son corps afin de diriger le courant électrique généré par ses mouvements. Les primats trygons libèrent des 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	5	8	3+
Primat Trygon	5	3	6	6	6	4	5	10	3+

TYPE D'UNITÉ : **Créature monstrueuse.**

ARMES & BIOMORPHES :
Décharge bio-électrique (trygon uniquement) (p. 63),
Décharge bio-électrique avec épines électrostatiques (primat trygon uniquement) (p. 63),
deux paires de griffes tranchantes (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES : **Frappe en profondeur, sans peur** (trygon), **course, comportement instinctif (nutrition)** (trygon) (p. 38), **l'ombre dans le Warp** (primat trygon) (p. 38), **créature synapse** (primat trygon) (p. 38).

Assaut souterrain : Si un trygon ou un primat trygon dévie sur un terrain *infranchissable* ou une figurine (amie ou ennemie) en se déployant en *frappe en profondeur*, réduisez la distance du minimum requis pour éviter l'obstacle.

Une fois le trygon ou le primat trygon placé, indiquez la position sous son socle à l'aide d'un pion : celui-ci représente son tunnel. Toute unité d'*infanterie* tyranide qui arrive des *réserves* lors des tours suivants peut le faire par le tunnel au lieu d'apparaître normalement. Une seule unité peut apparaître par le tunnel à chaque tour.

Dans ce cas, placez l'unité de sorte que toutes ses figurines se trouvent en *cohésion* et entièrement dans un rayon de 6 ps du centre du pion. Ces figurines ne peuvent pas être placées dans un rayon d'1 ps d'une figurine ennemie, ou dans un terrain *infranchissable*. Si certaines figurines ne peuvent pas être placées, elles sont retirées comme pertes.

L'unité ne peut pas se déplacer ou charger à ce tour, mais elle peut tirer ou *sprinter*.



Virago des Ruches

La virago des ruches est une monstruosité volante utilisée par les tyranides afin de s'assurer la supériorité aérienne. C'est une créature parfaitement adaptée au combat tournoyant, et qui peut nettoyer le ciel des aéronefs ennemis aussi efficacement que n'importe quel as du manche à balai pilotant l'appareil le plus sophistiqué.

Un groupe de tentaclides parasites niche sous les ailes de chaque virago, et se tient prêt à s'envoler à l'apparition d'un aéronef ennemi. Lorsqu'ils quittent leur hôte, ces créatures filent dans l'air à une vitesse hallucinante et avec une précision incroyable. Quand ces missiles vivants atteignent leur cible, ils émettent une décharge bio-électrique intense capable d'endommager irrémédiablement l'électronique d'un aéronef ou de détruire ses moteurs, ce qui le condamne au crash. Même sans ces bio-missiles, une virago reste une créature redoutable capable de découper la carlingue d'un aéronef avec les protubérances affilées de son ventre. Une fois toute menace aérienne écartée, la virago peut se consacrer à la traque des défenseurs au sol, en déversant sur leur tête des gerbes de fluides digestifs corrosifs.

Avant d'atteindre les mondes-proies, les viragos ont pour mission de protéger les bio-vaisseaux lors de leurs voyages dans l'espace contre les appareils d'abordage et les bombardiers ennemis, en éventrant le blindage de ces derniers.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Virago des Ruches	3	3	5	5	5	5	3	10	4+

TYPE D'UNITÉ : **Créature monstrueuse volante.**

ARMES & BIOMORPHES : **Canon salivaire** (p. 64), **quatre tentaclides** (p. 65), **griffes tranchantes** (p. 63).

RÈGLES SPÉCIALES : **Sans peur, comportement instinctif (nutrition)** (p. 38).

Frappe éventreuse : La *frappe vectorielle* d'une virago est résolue avec une Force de 8.





SPORES MÉIOTIQUES

Les spores méiotiques sont de grands sacs remplis de bio-acide et de spores-mines. Ces êtres décérébrés sont parfois sous le contrôle des créatures synapses, mais le plus souvent ils flottent à la dérive jusqu'à ce qu'un ennemi les déclenche par mégarde.

Il arrive que les spores méiotiques errent au niveau du sol, bien qu'en général elles flottent loin au-dessus du champ de bataille, leur traîne de filaments prête à réagir aux présences non-tyranides. Dès qu'elle détecte une proie, la spore se rapproche d'elle à une vitesse alarmante, en expulsant violemment le gaz de ses vessies. Une fois à portée, elle détone et arrose une vaste zone de sucs corrosifs. Cette explosion, bien plus puissante que celle d'une spore-mine ordinaire, suffit généralement à briser la cellule d'un aéronef. Les senseurs, les ailerons et autres équipements fragiles sont presque invariablement détruits, à moins que le pilote ne parvienne à éviter la spore au dernier moment – au risque d'entrer en collision avec une autre spore méiotique. Au cours de la première confrontation documentée avec ces spores, les space marines du chapitre des Red Scorpions perdirent plusieurs escorteurs Thunderhawk avant de mettre au point des contre-mesures efficaces.

La plupart des spores-mines détonent en même temps que leur hôte, et contribuent à la violence considérable de l'explosion. Cependant, il arrive que certaines soient simplement projetées au loin, et poursuivent leur errance en quête de cibles – par exemple l'équipage ou les passagers qui seraient éventuellement parvenus à s'éjecter de l'appareil condamné. Même une fois abattue, la spore méiotique demeure un danger…

Harpies

Comparée aux créatures tyranides d'une taille similaire, la harpie est relativement fragile, mais son agilité contrebalance efficacement cette faiblesse. Elle est capable de pirouetter et de zigzaguer dans le ciel avec une rapidité et une précision dont même le plus perfectionné des chasseurs conventionnels ne peut que rêver.

Les harpies apparaissent lors des premiers stades d'une attaque tyranide, 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.

À l'instar des plus gros organismes tyranides, 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.

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 eldars 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.

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 antigravs 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.

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

TYPE D'UNITÉ : **Créature monstrueuse volante.**

ARMES & BIOMORPHES :
Canons étrangleurs jumelés (p.63), **griffes tranchantes** (p.63), **kystes à spores-mines** (p.65).

RÈGLES SPÉCIALES : **Sans peur, comportement instinctif (prédation)** (p.38).

Cri déchirant : Si la harpie charge, les figurines ennemies dans son combat subissent un malus de -5 en I (jusqu'à un minimum d'1) jusqu'à la fin de cette phase d'Assaut.



HARRIDANS

Les harridans sont des monstres gigantesques, comparables aux vouivres et aux dragons des légendes. Il s'agit de la plus grosse créature tyranide capable d'effectuer des vols atmosphériques sur de vastes ailes de cuir. Même s'il n'a pas la vitesse ou l'agilité d'un avion de chasse, cela ne fait pas pour autant du harridan une proie facile. Il peut couper un aéronef en deux d'un seul coup de griffe. Sa résistance est tout aussi impressionnante, car il peut voler pendant une durée presque illimitée sans jamais se poser. Un harridan agit comme protecteur pour des essaims de gargouilles qui nichent sous ses ailes et dans les cavités de sa carapace. Lorsque le harridan arrive à destination, les gargouilles le quittent et ouvrent leurs ailes membraneuses, formant un nuage sombre qui descend vers ses proies impuissantes afin de les dévorer.



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.

Étant donnée sa taille 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-ruche. Si un tyrannofex se sent menacé, d'autres tyranides viennent à son aide pour lui éviter d'avoir à affronter des ennemis au corps à corps.

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 biotitans. 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, comme des jets d'acide pouvant liquéfier des escouades entières, ou des biocanons pouvant perforer le blindage d'un Land Raider ou d'un monolithe.

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

TYPE D'UNITÉ : **Créature monstrueuse.**

ARMES & BIOMORPHES : **Fluide acide** (p.63), **crache-dards** (p.65).

RÈGLES SPÉCIALES : **Sans peur, comportement instinctif (prédation)** (p.38).

"Il est ironique de constater qu'alors que nous répandons le progrès et l'espoir, les tyranides sèment la mort et le désespoir."
- AUN'SHI DE VIOR'LA



BIO-TITANS TYRANIDES

Les bio-titans tyranides sont les plus grosses monstruosités lâchées par les flottes-ruches lors des invasions planétaires et ne sont utilisés que face aux défenses les plus déterminées. Ce sont des créatures immenses qui surplombent le champ de bataille et qui sont hérissées d'épines, de griffes, de tentacules et de bio-armes apocalyptiques. Les bio-titans les plus répandus sont le hiérodule et le hiérophante, ce dernier étant encore plus énorme que son congénère. Bien qu'ils soient classés en tant que titans par les diverses races de la galaxie, ces monstres ne ressemblent guère aux nobles machines de guerre de l'Adeptus Mechanicus, aux gracieuses constructions de moelle spectrale des eldars, ou même aux idoles ambulants des orks, sauf peut-être par la taille et la dangerosité.

Comme tous les organismes tyranides, les mutations rapides et les capacités d'adaptation caractérisent les biotitans. À l'instar des biovaisseaux qui les ont créés, les biotitans sont en fait un amalgame de nombreux organismes symbiotes ayant fusionné au point de ressembler à une seule et unique créature vivante. Les bio-titans sont notoirement difficiles à abattre, même à l'aide d'armes super-lourdes. Ils sont protégés par des plaques de chitine superposées et orientées de façon à dévier les tirs. Même si cette carapace est pénétrée, la nature composite de ces monstres implique qu'un coup fatal porté à un symbiote a peu de chances de venir à bout de la créature dans son ensemble. Seule la puissance de feu concentrée d'un titan ou de toute une compagnie d'artillerie peut espérer défaire un biotitan avant qu'il ne sème la destruction chez ses adversaires.

Le Maître des Essaims

Parmi les milliards de créatures engendrées par l'Esprit-ruche, il en est une qui est aussi ancienne que l'ordre tyranide lui-même. Elle se situe au sommet de l'espèce tyran des ruches, et constitue l'ultime maillon par lequel se répand la volonté de l'Esprit-ruche. En fait, elle est au tyran des ruches ce que celui-ci 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-ruche, Héraut de la Dévoreuse ou Destructeur de l'Empire Kha'la. Pour l'Imperium de l'Humanité, 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-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-ruche absorbe sa conscience par l'intermédiaire du réseau synaptique. Cette créature est donc immortelle et peut renaître pour retourner combattre, chaque incarnation plus forte que la précédente.

Sa réincarnation semble être un réflexe de l'Esprit-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 à une expérience stratégique accumulée durant des éternités de carnages. Sa ruse extraterrestre est si grande qu'à plusieurs occasions durant la Bataille de 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
Le Maître des Essaims	9	4	6	6	5	6	4	10	3+

TYPE D'UNITÉ: **Créature monstrueuse (personnage).**

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE: **Pilier synaptique** (p. 38).

RÈGLES SPÉCIALES: **Psyker (maîtrise niveau 3), l'ombre dans le Warp** (p. 38), **créature synapse** (p. 38).

Ruse extraterrestre: Tant que le Maître des Essaims est en vie, vous devez ajouter 1 à vos jets de *réserves.*

Chef des essaims: Au début de votre tour, choisissez soit l'unité du Maître des Essaims, soit une unité amie du *Codex: Tyranides* dans un rayon de 18 ps de celui-ci. Choisissez ensuite une des règles suivantes: *charge féroce, tueur de monstres* ou *ennemi juré.* L'unité la suit jusqu'à la fin du tour.

PSYKER: Le Maître des Essaims génère ses pouvoirs psychiques dans les **Pouvoirs de l'Esprit-ruche** (p. 69).

BIO-ARTÉFACTS

Sabres d'os: *Le Maître des Essaims manie deux paires de sabres d'os acérés. L'âme de ces armes est constituée d'un alliage cristallin inconnu dans cette galaxie, et dont l'énergie fait crépiter en permanence le fil des sabres.*

Le Maître des Essaims a deux paires de sabres d'os. Chaque paire compte comme une arme de *mêlée* ayant le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	User	2	Mêlée, parade, mort instantanée

Parade: Confère une sauvegarde *invulnérable* de 4+ contre les blessures des armes de *mêlée.*

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 des 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 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-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. Partout, 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 guerres tyraniques. Il ne lui fallut pas longtemps 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 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 à la recherche du 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 de 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.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Vieux Borgne	3	3	10	6	4	2	4	8	3+

TYPE D'UNITÉ : **Créature monstrueuse (personnage).**

TRAIT DE S. DE GUERRE : **Physiologie adaptative** (p. 38).

ARMES & BIOMORPHES : **Pinces broyeuses** (p. 63), **griffes tranchantes** (p. 63), **régénération** (p. 67), **battoir tranchant** (p. 67).

RÈGLES SPÉCIALES : **Comportement instinctif (nutrition)** (p. 38), **sans peur, bélier vivant** (p. 52).

Créature alpha : Toute unité amie dans un rayon de 12 ps du Vieux Borgne peut décider d'utiliser son Cd pour tout test de *moral* ou de Cd qu'elle doit effectuer.

Rage berserk : Pour chaque jet pour toucher réussi par le Vieux borgne au corps à corps (en dehors de celles de son battoir tranchant), il peut effectuer une Attaque supplémentaire contre la même unité. Ces Attaques bonus ne peuvent pas accorder de nouvelles Attaques.

La Mort Subite

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 Subite.

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 Subite était cependant loin d'être un meurtrier aveugle : n'importe quel lictor aurait pu remplir ce rôle. C'était 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 Subite 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 Subite.

"Je sais qu'elle est là, tapie dans les ombres, à me traquer comme un animal. Elle est la mort incarnée, qui m'observe patiemment... Oh, Saint Empereur, mais qu'attend-elle exactement ?"

- DÉLIRES DU CARDINAL SALEM



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

TYPE D'UNITÉ : **Infanterie (personnage).**

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE : **Psychophage** (p. 38).

ARMES & BIOMORPHES : **Serres perforantes** (p. 63), **griffes tranchantes** (p. 63), **crochets** (p. 67).

RÈGLES SPÉCIALES : **Caméléonisme** (p. 44), **frappe en profondeur, peur, course, désengagement, infiltration, comportement instinctif (préservation)** (p. 38), **mouvement à couvert, phéromones** (p. 44), **discrétion, très massif.**

"Elle est après moi !" : Désignez un personnage ennemi au début de la bataille et lancez 1D3 : son Cd subit un malus égal au résultat tant que la Mort Subite est en vie.

"Où est-elle ?" : Les figurines ennemies ne peuvent effectuer que des tirs *au jugé* contre la Mort Subite.



Armes et Biomorphes

Cette section du *Codex: Tyranides* énumère les armes et les biomorphes employés par les flottes-ruches tyranides, ainsi que les règles pour les utiliser au cours de vos parties de Warhammer 40,000. Les armes et les biomorphes uniques qui équipent les personnages nommés sont détaillés dans leurs entrées respectives de la section Forces de l'Esprit-ruche, alors que les armes et les biomorphes qu'utilisent tous les autres types d'unités sont détaillés ici.

Armes de mêlée

Note du concepteur: *Les armes de mêlée tyranides vont par paire. En termes de jeu, chaque paire compte comme une seule arme de* mêlée. *Une figurine tyranide doit donc se battre avec deux paires de n'importe quelles armes de mêlée tyranides pour gagner le bonus de +1 A. Par exemple, un hormagaunt armé d'une seule paire de griffes tranchantes n'a pas d'Attaque bonus, contrairement à un rôdeur avec deux paires de griffes tranchantes, ou un génovore avec une paire de serres perforantes et une paire de griffes tranchantes.*

Épées d'Os

Les épées d'os sont des lames monomoléculaires vivantes, capables de drainer la force vitale de leurs victimes.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	3	Mêlée, drain de vie

Drain de vie: Toute blessure avec cette arme qui a obtenu un résultat de 6 pour *blesser* suit la règle *mort instantanée.*

Pinces Broyeuses

Ces pinces d'une puissance inouïe peuvent écraser n'importe quoi.

Portée	F	PA	Type
-	+1	2	Mêlée, encombrant, fléau des blindages

Bioknouts

Les bioknouts sont des faisceaux de fibres musculaires qui se détendent et se contractent à la vitesse de l'éclair pour frapper leur proie.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	-	Mêlée, fulgurant

Fulgurant: Une figurine attaquant avec cette arme a un bonus de +3 en Initiative pendant la sous-phase de Combat.

Bioknout et Épée d'Os

Certaines créatures tyranides manient ces armes biologiques en une combinaison symbiotique meurtrière.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	3	Mêlée, drain de vie, fulgurant

Serres Perforantes

Ces serres dures comme le diamant percent les armures sans peine.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	5	Mêlée, perforant

Griffes Tranchantes

Les griffes tranchantes sont de longues lames de chitine dentelée.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	6	Mêlée

Armes de tir

Fluide Acide

Cette arme répand des sucs digestifs caustiques qui réduisent les victimes en amas de chair liquéfiée.

Portée	F	PA	Type
Souffle	6	4	Assaut 1, torrent

Armes Étrangleuses

Ces armes projettent des germes qui arrivent à maturité en quelques secondes, projetant des vrilles barbelées dans toutes les directions.

	Portée	F	PA	Type
Étrangleur	36 ps	4	5	Assaut 1, grande explosion, pilonnage
Canon étrangleur	36 ps	6	5	Assaut 1, grande explosion, pilonnage

Armes à Décharge Bioélectrique

Quand un trygon se déplace, il engendre un puissant champ biostatique qu'il peut décharger sur ses proies. Les primats trygons sont hérissés d'épines courbes qui leur permettent d'accumuler cette énergie jusqu'à des niveaux élevés.

	Portée	F	PA	Type
Décharge bioélectrique	12 ps	5	5	Assaut 6
Décharge bioélectrique avec épines électrostatiques	18 ps	5	5	Assaut 12

Bioplasma

Certains carnifex sont capables d'engendrer une sphère incandescente de bioplasma, et de la cracher avec des effets dévastateurs.

	Portée	F	PA	Type
Bioplasma	12 ps	7	2	Assaut 1, explosion

Canon Bioplasmique

Cette arme imposante canalise le bioplasma à travers une série de ventricules pour mieux oblitérer ses proies, que ce soit en libérant une trombe d'énergie rugissante via sa chambre centrale, ou en tirant une grêle de faisceaux mortels à l'aide de ses tubes périphériques.

	Portée	F	PA	Type
Trombe	24ps	7	2	Assaut 1, g^de explosion
Grêle	24ps	7	2	Assaut 6

Crache-épines

Certaines formes de vie tyranides ont des carapaces hérissées de rangées d'épines, qui peuvent être projetées à des distances considérables.

Portée	F	PA	Type
18ps	5	-	Assaut 1, g^de explosion

Crache-mort

Ce symbiote projette des organismes larvaires aux entrailles corrosives. Une créature arachnéenne extrait une larve de la chambre d'incubation de l'arme, et la dépouille de sa carapace. Le crache-mort réagit à ce contact acide par un spasme violent, qui propulse la larve et la fait exploser contre la cible dans une pluie de mucus caustique.

Portée	F	PA	Type
18ps	5	5	Assaut 3

Armes Dévoreuses

Ces armes projettent des parasites vermiformes qui forent la chair de leur victime pour dévorer son système nerveux, en remontant jusqu'au cerveau. Les armes dévoreuses des plus grands tyranides grouillent d'une espèce de vers neurophages encore plus vorace et agressive.

	Portée	F	PA	Type
Dévoreur	18ps	4	-	Assaut 3
Dévoreur avec neuro-sangsues	18ps	6	-	Assaut 6

Canon Salivaire

Le canon salivaire arrose ses victimes de suc gastrique corrosif.

Portée	F	PA	Type
Souffle	6	4	Assaut 1

BIOMORPHES THORACIQUES

Certains tyranides hébergent des nuées de parasites dans leur thorax. Les uns drainent les fluides de leurs victimes, les autres émettent une décharge électrique fatale aux véhicules, et d'autres encore se nichent dans l'armure de l'ennemi avant d'éclater.

Les biomorphes thoraciques sont des armes de tir.

	Portée	F	PA	Type
Larves dessiccantes	Souffle	1	-	Assaut 1, fléau de la chair
Vers électrophores	Souffle	5	5	Assaut 1, disruption
Cafards lacérateurs	Souffle	3	-	Assaut 1, lacération, perforant

Crache-flammes

Le pyrovore crache le feu grâce à son arme biologique incendiaire, pour carboniser les ennemis de l'Esprit-ruche dans un brasier intense.

Portée	F	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1

Armes Écorcheuses

Les armes écorcheuses sont des couveuses peuplées d'insectes aux mandibules acérées. Quand l'arme fait feu, ces insectes se propulsent vers la cible d'une détente de leurs puissantes pattes. Ils dépensent alors toute leur force vitale en quelques secondes, creusant frénétiquement à travers l'armure et la chair de la première chose qu'ils rencontrent. La ruche d'écorcheurs abrite une colonie de la même espèce d'insectes fouisseurs, mais ils peuvent pondre des œufs par milliers dans une vaste chambre d'incubation. Les larves éclosent et se développent à une cadence démentielle, au point que la ruche d'écorcheurs doit régulièrement expulser des insectes, sans quoi le tyrannofex finirait par éclater sous la pression de la masse grouillante ainsi engendrée.

	Portée	F	PA	Type
Écorcheur	12ps	4	5	Assaut 1
Ruche d'écorcheurs	18ps	4	5	Assaut 20

Langue Protractile

La langue griffue de cette créature jaillit pour saisir sa proie avant de l'entraîner tout entière dans sa gueule.

Portée	F	PA	Type
12ps	6	2	Assaut 1, gloup !

Gloup ! Un jet *pour toucher* de 6 obtenu avec cette arme est un *tir de précision* (voir livre de règles de *Warhammer 40,000*).

Canon Empaleur

Les canons empaleurs projettent des épines osseuses avec suffisamment de force pour traverser un blindage de plastacier. Chaque épine comporte à sa base une petite créature, la bête-écharde, qui guide l'épine vers sa cible au moyen de fins ailerons membraneux.

Portée	F	PA	Type
24ps	8	4	Assaut 2, autoguidé, ignore les couverts

Autoguidé : Les canons empaleurs peuvent tirer sur des cibles situées hors de vue de l'unité.

Canon Briseur

Cette arme tire deux projectiles en tandem. Le premier est une tique bouffie qui éclate à l'impact, arrosant la cible d'une substance huileuse. Le second est une gousse qui réagit au contact de ce fluide et provoque une implosion capable d'éventrer un véhicule blindé.

Portée	F	PA	Type
48ps	10	4	Assaut 2

Canon Choc

Le canon choc projette un câble tendineux terminé par une pince, qui agrippe sa cible avant de lui transmettre une violente décharge bioélectrique, tuant les proies et neutralisant les machines à proximité.

Portée	F	PA	Type
18ps	5	5	Assaut 1, explosion, disruption

Fusil à Pointes

Ce tube osseux gainé de muscles tire des pointes barbelées.

Portée	F	PA	Type
18ps	3	-	Assaut 1

Poings Épineux

Cette arme vivante, souvent maniée par paire, possède un appendice caudal creux pour relier sa poche d'air au système respiratoire de son hôte. Ce dernier peut ainsi projeter des salves d'épines meurtrières dont l'importance est fonction de son propre gabarit.

Portée	F	PA	Type
12ps	3	5	Assaut X*, jumelé

* Les poings épineux ont un tir par Attaque du profil de caractéristique non modifié de la créature tyranide qui les utilise. Par exemple, un termagant (1 Attaque) effectue 1 tir tandis qu'un rôdeur (3 Attaques) en effectue 3.

Crache-dards

Les crache-dards sont des armes simples mais efficaces qui tirent des rafales de dards effilés d'un mètre.

Portée	F	PA	Type
18ps	5	4	Assaut 4

Constricteur

Le constricteur projette une toile de filaments gluants qui immobilise l'ennemi, le laissant à la merci des essaims en approche.

Portée	F	PA	Type
Souffle	2	-	Assaut 1, pilonnage

Tentaclides

Ces missiles vivants traquent les proies aériennes, et s'y fixent avec des crocs barbelés avant d'émettre une violente décharge bioélectrique.

Portée	F	PA	Type
36ps	5	5	Assaut 1, disruption, poursuite, une seule utilisation

Poursuite: Si une figurine effectue une attaque de tir avec cette arme contre un aéronef *au passage* ou une créature monstrueuse volante *en approche*, elle relance les jets pour toucher ratés effectués avec cette arme.

Canons venin

Ces armes organiques puissantes tirent des cristaux corrosifs à très haute vitesse initiale, dont les éclats déchiquettent l'ennemi.

	Portée	F	PA	Type
Canon venin	36ps	6	4	Assaut 1, explosion
Canon venin lourd	36ps	9	4	Assaut 1, explosion

Armes à Spores-mines

Ces armes sèment des spores-mines explosives sur le champ de bataille.

	Portée	F	PA	Type
Kystes à spores-mines	-	4	4	Assaut 1, barrage, grande explosion, spore-bombe, éclosion de spores
Lanceur de spores-mines	48ps	4	4	Assaut 1, barrage, grande explosion, éclosion de spores

Spore-bombe: Les kystes à spore-mines s'emploient à la phase de Mouvement. Une harpie peut utiliser ses kystes à spores-mines une fois à chacune de ses phases de Mouvement. Cela compte comme l'utilisation d'une arme à sa phase de Tir suivante, mais elle pourra choisir pour ses autres armes une cible différente de celle des kystes à spores-mines. Pour tirer avec ces derniers, la harpie doit être *en approche*. À la fin de son déplacement, centrez le grand gabarit d'explosion sur une des figurines survolées par la harpie, et faites-le dévier d'1D6ps. Les unités subissent une touche par figurine au moins partiellement sous la position finale du gabarit, avec le profil ci-dessus.

Éclosion de spores: Une fois que la position finale du premier gabarit d'explosion du barrage est connue, s'il ne recouvre aucune figurine (amie ou ennemie), placez 1D3 figurines de spores-mines n'importe où sous ce gabarit, en cohésion d'unité, hors d'un terrain *infranchissable* et à plus d'1ps de toute figurine ennemie (les spores qui ne peuvent être placées sont perdues). Elles comptent comme un amas de spores-mines pour le reste de la partie.

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

TYPE D'UNITÉ: **Infanterie.**

RÈGLES SPÉCIALES: **Frappe en profondeur, sans peur.**

Mort flottante: Les spores-mines se déplacent de 3ps à la phase de Mouvement, et de la moitié de la distance indiquée par les dés quand elles *sprintent* ou *chargent*. Les spores-mines ne sont jamais ralenties par les terrains *difficiles*, mais elles doivent effectuer des tests de terrain *dangereux* normalement.

Les spores-mines n'attaquent pas en corps à corps. À la place, l'amas entier détone au rang d'Initiative 10! Pour résoudre cela, centrez le grand gabarit d'explosion sur l'une des spores-mines de l'amas. Toute autre unité (amie ou ennemie) sous le gabarit subit autant de touches qu'elle a de figurines recouvertes. La Force de ces touches est de 4, +1 par spore-mine supplémentaire de l'amas (jusqu'à un maximum de F10). Ces touches ont PA4 et ignorent les sauvegardes de couvert. Une fois les touches résolues, retirez du jeu toutes les figurines de l'amas comme pertes.

Bombe vivante: Les amas de spores-mines ne sont ni des unités *opérationnelles*, ni des unités *d'exclusion*. Ils ne rapportent pas de points de victoire quand ils sont détruits, et les PV que les spores-mines perdent en corps à corps (y compris suite à une détonation de *mort flottante*) ne comptent pas dans le résultat de combat.


Griffe tranchante (génome de carnifex)
Spore-mine
Canon empaleur
Dévoreur
Munitions organiques
Étrangleur
Écorcheur
Canon venin
Serres perforantes
Poing épineux
Crochets
Épée d'os (semi-consciente)

BIOMORPHES

Sang Acide

Le sang de certains tyranides est si corrosif que quand il est versé, il peut ronger la céramite et dissoudre la chair en quelques instants.

Pour chaque PV perdu en corps à corps par une figurine avec le biomorphe sang acide, l'unité ennemie responsable de cette perte doit effectuer un test d'Initiative à la fin du rang d'Initiative en cours. Pour chaque test raté, l'unité qui a fait perdre le PV subit immédiatement une touche de F5 PA2 avec la règle *ignore les couverts.*

Salive Acide

La gueule de certains tyranides dégoutte en permanence de bile acide.

Au corps à corps, une figurine avec ce biomorphe peut échanger l'ensemble de ses Attaques normales contre une seule Attaque de salive acide ayant le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	5	2	Mêlée

Glandes Surrénales

Les glandes surrénales inondent le corps de leur hôte avec des stimulants chimiques, qui rendent son métabolisme hyperactif.

Une figurine avec le biomorphe glandes surrénales possède les règles spéciales *course* et *charge féroce.*

Venin Aveuglant

Certains tyranides crachent du venin dans les yeux de leurs proies.

Au corps à corps, une figurine avec ce biomorphe peut échanger l'ensemble de ses Attaques normales contre une seule Attaque de venin aveuglant ayant le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	3	-	Mêlée, aveuglant, empoisonné (6+)

Régénération

Il existe des tyranides capables de guérir promptement des plaies affreuses, et de se remettre de blessures normalement fatales.

À la fin de chaque tour de jeu ami, jetez 1D6 pour chaque figurine dotée du biomorphe régénération et qui a perdu un PV ou plus, mais sans être retirée comme perte. Sur un 4+, cette figurine regagne un PV perdu précédemment.

Miasmes Toxiques

Certaines créatures libèrent des toxines pour empoisonner l'atmosphère du monde-proie.

Une fois par partie, à n'importe quelle phase d'Assaut, une unité dotée de ce biomorphe peut libérer ses miasmes toxiques. Dans ce cas, au rang d'Initiative 1, chaque unité ennemie engagée dans le combat subit autant de touches qu'elle a de figurines en contact socle à socle avec au moins une figurine de l'unité tyranide libérant les miasmes toxiques. Ces touches ont F3 PA- ainsi que les règles *empoisonné* et *ignore les couverts.*

Crochets et Rangées d'Épines

Les crochets, reliés au thorax par des câbles noueux, permettent à un tyranide de gravir des surfaces abruptes ou de ravir une proie. Les rangées d'épines explosives incluses dans la carapace de certains carnifex leur permettent de tirer en chargeant.

Les figurines équipées de l'un ou de l'autre de ces biomorphes ne subissent pas de malus à l'Initiative quand ils *chargent* des ennemis à travers un terrain *difficile.* De plus, ces biomorphes peuvent servir d'arme de tir avec le profil ci-dessous.

	Portée	F	PA	Type
Crochets	6ps	Util.	-	Assaut 2
Rangées d'épines	8ps	3	-	Assaut 1, explosion

Sacs à Toxines

Les sécrétions ignobles de ces glandes parasites enduisent les crocs et les griffes du tyranide de poisons extraterrestres aussi divers que mortels.

Si une figurine est dotée du biomorphe sac à toxines, ses Attaques de corps à corps ont la règle spéciale *empoisonné.*

Ailes

Les membres antérieurs de certains tyranides leur servent d'ailes.

Si une *créature monstrueuse* possède ce biomorphe, son type d'unité devient *créature monstrueuse volante.*

BIOMORPHES CAUDAUX

La queue de certains tyranides est une arme mortelle, qui peut aller de la masse si dense qu'elle peut enfoncer le flanc d'un char, au dard empli d'assez de poison pour tuer des régiments entiers.

Un biomorphe caudal est une arme de *mêlée* qui accorde une Attaque supplémentaire à son porteur. Cette Attaque est résolue séparément des autres Attaques de corps à corps de la figurine, et elle suit le profil approprié ci-dessous. Notez qu'une Attaque caudale n'est **pas** affectée par les autres biomorphes d'armes de *mêlée*, améliorations ou règles spéciales appartenant à la figurine, et elle ne les affecte pas. Par exemple, un tyran des ruches avec canon venin lourd, pince préhensile, sacs à toxines, bioknout et épée d'os ne gagne pas l'Attaque bonus du fait qu'il manie deux armes de corps à corps, et son Attaque caudale de pince préhensile n'a pas les règles *concassage* ou *empoisonné.*

	Portée	F	PA	Type
Masse d'os	-	8	-	Mêlée, encombrant
Pince préhensile	-	6	5	Mêlée
Battoir tranchant	-	4	4	Mêlée, perforant
Dard toxique	-	1	6	Mêlée, empoisonné (2+)

BIO-ARTÉFACTS TYRANIDES

Les bio-artéfacts tyranides sont des organismes symbiotiques d'une rareté incroyable. Un seul exemplaire de chacun des artéfacts suivants peut être choisi par armée – on suppose qu'il n'en existe qu'un seul de chaque à travers la galaxie (c'est du moins ce qu'espèrent les races indigènes)…

Les Mandigriffes de Thyrax

Pendant la destruction de Thyrax, la bête effroyable qui menait l'assaut portait une paire de pièces buccales barbelées symbiotiques. Ces terribles mandibules dilacéraient et consommaient les restes des héros assez braves pour faire face au monstre, ce qui lui permettait d'assimiler leurs souvenirs pour mieux connaître ses proies.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	5	Mêlée, assimilation, perforant

Assimilation : Si les attaques de corps à corps de cette arme entraînent le retrait d'une figurine ennemie comme perte, la figurine équipée des Mandigriffes de Thyrax gagne la règle *ennemi juré* contre toutes les unités issues du même Codex que la figurine retirée comme perte.

La Couronne Norne

Baptisée ainsi par l'inquisiteur Kryptman, la Couronne Norne est un organisme parasite unique accroché à la boîte crânienne de son hôte par une myriade de vrilles, qui plongent directement dans le cerveau de la créature. Via cette union blasphématoire, la Couronne Norne établit un lien neuro-synaptique privilégié avec l'Esprit-ruche, dont la volonté implacable s'exerce directement sur les hordes de tyranides mineurs qui grouillent autour de leur chef.

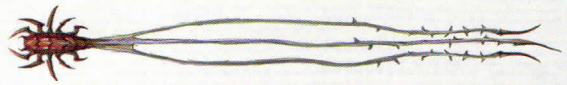
Une figurine qui porte la Couronne Norne ajoute 6ps à sa portée de synapse.



Le Canon à Miasmes

Les tyranides utilisent de nombreuses sortes de bio-armes, et le Canon à Miasmes est la plus effroyable de toutes. À la différence d'un canon venin classique, cette arme projette un mucus si toxique qu'en quelques secondes, il réduit des escouades entières en simples flaques de soupe organique. Le Canon à Miasmes a causé d'innombrables morts, que ce soit en vomissant des torrents de fluide corrosif, ou en crachant des giclées d'acide à grande distance.

	Portée	F	PA	Type
Expectoration	36ps	1	4	Assaut 1, explosion, empoisonné (2+)
Aspersion	Souffle	1	4	Assaut 1, empoisonné (2+)



L'Agent d'Ymgarl

Les génovores d'Ymgarl sont depuis longtemps une plaie pour les mondes de l'Imperium. Leur voracité insatiable a fortement marqué tous ceux qui en ont été témoins en ayant la chance d'y survivre. À présent, un bruit inquiétant court, selon lequel une créature dominante tyranide posséderait les mêmes facultés d'adaptation impénétrables que les génovores d'Ymgarl.

Au début de chaque phase d'Assaut, une figurine dotée de l'Agent d'Ymgarl doit choisir une des trois altérations ci-dessous. Le bonus dure jusqu'à la fin de la phase. On ne peut pas choisir la même altération deux tours consécutifs.

Griffes démesurées : La figurine a +1 en Force.
Membres tentaculaires : La figurine a +1 Attaque.
Carapace durcie : La sauvegarde *d'armure* de la figurine est améliorée d'1 point.

Le Faucheur d'Obliterax

Le Faucheur d'Obliterax a fait son apparition parmi les essaims tyranides réémergents de la flotte-ruche Jormungandr. Cette bio-arme douée de conscience ressemble à une épée d'os, et s'utilise de pair avec un bioknout. Le Faucheur libère des décharges hautement concentrées d'énergie destructrice, et l'impact le plus léger de sa lame suffit généralement à fendre la victime.

Portée	F	PA	Type
-	+1	3	Mêlée, drain de vie, fulgurant, lacération

Drain de vie : Toute blessure avec cette arme qui a obtenu un résultat de 6 pour *blesser* suit la règle *mort instantanée.*

Fulgurant : Une figurine attaquant avec cette arme a un bonus de +3 en Initiative pendant la sous-phase de Combat.

POUVOIRS DE L'ESPRIT-RUCHE

De nombreux tyranides sont des psykers. Or, au lieu de puiser leur énergie dans le Warp, ils mobilisent une fraction de la volonté collective de l'Esprit-ruche. Cela ne fait aucune différence en termes de jeu, et ces figurines suivent l'ensemble des règles normales des psykers ; si elles subissent les *périls du Warp*, cela représente un traumatisme cérébral ou un choc en retour synaptique. Les psykers tyranides utilisent les Pouvoirs de l'Esprit-ruche, ce qui fonctionne à tous égards comme une discipline psychique.

Pouvoir Primaris

Domination ..... Charge Warp 1

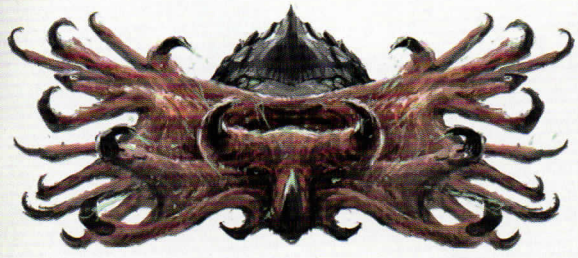
Le tyranide déploie sa puissance psychique prodigieuse pour canaliser et amplifier la volonté de l'Esprit-ruche.

Domination est une **bénédiction** ciblant le Psyker. Tant que ce pouvoir est en jeu, le psyker ajoute 6ps à sa portée de synapse.

1. Catalyseur..... Charge Warp 1

À travers ses canaux synaptiques, le pouvoir de l'Esprit-ruche se diffuse à travers les organismes sous son contrôle, insufflant en eux une vitalité surnaturelle si intense qu'ils peuvent faire fi des blessures les plus graves.

Catalyseur est une **bénédiction** ciblant l'unité du psyker et jusqu'à une autre unité amie issue du *Codex: Tyranides* à 12ps ou moins. Tant que ce pouvoir est en jeu, les cibles gagnent la règle *insensible à la douleur.*



2. L'Horreur..... Charge Warp 1

La présence psychique terrifiante de l'Esprit-ruche irradie de la créature synapse, emplissant d'effroi l'âme des ennemis des tyranides jusqu'à ce qu'ils cèdent à la panique.

L'Horreur est une **malédiction** ciblant une unité ennemie à 24ps ou moins. La cible doit immédiatement effectuer un test de *pilonnage* (comme décrit dans la règle spéciale *pilonnage* du livre de règles de *Warhammer 40,000*) avec un malus de -2 à son Commandement.

3. Déferlante..... Charge Warp 1

La créature synapse étend son esprit pour prendre le contrôle des armes symbiotes des êtres mineurs, guidant leurs tirs tout en poussant les essaims vers l'ennemi à toute vitesse.

Déferlante est une **bénédiction** ciblant une unité amie à 24ps ou moins. Tant que ce pouvoir est en jeu, la cible peut à la fois *sprinter* puis tirer à sa phase de Tir.

4. Paroxysme..... Charge Warp 1

L'Esprit-ruche neutralise ses ennemis en déclenchant tous leurs nerfs récepteurs de douleur, saturant leurs sens de vagues de souffrance spasmodiques.

Paroxysme est une **malédiction** ciblant une unité ennemie à 24ps ou moins. Tant que ce pouvoir est en jeu, la CC et la CT de la cible sont toutes deux réduites d'1D3 (effectuez un seul jet pour les deux caractéristiques).

5. Hurlement Psychique . Charge Warp 1

Par l'intermédiaire de son vassal, l'Esprit-ruche pousse un hurlement psychique aussi puissant que strident, qui lacère l'esprit de tous ceux qu'il atteint.

Hurlement Psychique est une **nova** d'une portée de 6ps. Pour chaque unité ciblée, jetez 2D6+2 et retranchez son Cd au résultat des dés. Cette unité subit autant de blessures que la différence. Les blessures causées par *Hurlement Psychique* n'autorisent pas les sauvegardes *d'armure* ni *de couvert.*

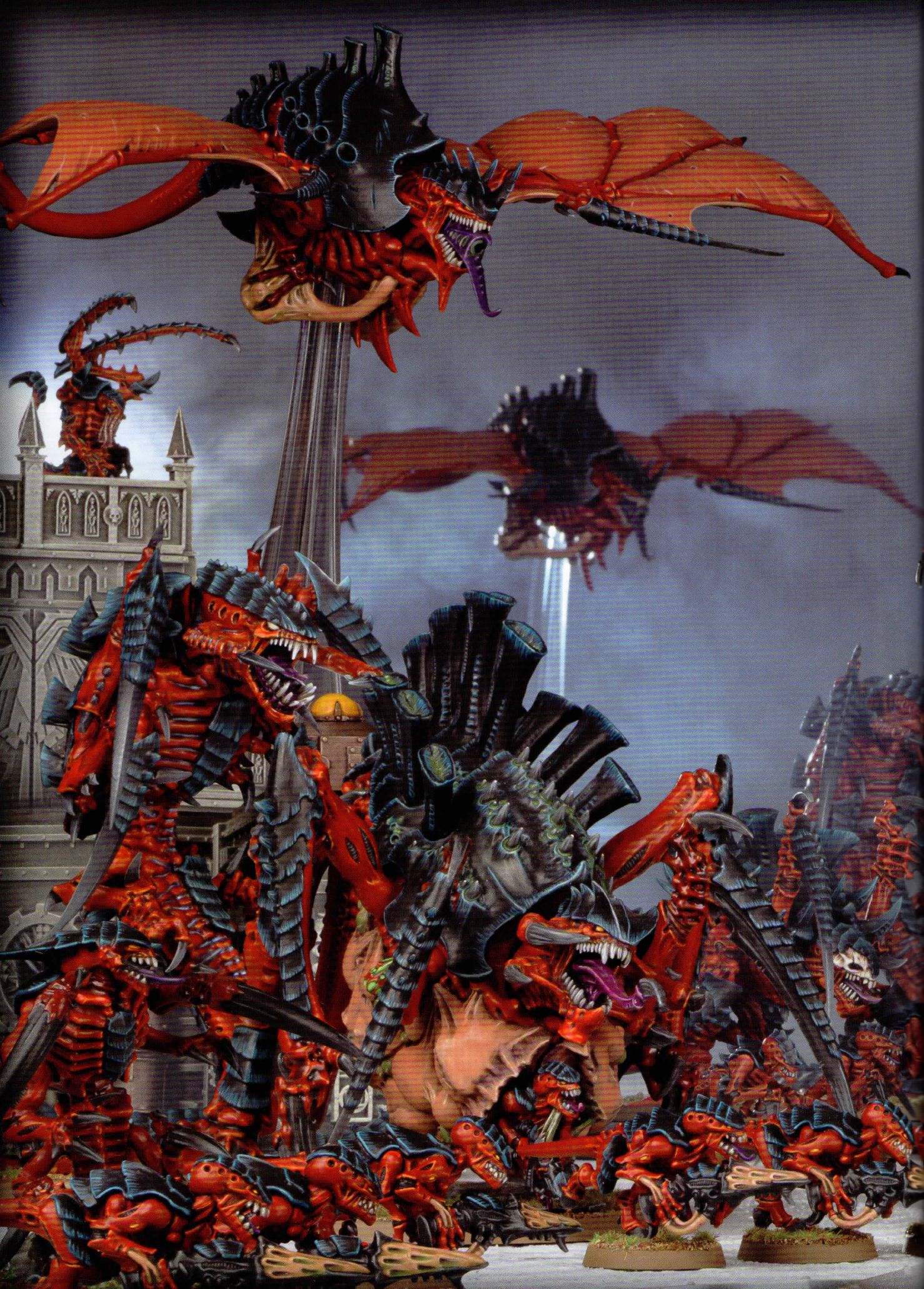
6. Éclair Warp ..... Charge Warp 2

Le tyranide puise dans la puissance brute de l'Esprit-ruche, et la libère sous la forme d'un éclair de pure énergie Warp qui jaillit de son crâne pour vaporiser sa proie.

Éclair Warp est une **décharge psy**, qui peut être utilisée comme explosion ou comme rayon. Chaque fois que ce pouvoir est manifesté, le joueur opérant doit choisir le profil utilisé avant de sélectionner sa cible :

	Portée	F	PA	Type
Explosion	24ps	5	3	Assaut 1, explosion
Rayon	18ps	10	2	Assaut 1, rayon

"Ils arrivent ! Je les sens gratter dans mon esprit, gratter, crier, courir, il y a tant… tant de voix. Ils viennent nous prendre – chair, corps et âme !"





Couleurs des Flottes-ruches

Les tyranides offrent pléthore d'options aux collectionneurs et aux peintres, des hordes de créatures guerrières aux monstres massifs. Les bioformes d'une flotte-ruche tendent à porter les mêmes couleurs, les armes-symbiotes contrastant souvent avec leur hôte. Ceci dit, les variations chromatiques sont fréquentes et les flottes secondaires arborent leurs propres marquages.



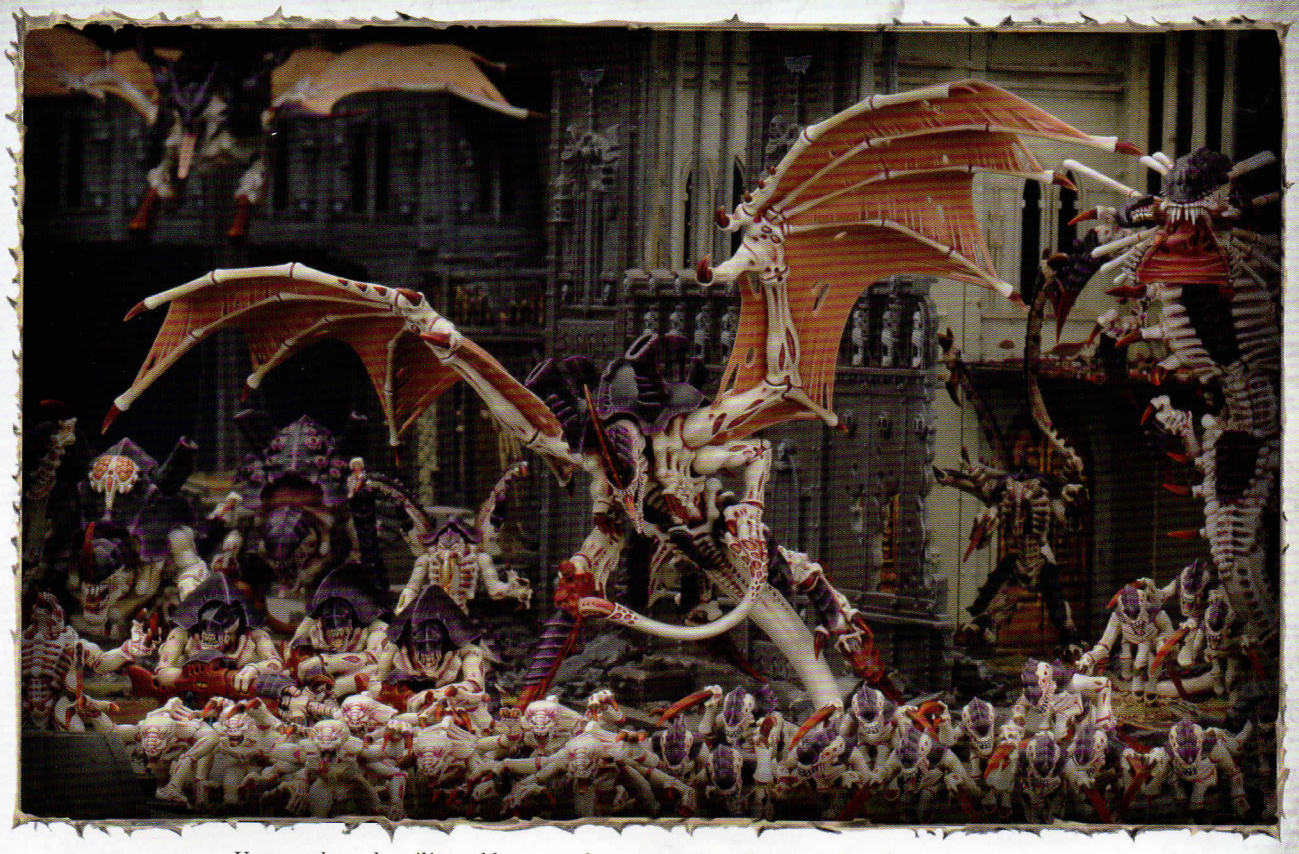
Le Maître des Essaims, Héraut du Grand Dévoreur



Primat tyranide avec crache-mort, bioknout et épée d'os



Le Vieux Borgne est une machine de destruction virtuellement invincible.



Un tyran des ruches ailé prend le commandement synaptique d'une nuée de la flotte-ruche Leviathan.



La Mort Subite



Tyran des ruches avec canon venin lourd, bioknout et épée d'os



Guerriers tyranides des flottes-ruches Behemoth, Kraken et Leviathan



Guerrier tyranide avec canon venin et griffes tranchantes



Guerrier tyranide avec étrangleur et épées d'os



Les guerriers tyranides sont des créatures puissantes et polyvalentes, capables d'utiliser un large éventail d'armes symbiotiques.



Garde du tyran avec serres perforantes et pinces broyeuses

Garde du tyran avec serres perforantes et griffes tranchantes



Garde du tyran avec serres perforantes, bioknout et épée d'os



Garde des ruches avec canon choc



Garde des ruches avec canon choc



Garde des ruches avec canon empaleur



Un tervigon peut engendrer des essaims de termagants pour attaquer sa proie.



Tervigon avec pinces broyeuses



Termagants des flottes-ruches Behemoth, Kraken et Leviathan



Les termagants ont accès à différentes armes symbiotiques, dont les écorcheurs et les poings épineux.



Hormagaunts



Les hormagaunts sont des prédateurs agiles qui bondissent sur le champ de bataille en pourchassant leur proie.



Les organismes guerriers de la flotte-ruche Behemoth lancent leur premier assaut sur un monde-proie.



L'haruspex est une bête nourricière vorace qui consomme tout sur son passage.



Les pyrovores crachent des tornades de flammes sur leur proie.



Des nuées de voraces des flottes-ruches Behemoth, Kraken et Leviathan





Les cavités pectorales des rôdeurs peuvent accueillir des armes symbiotiques.



La Terreur Rouge



Un mawloc et un essaim de rôdeurs jaillissent du sol pour lancer une attaque surprise.

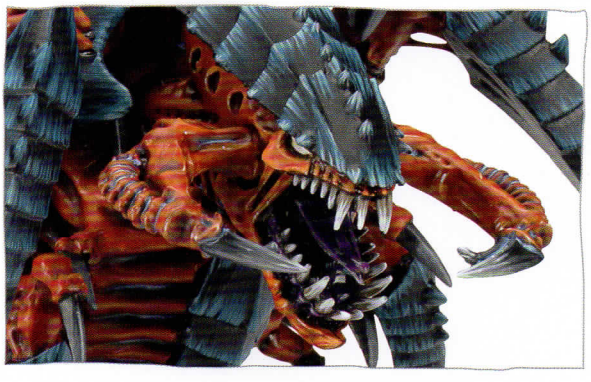




Trygon



Pince préhensile





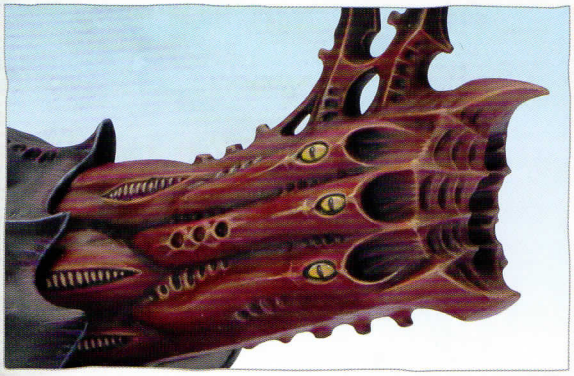
Les primats trygons sont de monstrueuses créatures synapses.

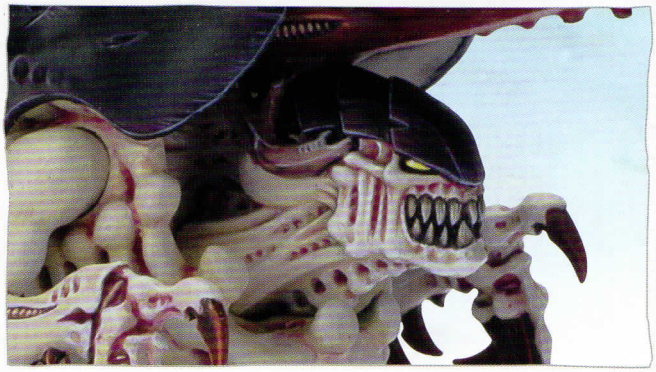












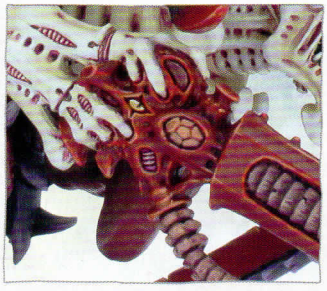
L'exocrine est doté d'un puissant canon bioplasmique.



Biovore

Spores-mines







Carnifex avec canon étrangleur, griffes tranchantes et masse d'os



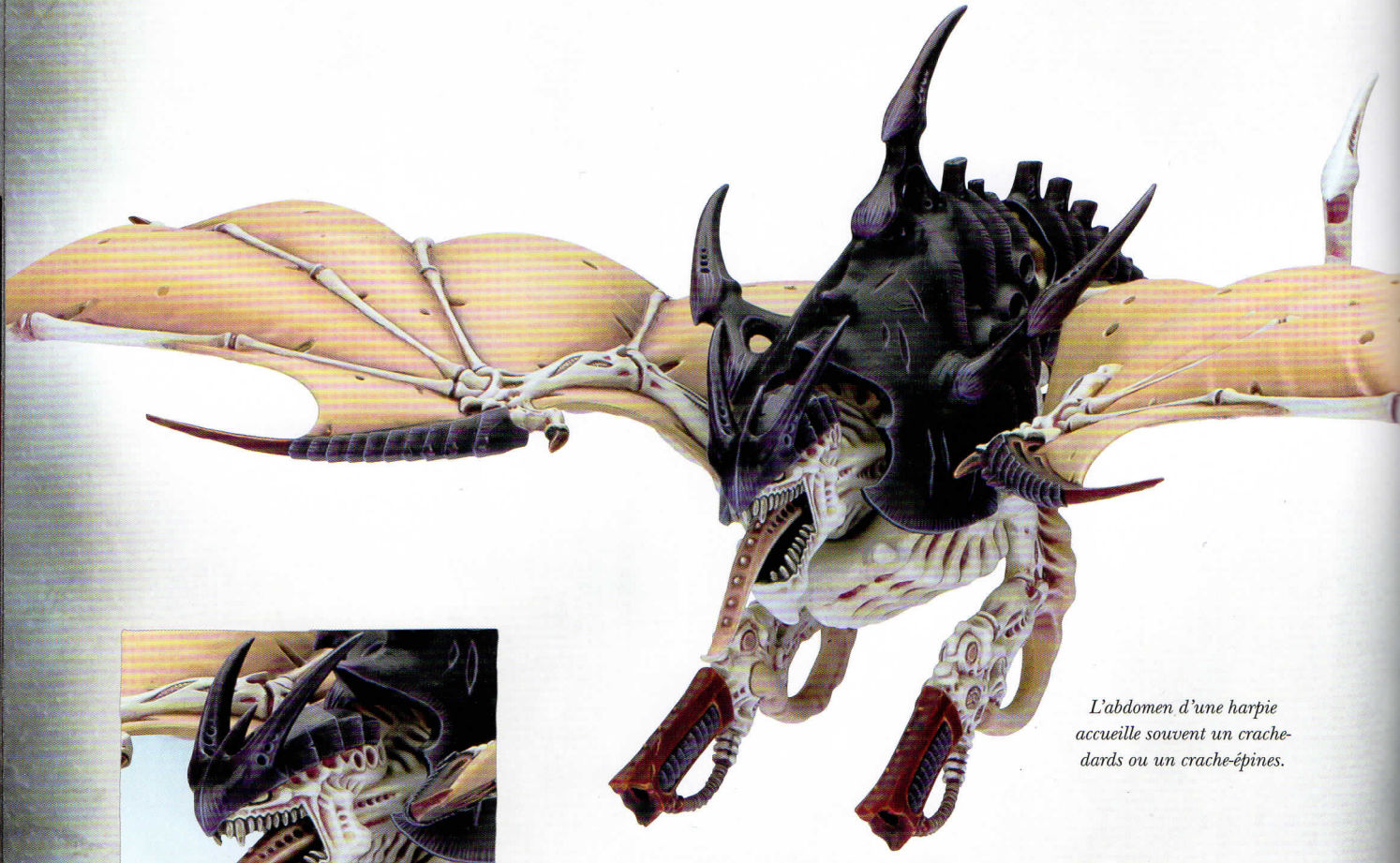






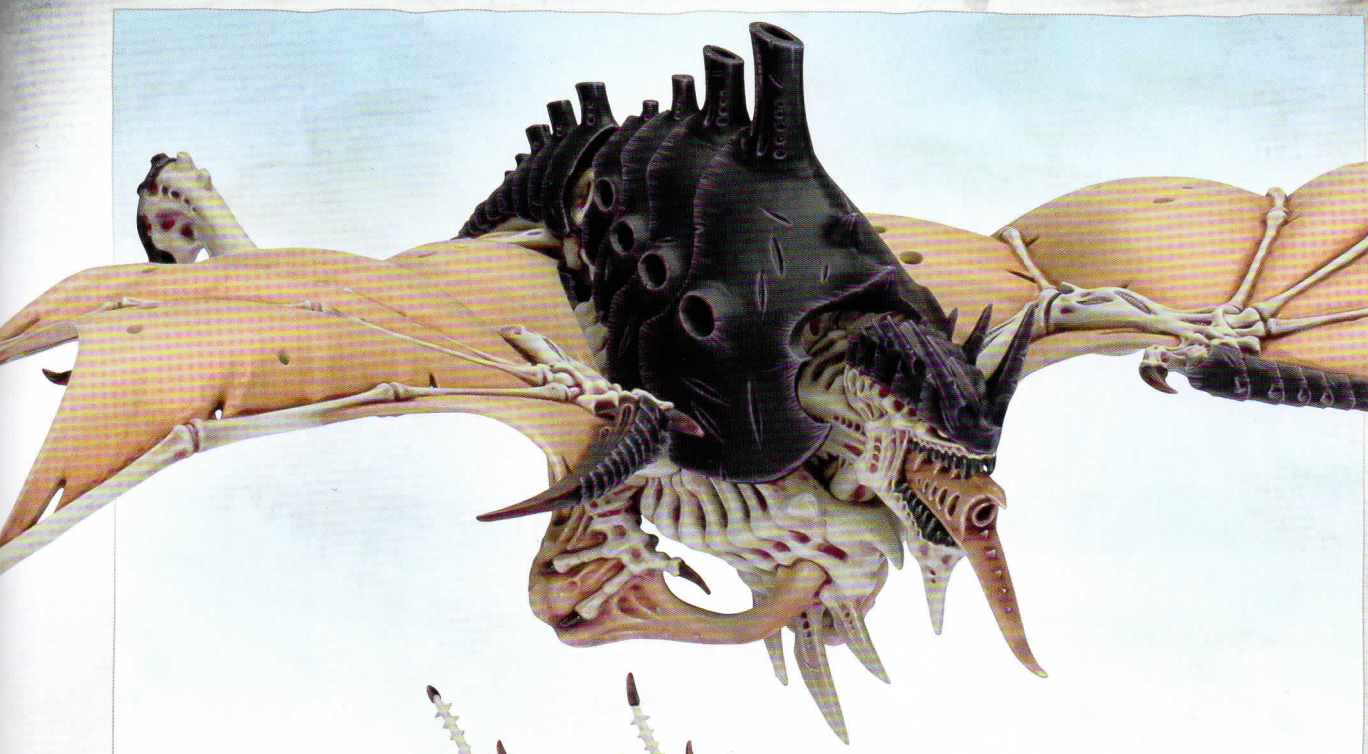
Tyrannofex avec canon briseur



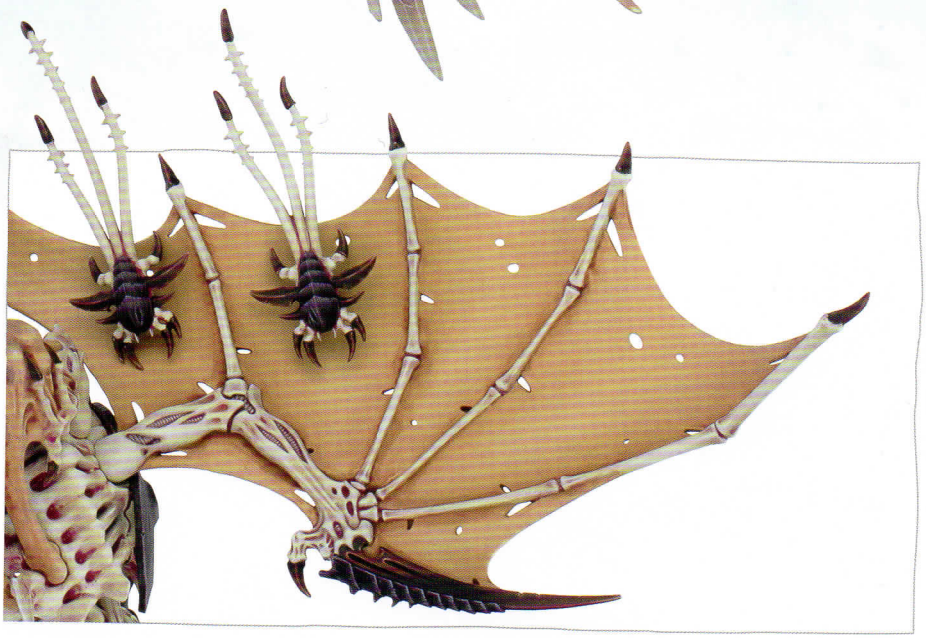


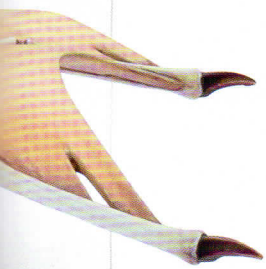
L'abdomen d'une harpie accueille souvent un crache-dards ou un crache-épines.

Cette harpie est armée d'un canon étrangleur jumelé. Ce genre de monstruosité largue également des spores-mines – des bombes vivantes – sur ses proies en passant au-dessus de leurs têtes.



La virago des ruches transporte des missiles vivants appelés tentaclides, et a dans sa gueule un canon salivaire.







Des gargouilles des flottes-ruches Behemoth, Kraken et Leviathan



Des génocrates, les plus dangereux spécimens de génovores, armés de serres perforantes et de griffes tranchantes



Des génovores des flottes-ruches Behemoth, Kraken et Leviathan



Les lictors sont les éclaireurs et les assassins des flottes-ruches.



Les zoanthropes canalisent une fraction de la puissance psychique de l'Esprit-ruche.



Les venomthropes masquent la progression des hordes tyranides en exsudant d'épais nuages de gaz toxiques.





La Nuée Tyranide

La liste d'armée suivante vous permet d'aligner une armée de tyranides et de livrer des batailles en utilisant les missions incluses dans le livre de règles de *Warhammer 40,000*.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée des tyranides est divisée en cinq sections : QG, Troupes, Élite, Attaque Rapide et Soutien. Tous les essaims, monstres et créatures uniques de l'armée sont rangés dans une section en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine a également une valeur en points selon son effficacité au combat.

Avant de choisir une armée, vous devrez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le type de partie que vous allez jouer et sur le total de points maximum que chacun de vous pourra dépenser. Ensuite, vous pourrez composer votre armée selon les indications du livre de règles de *Warhammer 40,000*.

Les Entrées de la Liste d'Armée

Chaque entrée de la liste d'armée décrit une unité différente.

Vous trouverez plus d'informations sur l'historique et les règles des tyranides et de leurs options dans la section Forces de l'Esprit-ruche, tandis que les figurines Citadel qui sont décrites sont présentées dans la section des Couleurs des Flottes-ruches.



ESSAIM D'HORMAGAUNTS (1) — (1) 50 Points

	(2) CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	(3) Type d'unité	(4) Composition d'unité	Page
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+	Infanterie	10 hormagaunts	42

(5) Armes & Biomorphes :
- Griffes tranchantes

(6) Règles Spéciales :
- Acrobaties
- Course
- Comportement instinctif (nutrition)
- Mouvement à couvert

(7) Options :
- Ajouter jusqu'à 20 hormagaunts ..... *5 pts/figurine*
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Glandes surrénales ..... *2 pts/figurine*
  - Sacs à toxines ..... *3 pts/figurine*

Chaque entrée d'unité de la liste d'armée des tyranides contient les informations suivantes :

(1) **Nom de l'unité :** *Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité qu'elle décrit, et par la valeur en points de cette unité sans aucune option.*

(2) **Profil de l'unité :** *Ce tableau détaille le profil de toutes les figurines que l'unité peut inclure, même celles qui sont des améliorations.*

(3) **Type d'unité :** *Fait référence aux règles des types d'unités du livre de règles de Warhammer 40,000. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, une bête ou une créature monstrueuse, ce qui la soumet à certaines règles sur le mouvement, le tir, les assauts, etc.*

(4) **Composition d'unité :** *Lorsque c'est nécessaire, cette partie indique le nombre et le type de figurines qui constituent l'unité de base, avant l'ajout d'options. Si la composition d'unité contient le mot "unique", vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans votre armée.*

(5) **Armes et Biomorphes :** *Cette partie détaille les armes et biomorphes portés par les figurines de l'unité. Le coût de ces armes et de ces biomorphes est déjà compris dans la valeur en points qui se trouve à côté du nom de cette unité.*

(6) **Règles spéciales :** *Les règles spéciales s'appliquant à l'unité sont listées ici. Elles sont détaillées soit dans la section Forces de l'Esprit-ruche du présent livre, soit dans la section Règles Spéciales du livre de règles de Warhammer 40,000.*

(7) **Options :** *La liste des améliorations disponibles pour l'unité, avec leurs coûts respectifs. Si une option précise que vous pouvez échanger une arme "et/ou" une autre, vous pouvez remplacer l'une ou l'autre, ou les deux, tant que vous en payez le coût. L'abréviation "pts" signifie "points", et "pts/figurine" signifie "points par figurine".*

Trait de Seigneur de Guerre : *Si une unité a un trait de seigneur de guerre spécifique, il est décrit dans son entrée de la liste d'armée.*

Bio-artéfacts : *Certaines entrées ont des bio-artéfacts uniques. En ce cas, ils sont déjà inclus dans le coût de l'unité.*



Liste d'Équipements Tyranides

Ces listes donnent les valeurs en points de diverses améliorations d'armes et de biomorphes auxquelles vos unités ont accès. Certaines entrées d'unité de la liste d'armée peuvent avoir l'option de sélectionner des objets dans une ou plusieurs de ces listes – chaque entrée de la liste d'armée précisera (en gras) dans quelle(s) liste(s) vous pouvez l'équiper.

Bio-armes de Base ..... p. 63-64
Une figurine peut remplacer son dévoreur par 1 de ces armes:
- Griffes tranchantes ..... *gratuit*
- Poings épineux ..... *gratuit*
- Crache-mort ..... *5 pts*

Biocanons de Base ..... p. 63-65
Une figurine peut remplacer son dévoreur par 1 de ces armes:
- Étrangleur ..... *10 pts*
- Canon venin ..... *10 pts*

Biocanons Monstrueux ..... p. 63-65
Une figurine peut remplacer n'importe quelle paire de griffes tranchantes par 1 de ces armes:
- Crache-mort jumelé ..... *5 pts*
- Dévoreur jumelé avec neuro-sangsues ..... *15 pts*
- Canon étrangleur [1] ..... *15 pts*
- Canon venin lourd [1] ..... *20 pts*

Bio-armes de Mêlée ..... p. 63
Une figurine peut remplacer n'importe quelle paire de griffes tranchantes par 1 de ces options:
- Serres perforantes ..... *5 pts*
- Épées d'os ..... *15 pts*
- Bioknout et épée d'os ..... *20 pts*

Biomorphes ..... p. 67
Une figurine peut recevoir 1 fois chacune de ces options:
- Sacs à toxines ..... *10 pts*
- Glandes surrénales ..... *15 pts*
- Sang acide [2] ..... *15 pts*
- Régénération ..... *30 pts*

Biomorphes Thoraciques ..... p. 64
Une figurine peut recevoir 1 de ces options:
- Cafards lacérateurs ..... *10 pts*
- Larves dessicantes ..... *10 pts*
- Vers électrophores ..... *10 pts*

Bio-artéfacts Tyranides ..... p. 68
Une figurine peut remplacer n'importe quelle paire de griffes tranchantes par 1 des options suivantes. Un seul exemplaire de chaque bio-artéfact peut être sélectionné par armée.
- Les Mandigriffes de Thyrax ..... *10 pts*
- Le Canon à Miasmes ..... *25 pts*
- L'Agent d'Ymgarl [3] ..... *40 pts*
- La Couronne Norne [3] ..... *40 pts*
- Le Faucheur d'Obliterax ..... *45 pts*

- ***Notes***

[1] 1 par figurine. Une même figurine ne peut pas avoir à la fois un canon étrangleur et un canon venin lourd.

[2] Ne peut pas être sélectionné par un haruspex.

[3] Ne remplace pas les griffes tranchantes de la figurine; peut donc être sélectionné en plus de toute autre arme/amélioration.



"Soldats du 4e d'Anarion, vous êtes le marteau de l'Empereur." Le prêcheur Josef se pencha pour serrer son pupitre. "Vous êtes une force implacable. Avec le fusil laser et le lance-flammes bénit, vous vous abattrez sur l'ennemi tels la vengeance de l'Empereur lui-même." Il s'arrêta un moment, pour donner un peu plus de portée à ses mots. "Vous veillez sur votre frère d'armes comme il veille sur vous." Josef brandit le poing. "Ensemble, vous marcherez sur les corps froids des pourritures de xenos qui ont infesté ce monde!

– Mensonges!"

Josef s'enragea de cette interruption. "Montre-toi, misérable! Qui parmi vous croit que c'est le lieu et le moment de douter de la parole de l'Empereur?" Il fronça les sourcils en scrutant les rangs serrés de gardes impériaux, à la recherche du félon qu'il allait s'empresser de condamner à mort.

Un homme affublé d'un treillis d'Anarion en lambeaux claudiqua sur le champ de parade et pointa un couteau ensanglanté vers le prêcheur. "Mensonges et vain espoir!" cracha-t-il en serrant les dents. "Vous..." dit-il en désignant les troupes rassemblées. "Vous allez tous à la mort.

– Qui es-tu?" grogna Josef, dont la piété enfiévrée tournait à la colère moralisatrice.

– Capitaine Randell. Commandant du..." Randell s'arrêta de marcher, luttant pour rester debout alors que ses muscles étaient pris de mouvements convulsifs. Son avant-bras gauche était manquant, sa peau était couverte de cloques et de balafres et ses yeux étaient à peine visibles au milieu de son visage bouffi. Il bavait en parlant, sa salive venant s'ajouter à la boue et au sang dont son uniforme était maculé. "Dernier du 3e d'Anarion.

– Comment..." Josef voulut parler mais Randell le coupa d'un grognement.

– Nous ne pouvons pas gagner. Les xenos sont inépuisables." Randell baissa son couteau. "Nous en avons tué mille, et mille de mieux, ils continuaient de venir. Une nuée d'os et de chair gluante, une..." Il bafouilla, pressant sa main contre son oreille. "Ils piaulaient, criaient, sifflaient, hurlaient." Randell tomba à genoux, et des larmes ruisselèrent sur ses joues comme un autre spasme ébranlait sa carcasse. "Quand ils viendront pour vous, vous serez seuls. Votre frère ne veillera pas sur vous. Il sera déjà mort."

QG

TYRAN DES RUCHES — 165 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Tyran des Ruches	8	4	6	6	4	5	4	10	3+	Créature monstrueuse (perso.)	1 tyran des ruches	40

Armes & Biomorphes :
- 2 paires de griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Créature synapse
- L'ombre dans le Warp
- Psyker (niveau de maîtrise 2)

Psyker :
Un tyran des ruches génère ses pouvoirs psychiques dans la discipline des **Pouvoirs de l'Esprit-ruche**.

Options :
- Recevoir des objets des listes **Biocanons Monstrueux, Bio-armes de Mêlée, Biomorphes, Biomorphes Thoraciques** et **Bio-artéfacts Tyranides**.
- Recevoir les améliorations suivantes :
  - Horreur indescriptible ..... *10 pts*
  - Vieil ennemi ..... *15 pts*
  - Commandant de la ruche ..... *20 pts*
- Recevoir les biomorphes suivants :
  - Pince préhensile (biomorphe caudal) ..... *10 pts*
  - Ailes ..... *35 pts*

LE MAÎTRE DES ESSAIMS — 285 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Le Maître des Essaims	9	4	6	6	5	6	4	10	3+	Créature monstrueuse (perso.)	1 (unique)	59

Bio-artéfacts :
- 2 paires de sabres d'os

Trait de S. de Guerre :
- Pilier synaptique

Règles Spéciales :
- Chef des essaims
- Créature synapse
- L'ombre dans le Warp
- Psyker (niveau de maîtrise 3)
- Ruse extraterrestre

Psyker :
Le Maître des Essaims génère ses pouvoirs psychiques dans la discipline des **Pouvoirs de l'Esprit-ruche**.

ESSAIM DE GARDES DU TYRAN — 50 Points

Vous pouvez inclure 1 essaim de gardes du tyran pour chaque tyran des ruches (y compris le Maître des Essaims) que compte votre armée. Ces essaims n'occupent aucun choix de schéma de structure d'armée.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Garde du Tyran	5	3	5	6	2	4	2	7	3+	Infanterie	1 garde du tyran	46

Armes & Biomorphes :
- Griffes tranchantes
- Serres perforantes

Règles Spéciales :
- Fureur aveugle
- Comportement instinctif (nutrition)
- Mur de carapace
- Très massif

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 gardes du tyran ..... *50 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut remplacer ses griffes tranchantes par 1 des paires d'armes suivantes :
  - Pinces broyeuses ..... *20 pts/figurine*
  - Bioknout et épée d'os ..... *20 pts/figurine*
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Sacs à toxines ..... *3 pts/figurine*
  - Glandes surrénales ..... *5 pts/figurine*

LE VIEUX BORGNE — 220 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Le Vieux Borgne	3	3	10	6	4	2	4	8	3+	Créature monstrueuse (perso.)	1 (unique)	60

Trait de S. de Guerre :
- Physiologie adaptative

Armes & Biomorphes :
- Griffes tranchantes
- Pinces broyeuses
- Battoir tranchant
- Régénération

Règles Spéciales :
- Bélier vivant
- Comportement instinctif (nutrition)
- Créature alpha
- Rage berserk
- Sans peur

QG

TERVIGON — 195 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Tervigon	3	3	5	6	6	2	3	10	3+	Créature monstrueuse	1 tervigon	48

Armes & Biomorphes :
- Crache-dards
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Contrecoup synaptique
- Créature synapse
- Éclosion de termagants
- Géniteur
- L'ombre dans le Warp
- Psyker (niveau de maîtrise 1)

Psyker :
Un tervigon génère ses pouvoirs psychiques dans la discipline des **Pouvoirs de l'Esprit-ruche**.

Options :
- Recevoir des objets des listes **Biomorphes, Biomorphes Thoraciques** et **Bio-artéfacts Tyranides**.
- Remplacer les griffes tranchantes par des pinces broyeuses ..... *15 pts*
- Remplacer le crache-dards par un crache-épines ..... *5 pts*

PRIMAT TYRANIDE — 125 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Primat Tyranide	6	4	5	5	3	5	4	10	3+	Infanterie (personnage)	1 primat tyranide	41

Armes & Biomorphes :
- Dévoreur
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Créature synapse
- Guerrier alpha
- L'ombre dans le Warp
- Personnage indépendant
- Très massif

Options :
- Recevoir des objets des listes **Bio-armes de base, Bio-armes de Mêlée, Biomorphes** et **Bio-artéfacts Tyranides**.
- Crochets ..... *5 pts*

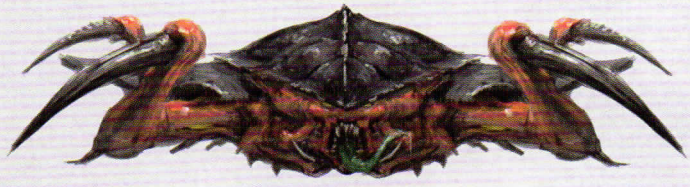
LA MORT SUBITE — 130 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
La Mort Subite	9	3	6	4	3	7	4	10	5+	Infanterie (personnage)	1 (unique)	61

Armes & Biomorphes :
- Griffes tranchantes
- Serres perforantes
- Crochets

Trait de S. de Guerre :
- Psychophage

Règles Spéciales :
- Caméléonisme
- Comportement instinctif (préservation)
- Course
- Désengagement
- Discrétion
- Elle est après moi !
- Frappe en profondeur
- Infiltration
- Mouvement à couvert
- Où est-elle ?
- Peur
- Phéromones
- Très massif



TROUPES

ESSAIM DE GUERRIERS TYRANIDES — 90 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Guerrier Tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	4+	Infanterie	3 guerriers tyranides	41

Armes & Biomorphes :
- Dévoreur
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Créature synapse
- L'ombre dans le Warp
- Très massif



Options :
- Ajouter jusqu'à 6 guerriers tyranides ..... *30 pts/figurine*
- 1 figurine de l'unité peut recevoir un objet de la liste **Biocanons de Base**.
- N'importe quelle figurine peut recevoir des objets des listes **Bio-armes de base** et **Bio-armes de Mêlée**.
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Sacs à toxines ..... *3 pts/figurine*
  - Crochets ..... *4 pts/figurine*
  - Glandes surrénales ..... *5 pts/figurine*

ESSAIM DE GÉNOVORES — 70 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Génovore	6	0	4	4	1	6	2	10	5+	Infanterie	5 génovores	43
Génocrate	7	0	5	5	3	7	4	10	4+	Infanterie (personnage)		

Armes & Biomorphes :
- Serres perforantes

Règles Spéciales :
- Course
- Infiltration
- Massif (génocrate)
- Mouvement à couvert
- Psyker (niveau de maîtrise 1) (génocrate)

Psyker :
Un génocrate connaît toujours le pouvoir psychique *L'Horreur.*

Options :
- Ajouter jusqu'à 15 génovores ..... *14 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut recevoir des griffes tranchantes ..... *4 pts/figurine*
- Tous les génovores de l'unité peuvent recevoir les biomorphes suivants :
  - Glandes surrénales ..... *2 pts/figurine*
  - Sacs à toxines ..... *3 pts/figurine*
- Ajouter 1 génocrate ..... *60 pts*
- Un génocrate peut recevoir des objets de la liste **Biomorphes**.

ESSAIM DE TERMAGANTS — 40 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Termagant	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	Infanterie	10 termagants	42

Armes & Biomorphes :
- Écorcheur

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (préservation)
- Mouvement à couvert

La Horde Grouillante :
Pour chaque essaim de termagants de 30 figurines que compte votre armée, vous pouvez inclure 1 tervigon (voir les coûts p. 95) en tant que choix de Troupes au lieu de choix QG.

Options :
- Ajouter jusqu'à 20 termagants ..... *4 pts/figurine*
- 1 termagant sur 10 peut remplacer son écorcheur par un constricteur ..... *5 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut remplacer son écorcheur par 1 des armes suivantes :
  - Poings épineux ..... *gratuit*
  - Fusil à pointes ..... *gratuit*
  - Dévoreur ..... *4 pts/figurine*
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Glandes surrénales ..... *2 pts/figurine*
  - Sacs à toxines ..... *2 pts/figurine*

TROUPES

ESSAIM D'HORMAGAUNTS — 50 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+	Infanterie	10 hormagaunts	42

Armes & Biomorphes :
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Acrobaties
- Course
- Comportement instinctif (nutrition)
- Mouvement à couvert

Options :
- Ajouter jusqu'à 20 hormagaunts ..... *5 pts/figurine*
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Glandes surrénales ..... *2 pts/figurine*
  - Sacs à toxines ..... *3 pts/figurine*

ESSAIM DE VORACES — 39 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Nuée de Voraces	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	Infanterie	3 nuées de voraces	53

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (nutrition)
- Nuées
- Sans peur

Options :
- Ajouter jusqu'à 6 nuées de voraces ..... *13 pts/socle*
- L'unité peut recevoir des poings épineux ..... *4 pts/socle*
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Sacs à toxines ..... *4 pts/socle*
  - Glandes surrénales ..... *6 pts/socle*
- L'unité peut recevoir la règle spéciale *frappe en profondeur* ..... *2 pts/socle*



Élite

ESSAIM DE GARDES DES RUCHES — 55 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Garde des Ruches	4	3	5	6	2	2	2	7	4+	Infanterie	1 garde des ruches	46

Armes & Biomorphes :
- Canon empaleur

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (prédation)
- Très massif

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 gardes des ruches ..... *55 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut remplacer son canon empaleur par un canon choc ..... *5 pts/figurine*
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Sacs à toxines ..... *3 pts/figurine*
  - Glandes surrénales ..... *5 pts/figurine*

ESSAIM DE LICTORS — 50 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Lictor	6	3	6	4	3	6	3	10	5+	Infanterie	1 lictor	44

Armes & Biomorphes :
- Griffes tranchantes
- Serres perforantes
- Crochets

Règles Spéciales :
- Caméléonisme
- Comportement instinctif (préservation)
- Course
- Désengagement
- Discrétion
- Frappe en profondeur
- Infiltration
- Mouvement à couvert
- Peur
- Phéromones
- Très massif

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 lictors ..... *50 pts/figurine*

ESSAIM DE ZOANTHROPES — 50 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Zoanthrope	3	4	4	4	2	3	1	10	5+	Infanterie	1 zoanthrope	45

Règles Spéciales :
- Champ Warp
- Confrérie de psykers
- Créature synapse
- Essaim psychique
- L'ombre dans le Warp
- Très massif

Psyker :
Un essaim de zoanthropes connaît toujours le pouvoir psychique *Éclair Warp*. L'unité peut générer 1 pouvoir supplémentaire dans la discipline des **Pouvoirs de l'Esprit-ruche**.

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 zoanthropes ..... *50 pts/figurine*

ESSAIM DE VENOMTHROPES — 45 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Venomthrope	3	3	4	4	2	3	2	6	5+	Infanterie	1 venomthrope	47

Armes & Biomorphes :
- Bioknouts
- Miasmes toxiques

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (préservation)
- Dissimulation
- Empoisonné (2+)
- Nuage de spores
- Très massif

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 venomthropes ..... *45 pts/figurine*

Élite

HARUSPEX — 160 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Haruspex	3	3	6	6	5	3	3	7	3+	Créature monstrueuse	1 haruspex	51

Armes & Biomorphes :
- Langue protractile
- Pinces broyeuses
- Sang acide

Règles Spéciales :
- Bête nourricière
- Comportement instinctif (nutrition)
- Faim dévorante
- Sans peur

Options :
- Recevoir des objets de la liste **Biomorphes**.
- Battoir tranchant (biomorphe caudal) ..... *10 pts*

ESSAIM DE PYROVORES — 40 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Pyrovore	3	3	4	4	3	2	2	6	4+	Infanterie	1 pyrovore	51

Armes & Biomorphes :
- Crache-flammes
- Salive acide
- Sang acide

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (nutrition)
- Très massif
- Volatil

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 pyrovores ..... *40 pts/figurine*



Attaque Rapide

ESSAIM DE PYGARGUES TYRANIDES — 90 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Pygargue Tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	5+	Infanterie de saut	3 pygargues tyranides	41

Armes & Biomorphes :
- Dévoreur
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Créature synapse
- L'ombre dans le Warp
- Très massif

Options :
- Ajouter jusqu'à 6 pygargues tyranides ..... *30 pts/figurine*
- 1 figurine de l'unité peut recevoir un objet de la liste **Biocanons de Base**.
- N'importe quelle figurine peut recevoir des objets des listes **Bio-armes de base** et **Bio-armes de Mêlée**.
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Sacs à toxines ..... *3 pts/figurine*
  - Crochets ..... *4 pts/figurine*
  - Glandes surrénales ..... *4 pts/figurine*

ESSAIM DE RÔDEURS — 90 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Rôdeur	5	3	4	4	3	5	3	6	5+	Bêtes	3 rôdeurs	49

Armes & Biomorphes :
- 2 paires de griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (nutrition)
- Frappe en profondeur
- Très massif

Options :
- Ajouter jusqu'à 6 rôdeurs ..... *30 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut remplacer 1 paire de griffes tranchantes par des serres perforantes ..... *5 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut recevoir 1 des armes suivantes :
  - Poings épineux ..... *3 pts/figurine*
  - Dévoreur ..... *5 pts/figurine*
  - Crache-mort ..... *10 pts/figurine*
- 1 essaim de rôdeurs de l'armée peut inclure la Terreur Rouge ..... *85 pts*

LA TERREUR ROUGE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
La Terreur Rouge	6	3	5	5	3	5	4	8	4+	Bête (personnage)	1 (unique)	49

Armes & Biomorphes :
- 2 paires de griffes tranchantes
- Pince préhensile

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (nutrition)
- Gobage
- Frappe en profondeur
- Très massif

ESSAIM D'ACRIDIENS — 54 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Nuée d'Acridiens	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	Infanterie de saut	3 nuées d'acridiens	53

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (nutrition)
- Nuées
- Sans peur

Options :
- Ajouter jusqu'à 6 nuées d'acridiens ..... *18 pts/socle*
- L'unité peut recevoir des poings épineux ..... *4 pts/socle*
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Sacs à toxines ..... *4 pts/socle*
  - Glandes surrénales ..... *5 pts/socle*

Attaque Rapide

NUÉE DE GARGOUILLES — 60 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Gargouille	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	Infanterie de saut	10 gargouilles	42

Armes & Biomorphes :
- Écorcheur
- Venin aveuglant

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (prédation)

Options :
- Ajouter jusqu'à 20 gargouilles ..... *6 pts/figurine*
- L'unité peut recevoir les biomorphes suivants :
  - Glandes surrénales ..... *2 pts/figurine*
  - Sacs à toxines ..... *2 pts/figurine*

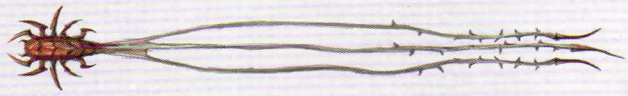
HARPIE — 135 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Harpie	3	3	5	5	5	5	3	10	4+	Créature monstrueuse volante	1 harpie	57

Armes & Biomorphes :
- Canon étrangleur jumelé
- Griffes tranchantes
- Kystes à spores-mines

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (prédation)
- Cri déchirant
- Sans peur

Options :
- Remplacer le canon étrangleur jumelé par 1 canon venin lourd jumelé ..... *5 pts*
- Recevoir 1 des armes suivantes :
  - Crache-dards ..... *10 pts*
  - Crache-épines ..... *15 pts*
- Recevoir des objets de la liste **Biomorphes**.



VIRAGO DES RUCHES — 155 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Virago des Ruches	3	3	5	5	5	5	3	10	4+	Créature monstrueuse volante	1 virago des ruches	56

Armes & Biomorphes :
- Canon salivaire
- 4 tentaclides
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (nutrition)
- Frappe éventreuse
- Sans peur

Options :
- Recevoir 1 des armes suivantes :
  - Crache-dards ..... *10 pts*
  - Crache-épines ..... *15 pts*
- Recevoir des objets de la liste **Biomorphes**.

AMAS DE SPORES-MINES — 15 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Spore-mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-	Infanterie	3 spores-mines	65

Règles Spéciales :
- Bombe vivante
- Frappe en profondeur
- Mort flottante
- Sans peur

Options :
- Ajouter jusqu'à 3 spores-mines ..... *5 pts/figurine*

SOUTIEN

ESSAIM DE CARNIFEX — 120 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Carnifex	3	3	9	6	4	2	3	7	3+	Créature monstrueuse	1 carnifex	52

Armes & Biomorphes :
- 2 paires de griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Bélier vivant
- Comportement instinctif (nutrition)
- Sans peur

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 carnifex ..... *120 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut remplacer 1 paire de griffes tranchantes par des pinces broyeuses ..... *15 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut recevoir des objets des listes **Biocanons Monstrueux** et **Biomorphes**.
- N'importe quelle figurine peut recevoir les options suivantes :
  - Rangées d'épines ..... *5 pts/figurine*
  - Bioplasma ..... *20 pts/figurine*
- N'importe quelle figurine peut recevoir 1 des biomorphes caudaux suivants :
  - Battoir tranchant ..... *10 pts/figurine*
  - Masse d'os ..... *15 pts/figurine*

ESSAIM DE BIOVORES — 40 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Biovore	3	3	4	4	3	2	2	6	4+	Infanterie	1 biovore	50

Armes & Biomorphes :
- Lanceur de spores-mines

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (prédation)
- Très massif

Options :
- Ajouter jusqu'à 2 biovores ..... *40 pts/figurine*

TRYGON — 190 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Trygon	5	3	6	6	6	4	5	8	3+	Créature monstrueuse	1 trygon	55

Armes & Biomorphes :
- Décharge bioélectrique
- 2 paires de griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Assaut souterrain
- Comportement instinctif (nutrition)
- Course
- Frappe en profondeur
- Sans peur

Options :
- Recevoir des objets de la liste **Biomorphes**.
- Recevoir 1 des biomorphes caudaux suivants :
  - Dard toxique ..... *10 pts*
  - Pince préhensile ..... *10 pts*

PRIMAT TRYGON — 230 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Primat Trygon	5	3	6	6	6	4	5	10	3+	Créature monstrueuse	1 primat trygon	55

Armes & Biomorphes :
- Décharge bioélectrique avec épines électrostatiques
- 2 paires de griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Assaut souterrain
- Course
- Créature synapse
- Frappe en profondeur
- L'ombre dans le Warp

Options :
- Recevoir des objets des listes **Biomorphes** et **Bio-artéfacts Tyranides**.
- Recevoir 1 des biomorphes caudaux suivants :
  - Dard toxique ..... *10 pts*
  - Pince préhensile ..... *10 pts*

Soutien

MAWLOC

140 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Mawloc	3	0	6	6	6	4	3	8	3+	Créature monstrueuse	1 mawloc	54

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (nutrition)
- Désengagement
- Fouisseur
- Frappe en profondeur
- Sans peur
- Terreur des profondeurs

Options :
- Recevoir des objets de la liste **Biomorphes**.
- Recevoir 1 des biomorphes caudaux suivants :
  - Dard toxique..... *10 pts*
  - Pince préhensile..... *10 pts*

EXOCRINE

170 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Exocrine	3	3	6	6	5	3	3	7	3+	Créature monstrueuse	1 exocrine	50

Armes & Biomorphes :
- Canon bioplasmique
- Griffes tranchantes

Règles Spéciales :
- Ciblage symbiotique
- Comportement instinctif (prédation)
- Sans peur

Options :
- Recevoir des objets de la liste **Biomorphes**.
- Battoir tranchant (biomorphe caudal)..... *10 pts*

TYRANNOFEX

175 Points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type d'unité	Composition d'unité	Page
Tyrannofex	3	3	6	6	6	2	3	8	2+	Créature monstrueuse	1 tyrannofex	58

Armes & Biomorphes :
- Crache-dards
- Fluide acide

Règles Spéciales :
- Comportement instinctif (prédation)
- Sans peur

Options :
- Remplacer le fluide acide par 1 des armes suivantes :
  - Ruche d'écorcheurs..... *5 pts*
  - Canon briseur..... *30 pts*
- Recevoir des objets des listes **Biomorphes** et **Biomorphes Thoraciques**.



RÉFÉRENCES

Les règles et tableaux suivants ont été regroupés pour vous y référer plus facilement. La page contenant le texte intégral de la règle est indiquée entre parenthèses.

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE (P. 38)

Comportement instinctif : Au début de chaque tour, les unités qui ne sont pas à portée de synapse amie doivent effectuer un test de Cd, à moins d'être engagées en combat, de battre en retraite, d'être à terre ou d'arriver des réserves à ce tour. S'il est réussi, elles agissent normalement. S'il est raté, effectuez un jet sur le tableau approprié de Comportement Instinctif. Le résultat dure jusqu'au début de votre prochain tour (sauf mention contraire).

Créature synapse : La figurine a une portée de synapse de 12 ps. Les figurines tyranides se trouvant dans cette portée, y compris les créatures synapses elles-mêmes, sont *sans peur*. Les unités qui battent en retraite se rallient automatiquement si elles débutent leur mouvement à portée de synapse.

L'ombre dans le Warp : Les *psykers* ennemis se trouvant dans un rayon de 12 ps de la figurine ont un malus de -3 en Cd.

TRAITS DE S. DE GUERRE (P. 38)

1D6	TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE
1	**Fléau de la nature :** Au début de chacune de vos phases de Mouvement, désignez 1 jungle à 12 ps ou moins de votre *seigneur*. Elle devient une *jungle carnivore* jusqu'à la fin de la partie.
2	**Sens amplifiés :** Le seigneur et les tyranides dans un rayon de 12 ps ont *vision nocturne*.
3	**Pilier synaptique :** La portée de synapse du *seigneur de guerre* est de 18 ps.
4	**Psychophage :** Marquez 2 points de victoire pour chaque *personnage indépendant* tué par votre *seigneur de guerre* en défi.
5	**Interdiction digestive :** À la fin du déploiement, la sauvegarde de *couvert* d'1 élément de terrain dans la zone de déploiement ennemie (sauf les *fortifications* de l'adversaire) est empirée d'1.
6	**Physiologie adaptative :** Si le *seigneur* perd 1 PV, il devient *insensible à la douleur (5+)* au début de sa prochaine phase de Mouvement.

COMPORTEMENT INSTINCTIF (PRÉSERVATION)

1D6	RÉSULTAT
1-3	**Survie :** L'unité compte comme ayant raté un test de *moral* et *bat en retraite* immédiatement.
4-5	**Couverture :** L'unité n'est pas ralentie par le terrain *difficile* en phase de Mouvement, mais les figurines effectuent normalement des tests de terrain *dangereux*. Elle peut *sprinter* en phase de Tir, mais ne peut tirer que si elle est dans un *bâtiment* ou une *zone de terrain* (seules les figurines se trouvant effectivement dans la zone peuvent tirer). Elle ne peut pas charger en phase d'Assaut.
6	**Refuge :** Voir *couverture*. De plus, l'unité a *discrétion*.



COMPORTEMENT INSTINCTIF (PRÉDATION)

1D6	RÉSULTAT
1-3	**Enfouissage :** L'unité se jette *à terre* immédiatement. Si elle compte au moins 1 figurine *sans peur*, l'unité remplace ce résultat par *affût* (ci-dessous).
4-5	**Affût :** L'unité ne peut pas *sprinter* en phase de Tir et doit tirer sur l'unité ennemie la plus proche en ligne de vue et à portée. S'il n'y a aucune cible éligible, l'unité ne peut rien faire en phase de Tir. Elle ne peut pas charger en phase d'Assaut.
6	**Destruction :** Voir *affût*. De plus, l'unité a la règle spéciale *ennemi juré*.



COMPORTEMENT INSTINCTIF (NUTRITION)

1D6	RÉSULTAT
1-3	**Cannibalisme :** L'unité subit immédiatement autant de touches qu'il y a de figurines dans l'unité, résolues avec la Force majoritaire de l'unité (la plus haute en cas d'égalité) et PA-. Les blessures sont allouées par le joueur opérant, puis il effectue les sauvegardes *d'armure* (mais pas de svg de *couvert*). L'unité ne peut rien faire d'autre jusqu'à la fin du tour. Une unité d'une seule figurine remplace ce résultat par *ingestion* (ci-dessous).
4-5	**Ingestion :** L'unité ne peut pas tirer ni sprinter en phase de Tir. En phase d'Assaut, l'unité doit déclarer une charge contre l'unité ennemie éligible la plus proche ; si c'est impossible, elle ne fait rien en phase d'Assaut.
6	**Tuerie :** Voir *ingestion*. De plus, l'unité a *rage*.

RÈGLES SPÉCIALES

Acrobaties (p. 42) : Sprinte de 3 ps supplémentaires (généralement 1D6+3 ps).

Assaut souterrain (p. 55) : Réduisez la déviation d'un trygon qui *frappe en profondeur* pour éviter les figurines ou les terrains *infranchissables*. Marquez sa position finale après sa *frappe en profondeur*; aux tours suivants, les unités tyranides amies de type *infanterie* peuvent arriver des *réserves* par ce point (1 unité par tour). Placez ces unités entièrement à 6 ps ou moins du centre du marqueur. Les figurines qui ne peuvent pas être placées sont détruites. Ces unités ne peuvent pas se déplacer ni charger à ce tour, mais peuvent tirer ou *sprinter*.

Bélier vivant (p. 52) : *Marteau de fureur (1D3).*

Bête nourricière (p. 51) : Un haruspex qui fait perdre au moins 1 PV en phase d'Assaut récupère 1 PV.

Bombe vivante (p. 65) : Unité non *opérationnelle* ni *d'exclusion*. Ne concède aucun point de victoire si détruite, et ne compte pas dans la résolution de combat.

Caméléonisme (p. 44) : Ne dévie pas lors d'une arrivée par *frappe en profondeur*.

Champ Warp (p. 45) : Svg *invulnérable* 3+.

Ciblage symbiotique (p. 50) : Un exocrine qui ne s'est pas déplacé a +1 en CT jusqu'à la fin de son tour. Il ne peut déclarer aucune charge à ce tour.

Contrecoup synaptique (p. 48) : Les essaims de termagants à 12 ps ou moins d'un tervigon ami subissent aussitôt 3D6 touches de F 3 PA- lorsqu'il est tué, sans sauvegarde de *couvert*.

Cri déchirant (p. 57) : Les ennemis chargés par une harpie ont -5 en I pour la durée de cette phase.

Éclosion de spores (p. 65) : Si aucune figurine n'est touchée par cette attaque, placez un amas d'1D3 spores-mines sous le gabarit avant de retirer ce dernier.

Éclosion de termagants (p. 48) : À la fin de la phase de Mouvement, placez 3D6 termagants (avec écorcheurs) à 6 ps ou moins du tervigon. L'unité ne peut pas se déplacer ni charger à ce tour, mais peut tirer ou sprinter. Si les 3D6 donnent un double, l'unité est engendrée mais le tervigon ne pourra plus engendrer d'autres unités de la sorte.

Essaim psychique (p. 45) : *Confrérie de psykers* avec *niveau de maîtrise 2*. Le nombre de tirs d'un *Éclair Warp* manifesté par un essaim est égal au nombre de zoanthropes de l'essaim.

Faim dévorante (p. 51) : Un haruspex en charge gagne 1 A bonus pour chaque blessure non sauvegardée qu'il inflige au corps à corps; les A bonus ne génèrent pas d'autres A. Les blessures causées par le *marteau de guerre*, le *sang acide* ou le biomorphe caudal ne bénéficient pas de cette règle spéciale.

Fouisseur (p. 54) : À partir du 2e tour de jeu, un mawloc non *verrouillé* peut aller en *réserves imminentes* en phase de Mouvement. Il ne peut pas le faire lors d'un tour où il a *frappé en profondeur*.

Frappe éventreuse (p. 56) : *Frappes vectorielles* résolues à F 8.

Fureur aveugle (p. 46) : Les gardes du tyran gagnent les règles spéciales *charge féroce* et *rage* à la fin du tour où le tyran des ruches de leur unité a été tué.

Géniteur (p. 48) : Toutes les unités de termagants dans un rayon de 12 ps d'un tervigon ont *contre-attaque*.

Gobage (p. 49) : Si au moins 4 A de la Terreur Rouge touchent à la même phase (sans compter sans pince préhensile), vous pouvez désigner 1 figurine d'*infanterie*, *infanterie de saut* ou *infanterie à répulseurs* en contact socle à socle. Celle-ci doit réussir 1 sauvegarde *invulnérable* (si elle en a une) ou être tuée. Les figurines *très massives* ou *extrêmement massives* ne sont pas affectées.

Guerrier alpha (p. 41) : Les guerriers et les pygargues tyranides de l'unité utilisent la CC et la CT du primat tyranide.

Mort flottante (p. 65) : Déplacement de 3 ps, distances de sprint et de charge divisées par 2. Ignore les terrains *difficiles* (mais pas les tests de terrain *dangereux*). Ne peut pas attaquer : à la place, au rang d'Initiative 10, centrez le grand gabarit d'explosion sur 1 spore-mine. Les figurines affectées subissent 1 touche de F 4+1 pour chaque autre spore-mine de l'amas, de PA 4 et qui ignore les sauvegardes de *couvert*. Retirez ensuite l'amas de spores-mines du jeu.

Mur de carapace (p. 46) : 1 tyran des ruches (ou le Maître des Essaims) peut rejoindre l'unité comme un *personnage indépendant*, et réussit automatiquement ses jets d'*attention, chef !* tant qu'il fait partie de l'unité.

Nuage de spores (p. 47) : Les tyranides amis à 6 ps ou moins ont *dissimulation*.

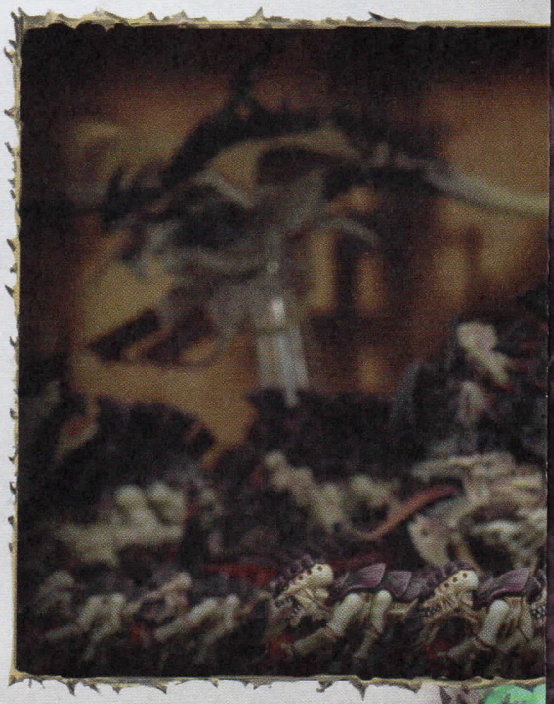
Phéromones (p. 44) : Les unités amies qui *frappent en profondeur* dans un rayon de 6 ps ne dévient pas. Cette figurine doit déjà être présente sur la table pour bénéficier de cette capacité.

Spore-bombe (p. 65) : En phase de Mouvement, centrez le grand gabarit d'explosion sur une figurine survolée par une harpie *en approche*; il dévie d'1D6 ps. Les autres armes de la harpie peuvent cibler une autre unité.



Terreur des profondeurs (p. 54) : Un mawloc peut choisir de *frapper en profondeur* sur une autre figurine. Si, après déviation, le mawloc *frappe en profondeur* sur une autre figurine, placez le grand gabarit d'explosion directement sur ce point. Les figurines autres que des aéronefs ou des créatures monstrueuses volantes subissent 1 touche de F 6 PA 2 qui *ignore les couverts* (les véhicules sont touchés sur leur blindage de Flanc). Puis placez le mawloc. Si ce n'est pas possible, résolvez une autre attaque en suivant la méthode précédente. Si le mawloc ne peut toujours pas être placé, il subit un *incident de frappe en profondeur*.

Volatil (p. 51) : Les unités dans un rayon d'1D6 ps d'un pyrovore tué par *mort instantanée* subissent 1 touche de F 3 PA- par figurine située dans ce rayon.



BIOMORPHES (P. 67)

Ailes : Devient de type *créature monstrueuse volante.*

Crochets : Ignorez la pénalité à l'Initiative due à une charge à travers un terrain *difficile.* Peuvent être utilisés comme arme de tir avec le profil ci-dessous.

Portée	F	PA	Type
6 ps	Util.	-	Assaut 2

Glandes surrénales : *Course* et *charge féroce.*

Miasmes toxiques : Usage unique. Les figurines ennemies en contact socle à socle au rang d'Initiative 1 subissent 1 touche de F3 PA-, *empoisonnée* et *ignorant les couverts.*

Rangées d'épines : Ignorez la pénalité à l'Initiative due à une charge à travers un terrain *difficile.* Peuvent être utilisées comme arme de tir avec le profil ci-dessous.

Portée	F	PA	Type
8 ps	3	-	Assaut 1, explosion

Régénération : Récupère 1 PV sur 4+ à la fin de son tour.

Sacs à toxines : Attaques de corps à corps *empoisonnées.*

Salive acide : Peut échanger ses Attaques normales contre 1 attaque de mêlée de F5 PA2.

Sang acide : Pour chaque PV perdu par la figurine au corps à corps, l'unité ennemie effectue un test d'Initiative. Elle subit 1 touche de F5 PA2 pour chaque test raté.

Venin aveuglant : Peut échanger ses Attaques normales contre 1 attaque de venin aveuglant :

Portée	F	PA	Type
-	3	-	Mêlée, aveuglant, empoisonné (6+)



BIOMORPHES CAUDAUX

Un biomorphe caudal permet d'effectuer 1 attaque supplémentaire avec un des profils ci-dessous.

	Portée	F	PA	Type
Battoir tranchant	-	4	4	Mêlée, perforant
Dard toxique	-	1	6	Mêlée, empoison. (2+)
Masse d'os	-	8	-	Mêlée, encombrant
Pince préhensile	-	6	5	Mêlée

POUVOIRS DE L'ESPRIT-RUCHE (P. 69)

POUVOIR PRIMARIS

DOMINATION

Charge Warp 1. Bénédiction.

La portée de synapse du psyker est allongée de +6 ps.

1. CATALYSEUR

Charge Warp 1. Bénédiction.

L'unité du psyker et 1 autre unité amie issue du *Codex : Tyranides* dans un rayon de 12 ps sont *insensibles à la douleur.*

2. L'HORREUR

Charge Warp 1. Malédiction.

1 unité ennemie dans un rayon de 24 ps doit effectuer un test de *pilonnage* avec une pénalité de -2 en Cd.

3. DÉFERLANTE

Charge Warp 1. Bénédiction.

1 unité amie dans un rayon de 24 ps peut sprinter puis tirer pendant sa phase de Tir.

4. PAROXYSME

Charge Warp 1. Malédiction.

1 unité ennemie dans un rayon de 24 ps a -1D3 en CC et en CT (effectuez 1 jet pour les deux caractéristiques).

5. HURLEMENT PSYCHIQUE

Charge Warp 1. Nova.

Portée 6 ps. Jetez 2D6+2 pour chaque unité ciblée et soustrayez son Cd au résultat. Le total est égal au nombre de PV perdus par l'unité, sans sauvegarde d'armure ni de couvert.

6. ÉCLAIR WARP

Charge Warp 2. Décharge psy.

	Portée	F	PA	Type
Explosion	24 ps	5	3	Assaut 1, explosion
Rayon	18 ps	10	2	Assaut 1, rayon



Profils

QG

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	Page
Garde du tyran	5	3	5	6	2	4	2	7	3+	In	46
La Mort Subite	9	3	6	4	3	7	4	10	5+	In (p)	61
Le Maître des Essaims	9	4	6	6	5	6	4	10	3+	Cm (p)	59
Le Vieux Borgne	3	3	10	6	4	2	4	8	3+	Cm (p)	60
Primat tyranide	6	4	5	5	3	5	4	10	3+	In (p)	41
Tervigon	3	3	5	6	6	2	3	10	3+	Cm	48
Tyran des ruches	8	4	6	6	4	5	4	10	3+	Cm (p)	40

TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	Page
Génocrate	7	0	5	5	3	7	4	10	4+	In (p)	43
Génovore	6	0	4	4	1	6	2	10	5+	In	43
Guerrier tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	4+	In	41
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+	In	42
Nuée de voraces	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	In	53
Termagant	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	In	42

ÉLITE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	Page
Garde des ruches	4	3	5	6	2	2	2	7	4+	In	46
Haruspex	3	3	6	6	5	3	3	7	3+	Cm	51
Lictor	6	3	6	4	3	6	3	10	5+	In	44
Pyrovore	3	3	4	4	3	2	2	6	4+	In	51
Venomthrope	3	3	4	4	2	3	2	6	5+	In	47
Zoanthrope	3	4	4	4	2	3	1	10	5+	In	45

ATTAQUE RAPIDE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	Page
Gargouille	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	In, dS	42
Harpie	3	3	5	5	5	5	3	10	4+	CmV	57
La Terreur Rouge	6	3	5	5	3	5	4	8	4+	Be (p)	49
Nuée d'acridiens	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	In, dS	53
Pygargue tyranide	5	3	4	4	3	4	3	10	5+	In, dS	41
Rôdeur	5	3	4	4	3	5	3	6	5+	Be	49
Spore-mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-	In	65
Virago des ruches	3	3	5	5	5	5	3	10	4+	CmV	56

SOUTIEN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Type	Page
Biovore	3	3	4	4	3	2	2	6	4+	In	50
Carnifex	3	3	9	6	4	2	3	7	3+	Cm	52
Exocrine	3	3	6	6	5	3	3	7	3+	Cm	50
Mawloc	3	0	6	6	6	4	3	8	3+	Cm	54
Primat trygon	5	3	6	6	6	4	5	10	3+	Cm	55
Trygon	5	3	6	6	6	4	5	8	3+	Cm	55
Tyrannofex	3	3	6	6	6	2	3	8	2+	Cm	58

TYPES D'UNITÉS

Bête = Be, *créature monstrueuse* = Cm, *créature monstrueuse volante* = CmV, *infanterie* = In, *personnage* = (p), *unité de saut* = dS

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Bioplasma	12 ps	7	2	Assaut 1, explosion
Cafards lacérateurs	Souffle	3	-	Assaut 1, lacération, perforant
Canon bioplasmique				
- Grêle	24 ps	7	2	Assaut 6
- Trombe	24 ps	7	2	Assaut 1, g^de explosion
Canon briseur	48 ps	10	4	Assaut 2
Canon choc	18 ps	5	5	Assaut 1, explosion, disruption
Canon empaleur	24 ps	8	4	Assaut 2, autoguidé, ignore les couverts
Canon étrangleur	36 ps	6	5	Assaut 1, g^de explosion, pilonnage
Canon salivaire	Souffle	6	4	Assaut 1
Canon venin	36 ps	6	4	Assaut 1, explosion
Canon venin lourd	36 ps	9	4	Assaut 1, explosion
Constricteur	Souffle	2	-	Assaut 1, pilonnage
Crache-dards	18 ps	5	4	Assaut 4
Crache-épines	18 ps	5	-	Assaut 1, g^de explosion
Crache-flammes	Souffle	5	4	Assaut 1
Crache-mort	18 ps	5	5	Assaut 3
Crochets	6 ps	Util.	-	Assaut 2
Décharge bioélectrique	12 ps	5	5	Assaut 6
Décharge bioélectrique avec épines électrostatiques	18 ps	5	5	Assaut 12
Dévoreur	18 ps	4	-	Assaut 3
Dévoreur avec neuro-sangsues	18 ps	6	-	Assaut 6
Écorcheur	12 ps	4	5	Assaut 1
Étrangleur	36 ps	4	5	Assaut 1, g^de explosion, pilonnage
Fluide acide	Souffle	6	4	Assaut 1, torrent
Fusil à pointes	18 ps	3	-	Assaut 1
Kystes à spores-mines	-	4	4	Assaut 1, barrage, éclosion de spores, g^de explosion, spore-bombe
Lanceur de spores-mines	48 ps	4	4	Assaut 1, barrage, éclosion de spores, g^de explosion
Larves dessicantes	Souffle	1	-	Assaut 1, fléau de la chair
Langue protractile	12 ps	6	2	Assaut 1, gloup !
Poings épineux	12 ps	3	5	Assaut X, jumelé
Rangées d'épines	8 ps	3	-	Assaut 1, explosion
Ruche d'écorcheurs	18 ps	4	5	Assaut 20
Tentaclides	36 ps	5	5	Assaut 1, disruption, poursuite, usage unique
Vers électrophores	Souffle	5	5	Assaut 1, disruption

ARMES DE MÊLÉE

Arme	Portée	F	PA	Type
Bioknout et épée d'os	-	Util.	3	Mêlée, drain de vie, fulgurant
Bioknouts	-	Util.	-	Mêlée, fulgurant
Épées d'os	-	Util.	3	Mêlée, drain de vie
Griffes tranchantes	-	Util.	6	Mêlée
Pinces broyeuses	-	+1	2	Mêlée, encombrant, fléau des blindages
Serres perforantes	-	Util.	5	Mêlée, perforant

Note des concepteurs : *Les armes de mêlée tyranides vont par paires. En termes de jeu, chaque paire est traitée comme une seule arme de mêlée. Cela signifie que les figurines tyranides doivent combattre avec deux paires d'armes de mêlée pour bénéficier de l'Attaque bonus due à l'utilisation de deux armes au corps à corps. Par exemple, un hormagaunt armé d'une paire de griffes tranchantes ne gagne pas d'Attaque bonus, mais un rôdeur avec deux paires de griffes tranchantes, ou un génovore avec une paire de serres perforantes et une de griffes tranchantes, en bénéficie.*

WARHAMMER 40,000



L'ESPRIT-RUCHE A LES CROCS...

Des ténèbres glaciales du vide intergalactique viennent les tyranides, une race d'aliens voraces, une horde innombrable de super-prédateurs gouvernés par l'instinct de chasser, de tuer et de se nourrir. Chaque tyranide est une arme vivante, parfaitement adaptée à la fonction qui lui a été assignée, une cellule d'une vaste entité collective contrôlée par la volonté de l'Esprit-ruche. Les flottes-ruches tyranides dérivent dans l'espace, dépouillant les mondes-proies de toute leur biomasse, ne laissant que la roche nue dans leur sillage. Elles sont le fléau ultime qui menace la galaxie, et toutes les races qui la peuplent.

Ce livre vous propose :

***LE GRAND DÉVOREUR :** L'histoire des tyranides, du premier contact avec l'Imperium de l'Humanité à leur dernière invasion qui menace d'engloutir la galaxie.*

***FORCES DE L'ESPRIT-RUCHE :** Les organismes guerriers des tyranides, les armes et biomorphes qu'ils emploient et les monstres qui sont devenus les croquemitaines du folklore des défenseurs de la galaxie.*

***COULEURS DES FLOTTES-RUCHES :** Une galerie saisissante de la gamme des figurines tyranides Citadel, peintes aux couleurs des flottes-ruches majeures.*

***LA NUÉE TYRANIDE :** Une liste d'armée exhaustive qui vous permet d'organiser votre collection de figurines tyranides Citadel en une puissante force prête à consumer les champs de bataille de Warhammer 40,000.*

ISBN 978-1782531968

9 781782 531968

FRENCH LANGUAGE

IMPRIMÉ EN CHINE

01 03 01 06 005

Un supplément pour

WARHAMMER 40,000

Un exemplaire de Warhammer 40,000 *est nécessaire pour utiliser de supplément.*

CITADEL

GAMES WORKSHOP

games-workshop.com