

LES FORCES DES TYRANIDES

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

ARMES UNIQUES

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

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

CRÉATURE SYNAPSE

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

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

L'OMBRE DANS LE WARP

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

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

ARMES DE CORPS À CORPS TYRANIDES

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

PSYKERS TYRANIDES

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

COMPORTEMENT INSTINCTIF

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

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

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

Guetter

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

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

Dévoré

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

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

PRINCE TYRANIDE

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

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

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

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

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

Type d'Unité : Créature Monstrueuse.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

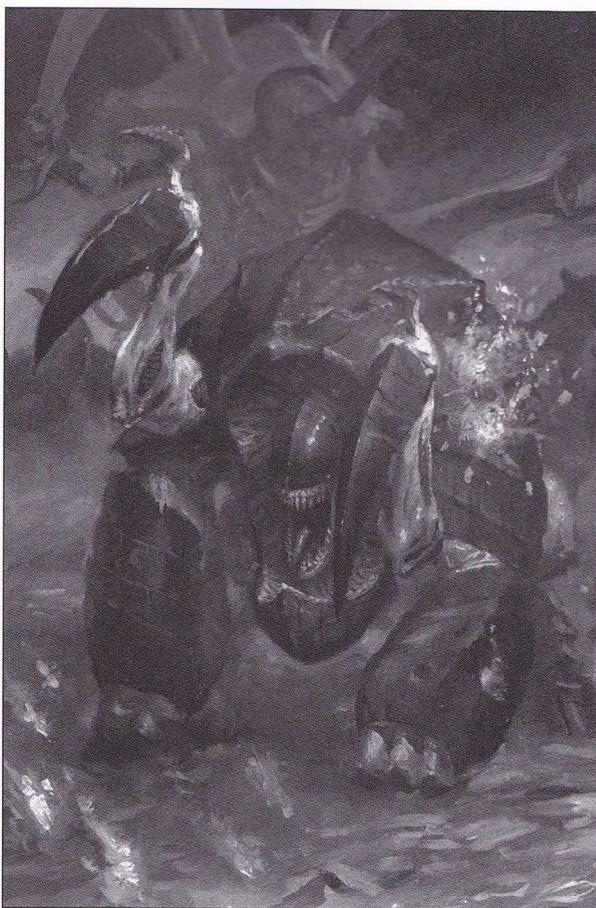


GARDES TYRANIDES

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

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

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



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

Type d'Unité : Infanterie.

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

Règles Spéciales : Comportement Instinctif - Dévorer.

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

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

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



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

GUERRIERS TYRANIDES

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

À la différence de la plupart des créatures de l'Esprit de la Ruche, un Guerrier Tyranide dispose des capacités intellectuelles nécessaires pour employer toute une variété d'armes 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 autres armes lourdes. Quel que soit son équipement, un Guerrier Tyranide est un adversaire impitoyable capable d'identifier et d'exploiter les faiblesses de ses ennemis avec une perspicacité digne d'un guerrier né. Pire, sa conscience est liée de près à celle de l'Esprit de la Ruche, et il peut puiser dans les connaissances de celui-ci si les siennes ne suffisent pas.

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

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

PYGARGUES TYRANIDES

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

TYRANIDES PRIMES

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

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

Type d'Unité : Infanterie

(Les Pygargues sont de l'infanterie autoportée).

Armes & Biomorphes :

Guerrier Tyranide : Carapace renforcée, dévoreur, griffes tranchantes.

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

Tyranide Prime : Exosquelette renforcé, dévoreur, griffes tranchantes.

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

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



RÔDEURS

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

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

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

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

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

Type d'Unité : Bête.

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

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

LA TERREUR ROUGE

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



HORMAGAUNTS

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

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

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



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

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

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

Type d'Unité : Infanterie.

Armes & Biomorphes : Chitine, griffes tranchantes.

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

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

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

LA FLOTTE-RUCHE HYDRA

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