

TYRANIDES

RÈGLES D'ARMÉE

SYNAPSE

Certains Tyranides servent de conduit synaptique ou de relais nodal par lesquels un fragment de la volonté de fer de l'Esprit-ruche transite et prend le pas sur le comportement instinctif de l'essaim, afin de diriger les bêtes-guerrières grouillantes qui se comportent alors comme un unique organisme gestaltique sur le champ de bataille.

Si votre Faction d'Armée est **TYRANIDES**, tant qu'une unité **TYRANIDES** de votre armée est à 6" d'au moins 1 figurine **SYNAPSE** de votre armée, cette unité est dite à Portée de Synapse de votre armée. Chaque fois qu'une unité **TYRANIDES** de votre armée fait un test d'Ébranlement, si elle est à Portée de Synapse de votre armée, faites ce test sur 3D6 au lieu de 2D6.

L'OMBRE DANS LE WARP

Les Tyranides qui inondent le champ de bataille portent la signature psychique de la flotte-ruche, une terreur glaciale et indicible qui érode l'esprit de ses proies et étouffe le courage le plus inébranlable. Face à une horreur aussi insondable, beaucoup s'effondrent dans la démence ou souffrent de dégâts neuraux catastrophiques.

Si votre Faction d'Armée est **TYRANIDES**, une fois par bataille, à la phase de Commandement de n'importe quel joueur, si au moins 1 unité de votre armée avec cette aptitude se trouve sur le champ de bataille, vous pouvez déchaîner l'Ombre dans le Warp. En ce cas, chaque unité ennemie sur le champ de bataille doit faire un test d'Ébranlement.



TYRANIDES – FLOTTE D'INVASION

RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **TYRANIDES**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Flotte d'Invasion.

HYPER-ADAPTATIONS

Chaque organisme guerrier des Tyranides est modelé par la psyché impénétrable de l'Esprit-ruche. Leur chair et leur chitine sont infiniment mutables, et ils sont façonnés de sorte à être le plus fatal possible pour leur proie désignée.

Au début du premier round de bataille, choisissez 1 des Hyper-adaptations suivante comme étant active pour les unités **TYRANIDES** de votre armée jusqu'à la fin de la bataille :

INSTINCT D'ESSAIMAGE

À chaque attaque d'une figurine **TYRANIDES** avec cette Hyper-adaptation qui cible une unité **INFANTERIE** ou **NUÉE** ennemie, cette attaque a l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

HYPER-AGRESSIVITÉ

À chaque attaque d'une figurine **TYRANIDES** avec cette Hyper-adaptation qui cible une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie, cette attaque a l'aptitude [TOUCHES FATALES].

PRÉDATEURS DE LA RUCHE

À chaque attaque d'une figurine **TYRANIDES** avec cette Hyper-adaptation qui cible une unité **PERSONNAGE** ennemie, si une Touche Critique est causée, cette attaque a l'aptitude [PRÉCISION].



TYRANIDES – FLOTTE D'INVASION

STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Flotte d'Invasion, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Flotte d'Invasion.



RÉGÉNÉRATION RAPIDE

FLOTTE D'INVASION – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les proies sont horrifiées de voir la chitine repousser et la chair, les muscles et les tendons se ressouder comme si rien ne s'était passé.

1PC

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **TYRANIDES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+. Si votre unité est à Portée de Synapse de votre armée, jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+ à la place.



FRÉNÉSIE MEURTRIÈRE

FLOTTE D'INVASION – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Tyranides combattent dénués de tout instinct de préservation.

1PC

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **TYRANIDES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine 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 attaque a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.



POUSSÉE D'ADRÉNALINE

FLOTTE D'INVASION – STRATAGÈMES DE TACTIQUE DE BATAILLE

Ces organismes guerriers détruisent tout sous l'effet de l'adrénaline.

2PC

QUAND : À la phase de Combat.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **TYRANIDES** de votre armée qui sont à Portée de Synapse de votre armée et sont éligibles pour combattre, ou 1 autre unité **TYRANIDES** de votre armée qui est éligible pour combattre.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine des unités choisies, un jet de Touche non modifié de 5+ réussi cause une Touche Critique.



SUBMERGÉ

FLOTTE D'INVASION – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Tyranides sont une avalanche inexorable de chair et de chitine.

1PC

QUAND : À la phase de Combat, juste avant qu'une unité **TYRANIDES** de votre armée Consolide.

CIBLE : Cette unité **TYRANIDES**.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité fait un mouvement de Consolidation, elle peut se déplacer de jusqu'à 6" au lieu de jusqu'à 3", à condition que votre unité puisse finir ce mouvement de Consolidation en Cohésion d'Unité et à Portée d'Engagement d'au moins 1 unité ennemie. Si votre unité est à Portée de Synapse de votre armée et n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, au lieu de faire ce mouvement de Consolidation, elle peut faire à la place un mouvement Normal de jusqu'à 6".



Si vous utilisez la règle de Détachement de Flotte d'Invasion, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Flotte d'Invasion.



PERSPICACITÉ SYNAPTIQUE

FLOTTE D'INVASION – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Guidée par l'instinct des bêtes meneuses, une portion de l'essaim est chargée de concentrer ses réflexes prédateurs sur un ennemi particulier.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **TYRANIDES** de votre armée qui sont à Portée de Synapse de votre armée, ou 1 autre unité **TYRANIDES** de votre armée.

EFFET : Choisissez 1 Hyper-adaptation. Jusqu'à la fin du round de bataille, cette hyper-adaptation est active pour les unités choisies en plus de toute autre qui pourrait être active pour votre armée.

RESTRICTIONS : Vous ne pouvez pas choisir la même hyper-adaptation que celle choisie au début du premier round de bataille.

1PC



ESSAIM INFINI

FLOTTE D'INVASION – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

De plus en plus d'organismes viennent renforcer les essaims.

QUAND : À votre phase de Commandement.

CIBLE : Jusqu'à 2 unités **MULTITUDE INFINIE** de votre armée qui sont à Portée de Synapse de votre armée, ou 1 autre unité **MULTITUDE INFINIE** de votre armée.

EFFET : Jusqu'à D3+3 figurines détruites sont restituées à chaque unité choisie.

1PC



TYRANIDES – FLOTTE D'INVASION

OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Flotte d'Invasion, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Flotte d'Invasion.

RUSE EXTRATERRESTRE

Cette bête meneuse possède un réseau neural complexe lui permettant d'identifier les atouts stratégiques prioritaires et d'adapter la disposition de ses guerriers pour s'en emparer avant que l'ennemi ne se rende compte de leur valeur.

Figurine **TYRANIDES** seulement. Après que les deux joueurs ont déployé leurs armées, choisissez jusqu'à 3 unités **TYRANIDES** de votre armée et redéployez-les. Ce faisant, vous pouvez placer ces unités en Réserve Stratégique si vous le souhaitez, quel que soit le nombre d'unités déjà en Réserve Stratégique.

PARFAITE ADAPTATION

Cette créature a été conçue dans un seul but, l'éradication des défenseurs du monde proie ciblé.

Figurine **TYRANIDES** seulement. Une fois par tour, vous pouvez relancer 1 jet de Touche, 1 jet de Blessure, 1 jet de Dégâts, 1 jet d'Avance, 1 jet de Charge ou 1 jet de sauvegarde fait pour le porteur.

PILIER SYNAPTIQUE

Le cortex de ce meneur palpite sous l'effet du pouvoir irrésistible de l'Esprit-ruche, agissant tel un fanal psychique pour les créatures mineures de l'essaim, afin de mieux diriger leurs actions au cours d'une bataille aux enjeux sans cesse changeants.

Figurine **TYRANIDES** seulement. Tant qu'une unité **TYRANIDES** amie est à 9" du porteur, elle est à Portée de Synapse de votre armée.

BIOLOGIE ADAPTATIVE

La même arme fonctionne rarement deux fois contre cette bête meneuse, car sa physiologie s'adapte à un rythme stupéfiant pour contrer les attaques de l'ennemi.

Figurine **TYRANIDES** seulement. Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 5+. Au début de n'importe quel tour, s'il reste au porteur moins que son nombre de PV initial, jusqu'à la fin de la bataille, il a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ à la place.





TYRAN DES RUCHES AILÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	2+	10	7+	3

🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon venin lourd [DÉFLAGRATION]	36"	D3	2+	9	-2	3
Canon étrangleur [DÉFLAGRATION]	36"	D6+1	2+	7	-1	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée d'os monstrueuse et bioknout [JUMELÉ]	Mêlée	6	2+	9	-2	3
Griffes tranchantes monstrueuses [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	4	2+	7	-2	2
Griffes de Tyran	Mêlée	5	2+	7	-2	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur

FACTION : L'Ombre dans le Warp, Synapse

Volonté de l'Esprit-ruche : Une fois par tour, 1 unité **TYRANIDE** amie à 12" d'une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude peut être ciblée avec un Stratagème pour DPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée avec ce Stratagème à cette phase.

Paroxysme (Psychique) : Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" et visible de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 1, ce **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2+, jusqu'à la fin de la phase, soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes dont sont équipées les figurines de l'unité ennemie choisie.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, VOL, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, TYRAN DES RUCHES AILÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

TYRAN DES RUCHES AILÉ

Quand l'Esprit-ruche déploie des essaims aéroportés, il engendre des Tyrans des Ruches Ailés pour les diriger au combat. Dotées d'armes organiques cauchemardesques, leurs silhouettes monstrueuses résonnent de la puissance synaptique de l'Esprit-ruche. Ces chefs des essaims sèment la terreur et la mort dans l'ombre de leurs ailes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son épée d'os monstrueuse et bioknout par 1 des choix suivants:
 - 1 canon venin lourd
 - 1 canon étrangleur
 - 1 griffes tranchantes monstrueuses

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tyran des Ruches Ailé

Cette figurine est équipée de : épée d'os monstrueuse et bioknout ; griffes de Tyran.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, VOL, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, TYRAN DES RUCHES AILÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

TYRAN DES RUCHES

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	10	7+	3



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon venin lourd [DÉFLAGRATION]	36"	D3	2+	9	-2	3
Canon étrangleur [DÉFLAGRATION]	36"	D6+1	2+	7	-1	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée d'os monstrueuse et bioknout [JUMELÉ]	Mêlée	6	2+	9	-2	3
Griffes tranchantes monstrueuses [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	4	2+	7	-2	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Meneur

FACTION : L'Ombre dans le Warp, Synapse

Volonté de l'Esprit-ruche : Une fois par tour, 1 unité TYRANIDE amie à 12" d'une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude peut être ciblée avec un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée avec ce Stratagème à cette phase.

Déferlante (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité TYRANIDE amie est à 6" de cette figurine, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [ASSAUT].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, TYRAN DES RUCHES



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

TYRAN DES RUCHES

Les Tyrans des Ruches commandent au nom de l'Esprit-ruche. Ce sont de puissants organismes guerriers qui possèdent en outre une autonomie de pensée et une ruse qui les rendent particulièrement redoutables. Quand un Tyran des Ruches arpente le champ de bataille, le sort de la proie est scellé.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son épée d'os monstrueuse et bioknout par 1 des choix suivants :
 - 1 canon venin lourd
 - 1 canon étrangleur
 - 1 griffes tranchantes monstrueuses
- Cette figurine peut remplacer ses griffes tranchantes monstrueuses par 1 des choix suivants :
 - 1 canon venin lourd*
 - 1 canon étrangleur*

** Cette figurine ne peut pas être équipée à la fois d'un canon étrangleur et d'un canon venin lourd. Cette figurine ne peut pas être équipée de plus de 1 canon venin lourd, et elle ne peut pas être équipée de plus de 1 canon étrangleur.*

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tyran des Ruches

Cette figurine est équipée de : épée d'os monstrueuse et bioknout ; griffes tranchantes monstrueuses.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GARDES TYRANIDES

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, TYRAN DES RUCHES



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

LE MAÎTRE DES ESSAIMS

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	10	2+	10	7+	3



ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Impulsion synaptique [PSYCHIQUE, TORRENT]	18"	D6+3	N/A	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Sabres d'os [JUMELÉ]	Mêlée	8	2+	9	-2	3

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Meneur

FACTION : L'Ombre dans le Warp, Synapse

Commandant de la Ruche : Au début de votre phase de Commandement, si cette figurine est sur le champ de bataille, vous gagnez 1PC.

Présence Malveillante : Une fois par bataille, après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, si cette figurine est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et si elle est sur le champ de bataille, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, augmentez de 1PC le coût de ce Stratagème pour votre adversaire.

Domination de l'Esprit-ruche : Tant qu'une unité **TYRANIDE** amie est à 9" de cette figurine, l'unité amie est à Portée de Synapse de votre armée.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, LE MAÎTRE DES ESSAIMS



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

LE MAÎTRE DES ESSAIMS

Le Maître des Essaims est le héraut de l'Esprit-ruche, et il est possible qu'il soit aussi ancien que l'espèce tyranide elle-même. À sa mort, la bête est toujours absorbée par lien synaptique, puis recréée. Elle a présidé à l'anéantissement d'innombrables civilisations, et devient plus dangereuse à chaque nouvelle incarnation.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maître des Essaims – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : impulsion synaptique ; sabres d'os.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GARDES TYRANIDES

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, LE MAÎTRE DES ESSAIMS



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

GÉNOCRATE

M

8"

E

5

SV

4+

PV

6

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Serres et griffes de Génocrate

[BLESSURES DÉVASTATRICES, JUMELÉ]

PORTÉE

Mêlée

A

5

CC

2+

F

6

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : Meneur, Éclaireurs 8"

FACTION : Synapse

Intellect Malveillant : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

Regard Hypnotique (Psychique) : Au début de la phase de Combat, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de cette unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, GÉNOCRATE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GÉNOCRATE

Le Génocrate est le plus puissant et le plus intelligent des Genestealers, un prédateur à la fois furtif et sournois. Capable d'agir comme commandant d'avant-garde des essaims d'invasion, il ravage les lignes ennemies tout en maximisant la ruse et l'efficacité des organismes guerriers mineurs qui l'entourent.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Génocrate

Cette figurine est équipée de : serres et griffes de Génocrate.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GENESTEALERS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, GÉNOCRATE



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

TERVIGON

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	11	2+	16	7+	5



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Crache-dards	24"	8	3+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pinces broyeuses lourdes	Mêlée	4	4+	12	-3	D6+1
Griffes tranchantes lourdes – frappe	Mêlée	4	3+	9	-2	D6
Griffes tranchantes lourdes – balayage	Mêlée	8	3+	7	-1	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, TERVIGON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : L'Ombre dans le Warp, Synapse

Écllosion de Termagants : À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 unité de **TERMAGANTS** amie à 6" de cette figurine et ramener jusqu'à D3+3 figurines de **TERMAGANT** détruites dans l'unité. Une unité de **TERMAGANTS** ne peut pas être choisie pour cette aptitude plus d'une fois par phase.

Progéniteur de Couvain (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité de **TERMAGANTS** amie est à 6" de cette figurine, les armes de tir dont sont équipées les figurines de l'unité amie ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

TERVIGON

Créatures synapses imposantes et puissantes, les Tervigons peuvent en outre engendrer des essaims d'organismes guerriers de souche Termagant qui grandissent dans leur abdomen. Ces rejetons protégeront leur mère de couvain de leur vie, leur nombre grandissant jusqu'à ce qu'ils submergent la proie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer ses griffes tranchantes lourdes par 1 pince broyeuse lourde.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tervigon

Cette figurine est équipée de : crache-dards ;
griffes tranchantes lourdes.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, TERVIGON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

LE VIEUX BORGNE

M

8"

E

9

SV

2+

PV

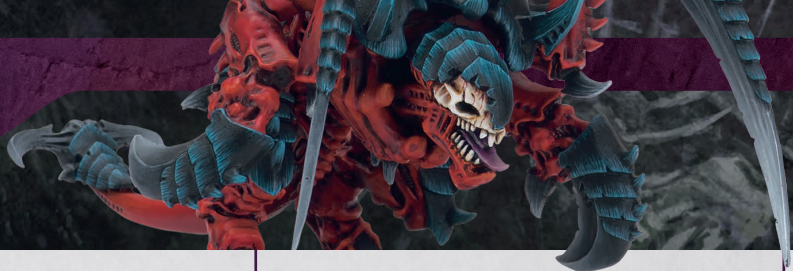
9

CD

8+

CO

3



ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
➤ Pincés et griffes du Vieux Borgne – frappe	Mêlée	6	3+	14	-3	D6+1
➤ Pincés et griffes du Vieux Borgne – balayage	Mêlée	12	3+	6	-1	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRAND DÉVOREUR,
LE VIEUX BORGNE



APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : Synapse

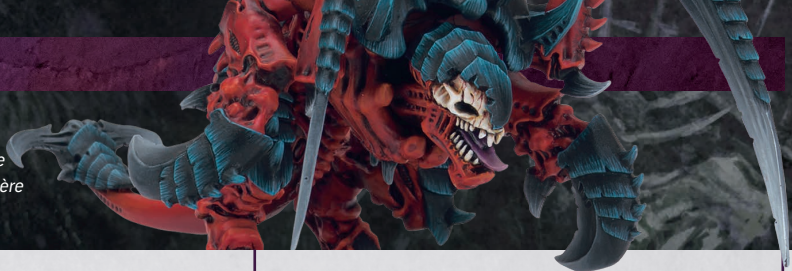
Meneur Alpha : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

Monstre Inexorable : Au début de la phase de commandement de chaque joueur, cette figurine récupère jusqu'à D3 PV perdus.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

LE VIEUX BORGNE

Connue en tant que Bête de Calth, cette brute inexorable fit son apparition durant la Première Guerre Tyranique. Beaucoup ont pensé l'avoir tué au fil des siècles, mais le monstre balafré finit toujours par se relever. Qu'il s'agisse d'une souche tyranide à part ou du même monstre inexorable est un mystère que peu ont la chance de sonder après avoir croisé la route de la bête.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Le Vieux Borgne – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pinces et griffes du Vieux Borgne.

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CARNIFEX

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRAND DÉVOREUR,
LE VIEUX BORGNE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE TIR



M

6"

E

5

SV

4+

PV

3

CD

7+

CO

2

☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Étrangleur [DÉFLAGRATION]	36"	D6+1	4+	6	-1	1
Crache-mort	24"	3	4+	5	-1	1
Dévoreur	18"	5	4+	4	0	1
Poings épineux [ASSAUT, PISTOLET, JUMELÉ]	12"	2	4+	4	0	1
Canon venin [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	9	-2	2

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Bio-armes	Mêlée	5	3+	5	-1	1

APTITUDES

FACTION : L'Ombre dans le Warp, Synapse

Prédateurs Adaptables : Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, SYNAPSE, GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE TIR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE TIR

Forts, rapides, doués d'une intelligence autonome et comptant parmi les bioformes les plus adaptables de l'Esprit-ruche, les Guerriers Tyranides sont l'épine dorsale de nombreuses invasions tyranides. Leur lien synaptique leur confère des capacités martiales évoluées, et leur permet de servir de pivots synaptiques au sein du grand essaim pendant les combats.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son dévoreur par 1 des choix suivants :
 - 1 crache-mort
 - 1 jeu de poings épineux
- Par tranche de 3 figurines dans cette unité, 1 figurine peut remplacer son dévoreur par 1 étrangleur.
- Par tranche de 3 figurines dans cette unité, 1 figurine peut remplacer son dévoreur par 1 canon venin.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Primat Tyranide
- 2-5 Guerriers Tyranides

Chaque figurine est équipée de : dévoreur ; bio-armes.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, SYNAPSE, GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE TIR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE MÊLÉE

M

6"

E

5

SV

4+

PV

3

CD

7+

CO

2



ARMES DE MÊLÉE

Bio-armes [JUMELÉ]

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

3+

F

5

PA

-2

D

1

APTITUDES

FACTION : L'Ombre dans le Warp, Synapse

Montées d'Adrénaline : Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 des aptitudes suivantes à appliquer aux figurines de cette unité jusqu'à la fin de la phase :

- **Impératif d'Aggression :** À chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.
- **Impératif de Préservation :** À chaque jet de sauvegarde pour une figurine de cette unité, relancez tout résultat de 1.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, SYNAPSE, GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE MÊLÉE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE MÊLÉE

Forts, rapides, doués d'une intelligence autonome et comptant parmi les bioformes les plus adaptables de l'Esprit-ruche, les Guerriers Tyranides sont l'épine dorsale de nombreuses invasions tyranides. Leur lien synaptique leur confère des capacités martiales évoluées, et leur permet de servir de pivots synaptiques au sein du grand essaim pendant les combats.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Primat Tyranide
- 2-5 Guerriers Tyranides

Chaque figurine est équipée de : bio-armes.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, SYNAPSE, GUERRIERS TYRANIDES AVEC BIO-ARMES DE MÊLÉE



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**

Horreurs 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, LIGNE, 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.

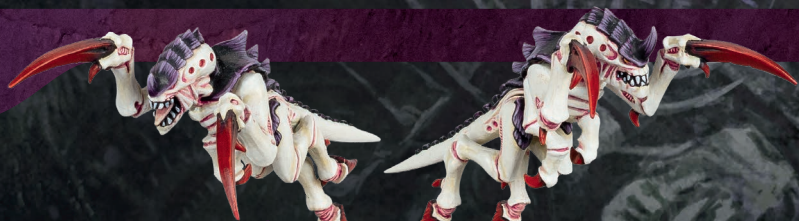
MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, GRAND DÉVOREUR, MULTITUDE INFINIE, TERMAGANTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

HORMAGAUNTS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	3	5+	1	8+	2



ARMES DE MÊLÉE

Griffes de Hormagaunt

PORTÉE A CC F PA D

Mêlée 3 4+ 3 -1 1

APTITUDES

FACTION : Synapse

Bondissants : Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRAND DÉVOREUR, MULTITUDE INFINIE, HORMAGAUNTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

HORMAGAUNTS

Troupes de choc pléthoriques, les Hormagaunts sont semés sur un monde par milliards. En tant qu'organismes chasseurs-tueurs basiques, ils sont envoyés sur les lignes ennemies afin d'éprouver les défenseurs et épuiser leurs munitions. Plus d'un bastion imprenable a été enseveli sous une montagne de ces horreurs chitineuses.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 10-20 Hormagaunts

Chaque figurine est équipée de : griffes de Hormagaunt.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, GRAND DÉVOREUR, MULTITUDE INFINIE, HORMAGAUNTS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GARGOUILLES

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	3	6+	1	8+	2



ARMES DE TIR

Écorcheur [ASSAUT]	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	18"	1	4+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE

Venin aveuglant	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Mêlée	1	4+	3	0	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Synapse**

Essaim Ailé : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6". En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, VOL, GRAND DÉVOREUR, MULTITUDE INFINIE, GARGOUILLES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GARGOUILLES

Les Gargouilles sont souvent les premiers organismes guerriers lâchés sur un monde proie. Leurs essaims denses noircissent le ciel. Leurs attaques d'opportunité sèment panique et désarroi. Pire que tout, les créatures peuvent se glisser dans des espaces censément trop étroits, et surgir de meurtrières et conduits de ventilation pour assaillir les défenseurs horrifiés.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 10-20 Gargouilles

Chaque figurine est équipée de : écorcheur ; venin aveuglant.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, VOL, GRAND DÉVOREUR, MULTITUDE INFINIE, GARGOUILLES



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

TOXICRÈNE

M

8"

E

11

SV

3+

PV

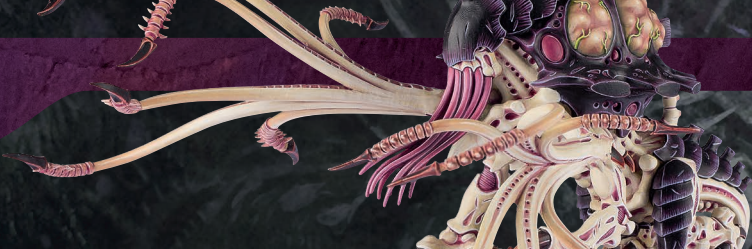
14

CD

8+

CO

4



ARMES DE TIR

Toxiknouts lourds [ANTI-INFANTERIE 2+]

PORTÉE

9"

A

2D6

CT

3+

F

6

PA

-1

D

2

ARMES DE MÊLÉE

Toxiknouts lourds [ANTI-INFANTERIE 2+]

PORTÉE

Mêlée

A

12

CC

3+

F

6

PA

-1

D

2

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**FACTION : **Synapse**

Wrilles Préhensiles : Chaque fois qu'une unité ennemie (hormis les unités **TITANESQUES**) à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités de votre armée ayant cette aptitude est choisie pour Battre en Retraite, vous pouvez jeter 1 D6 : sur 3+, l'unité ennemie doit Rester Immobile à la place.

Miasmes Hypertoxiques (Aura) : À la fin de votre phase de Mouvement, jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie à 6" de cette figurine : sur 2-3, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle ; sur 4-5, elle subit D3 blessures mortelles ; sur 6, elle subit D6 blessures mortelles.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, TOXICRÈNE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TOXICRÈNE

Les spores semi-conscientes semées par le Toxicrène se glissent dans les armures hermétiques et les combinaisons NBC avant de se multiplier dans le corps de la victime pour faire éclater ses organes et dissoudre sa chair. Les proies qui ne meurent pas de la sorte succombent vite sous la masse et les coups de toxiknouts du Toxicrène qui se rue sur eux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Toxicrène

Cette figurine est équipée de : toxiknouts lourds.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, TOXICRÈNE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GARDES TYRANIDES

M

6"

E

8

SV

3+

PV

4

CD

8+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Hachoir d'os, bioknout et serres perforantes
[JUMELÉ]

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Mêlée 3 3+ 5 -1 2

Pincés broyeuses et serres perforantes

Mêlée 3 4+ 8 -2 2

Griffes tranchantes et serres perforantes

Mêlée 5 3+ 5 -1 1

APTITUDES

FACTION : Synapse

Organisme Gardien : Tant qu'une figurine **PERSONNAGE** mène cette unité, ce **PERSONNAGE** a l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRAND DÉVOREUR, GARDES TYRANIDES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GARDES TYRANIDES

Résistants et dotés d'une armure très épaisse, les Gardes Tyranides forment un rempart mobile autour de leur organisme synapse assigné. Leur bio-adaptation est si poussée qu'ils ne possèdent même pas de points vulnérables, comme des yeux. À la place, ils sont guidés en tant qu'extension de la volonté synaptique de leur protégé, et agissent comme des armes et des boucliers vivants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer ses griffes tranchantes et ses serres perforantes par 1 des choix suivants :
 - 1 hachoir d'os, bioknout et serres perforantes
 - 1 jeu de pinces broyeuses et serres perforantes

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Gardes Tyranides

Chaque figurine est équipée de : griffes tranchantes et serres perforantes.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, GARDES TYRANIDES



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
Hurllement 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 démence des organismes-proies dépourvus 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

LICTOR

M

8"

E

6

SV

4+

PV

6

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Serres et griffes de Lictor [PRÉCISION]

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

2+

F

7

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : Combat en Premier, Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion

FACTION : Synapse

Vrilles Sensitives : Chaque fois que cette figurine détruit une figurine **PERSONNAGE** ennemie, vous gagnez 1PC.

Traînée de Phéromones : Une fois par round de bataille, vous pouvez cibler 1 figurine ayant cette aptitude avec le Stratagème Arrivée Précipitée pour OPC.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, LICTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

LICTOR

Les Lictors sont une adaptation de la bioforme du Guerrier Tyranide spécialisée dans l'infiltration, le repérage, et l'assassinat. Dissimulé par sa peau de caméléon, le Lictor élimine les proies d'opportunité, à qui il ouvre le crâne pour en dérober les secrets grâce à ses vrilles sensibles.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Lictor

Cette figurine est équipée de : serres et griffes de Lictor.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, LICTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

LA MORT SUBITE

M

8"

E

6

SV

4+

PV

7

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Serres et griffes de Lictor [PRÉCISION]

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

2+

F

7

PA

-2

D

2

APTITUDES

BASE : **Combat en Premier, Infiltrateurs, Agent Solitaire, Discrétion**

FACTION : **Synapse**

Vrilles Sensitives : Chaque fois que cette figurine détruit une figurine **PERSONNAGE** ennemie, vous gagnez 1PC.

Peur de l'Invisible (Aura) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, dégradez de 1 la caractéristique de Commandement des figurines de l'unité. De plus, à l'étape d'Ébranlement de la phase de Commandement adverse, si une telle unité ennemie est en dessous de son Effectif Initial, elle doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRAND DÉVOREUR, LA MORT SUBITE**



MOTS-CLÉS DE FACTION : **TYRANIDES**

LA MORT SUBITE

La Mort Subite est une amélioration de la souche Lictor conçue pour agir comme arme de terreur. Douée d'une compréhension innée de la façon de répandre la peur au sein de la population de la proie, elle emploie ses talents de furtivité, d'infiltration et d'assassinat pour semer la paranoïa et l'effroi avant que la flotte-ruche attaque en masse.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 La Mort Subite – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : serres et griffes de Lictor.

ORGANISME PRÉDATEUR

Cette figurine ne peut pas être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRAND DÉVOREUR,
LA MORT SUBITE**



**MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES**

MALECEPTOR

M

8"

E

11

SV

3+

PV

14

CD

7+

CO

4



☯ ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Surcharge psychique [DÉFLAGRATION, PSYCHIQUE]	18"	D6+3	3+	10	-2	3

⚔ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
▶ Griffes tranchantes lourdes – frappe	Mêlée	3	3+	9	-2	D6+1
▶ Griffes tranchantes lourdes – balayage	Mêlée	6	3+	7	-1	2

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, MALECEPTOR

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : L'Ombre dans le Warp, Synapse

Diffusion Encéphalique (Aura, Psychique) : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité ennemie, soustrayez 1 au jet de Touche, et, si l'unité ennemie est En Dessous de son Demi-effectif, soustrayez 1 au jet de Blessure également.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

MALECEPTOR

Les Maleceptors sont les plus puissants équivalents de psykers rencontrés chez les Tyranides jusqu'ici. Ils sont entourés de pseudopodes psychiques qui ondulent autour d'eux en faisant exploser les crânes de leurs victimes au moindre contact, tandis que les orbes encéphaliques sertis dans leur carapace accentuent l'effroi étouffant de l'Ombre dans le Warp.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Maleceptor

Cette figurine est équipée de : surcharge psychique ; griffes tranchantes lourdes.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PSYKER, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, MALECEPTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

PYROVORES

M

5"

E

6

SV

3+

PV

4

CD

8+

CO

1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Crache-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6+1	N/A	6	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Membres chitineux acérés	Mêlée	2	4+	5	0	1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Synapse

Projection Brûlante : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, cette unité ennemie ne peut pas avoir le Bénéfice du Couvert.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRAND DÉVOREUR, PYROVORES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

PYROVORES

La raison d'être des Pyrovores est de prédigérer la biomasse. L'acide qui coule de leurs mâchoires est si corrosif qu'il peut faire fondre l'adamantine. Par ailleurs, leur canon dorsal est capable de noyer des escouades entières dans des flammes chimiques. Même tuer ces bioformes est dangereux, car leurs entrailles peuvent exploser à leur mort.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Pyrovores

Chaque figurine est équipée de : crache-flammes ;
membres chitineux acérés.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, PYROVORES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

HARUSPEX

M

8"

E

11

SV

3+

PV

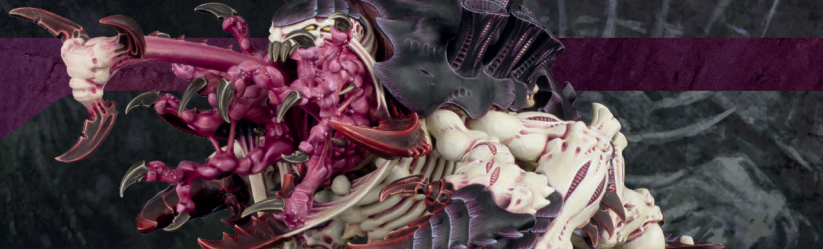
14

CD

8+

CO

4



ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Langue protractile [PRÉCISION]

12"

1

3+

6

-2

D6+1



ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Gueule vorace

Mêlée

14

3+

7

-1

2

Pincés fourrageuses [ATTAQUES BONUS]

Mêlée

4

3+

14

-2

D6+1

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Synapse

Spectacle Macabre : Chaque fois que cette figurine est choisie pour combattre, après avoir résolu ses attaques, si une ou plusieurs unités ennemies ont été détruites par ces attaques, chaque unité ennemie à 6" de cette figurine doit faire un test d'Ébranlement.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

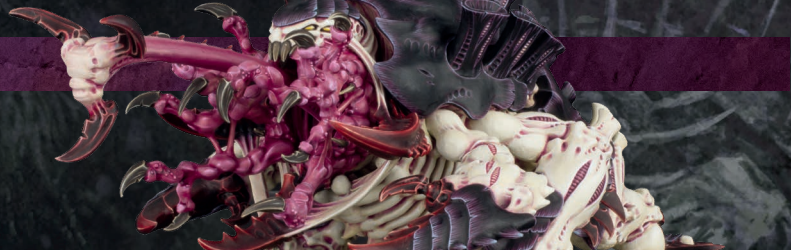
Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, HARUSPEX

MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

HARUSPEX

L'insatiable appétit de l'Haruspex lui permet d'engloutir un peloton entier en quelques instants. Rien n'échappe longtemps à sa gueule immense et sa langue protractile ; ses victimes connaissent une fin horrible en étant englouties puis dissoutes en matière organique brute dans les entrailles du monstre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Haruspex

Cette figurine est équipée de : langue protractile ;
gueule vorace ; pinces fourrageuses.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, HARUSPEX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

VENOMTHROPES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	5	4+	3	8+	1



ARMES DE MÊLÉE

Toxiknouts [ANTI-INFANTRIE 2+]

PORTÉE

Mêlée

A

5

CC

3+

F

3

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE : **Discrétion**

FACTION : **Synapse**

Nuage Infect (Aura) : Tant qu'une unité **TYRANIDE** amie est à 6" de cette unité, à chaque attaque de tir qui cible cette unité amie, les figurines de l'unité amie ont le Bénéfice du Couvert contre l'attaque. De plus, tant qu'une unité **TYRANIDE** amie (hormis les **MONSTRES**) est à 6" de l'unité ayant cette aptitude, les figurines de l'unité amie ont l'aptitude **Discrétion**.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, VOL, GRAND DÉVOREUR, VENOMTHROPES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

VENOMTHROPES

Les Venomthropes dérivent au milieu du nuage miasmatique qui émane de leur corps. Le contact de leurs tentacules est toxique à l'extrême, et celui qui inhale les spores en suspension autour d'eux se noie dans ses propres fluides tandis qu'ils le dissolvent de l'intérieur.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Venomthropes

Chaque figurine est équipée de : toxiknouts.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, VOL, GRAND DÉVOREUR, VENOMTHROPES



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 A CC F PA D

Mêlée 6 3+ 5 -1 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	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	6+	1	8+	1



ARMES DE MÊLÉE

Griffes et dents de xéno

PORTÉE

Mêlée

A CC F PA D

1 4+ 3 0 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

ZOANTHROPES

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	5+	3	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Décharge Warp – feu sorcier [DÉFLAGRATION, PSYCHIQUE]	24"	D3	3+	7	-2	D3
Décharge Warp – feu sorcier focalisé [TOUCHES FATALES, PSYCHIQUE]	24"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes et dents de xéno	Mêlée	2	5+	3	0	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire les attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PSYKER, VOL, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, ZOANTHROPES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

APTITUDES

FACTION : L'Ombre dans le Warp, Synapse

Sangsue Spirituelle [Aura, Psychique] : Tant que cette unité inclut un Neurothrope, tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette unité, chaque fois que cette unité ennemie rate un test d'Ébranlement, elle subit D3 blessures mortelles et 1 figurine de l'unité ayant cette aptitude récupère jusqu'à D3 PV perdus.

Champ Warp [Aura, Psychique] : Tant qu'une unité **TYRANIDE** amie est à 6" de cette unité, les figurines de l'unité amie ont une sauvegarde invulnérable de 6+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

ZOANTHROPES

L'enveloppe corporelle du Zoanthrope est entièrement vouée à exploiter la puissance de l'Esprit-ruche. Ils agissent non seulement comme relais synaptiques mais peuvent aussi puiser dans l'énergie de l'Esprit-ruche pour projeter des décharges psychiques, et générer un champ de force capable d'arrêter net les obus d'artillerie.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Neurothrope
- 2-5 Zoanthropes

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PSYKER, VOL, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, ZOANTHROPES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GENESTEALERS

M

8"

E

4

SV

5+

PV

2

CD

7+

CO

1



ARMES DE MÊLÉE

Serres et griffes de Genestealer

PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

2+

F

4

PA

-2

D

1

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 8"

FACTION : Synapse

Prédateur d'Avant-garde : À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Blessure de 1. Si la cible est à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, GENESTEALERS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GENESTEALERS

Organismes d'avant-garde rapides, protégés par une épaisse chitine et doués d'une force et d'une agilité terrifiantes, les Genestealers sont des prédateurs hors pair. Leurs couvains opèrent en avant des flottes-ruches pour trouver de nouveaux mondes à dévorer. Puis, lorsque les essaims d'invasion descendent, les Genestealers jaillissent de leurs cachettes pour commencer le massacre.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Genestealers

Chaque figurine est équipée de : serres et griffes de Genestealer.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, GENESTEALERS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

RÔDEURS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	5	4+	3	8+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bio-arme thoracique	12"	3	4+	4	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes et serres de Rôdeur [JUMELÉ]	Mêlée	7	3+	5	-1	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Synapse**

La Mort Vient du Dessous : À la fin du tour adverse, si cette unité n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, vous pouvez la retirer du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, RÔDEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

RÔDEURS

Bioformes serpentine capables de se déplacer à une vitesse terrifiante, les Rôdeurs sont doublement dangereux en raison de leur aptitude à creuser des tunnels même dans la roche mère. Leurs attaques souterraines font d'eux les organismes prédateurs de prédilection de l'Esprit-ruche pour agir comme troupes de choc.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 bio-arme thoracique.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Rôdeurs

Chaque figurine est équipée de : griffes et serres de Rôdeur.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, RÔDEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

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

PARASITE DE MORTREX

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	4+	5	8+	1



⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Ovipositeur acéré [ANTI-INFANTRIE 3+, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	2+	3	-2	3
Membres griffus	Mêlée	6	2+	5	-1	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Agent Solitaire, Discrétion**

FACTION : **Synapse**

Infestation de Parasites : Chaque fois qu'une figurine **INFANTRIE** ennemie est détruite par une attaque de l'ovipositeur acéré de cette figurine, après que cette figurine a résolu ses attaques, vous pouvez ajouter à votre armée 1 nouvelle unité de **NUÉES DE VORACES** composée de D3 figurines et la placer à 3" de la figurine ayant cette aptitude. Ce faisant, cette unité de **NUÉES DE VORACES** peut être placée à Portée d'Engagement de l'unité de la figurine détruite (mais à Portée d'Engagement d'aucune autre unité ennemie).

Ça Gratte ! : Au début de la phase de Combat, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de cette figurine. L'unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, VOL, GRAND DÉVOREUR, PARASITE DE MORTREX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

PARASITE DE MORTREX

Portés par des ailes de cuir, les Parasites de Mortrex emploient leur ovipositeur acéré pour implanter des nodules de Voraces en gestation dans le corps de leurs victimes, dans lesquels les créatures grandissent à un rythme fulgurant avant de se frayer une issue en dévorant l'hôte. Ainsi fut scellé le sort des défenseurs de Mortrex, le premier monde condamné par une telle infestation de parasites.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Parasite de Mortrex

Cette figurine est équipée de : ovipositeur acéré ;
membres griffus.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, VOL, GRAND DÉVOREUR, PARASITE DE MORTREX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

MAWLOC

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	14	8+	4



ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mâchoires extensibles [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	3+	5	0	3
Griffes tranchantes de Mawloc	Mêlée	16	3+	8	-2	1

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Synapse**

Terreur des Profondeurs : Chaque fois que cette unité est placée sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, jetez 1 D6 pour chaque unité ennemie à 12" de cette figurine : sur 2-4, l'unité subit D3 blessures mortelles ; sur 5+, elle subit 3 blessures mortelles et doit faire un test d'Ébranlement.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, MAWLOC



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

MAWLOC

Énormes organismes ophidiens, les Mawlocs traquent leurs proies grâce aux moindres vibrations qu'ils perçoivent dans le sol. Une fois la proie localisée, ils surgissent dans une explosion de roche et de terre, et avalent tout ce qui se trouve au-dessus d'eux dans leur gueule béante avant de replonger sous la surface.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Mawloc

Cette figurine est équipée de : mâchoires extensibles ;
griffes tranchantes de Mawloc.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, MAWLOC



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TRYGON

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	14	8+	4



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Décharge bioélectrique [TOUCHES SOUTENUES 2]	12"	6	3+	5	0	1
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes tranchantes de Trygon	Mêlée	12	3+	9	-2	3

APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Synapse**

Galeries Souterraines : Chaque fois que cette figurine est placée sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude **Frappe en Profondeur**, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 3" à l'horizontale des unités ennemies. Ce faisant, si cette figurine est placée à 9" d'une ou plusieurs unités ennemies, jusqu'à la fin du tour, elle n'est pas éligible pour déclarer une charge.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, TRYGON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TRYGON

Les Trygons sont pour l'essentiel des tunneliers vivants, aussi gros que des blindés. Tandis qu'ils creusent la croûte terrestre du monde proïe, ils créent d'immenses galeries que les autres Tyranides peuvent emprunter. Ce faisant, le crissement de leurs plaques de chitine accumule une puissante charge bioélectrique qu'ils peuvent utiliser au combat.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Trygon

Cette figurine est équipée de : décharge bioélectrique ;
griffes tranchantes de Trygon.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, TRYGON



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

SPORES MUCOLIDES

M

4"

E

4

SV

7+

PV

3

CD

8+

CO

0



APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Synapse

Bio-champ de Mines : Les unités ennemies ne peuvent pas commencer ni finir un mouvement d'Avance à 6" de cette unité.

Mort Flottante : Chaque fois qu'une unité ennemie finit un mouvement à 3" d'une figurine de cette unité, et chaque fois qu'une figurine de cette unité finit un mouvement à 3" d'une unité ennemie, jetez 1 D6 : sur 2-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6, elle subit D6 blessures mortelles. La figurine de cette unité qui a provoqué ce jet est alors détruite.

MOTS-CLÉS : BÊTE, VOL, GRAND DÉVOREUR, SPORES MUCOLIDES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

SPORES MUCOLIDES

Ces organismes rudimentaires sont remplis de gaz toxiques à haute pression. L'instinct les pousse à dériver vers les formations adverses ou sur le passage d'aéronefs ennemis, avant d'exploser dans une gerbe d'immondices et d'éclats chitineux.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Spores Mucolides

Chaque figurine est équipée de : néant.

MOTS-CLÉS : BÊTE, VOL, GRAND DÉVOREUR, SPORES MUCOLIDES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

SPORES MINES

M

4"

E

1

SV

7+

PV

1

CD

8+

CO

0



APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Synapse

Bio-champ de Mines : Les unités ennemies ne peuvent pas commencer ni finir un mouvement d'Avance à 6" de cette unité.

Mort Flottante : Chaque fois qu'une unité ennemie finit un mouvement à 3" d'une figurine de cette unité, et chaque fois qu'une figurine de cette unité finit un mouvement à 3" d'une unité ennemie, jetez 1 D6 : sur 2-5, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle ; sur 6, elle subit D3 blessures mortelles. La figurine de cette unité qui a provoqué ce jet est alors détruite.

MOTS-CLÉS : BÊTE, VOL, GRAND DÉVOREUR, SPORES MINES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

SPORES MINES

Les Spores Mines sont des sortes de mine ou bombe vivante, qui dérivent en bancs sur le champ de bataille et explosent à proximité de l'ennemi. Ceux qui sont pris dans la déflagration sont taillés en pièces comme par un chapelet de grenades antichar. L'Esprit-ruche se sert souvent de Spores Mines pour interdire d'accès certaines zones du champ de bataille.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Spore Mines

Chaque figurine est équipée de : néant.

MOTS-CLÉS : BÊTE, VOL, GRAND DÉVOREUR, SPORES MINES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

EXOCRINE

M

8"

E

10

SV

3+

PV

14

CD

8+

CO

4



ARMES DE TIR

Canon bioplasmique [DÉFLAGRATION, LOURD]

PORTÉE

36"

A

D6+3

CT

3+

F

8

PA

-3

D

3

ARMES DE MÊLÉE

Membres puissants

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

3+

F

7

PA

0

D

2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Synapse

Ciblage Symbiotique : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine **TYRANIDE** amie fait une attaque qui cible cette unité ennemie, relancez tout jet de Touche de 1.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, EXOCRINE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

EXOCRINE

Énorme, robuste et d'une grande stupidité, l'Exocrine a pour seule tâche de porter le canon conscient greffé sur son dos en position de tir optimale. Alors, le canon bioplasmique émet un sifflement strident avant de projeter une décharge de bioplasma capable de réduire les chars et les bunkers en cratères fumants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exocrine

Cette figurine est équipée de : canon bioplasmique ; membres puissants.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, EXOCRINE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

BIOVORES

M

5"

E

6

SV

4+

PV

4

CD

8+

CO

1



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lanceur de Spores Mines [DÉFLAGRATION, BLESSURES DÉVASTATRICES, LOURD, TIR INDIRECT]	48"	D3	4+	6	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Membres chitineux acérés	Mêlée	2	4+	5	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Synapse**

Semer des Spores Mines : À votre phase de Tir, chaque fois que cette unité est choisie pour tirer, elle peut utiliser cette aptitude au lieu de faire des attaques avec ses armes de tir. En ce cas, vous pouvez ajouter une nouvelle unité de **SPORES MINES** à votre armée et la placer n'importe où sur le champ de bataille à 48" de cette unité mais à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies. L'unité de **SPORES MINES** ajoutée inclut 1 figurine pour chaque figurine que contient l'unité qui utilise cette aptitude.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, BIOVORES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

BIOVORES

Ces pièces d'artillerie vivantes développent des Spores Mines à l'intérieur de leur corps. Après s'être ancrées au sol avec leurs éperons chitineux, les créatures expulsent leurs munitions en l'air, ce qui permet aux Spores Mines de flotter lentement jusqu'au sol, au beau milieu des ennemis, avant d'exploser.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Biovores

Chaque figurine est équipée de : lanceur de Spores Mines ; membres chitineux acérés.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, BIOVORES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

CARNIFEX

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	9	2+	8	8+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bio-plasma [ASSAUT, DÉFLAGRATION]	12"	D3	4+	7	-2	1
Crache-mort à visco-larves	24"	6	4+	7	-2	1
Dévoreurs à neuro-sangsues	18"	12	4+	6	0	1
Canon venin lourd [DÉFLAGRATION]	36"	D3	4+	9	-2	3
Rangées d'épines [ASSAUT]	6"	5	4+	5	0	1
Canon étrangleur [DÉFLAGRATION]	36"	D6+1	4+	7	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pincés broyeuses de Carnifex	Mêlée	4	4+	12	-3	D6+1
Griffes tranchantes additionnelles de Carnifex [ATTQUES BONUS]	Mêlée	2	4+	9	-2	3
Griffes tranchantes de Carnifex	Mêlée	6	4+	9	-2	3
Griffes et dents de xéno	Mêlée	4	4+	6	0	1

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Synapse**

Assaut Fulgurant : Chaque fois qu'une unité ennemie est choisie pour tirer, après qu'elle a tiré, si une ou plusieurs figurines de l'unité ayant cette aptitude ont perdu un ou plusieurs PV suite à ces attaques, l'unité ayant cette aptitude peut faire un mouvement d'Assaut Fulgurant. En ce cas, jetez 1 D6, en ajoutant 2 au résultat : chaque figurine de cette unité peut être déplacée d'une distance en pouces maximale égale au résultat du jet, mais cette unité doit finir ce mouvement aussi près que possible de l'unité ennemie la plus proche. Ce faisant, ses figurines peuvent être déplacées à Portée d'Engagement de l'unité ennemie. Chaque unité peut faire un seul mouvement d'Assaut Fulgurant par phase.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, CARNIFEX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

CARNIFEX

Piliers des flottes-ruches depuis des siècles, les Carnifex sont des organismes robustes et adaptables. Ils peuvent accueillir une grande variété de greffes d'armes et autres biomorphes tout en conservant la force brute et la férocité chitineuse qui leur ont permis de faire voler en éclats d'innombrables lignes de défense.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer ses griffes tranchantes additionnelles de Carnifex par 1 des choix suivants :
 - 1 jeu de crache-mort à visco-larves
 - 1 jeu de dévoreurs à neuro-sangsues
 - 1 canon venin lourd
 - 1 canon étrangleur
 - 1 jeu de pinces broyeuses de Carnifex
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer ses griffes tranchantes de Carnifex par 1 des choix suivants :
 - 1 jeu de crache-mort à visco-larves
 - 1 jeu de dévoreurs à neuro-sangsues
 - 1 jeu de pinces broyeuses de Carnifex
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 bio-plasma.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 jeu de rangées d'épines.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Carnifex

Chaque figurine est équipée de : griffes tranchantes de Carnifex; griffes tranchantes additionnelles de Carnifex; griffes et dents de xéno.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, CARNIFEX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TUEUR-HURLEUR

M

8"

E

9

SV

2+

PV

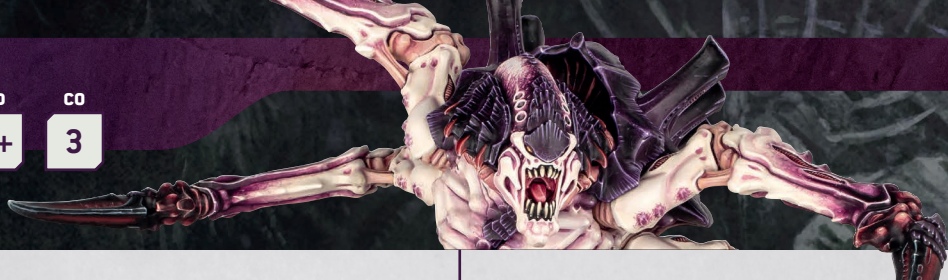
10

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.

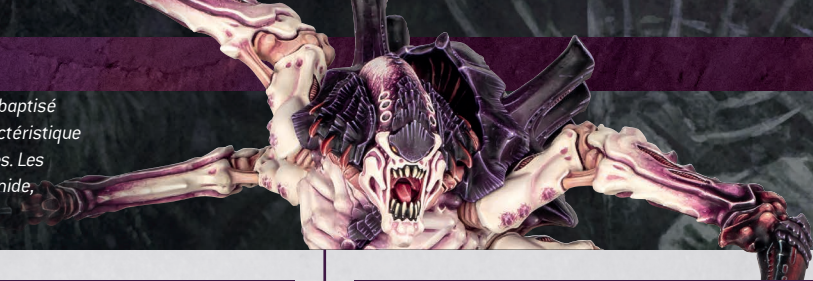
MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, TUEUR-HURLEUR



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

GARDES DES RUCHES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	7	3+	4	8+	1



🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon empaleur [LOURD, TIR INDIRECT]	36"	4	4+	5	-1	1
Canon choc [ANTI-VÉHICULE 2+]	24"	2	3+	7	-1	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes et dents de xéno	Mêlée	3	4+	5	0	1

APTITUDES

FACTION : Synapse

Posture Défensive : Chaque fois que vous ciblez cette unité avec le Stratagème Tir en État d'Alerte, en résolvant ce Stratagème, des touches sont causées sur des jets de Touche non modifiés de 5+, ou des jets de Touche non modifiés de 4+ à la place si cette unité est à portée d'un pion d'objectif.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, GARDES DES RUCHES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

GARDES DES RUCHES

Les Gardes des Ruches servent à protéger les bio-architectures et autres sites semeurs de spores essentiels à l'invasion tyranide. Ils portent un arsenal greffé monstrueux et sont poussés par l'instinct, ou guidés par ordre synaptique, à tirer un feu nourri sur les organismes-proies que l'Esprit-ruche souhaite éradiquer.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son canon choc par 1 canon empaleur.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Gardes des Ruches

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, GARDES DES RUCHES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TYRANNOFEX

M

9"

E

12

SV

2+

PV

16


CD

8+

CO

5



 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fluide acide [TORRENT]	18"	D6+6	N/A	6	-2	2
Ruche d'écorcheurs [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	24"	20	3+	5	0	1
Canon briseur [LOURD]	48"	2	3+	18	-4	2D6
Crache-dards	24"	8	3+	5	0	1

 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Membres puissants	Mêlée	4	3+	8	0	2

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6

FACTION : Synapse

Organisme Résilient : à chaque attaque qui cible cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, TYRANNOFEX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TYRANNOFEX

Le Tyrannofex est un char d'assaut sur pattes doublé d'une plateforme d'arme lourde de taille et de résistance prodigieuses. Ces organismes guerriers sont extrêmement bien protégés, et peuvent se mesurer aux blindés adverses les plus lourds dans un duel de tir. Rares sont les ennemis capables de résister à ne serait-ce qu'une seule de ces bêtes.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer sa ruche d'écorcheurs par 1 des choix suivants :
 - 1 fluide acide
 - 1 canon briseur

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tyrannofex

Cette figurine est équipée de : ruche d'écorcheurs ; crache-dards ; membres puissants.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, TYRANNOFEX



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TYRANNOCYTE

M

8"

E

9

SV

3+

PV

10

CD

8+

CO

2



ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bio-armes de Tyrannocyte	24"	5	4+	5	-1	2

ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Tentacules cinglants	Mêlée	6	4+	7	-1	2

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Frappe en Profondeur**

FACTION : **Synapse**

Dispersion Aérienne : Cette figurine doit commencer la bataille en Réserves, mais ni elle, ni les unités embarquées à son bord ne sont comptées dans la limite du nombre maximum d'unités de Réserve avec lesquelles vous pouvez commencer la bataille. Cette figurine peut être placée à l'étape des Renforts de votre première, de votre deuxième ou de votre troisième phase de Mouvement, quelles que soient les règles de la mission. Les unités embarquées à bord de cette figurine doivent débarquer immédiatement après qu'elle a été placée sur le champ de bataille, et elles doivent être placées à plus de 9" des figurines ennemies. Une fois que cette figurine a été placée sur le champ de bataille, aucune unité ne peut plus embarquer à son bord.

MOTS-CLÉS : **MONSTRE, VOL, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, GRAND DÉVOREUR, TYRANNOCYTE**



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

TYRANNOCYTE

Les Tyrannocytes sont d'énormes spores capables de résister à la chaleur d'une entrée atmosphérique et dont les cavités humides peuvent accueillir des couvains afin de les transporter à la surface d'une planète. Une fois ses passagers déversés au combat, le Tyrannocyte se met à dériver en quête de ses propres proies.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Tyrannocyte

Cette figurine est équipée de : bio-armes de Tyrannocyte ; tentacules cinglants.

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 20 figurines **INFANTRIE TYRANIDES**, ou 1 figurine **MONSTRE TYRANIDE** avec une caractéristique de Points de Vie de 12 ou moins. Chaque figurine **INFANTRIE** avec une caractéristique de Points de Vie supérieure à 1 occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, GRAND DÉVOREUR, TYRANNOCYTE



MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDES

VIRAGO DES RUCHES

M

20+"

E

9

SV

3+

PV

12

CD

8+

CO

0



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon salivaire [TORRENT]	12"	2D6	N/A	6	-1	1
Crache-dards	24"	8	3+	5	0	1
Tentaclides [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	36"	4	3+	7	0	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Ailes tranchantes	Mêlée	4	4+	7	-1	2
Éperon thoracique [ANTI-VOL 2+, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	3+	10	-3	D6

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Stationnaire

FACTION : Synapse

Prédateur Aéroporté : À chaque attaque de tir de cette figurine qui cible une unité qui a le mot-clé **Vol**, ajoutez 1 au jet de Touche.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, AÉRODYNE, GRAND DÉVOREUR, VIRAGO DES RUCHES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

VIRAGO DES RUCHES

Les Viragos des Ruches sillonnent le ciel en quête d'appareils ennemis. Elles projettent des tentaclides qui poursuivent leurs proies avant d'exploser dans une impulsion bio-électrique qui sape la force motrice des machines et les précipite vers le sol. Le canon salivaire dégoulinant, les Viragos plongent ensuite à la recherche de cibles terrestres.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Virago des Ruches

Cette figurine est équipée de : canon salivaire ; crache-dards ; tentaclides ; ailes tranchantes ; éperon thoracique.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, AÉRODYNE, GRAND DÉVOREUR, VIRAGO DES RUCHES



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

HARPIE

M	E	SV	PV	CD	CO
20+"	9	3+	12	8+	0



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Crache-dards	24"	8	3+	5	0	1
Canon venin lourd jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	36"	D3	3+	9	-2	3
Canon étrangleur jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	36"	D6+1	2+	7	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Ailes tranchantes	Mêlée	4	4+	7	-1	2

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Stationnaire**

FACTION : **Synapse**

Kystes à Spores Mines : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement Normal, vous pouvez faire 1 des choses suivantes :

- Choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement et jeter six D6 : pour chaque résultat de 3+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.
- Ajouter une nouvelle unité de **SPORES MINES** contenant D3 figurines à votre armée et la placer n'importe où sur le champ de bataille à 6" de cette figurine et à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies.

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, AÉRODYNE, GRAND DÉVOREUR, HARPIE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

HARPIE

Les Harpies sont des bioformes ailées assez agiles pour prendre de court la plupart des appareils volants adverses. Elles sont généralement présentes dans les premières vagues d'une invasion, où elles larguent des munitions organiques sur les défenseurs paniqués avant de fondre sur les survivants.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son canon étrangleur jumelé par 1 canon venin lourd jumelé.

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Harpie

Cette figurine est équipée de : crache-dards ; canon étrangleur jumelé ; ailes tranchantes.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, VOL, AÉRODYNE, GRAND DÉVOREUR, HARPIE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

SPOROKYSTE

M	E	SV	PV	CD	CO
-	10	3+	10	8+	0



ARMES DE TIR

Bio-armes de Sporokyste [DÉFENSES DE LA RUCHE] PORTÉE A CT F PA D

Défenses de la Ruche : Chaque fois qu'une unité ennemie est placée ou finit un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite à portée de cette arme, si l'unité ennemie est une cible éligible, le porteur peut tirer avec cette arme sur l'unité ennemie comme si c'était votre phase de Tir (le porteur peut agir ainsi jusqu'à quatre fois par phase).

ARMES DE MÊLÉE

Tentacules cinglants PORTÉE A CC F PA D

APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Synapse**

Semer des Spores Mucolides : À votre phase de Tir, chaque fois que cette figurine est choisie pour tirer, elle peut utiliser cette aptitude au lieu de faire des attaques avec ses armes de tir. En ce cas, vous pouvez ajouter à votre armée une nouvelle unité de **SPORES MUCOLIDES** contenant 1 figurine et la placer n'importe où sur le champ de bataille à 18" de cette figurine mais à plus de 9" à l'horizontale des unités ennemies.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, SPOROKYSTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

SPOROKYSTE

Largués depuis l'orbite, les Sporokystes s'enfoncent dans le sol d'un monde proie avant de libérer des spores toxiques par leurs cheminées palpitantes. Ils peuvent cracher des bancs de Spores Mucolides, tandis que les proies qui s'approchent trop essuient une grêle de projectiles organiques tirée par les bio-armes greffées au Sporokyste.



OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sporokyste

Cette figurine est équipée de : bio-armes de Sporokyste ; tentacules cinglants.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, SPOROKYSTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :
TYRANIDES

PSYCHOPHAGE

M

8"

E

9

SV

3+

PV

10

CD

8+

CO

3



ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Torrent psychoclaste [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1

ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes et gueule tentaculaire [ANTI-PSYKER 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	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