

# TERMAGANTS

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

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

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

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



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

Portée	Force	PA	Type
18 ps	3	-	Assaut 1

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

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

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

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

wondershare™

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

Type d'Unité : Infanterie.

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

# GENESTEALERS

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

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

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

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



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

**Type d'Unité :** Infanterie.

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

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

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

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

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

# LICTORS

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

**Type d'Unité:** Infanterie.

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

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

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

# GARGOUILLES

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

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

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

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

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

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

**Type d'Unité :** Infanterie autoportée.

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

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

**Règle Spéciale :** Comportement Instinctif - Guetter.



## HARRIDANS

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

# HARPIES

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

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

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

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



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

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

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

**Règles Spéciales :** Comportement Instinctif - Guetter.

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

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

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

**Type d'Unité :** Créature Monstrueuse.

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

# ZOANTHROPES



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

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

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

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

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

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

**Type d'Unité :** Infanterie.

**Armes et Biomorphes :** Chitine renforcée, griffes et crocs.

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

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

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

**Pouvoirs Psychiques :** Éclair Warp, Lance Warp.