

NUÉES DE VORACES

M

6"

E

2

SV

6+

PV

4

CD

8+

CO

0



☯ ARMES DE TIR

Gueules épineuses [PISTOLET]

PORTÉE

6"

A

4

CT

5+

F

3

PA

0

D

1

⚔ ARMES DE MÊLÉE

Griffes et dents de xéno [TOUCHES SOUTENUES 1]

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

5+

F

2

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Synapse

Horreurs Chitineuses (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à Portée d'Engagement de cette unité, divisez par deux la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de l'unité ennemie.

MOTS-CLÉS : NUÉE, GRAND DÉVOREUR, NUÉES DE VORACES

MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

NUÉES DE VORACES

Les essaims tyranides avancent sur un tapis vivant de Voraces rampant à leurs pieds. Ayant pour seule fonction de consumer la biomasse, ces petites horreurs chitineuses se ruent sur les morts et les blessés, et sont même capables de renverser des combattants entraînés lorsqu'ils sont assez nombreux. Une fois qu'un Vorace a mordu dans une proie, il ne la lâche plus ...



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent être équipées de 1 jeu de gueules épineuses chacune.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Nuées de Voraces

Chaque figurine est équipée de : griffes et dents de xéno.

MOTS-CLÉS : NUÉE, GRAND DÉVOREUR, NUÉES DE VORACES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TUEUR-HURLEUR

M

8"

E

9

SV

2+

PV

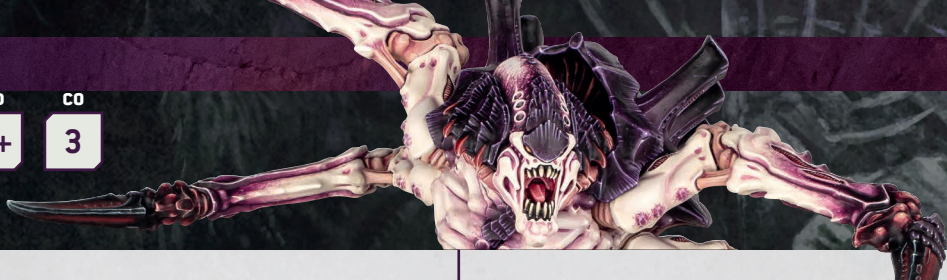
10

CD

8+

CO

3



ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Hurllement bioplasmique [ASSAUT, DÉFLAGRATION] 18" D6+3 4+ 8 -2 1

ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Griffes de Tueur-hurleur Mêlée 10 3+ 10 -2 3

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Synapse

Cri Mortel : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité touchée par une ou plusieurs de ces attaques. L'unité choisie doit faire un test d'Ébranlement, en soustrayant 1 à ce test.

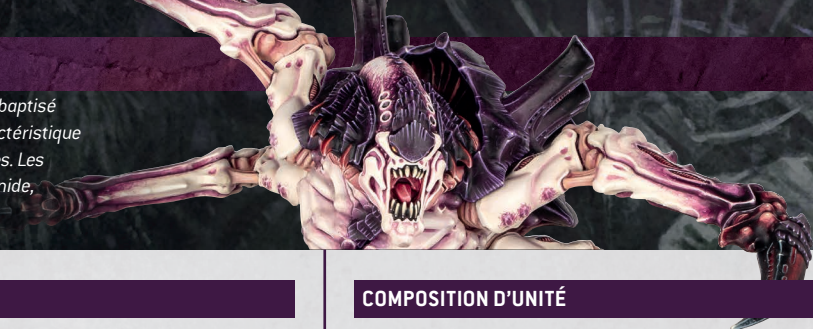
MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, TUEUR-HURLEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TUEUR-HURLEUR

Ancienne adaptation de la souche Carnifex, le Tueur-hurleur fut baptisé ainsi par les troupes impériales terrifiées par le hurlement caractéristique émis par la bête lorsqu'elle génère ses décharges bioplasmiques. Les Tueurs-hurleurs sont souvent en première ligne d'un assaut tyranide, où ils peuvent rapidement infliger de terribles dégâts.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tueur-hurleur

Cette figurine est équipée de : hurlement bioplasmique ; griffes de Tueur-hurleur.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, TUEUR-HURLEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

PSYCHOPHAGE

M

8"

E

9

SV

3+

PV

10

CD

8+

CO

3



☯ ARMES DE TIR

Torrent psychoclaste [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

12"

D6

N/A

6

-1

1

⚔ ARMES DE MÊLÉE

Griffes et gueule tentaculaire
[ANTI-PSYKER 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Mêlée

D6+1

3+

6

-1

2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 5+

FACTION : Synapse

Biostimulus (Aura) : Tant qu'une unité TYRANIDE amie est à 6" de cette figurine, les figurines de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

Frénésie Nourricière : À chaque attaque de cette figurine de mêlée qui cible une unité qui est en dessous de son Effectif Initial, ajoutez 1 au jet de Touche. Si cette cible est En Dessous de son Demi-effectif, ajoutez 1 au jet de Blessure également.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, PSYCHOPHAGE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

PSYCHOPHAGE

Ces monstres se ruent au combat à une vitesse effrayante. Ils dévorent tous les organismes proies sur leur passage, mais ont une préférence pour ceux qui ont des capacités psychiques. On ignore comment ils assimilent cette énergie ésotérique, mais cela leur permet de projeter des cendres psychocorrosives qui font détonner l'âme de leurs victimes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Psychophage

Cette figurine est équipée de : torrent psychoclaste ; griffes et gueule tentaculaire.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, PSYCHOPHAGE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

BARBGAUNTS

M

6"

E

4

SV

4+

PV

2

CD

8+

CO

1



ARMES DE TIR

Biocanon [DÉFLAGRATION, LOURD]

PORTÉE

24"

A

D6

CT

4+

F

5

PA

0

D

1

ARMES DE MÊLÉE

Griffes et dents de xéno

PORTÉE

Mêlée

A

1

CC

4+

F

4

PA

0

D

1

APTITUDES

FACTION : Synapse

Bombardement Perturbateur : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si une unité **INFANTERIE** ennemie a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques faite par les biocanons de cette unité, jusqu'à la fin du prochain tour adverse, l'unité ennemie est désorganisée. Tant qu'une unité est désorganisée, soustrayez 2 à sa caractéristique de Mouvement, et soustrayez 2 à ses jets d'Avance et de Charge.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, BARBGAUNTS

MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

BARBGAUNTS

Les Barbgaunts ne sont rien de plus que des armes vivantes, dont les corps et les biocanons sont asservis à la volonté d'un ganglion parasite qui les aiguille au combat. Là, ils lâchent des salves de barbillons chitineux qui détonent dans la fureur de violents spasmes musculaires et pétrifient leurs victimes sous une pluie de projectiles.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Barbgaunts

Chaque figurine est équipée de : biocanon ;
griffes et dents de xéno.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, BARBGAUNTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TERMAGANTS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	5+	1	8+	2



☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Écorcheur [ASSAUT]	18"	1	4+	5	0	1
Poings épineux de Termagant [ASSAUT, PISTOLET, JUMELÉ]	12"	2	4+	3	0	1
Dévoreur de Termagant	18"	2	4+	4	0	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes et dents de xéno	Mêlée	1	4+	3	0	1

APTITUDES

FACTION : **Synapse**

Horrors Prédatrices : Une fois par tour, quand une unité ennemie finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à 9" de cette unité, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6".

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, MULTITUDE INFINIE, TERMAGANTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TERMAGANTS

Prédateurs rampants attaquant en essaims immenses, les Termagants furent engendrés à l'origine pour patrouiller dans les étroites coursives des vaisseaux-ruches. Ils tiennent leur proie sous un feu nourri, cherchant à prendre l'ennemi de flanc et à l'encercler tandis qu'ils érodent ses effectifs.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de cette unité peuvent remplacer leur écorcheur par 1 dévoreur de Termagant.
- Toutes les figurines de cette unité peuvent remplacer leur écorcheur par 1 jeu de poings épineux de Termagant.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 10-20 Termagants

Chaque figurine est équipée de : écorcheur ; griffes et dents de xéno.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, MULTITUDE INFINIE, TERMAGANTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

NEUROTYPAN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	8	4+	9	7+	3



☯ ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Hurlerment psychique [IGNORE LE COUVERT, PSYCHIQUE, TORRENT]	18"	2D6	N/A	5	-1	2

⚔ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes et fouets de Neurotyran	Mêlée	6	3+	5	0	1

APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Synapse, L'Ombre dans le Warp**

Fouet Nodal (Psychique) : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche. Si la cible est Ébranlée, ajoutez 1 au jet de Blessure également.

Terreur Psychique (Psychique) : Si un ou plusieurs **NEUROTYPANS** de votre armée sont sur le champ de bataille quand vous déclenchez L'Ombre dans le Warp, soustrayez 1 au test d'Ébranlement que doit faire chaque unité ennemie sur le champ de bataille.

Relais Synaptiques : À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir jusqu'à deux unités **TYRANIDES** amies à 12" de l'unité de cette figurine. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, les unités choisies sont toujours considérées comme à Portée de Synapse de votre armée.

Note des Concepteurs : Placez un pion de Relais Synaptique à côté de chaque unité choisie en guise de rappel.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, NEUROTYPAN



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

NEUROTYPAN

L'Ombre dans le Warp irradie de ce monstre psyker dans toutes les directions, en provoquant même les cris de démente des organismes-proies dépourvues de dons psychiques. Tandis que ses ennemis se tortillent en agonisant, le Neurotyran guide les essaims pour les massacrer promptement.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Neurotyran

Cette figurine est équipée de : hurlement psychique ; griffes et fouets de Neurotyran.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- NEUROGAUNTS
- GARDES TYRANIDES

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, VOL, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, NEUROTYPAN



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

BONDISSEURS DE VON RYAN

M

E

SV

PV

CD

CO

10"

5

4+

3

8+

1



ARMES DE MÊLÉE

Serres de Bondisseur

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

3+

F

5

PA

-1

D

1

APTITUDES

BASE : **Combat en Premier, Infiltrateurs, Discrétion**FACTION : **Synapse**

Grand Bond : Vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, et vous pouvez même le faire si vous avez déjà utilisé ce Stratagème sur une unité différente à cette phase.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, BONDISSEURS DE VON RYAN

MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

BONDISSEURS DE VON RYAN

Chasseurs furtifs et experts de l'embuscade, les Bondisseurs de Von Ryan sont vifs, agiles et particulièrement dangereux en terrain dense. Tels des mines vivantes, ils restent immobiles à l'endroit optimal pour causer autant de dégâts que possible. Quand ils sentent le moment idéal, ils massacrent tout dans une frénésie meurtrière.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Bondisseurs de Von Ryan

Chaque figurine est équipée de : serres de Bondisseur.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, BONDISSEURS DE VON RYAN



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

NEUROGAUNTS

M

6"

E

3

SV

6+

PV

1

CD

8+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Griffes et dents de xéno

PORTÉE

Mêlée

A

1

CC

4+

F

3

PA

0

D

1

APTITUDES

FACTION : Synapse

Neurocytes : Tant que cette unité est à Portée de Synapse de votre armée, elle a le mot-clé **SYNAPSE**.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, MULTITUDE INFINIE, NEUROGAUNTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

NEUROGAUNTS

Les Neurogaunts avancent en masse grouillante, poussés par les neurocytes parasites implantés sur leur dos. Leur but premier est la protection des bêtes nodulaires synaptiques qui coordonnent les essaims d'invasion. Ils s'acquittent de cette tâche avec sauvagerie, en frappant, mordant et donnant leur vie sans une once d'hésitation.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Bêtes Nodulaires Neurogaunts*
- 10-20 Neurogaunts

Chaque figurine est équipée de : griffes et dents de xéno.

** Cette unité peut contenir 2 Bêtes Nodulaires Neurogaunts seulement si elle inclut 20 Neurogaunts.*

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, MULTITUDE INFINIE, NEUROGAUNTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

PRIMAT TYRANIDE AILÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	4+	6	7+	1



ARMES DE MÊLÉE

Griffes de Primat

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

2+

F

6

PA

-1

D

2

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **L'Ombre dans le Warp, Synapse**

Guerrier Alpha : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

Agonie Vengeresse : Si cette figurine est détruite par une attaque de mêlée, si elle n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6 : sur 4+, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, VOL, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, PRIMAT TYRANIDE AILÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

PRIMAT TYRANIDE AILÉ

Les Primats Tyranides adaptés pour voler possèdent la force physique et synaptique d'une bête de guerre alpha, tout en bénéficiant d'une vitesse et d'une agilité accrues grâce à leurs larges ailes de cuir. Fondant en plein cœur de l'ennemi, ils lacèrent et pourfendent jusqu'à ne laisser que des corps mutilés et des proies en fuite.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Primat Tyranide Ailé

Cette figurine est équipée de : griffes de Primat.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GARGOUILLES
- GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE MÊLÉE
- GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE TIR

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, VOL, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE,
PRIMAT TYRANIDE AILÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES