



LES DESTRUCTEURS DE MONDES

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines des Flottes-Ruches Tyranids. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **<FLOTTE-RUCHE>**. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<FLOTTE-RUCHE>

Tous les Tyranids sont issus d'une flotte-ruche. Si une fiche technique de Flottes-Ruches Tyranids ne précise pas de quelle flotte-ruche elle est issue, elle aura le mot-clé **<FLOTTE-RUCHE>**. Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quelle flotte-ruche l'unité est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<FLOTTE-RUCHE>** sur la fiche technique de l'unité par le nom de la flotte-ruche de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Tervigon dans votre armée, et que vous décidez qu'il est issu de la Flotte-ruche Kraken, son mot-clé de Faction **<FLOTTE-RUCHE>** devient **KRAKEN**, et son aptitude Progéniteur de Couvain dirait : "Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir des unités **TERMAGANT KRAKEN** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."



BROODLORD



6



Un Broodlord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Serres Perforantes Monstrueuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Broodlord	9"	2+	-	2	1	8	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Serres Perforantes Monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util.	4+	7+	-

APTITUDES

Télépathie du Couvain : Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **GENESTEALER <FLOTTE-RUCHE>** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **<FLOTTE-RUCHE>** amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, GENESTEALER, CRÉATURE SYNAPSE, BROODLORD

HIVE TYRANT



9



Un Hive Tyrant est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Venin Lourd; Griffes Tranchantes Monstrueuses; Pince Préhensile.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hive Tyrant	9"	2+	3+	1	2	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Paire de Crache-mort à Visco-larves	Lourde	24"	2	5+	8+	-
Dévoreurs à Neuro-sangsues	Lourde	18"	3	6+	9+	-
Canon Étrangleur	Lourde	36"	1	4+	8+	-
Canon Venin Lourd	Lourde	36"	1	8+	4+	-
Bio-armes Monstrueuses	Mêlée	Mêlée	x2	6+	7+	-
Pince Préhensile	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Griffes Tranchantes Monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Griffes Tranchantes Monstrueuses, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: Paire de Crache-mort à Visco-larves; Dévoreurs à Neuro-sangsues; Bio-armes Monstrueuses.
- Au lieu de 1 Canon Venin Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: Paire de Crache-mort à Visco-larves; Dévoreurs à Neuro-sangsues; Bio-armes Monstrueuses; Griffes Tranchantes Monstrueuses; Canon Étrangleur.
- Cette unité peut avoir des Ailes (**Rang de Puissance +2**). Si elle a des Ailes, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 16".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant: **VOL**.

APTITUDES

Volonté de l'Esprit-Ruche: Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, PSYKER, PERSONNAGE, CRÉATURE SYNAPSE, HIVE TYRANT

SWARMLORD



12



Le Swarmlord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Sabres d'Os; Pince Préhensile. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Swarmlord	9"	2+	3+	2	2	8	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Sabres d'Os	Mêlée	Mêlée	x2	6+	6+	Destructeur
Pince Préhensile	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Volonté de l'Esprit-Ruche : Au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, si cette unité est un **SEIGNEUR DE GUERRE** et se trouve sur le champ de bataille, générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

Commandant de la Ruche : Les tests de Moral effectués pour les unités <FLOTTE-RUCHE> amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 18" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, PSYKER, PERSONNAGE, CRÉATURE SYNAPSE, HIVE TYRANT, SWARMLORD

TYRANID PRIME



6



Un Tyranid Prime est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bio-armes de Tir; Bio-armes de Mêlée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tyranid Prime	6"	2+	3+	1	1	8	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bio-armes de Tir	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Bio-armes de Mêlée	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Guerrier Alpha: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités **TYRANID WARRIOR** <FLOTTE-RUCHE> tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CRÉATURE SYNAPSE, TYRANID PRIME

TERVIGON



10



Un Tervigon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Crache-dards; Griffes Tranchantes Lourdes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tervigon	8"	4+	4+	1	3	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Crache-dards	Lourde	24"	1	7+	9+	-
Pinces Broyeuses Lourdes	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	5+	-
Griffes Tranchantes Lourdes	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Griffes Tranchantes Lourdes, cette unité peut être équipée de Pinces Broyeuses Lourdes.

APTITUDES

Progéniteur de Couvain : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de tir des unités **TERMAGANT** <FLOTTE-RUCHE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Contrecoup Synaptique : Si cette unité est détruite, placez 1 pion Explosion à côté de toutes les unités **TERMAGANT** <FLOTTE-RUCHE> amies à 6" ou moins de cette unité avant de la retirer du champ de bataille.

Écllosion de Termagants : Une fois par tour, au début de l'étape Placement des Renforts de la phase d'Ordres, cette unité peut engendrer des Termagants. Dans ce cas, ajoutez à votre armée une nouvelle unité de 10 figurines de **TERMAGANTS** équipées d'Écorcheurs : elle fait partie du Détachement de cette unité et a le mot-clé <FLOTTE-RUCHE>. Placez la nouvelle unité sur le champ de bataille entièrement à 6" ou moins de cette unité et à plus de 1" des unités ennemies. Si l'unité ne peut pas être placée de la sorte, elle est détruite. Puis, jetez un D6 ; sur 1-3 cette unité ne peut plus utiliser cette aptitude durant cette bataille.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, PSYKER, PERSONNAGE, CRÉATURE SYNAPSE, TERVIGON

NEUROTHROPE



Un Neurothrope est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Sangsue Spirituelle ; Griffes & Dents.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Neurothrope	5"	4+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Sangsue Spirituelle	Armes Légères	18"	Util.	8+	8+	Feu Sorcier
Griffes & Dents	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

APTITUDES

Champ Warp : Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, VOL, PSYKER, PERSONNAGE, INFANTERIE, ZOANTHROPE, CRÉATURE
SYNAPSE, NEUROTHROPE

OLD ONE EYE



Old One Eye est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Pincés Broyeuses Monstrueuses; Griffes Tranchantes Monstrueuses. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Old One Eye	7"	3+	-	2	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Pincés Broyeuses Monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	-
Griffes Tranchantes Monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	-

APTITUDES

Chef Alpha : Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **CARNIFEX** <FLOTTE-RUCHE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Régénération : Au début de la phase d'Action, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, PERSONNAGE, CARNIFEX, OLD ONE EYE

TYRANID WARRIORS



4



Les Tyranid Warriors sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Bio-armes de Tir; Bio-armes de Mêlée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tyranid Warriors (3 figurines)	6"	3+	4+	2	2	7	8+
Tyranid Warriors (6 figurines)	6"	3+	4+	4	4	7	8+
Tyranid Warriors (9 figurines)	6"	3+	4+	6	6	7	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Étrangleur	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Venin	Lourde	36"	1	9+	7+	-
Bio-armes de Tir	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Bio-armes de Mêlée	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Étrangleur; 1 Canon Venin.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, CRÉATURE SYNAPSE, TYRANID WARRIORS

GENESTEALERS



5



Les Genestealers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 9**), 15 figurines (**Rang de Puissance 13**) ou 20 figurines (**Rang de Puissance 17**). Elle est équipée de: Armes de Mêlée de Genestealer.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Genestealers (5 figurines)	9"	3+	4+	1	1	7	9+
Genestealers (10 figurines)	9"	3+	4+	2	2	7	9+
Genestealers (15 figurines)	9"	3+	4+	4	3	7	9+
Genestealers (20 figurines)	9"	3+	4+	5	4	7	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Mêlée de Genestealer	Mêlée	Mêlée	x3	6+	8+	-

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, GENESTEALERS

TERMAGANTS



2



Les Termagants sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 4**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de : Écorcheurs ; Armes de Mêlée de Termagant.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Termagants (10 figurines)	6"	4+	4+	2	2	4	10+
Termagants (20 figurines)	6"	4+	4+	4	4	4	10+
Termagants (30 figurines)	6"	4+	4+	6	6	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Écorcheurs	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Poings Épineux	Armes Légères	12"	x2	8+	10+	-
Dévoreurs	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Armes de Mêlée de Termagant	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'Écorcheurs, cette unité peut être équipée de Poings Épineux (**Rang de Puissance +1** par tranche de 10 figurines que comprend cette unité).
- Au lieu d'Écorcheurs, cette unité peut être équipée de Dévoreurs (**Rang de Puissance +2** par tranche de 10 figurines que comprend cette unité).

APTITUDES

Grêle de Munitions Vivantes : Si cette unité comprend 30 figurines, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, TERMAGANTS

HORMAGAUNTS



2



Les Hormagaunts sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 4**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de : Griffes Tranchantes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hormagaunts (10 figurines)	9"	4+	4+	2	2	4	10+
Hormagaunts (20 figurines)	9"	4+	4+	4	4	4	10+
Hormagaunts (30 figurines)	9"	4+	4+	6	6	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Griffes Tranchantes	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Essaim Affamé : Si cette unité comprend 30 figurines, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, HORMAGAUNTS

RIPPER SWARMS



2



Les Ripper Swarms sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 4**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de: Griffes & Dents.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ripper Swarms (3 figurines)	6"	5+	5+	2	2	4	11+
Ripper Swarms (6 figurines)	6"	5+	5+	4	4	4	11+
Ripper Swarms (9 figurines)	6"	5+	5+	6	6	4	11+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Griffes & Dents	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, NUÉE, RIPPERS

TYRANT GUARD



5



Les Tyrant Guard sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de : Armes de Mêlée de Tyrant Guard.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tyrant Guard (3 figurines)	7"	3+	4+	2	2	4	6+
Tyrant Guard (6 figurines)	7"	3+	4+	4	4	4	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Mêlée de Tyrant Guard	Mêlée	Mêlée	x2	4+	8+	-

APTITUDES

Mur de Boucliers: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **HIVE TYRANT** <FLOTTE-RUCHE> amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et qui se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion à l'unité **HIVE TYRANT** en question et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, TYRANT GUARD

HIVE GUARD



5



Les Hive Guard sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 10). Elle est équipée de: Canons Empaleurs; Membres Antérieurs.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hive Guard (3 figurines)	5"	4+	3+	1	2	5	8+
Hive Guard (6 figurines)	5"	4+	3+	2	4	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canons Empaleurs	Armes Légères	36"	Util.	4+	7+	Barrage
Canons Chocs	Armes Légères	24"	Util.	7+	5+	-
Membres Antérieurs	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Canons Empaleurs, cette unité peut être équipée de Canons Chocs.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, HIVE GUARD

LICTOR



3



Un Lictor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crochets; Serres Préhensiles.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lictor	9"	2+	4+	1	1	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Crochets	Armes Légères	6"	Util.	8+	9+	-
Serres Préhensiles	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Discretion

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, LICTOR

DEATHLEAPER



4



Deathleaper est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crochets ; Serres Préhensiles.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Deathleaper	9"	2+	4+	1	1	8	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Crochets	Armes Légères	6"	Util.	8+	9+	-
Serres Préhensiles	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur, Discrétion, Troupes de Terreur

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, LICTOR, DEATHLEAPER

ZOANTHROPES



5



Les Zoanthropes sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de: Décharge Warp; Armes de Mêlée de Zoanthrope.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Zoanthropes (3 figurines)	5"	4+	3+	1	2	7	6+
Zoanthropes (6 figurines)	5"	4+	3+	2	4	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Décharge Warp	Armes Légères	24"	Util.	4+	4+	Feu Sorcier
Armes de Mêlée de Zoanthrope	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Champ Warp: Jetez des D12 quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, sans tenir compte de la taille des pions Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, PSYKER, CRÉATURE SYNAPSE, ZOANTHROPES

MALECEPTOR



9



Un Maleceptor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Surcharge Psychique ; Griffes Tranchantes Lourdes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Maleceptor	7"	4+	4+	1	3	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Surcharge Psychique	Lourde	18"	6	7+	7+	Feu Sorcier
Griffes Tranchantes Lourdes	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, PSYKER, CRÉATURE SYNAPSE, MALECEPTOR

VENOMTHROPES



4



Les Venomthropes sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de: Toxiknouts (Tir); Toxiknouts (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Venomthropes (3 figurines)	5"	4+	4+	1	2	4	10+
Venomthropes (6 figurines)	5"	4+	4+	2	4	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Toxiknouts (Tir)	Armes Légères	6"	Util.	5+	9+	-
Toxiknouts (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	x2	5+	9+	-

APTITUDES

Nuage de Spores: Les unités – **LÉGÈRES** et **LOURDES** – <**FLOTTE-RUCHE**> amies ont l'aptitude Discrétion tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité. Si cette unité comprend 6 figurines, la portée de cette aptitude est augmentée de 3".

Miasmes Toxiques: À la fin de la phase d'Action, jetez 1 D6 pour chaque unité à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec cette aptitude; sur un jet de 6, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, VENOMTHROPES

PYROVORES



3



Les Pyrovores sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 5**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de: Crache-flammes; Gueule Acide.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Pyrovores (1 figurine)	5"	4+	4+	1	1	4	8+
Pyrovores (2 figurines)	5"	4+	4+	2	2	4	8+
Pyrovores (3 figurines)	5"	4+	4+	3	3	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Crache-flammes	Lourde	10"	Util.	4+	8+	Brasier
Gueule Acide	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	8+	-

APTITUDES

Sang Acide: Lorsqu'un pion Explosion est placé à côté de cette unité, si elle est en contact socle à socle avec une ou plusieurs unités ennemies, choisissez 1 de ces unités et jetez 1 D6. Sur 4+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PYROVORES

HARUSPEX



Un Haruspex est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Langue Protractile ; Gueule Vorace ; Pincés Fourrageuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Haruspex	7"	4+	4+	2	3	4	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Langue Protractile	Armes Légères	12"	1	7+	9+	-
Gueule Vorace	Mêlée	Mêlée	x2	6+	9+	-
Pincés Fourrageuses	Mêlée	Mêlée	1	5+	4+	-

APTITUDES

Sang Acide: Lorsqu'un pion Explosion est placé à côté de cette unité, si elle est en contact socle à socle avec une ou plusieurs unités ennemies, choisissez 1 de ces unités et jetez 1 D6. Sur 4+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

Faim Dévorante: Quand une unité **LÉGÈRE** ennemie est détruite en étant en contact socle à socle avec cette unité, si cette unité a au moins 1 pion Dégâts à côté d'elle, retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, HARUSPEX

GARGOYLES



4



Les Gargoyles sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Écorcheurs; Venin Aveuglant.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Gargoyles (10 figurines)	12"	4+	4+	2	2	4	10+
Gargoyles (20 figurines)	12"	4+	4+	4	4	4	10+
Gargoyles (30 figurines)	12"	4+	4+	6	6	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Écorcheurs	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Venin Aveuglant	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Grêle de Munitions Vivantes: Si cette unité comprend 30 figurines, relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, GARGOYLES

RAVENERS



5



Les Raveners sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 10**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de: Armes de Tir de Raveners; Armes de Mêlée de Raveners.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Raveners (3 figurines)	12"	3+	4+	1	2	4	10+
Raveners (6 figurines)	12"	3+	4+	2	4	4	10+
Raveners (9 figurines)	12"	3+	4+	3	6	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Tir de Raveners	Armes Légères	18"	Util.	7+	9+	-
Armes de Mêlée de Raveners	Mêlée	Mêlée	x2	6+	8+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, RAVENERS

RED TERROR



5



Red Terror est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pince Préhensile; Griffes Tranchantes. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Red Terror	12"	3+	4+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pince Préhensile	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Griffes Tranchantes	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Faim Frénétique: Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **RAVENER <FLOTTE-RUCHE>** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, RAVENER, RED TERROR

MUCOLID SPORES



Les Mucolid Spores sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 2**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 3**).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Mucolid Spores (1 figurine)	3"	-	-	-	1	8	12+
Mucolid Spores (2 figurines)	3"	-	-	-	2	8	12+
Mucolid Spores (3 figurines)	3"	-	-	-	3	8	12+

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Bombes Vivantes : Les tests de Moral effectués pour cette unité sont automatiquement réussis.

Mort Flottante : Après une action de Mouvement (effectuée par n'importe quelle unité), si cette unité est à 3" ou moins d'une unité ennemie, jetez 1 D6 pour chaque figurine de cette unité. Pour chaque jet de 2 ou 3, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité ennemie la plus proche, et pour chaque jet de 4+, placez 2 pions Explosion à côté de l'unité ennemie la plus proche. Ensuite, cette unité est détruite.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, VOL, MUCOLID SPORES

SPORE MINES



2



Les Spore Mines sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 4**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 6**).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Spore Mines (3 figurines)	3"	-	-	-	1	8	12+
Spore Mines (6 figurines)	3"	-	-	-	2	8	12+
Spore Mines (9 figurines)	3"	-	-	-	3	8	12+

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Bombes Vivantes : Les tests de Moral effectués pour cette unité sont automatiquement réussis.

Mort Flottante : Après une action de Mouvement (effectuée par n'importe quelle unité), si cette unité est à 3" ou moins d'une unité ennemie, jetez 1 D6 pour chaque figurine de cette unité. Pour chaque jet de 3+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité ennemie la plus proche. Ensuite, cette unité est détruite.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, VOL, SPORE MINES

EXOCRINE



10



Un Exocrine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Bioplasmique ; Membres Puissants.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Exocrine	6"	4+	4+	1	3	4	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _p	PA _c	APTITUDES
Canon Bioplasmique	Lourde	36"	3	4+	6+	-
Membres Puissants	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Bête Artilleuse : Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée à ce tour, doublez la caractéristique d'Attaques de son Canon Bioplasmique pour cette action.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, EXOCRINE

TYRANNOFEX



Un Tyrannofex est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Fluide Acide; Crache-dards; Membres Puissants.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tyrannofex	6"	4+	4+	1	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Fluide Acide	Lourde	18"	2	5+	8+	Brasier
Ruche d'Écorcheurs	Lourde	18"	5	4+	9+	-
Canon Briseur	Lourde	48"	3	9+	4+	-
Crache-dards	Lourde	24"	1	7+	9+	-
Membres Puissants	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Fluide Acide, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Ruche d'Écorcheurs; 1 Canon Briseur.

APTITUDES

Bête Artilleuse: Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée à ce tour, doublez la caractéristique d'Attaques de son Fluide Acide, Ruche d'Écorcheurs, Canon Briseur et Crache-dards pour cette action.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, TYRANNOFEX

BIOVORES



2



Les Biovores sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 4**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de: Lanceur de Spore-mines; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Biovores (1 figurine)	5"	4+	4+	1	1	4	8+
Biovores (2 figurines)	5"	4+	4+	2	2	4	8+
Biovores (3 figurines)	5"	4+	4+	3	3	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lanceur de Spore-mines	Armes Légères	48"	Util.	6+	6+	Barrage
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, BIOVORES

TOXICRENE



8



Un Toxicrene est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Nuage Asphyxiant ; Toxiknouts Lourds (Tir) ; Toxiknouts Lourds (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Toxicrene	8"	3+	4+	1	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Nuage Asphyxiant	Armes Légères	12"	Util.	6+	9+	-
Toxiknouts Lourds (Tir)	Armes Légères	8"	x2	5+	8+	-
Toxiknouts Lourds (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	x2	5+	8+	-

APTITUDES

Miasmes Hypertoxiques : À la fin de la phase d'Action, jetez 1 D6 pour chaque unité à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec cette aptitude ; sur 5+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

Sang Acide : Lorsqu'un pion Explosion est placé à côté de cette unité, si elle est en contact socle à socle avec une ou plusieurs unités ennemies, choisissez 1 de ces unités et jetez 1 D6. Sur 4+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, TOXICRENE

CARNIFEX



5



Un Carnifex est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Venin Lourd ; Armes de Mêlée de Carnifex ; Mâchoire de Carnifex.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Carnifex	7"	3+	4+	2	2	4	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Paire de Crache-mort à Visco-larves	Lourde	24"	2	5+	8+	-
Dévoreurs à Neuro-sangsues	Lourde	18"	3	6+	9+	-
Canon Venin Lourd	Lourde	36"	1	8+	4+	-
Rangées d'Épines	Lourde	6"	1	7+	9+	-
Canon Étrangleur	Lourde	36"	1	4+	8+	-
Mâchoire de Carnifex	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-
Armes de Mêlée de Carnifex	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	5+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'Armes de Mêlée de Carnifex, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : Paire de Crache-mort à Visco-larves ; Dévoreurs à Neuro-sangsues.
- Au lieu de 1 Canon Venin Lourd, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : Armes de Mêlée de Carnifex, Paire de Crache-mort à Visco-larves ; Dévoreurs à Neuro-sangsues ; Canon Étrangleur.
- Cette unité peut également être équipée de Rangées d'Épines (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut avoir des Sens Accrus (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a des Sens Accrus, sa CT est de 3+.
- Cette unité peut avoir des Éperons Chitineux (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a des Éperons Chitineux, elle a l'aptitude supplémentaire suivante : **Éperons Chitineux**.

APTITUDES

Éperons Chitineux : À la fin de la phase d'Action, jetez un D6 pour chaque unité à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec Éperons Chitineux ; sur 6, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

Couvain Monstrueux : Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, CARNIFEX

SCREAMER-KILLER



6



Un Screamer-Killer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Hurlement bioplasmique ; Griffes de Screamer-Killer.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Screamer-Killer	7"	3+	4+	1	2	4	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Hurlement bioplasmique	Lourde	18"	2	7+	7+	-
Griffes de Screamer-Killer	Mêlée	Mêlée	x2	5+	6+	-

APTITUDES

Troupes de Terreur

Couvain Monstrueux : Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, CARNIFEX, SCREAMER-KILLER

THORNBACK



6



Un Thornback est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Dévoreurs à Neuro-sangsues ; Griffes Tranchantes Monstrueuses. Il a des Éperons Chitineux.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Thornback	7"	3+	4+	2	2	4	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Paire de Crache-mort à Visco-larves	Lourde	24"	2	5+	8+	-
Dévoreurs à Neuro-sangsues	Lourde	18"	3	6+	9+	-
Rangées d'Épines	Lourde	6"	1	7+	9+	-
Canon Étrangleur	Lourde	36"	1	4+	8+	-
Griffes Tranchantes Monstrueuses	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Dévoreurs à Neuro-sangsues, cette unité peut être équipée d'une Paire de Crache-mort à Visco-larves.
- Au lieu de Griffes Tranchantes Monstrueuses, cette unité peut être équipée de 1 Canon Étrangleur.
- Cette unité peut également être équipée de Rangées d'Épines (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également avoir des Sens Accrus (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a des Sens Accrus, elle a une CT de 3+.

APTITUDES

Éperons Chitineux : À la fin de la phase d'Action, jetez un D6 pour chaque unité à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies avec Éperons Chitineux ; sur 6 placez 1 pion Explosion à côté de l'unité concernée par le jet.

Couvain Monstrueux : Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, CARNIFEX, THORNBACK

MAWLOC



Un Mawloc est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Mâchoires Extensibles ; Griffes Tranchantes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Mawloc	9"	4+	-	1	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Mâchoires Extensibles	Mêlée	Mêlée	1	5+	6+	-
Griffes Tranchantes	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Enfouissement : Quand cette unité effectue une action de Mouvement, elle peut s'enfouir au lieu de se déplacer. Dans ce cas, elle est retirée du champ de bataille et placée en Réserves Tactiques. Lorsque cette unité arrive en tant que renforts, placez-la tel que décrit dans l'aptitude Terreur des Profondeurs. Une unité ne peut pas s'enfouir si elle a été placée sur le champ de bataille à ce tour, s'il y a la moindre unité ennemie en contact socle à socle avec elle, ou s'il y a le moindre pion Explosion à côté d'elle.

Terreur des Profondeurs : Quand cette unité utilise l'aptitude Frappe en Profondeur, vous pouvez la placer n'importe où sur le champ de bataille à plus de 1" de toute unité ennemie, au lieu de 9". Après avoir placé cette unité en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, s'il y a une ou plusieurs unités ennemies à 3" ou moins d'elle, choisissez 1 de ces unités et jetez 1 D12. Sur 3-5 placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie, sur 6-9 placez 2 pions Explosion à côté de l'unité choisie et sur 10+ placez 3 pions Explosion à côté de l'unité choisie.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, MAWLOC

TRYGON



Un Trygon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Décharge Bio-électrique; Griffes Tranchantes Lourdes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Trygon	9"	3+	4+	3	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Décharge Bio-électrique	Lourde	12"	2	7+	9+	-
Griffes Tranchantes Lourdes	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, TRYGON

TRYGON PRIME



11



Un Trygon Prime est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Décharge Bio-électrique avec Épines Électrostatiques; Griffes Tranchantes Lourdes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Trygon Prime	9"	3+	4+	3	3	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Décharge Bio-électrique avec Épines Électrostatiques	Lourde	12"	4	7+	9+	-
Griffes Tranchantes Lourdes	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, PERSONNAGE, CRÉATURE SYNAPSE, TRYGON PRIME

TYRANNOCYTE



8



Un Tyrannocyte est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crache-mort ; Tentacules Barbelés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Tyrannocyte	6"	5+	5+	1	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Étrangleurs	Lourde	36"	5	7+	9+	-
Crache-mort	Lourde	24"	5	6+	9+	-
Canons Venin	Lourde	36"	5	9+	7+	-
Tentacules Barbelés	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Crache-mort, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : Étrangleurs ; Canons Venin.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Spore de Transport : Lorsque cette unité est placée en Réserves Tactiques, vous pouvez également placer une unité d'**INFANTERIE <FLOTTE-RUCHE>** amie de jusqu'à 20 figurines ou une unité **MONSTRE <FLOTTE-RUCHE>** amie ayant une caractéristique de Points de Vie de 4 ou moins à l'intérieur (il ne peut pas s'agir d'un **TYRANNOCYTE** ou **SPOROCYST**). Lorsque cette unité utilise son aptitude Frappe en Profondeur, placez les unités à l'intérieur sur le champ de bataille entièrement à 6" ou moins de cette unité et à plus de 9" des unités ennemies. Si une unité à l'intérieur ne peut pas être placée de cette façon, elle est détruite.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, VOL, TYRANNOCYTE

HARPY



9



Une Harpy est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crache-dards; Canons Étrangleurs; Ailes Tranchantes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Harpy	30"	4+	4+	1	2	7	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Canons Venin Lourds	Lourde	36"	1	8+	4+	-
Canons Étrangleurs	Lourde	36"	1	4+	8+	-
Crache-dards	Lourde	24"	1	7+	9+	-
Ailes Tranchantes	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Canons Étrangleurs, cette unité peut être équipée de Canons Venin Lourds.

APTITUDES

Kystes à Spores-mines: Après que cette unité a effectué une action de Mouvement, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée en effectuant cette action de Mouvement. Jetez 1 D6; sur 3+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, VOL, HARPY

HIVE CRONE



9



Une Hive Crone est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Salivaire; Crache-dards; Tentaclides; Ailes Tranchantes; Aiguillon Cruel.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hive Crone	30"	4+	4+	1	2	7	8+

ARME	TYPE	PORTÉE		PA _P	PA _C	APTITUDES
Canon Salivaire	Lourde	8"	1	5+	8+	Brasier
Crache-dards	Lourde	24"	1	7+	9+	-
Tentaclides	Lourde	36"	1	9+	5+	Anti-aérien
Ailes Tranchantes	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	9+	-
Aiguillon Cruel	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	5+	-

MOTS-CLÉS DE FACTION: TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS: LOURD, MONSTRE, VOL, HIVE CRONE

SPOROCYST



Un Sporocyst est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crache-mort ; Nodule à Spores ; Tentacules Barbelés.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sporocyst	-	5+	5+	1	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Étrangleurs	Lourde	36"	5	7+	9+	-
Crache-mort	Lourde	24"	5	6+	9+	-
Nodule à Spores	Lourde	9"	1	4+	4+	Barrage
Canons Venin	Lourde	36"	5	9+	7+	-
Tentacules Barbelés	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Crache-mort, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : Étrangleurs ; Canons Venin.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Immobile : Cette unité n'est jamais Hors Commandement : on ne place jamais de pion Hors Commandement à côté d'elle.

Bio-forteresse : Quand cette unité effectue une action de Tir, elle peut cibler les unités ennemies en contact socle à socle avec elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION : TYRANIDS, FLOTTES-RUCHES TYRANIDS, <FLOTTE-RUCHE>

MOTS-CLÉS : LOURD, MONSTRE, CRÉATURE SYNAPSE, SPOROCYST