

PATROUILLE : TYRANIDES

L'ESSAIM DE VARDENGHAST

Désignée comme menace de classe alpha par les cryptosavants impériaux après une série d'affrontements féroces le long de la Ligne Vardenghast, cette nuée d'organismes tyranides a fauché un nombre effroyable de vies humaines. Fondant sur le champ de bataille telle une entité unique aux multiples corps, ces xénos pervers comblent la distance entre les ennemis et eux avant de les cribler de leurs ignobles bio-munitions ou de les démembrer.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Terreur de Vardenghast (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : griffes de Primat.

B Psychophage (1 figurine)

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

C Termagants (20 figurines)

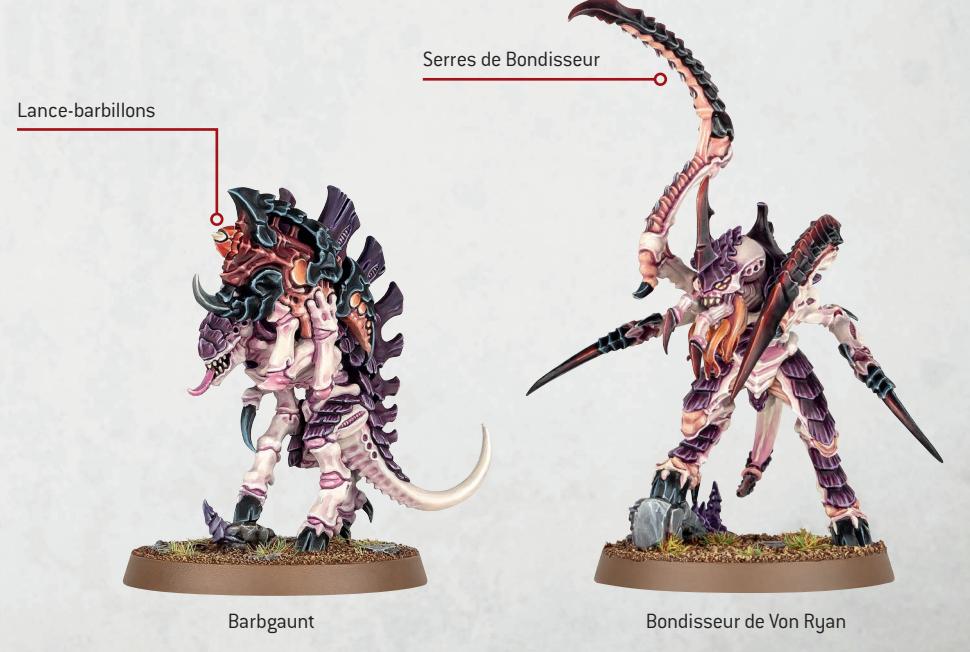
- Chaque figurine est équipée de : écorcheur ; griffes et dents chitineuses.

D Barbgauts (5 figurines)

- Chaque figurine est équipée de : lance-barbillons ; griffes et dents chitineuses.

E Bondisseurs de Von Ryan (3 figurines)

- Chaque figurine est équipée de : serres de Bondisseur.





Écorcheur



Termagants

C

B

E

D

A

C

PATROUILLE : TYRANIDES L'ESSAIM DE VARDENGHAST

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser l'Essaim de Vardenghast se trouvent sur les pages qui suivent et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Synapse, qui est nommée sur la fiche de chaque unité. Vous pouvez également utiliser L'Ombre dans le Warp. Ces deux aptitudes sont décrites ci-dessous.

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.

Tant qu'une unité **TYRANIDES** de votre armée est à 6" d'une ou plusieurs figurines **SYNAPSE** amies, cette unité **TYRANIDES** 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 sombrent dans la démence ou souffrent de dégâts neuraux catastrophiques.

Une fois par bataille, à la phase de Commandement de n'importe quel joueur, si une ou plusieurs unités de votre armée avec cette aptitude sont 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.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **PRIMAT TYRANIDE AILE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Voile Psychoparasite. Vous pouvez la remplacer par Impulsion Sécrétrice.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

VOILE PSYCHOPARASITE

De grotesque neuro-symbiotes frétilent dans l'encéphale du nodule crânien de cet organisme. Ils émettent un barrage psychoparasite localisé qui provoque la peur, la révulsion et des hallucinations chez les proies à proximité. Les ennemis dont la seule chance est de viser juste face à ce monstre se mettent à la place à tituber en arrière, leurs armes tombant de mains tremblantes, tout instinct de survie noyé dans un accès de panique et de douleur.

Le porteur a l'aptitude Agent Solitaire et une sauvegarde invulnérable de 4+. De plus, à chaque attaque de mêlée qui cible le porteur, soustrayez 1 au jet de Touche.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

IMPULSION SÉCRÉTRICE

En faisant palpiter un bio-implant au sein de sa cavité thoracique, cette créature est capable d'engendrer une poussée de sécrétions hyper-acides des glandes venimeuses des organismes guerriers proches. Les armures et la chair cloquent et se dissolvent sous l'effet de cette attaque caustique soudaine.

Une fois par tour, quand une unité **TYRANIDES** amie à 6" du porteur est choisie pour tirer ou combattre, le porteur peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes dont sont équipées les figurines de cette unité amie.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Xénomorphe Alpha. Vous pouvez le remplacer par Marée Chitineuse.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT //

XÉNOMORPHE ALPHA

Cet organisme est lié à l'ineffable puissance xéno de l'Esprit-ruche et sert de vaisseau à sa volonté. Chacune de ses actions, chaque acte de boucherie qu'elle perpétère fait avancer, même de façon infime, les desseins du super-prédateur galactique.

À la fin de chaque phase, vous marquez 4PdV si votre figurine **PRIMAT TYRANIDE AILÉ** a détruit une ou plusieurs figurines ennemis à cette phase.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL //

MARÉE CHITINEUSE

Les Tyranides attaquent sous forme de vagues d'organismes guerriers prédateurs dont la seule motivation est de submerger et tailler l'ennemi en pièces. Permettre à un tel ennemi de percer vos lignes de défense et couper vos voies de retraite est la garantie de sceller votre destin.

À la fin de votre tour, vous marquez 5PdV si vous contrôlez un ou plusieurs pions d'objectif qui sont à 6" de la zone de déploiement adverse.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :

HYPER-RÉACTIVITÉ

ESSAIM DE VARDENGHAST – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Un temps de réaction inhumainement rapide et des spasmes musculaires violents permettent aux organismes guerriers d'esquiver et contourner les attaques ennemis.

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 **INFANERIE TYRANIDES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs des attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque cible votre unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

ASSAUT VORACE

ESSAIM DE VARDENGHAST – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Qu'elle démembre la proie au corps à corps ou qu'elle la cible à distance de projectiles carnivores ou acides, chaque attaque des Tyranides sert à réduire leurs victimes en biomasse afin de nourrir l'essaim.

QUAND : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **TYRANIDES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine de votre unité qui cible la cible éligible la plus proche, vous pouvez relancer le jet de Touche.

ESSAIMS PULLULANTS

ESSAIM DE VARDENGHAST – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

De nombreuses vagues de Termagants sacrificiables se déversent au combat en effectifs incalculables et dans un temps record.

QUAND : À l'étape des Renforts de votre phase de Mouvement.

CIBLE : 1 unité **TERMAGANTS** de votre armée. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur l'unité même si elle est détruite.

EFFET : Si votre unité n'est pas détruite, restituez-lui jusqu'à D6 figurines détruites. Sinon, ajoutez une nouvelle unité à votre armée, identique à votre unité détruite, en Réserve Stratégique et contenant 2D6 figurines.

TERREUR DE VARDENGHAST

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



Fiche Technique de Patrouille

En tant que Primat Tyranide, la Terreur de Vardenghast possède la force physique et synaptique d'une bête de guerre alpha, tout en bénéficiant d'une vitesse et d'une agilité accrue grâce à ses larges ailes de cuir. Fondant en plein cœur de l'ennemi, il lacère et pourfend jusqu'à ne laisser des corps mutilés et des proies en fuite.

ARMES DE MÈLÉE

Griffes de Primat

PORTÉE A CC F PA D

Mêlée 6 2+ 6 -1 2

APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur

FACTION: L'Ombre dans le Warp, Synapse

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 attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, VOL, GRAND DÉVOREUR, SYNAPSE, ENVAHISSEUR D'AVANT-GARDE, PRIMAT TYRANIDE AILÉ, TERREUR DE VARDENGHAST

MOTS-CLÉS DE FACTION:
TYRANIDES

PSYCHOPHAGE

M E SV PV CD CO
8" 9 3+ 10 8+ 3



Fiche Technique de Patrouille

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 dotés de capacités psychiques. On ignore comment ils assimilent cette énergie ésotérique, mais cela leur permet de projeter des cendres psychocorrosives qui font détoner l'âme de leurs victimes.

ARMES DE TIR

Torrent psychoclaste [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]

PORTÉE A CT F PA D

12" D6 N/A 6 -1 1

APTITUDES

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

FACTION: Synapse

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

ARMES DE MÈLÉE

Griffes et gueule tentaculaire
[ANTI-PSYKER 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES]

PORTÉE A CC F PA D

Mêlée D6+1 3+ 6 -1 2

MOTS-CLÉS: MONSTRE, GRAND DÉVOREUR, RÉCOLTEUR, PSYCHOPHAGE

MOTS-CLÉS DE FACTION:
TYRANIDES

TERMAGANTS

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



Fiche Technique de Patrouille

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'entourer tandis qu'ils érodent ses effectifs.

ARMES DE TIR

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

ARMES DE MÈLÉE

| Griffes et dents chitineuses | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|------------------------------|--------|---|----|---|----|---|
| | Mêlée | 1 | 4+ | 3 | 0 | 1 |

ESCOUADES DE PATROUILLES

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, avant de placer la moindre unité, cette unité peut être scindée en deux unités de dix figurines chacune.

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

BARBGAUNTS

| M | E | SV | PV | CD | CO |
|----|---|----|----|----|----|
| 6" | 4 | 4+ | 2 | 8+ | 1 |



Fiche Technique de Patrouille

Les Barbgaunts ne sont rien de plus que des armes vivantes, dont les corps et les lance-barbillons 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.

ARMES DE TIR

| Lance-barbillons [DÉFLAGRATION, LOURD] | PORTÉE | A | CT | F | PA | D |
|--|--------|----|----|---|----|---|
| | 24" | D6 | 4+ | 5 | 0 | 1 |

ARMES DE MÈLÉE

| Griffes et dents chitineuses | PORTÉE | A | CC | F | PA | D |
|------------------------------|--------|---|----|---|----|---|
| | Mêlée | 1 | 4+ | 4 | 0 | 1 |

APTITUDES

FACTION : Synapse

Bombardement Perturbateur : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, choisissez 1 unité INFANTERIE ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. 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

BONDISSEURS DE VON RYAN

| M | E | SV | PV | CD | CO |
|-----|----|-------------------------|----|----|----|
| 10" | 5 | 4+ | 3 | 8+ | 1 |
| | 6+ | SAUVEGARDE INVULNÉRABLE | | | |



Fiche Technique de Patrouille

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.

ARMES DE MÈLÉE

Serres de Bondisseur

PORTÉE

Mêlée

A

6

CC

3+

F

5

PA

-1

D

1

APTITUDES

BASE : Combat en Premier, Infiltrateurs, Discréption

FACTION : Synapse

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

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRAND DÉVOREUR, ENVAHISSEUR D'AVANT-GARDE,
BONDISSEURS DE VON RYAN

MOTS-CLÉS DE FACTION:
TYRANIDES

