

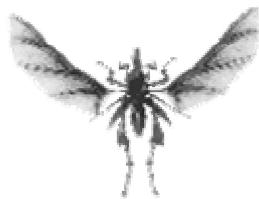
Par KHAREDRON

Le logo Warhammer 40,000 est une propriété Games Workshop, les images proviennent du site internet de Mongoose Publishing pour le jeu de figurines Starship Troopers ainsi que des illustrations provenant du livre de règles du jeu de figurines Starship Troopers et du jeu de rôle Starship Troopers ainsi que des images du film Starship Troopers de Paul Verhoeven 1997.



The logo features the word "WARHAMMER" in a bold, green, blocky font with a black outline, set against a black, wing-like background. Below it, "40,000" is written in a smaller, green, blocky font. Underneath that, the word "ARACHNIDS" is written in a stylized, metallic, grey font with a black outline, set against a black, arrow-like background. The entire logo is centered and overlaid on a background of several large, multi-legged, yellow and black arachnids with red pincers, which are the iconic "Arachnids" from the Warhammer 40,000 universe.





REGLES SPECIALES DES ARACHNIDES

- **Lien Télépathique** : *Les arachnides possèdent un système de communication complexe dont une partie est télépathique, ce qui permet à la Reine ou aux Cerveaux de transmettre leurs ordres à toute la colonie. Les sous-espèces arachnides disposent d'antennes capables de recevoir les directives et de communiquer avec ses commandants. La puissance télépathique des arachnides varient suivant leur nature, seule une reine arachnide possède la capacité de communiquer avec d'autres individus sur une autre planète. Un Cerveau peut diriger tout essaim présent sur sa planète, tandis qu'un Contremaître influence un champ de bataille. D'autres sous espèces, souvent celles opérant loin de la Ruche principale ont la possibilité de transmettre les directives grâce à leur relais antennaire. Il n'est pas prouvé que les arachnides disposent d'une conscience collective mais tous les essaims arachnides agissent de concert au combat comme si la colonie entière était un individu ou l'extension de la volonté de sa Reine*

La portée du Lien Télépathique arachnide dépend de l'individu.

Quelque soit la portée, toutes les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- Tout unité arachnide dont une figurine se trouve dans la portée d'une créature possédant la règle Lien Télépathique devient *sans peur*. Un essaim qui entre dans l'aire d'effet d'une créature possédant la règle Lien Télépathique se regroupera automatiquement sans tenir compte des restrictions habituelles (ennemi à moins de 6ps etc...) au début du tour arachnide.

- De plus, le Lien Télépathique est si puissant et inflexible que la Reine ou le Cerveau peut galvaniser les sous-espèces même si elles ont subi de graves blessures. Les arachnides à l'exception des larves à portée d'une créature possédant la règle Lien Télépathique sont immunisés aux effets d'une *mort instantanée* causée par les armes dont la Force est au moins égale au double de leur Endurance.

- **Mouvement à couvert** : Les essaims arachnides se déplacent rapidement même sur les zones les plus accidentées. Tous les arachnides bénéficient de la règle spéciale universelle *mouvement à couvert* décrite page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000.

ARMES

Mandibules : *De nombreux arachnides possèdent des mandibules puissantes. Elles sont tout à fait capables de broyer le plastacier et déchirer les blindages ou de déchirer tout ce qu'elles attaquent.*

Les arachnides dotés de Mandibules suivent la règle *arme perforante* décrite p46 du livre de règles de Warhammer 40,000.



QG

CERVEAU ARACHNIDE

Espèce: Arachnid Cerebus Rex

Le Cerveau est l'unité de commandement d'une armée Arachnide. Lent, gros et intelligent, il est sans capacités de défense ou d'attaque autres que de puissants talents psioniques et une réelle faculté à commander et coordonner les unités arachnides de combat. Il coordonne les actions de douzaines d'unités arachnides, les guidant vers l'ennemi même lorsqu'ils cheminent par les tunnels et utilise ses pouvoirs psychiques pour écraser l'ennemi. Le Cerveau arachnide joue un rôle tactique et de communication à l'intérieur des ruches arachnides, il est relié à l'esprit de chaque Arachnide de la colonie par un lien télépathique extrêmement puissant. Le Cerveau arachnide se sert d'une trompe pour aspirer le cerveau et assimiler l'intelligence de ses prisonniers, les tuant lors du processus.



	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd	Svg
Cerveau Arachnide	160	3	3	6	6	4	5	1+D6	10	2+/6+

Essaim : 1 Cerveau Arachnide

Armes : Dard et pouvoirs psychiques

REGLES SPECIALES :

Créature Monstrueuse : Le Cerveau Arachnide est une *créature monstrueuse*, voir page 55 du livre de règles de Warhammer 40,000

Personnage indépendant : Le Cerveau Arachnide est un *personnage indépendant* voir page 50 du livre de règles.

Sans Peur : voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000

Lien Télépathique : Le Cerveau Arachnide est en communication avec tous les essaims, il possède et fait bénéficier aux arachnides la règle spéciale *Lien Télépathique*. La portée du *Lien Télépathique* du Cerveau est illimitée.

Aspire le cerveau : Le Cerveau Arachnide aspire celui de ses victimes, toute blessure causée par le Cerveau Arachnide inflige une mort instantanée. Ceci n'affecte pas les démons et robots.

Chariot Arachnide (Espèce : arachnid Schizopeltida)

Chargé de rapporter des ressources aux nids des arachnides, il ne dispose d'aucune capacité guerrière.

Il peut néanmoins être envoyé sur le front pour "nettoyer" les champs de mines.

Les Chariots Arachnides transportent le Cerveau Arachnide dans la colonie et l'éloignent des menaces du champ de bataille.

Les Chariots Arachnides sont des créatures non combattantes mais protégeront au péril de leur vie le cerveau qu'ils transportent. Le Cerveau Arachnide bénéficie donc de 1D6 attaques supplémentaires (déjà inclus dans son profil).

Un Cerveau transporté par des Chariots Arachnides bénéficie de la règle *course*, voir page 74 du livre de règles de Warhammer 40,000

POUVOIRS PSYCHIQUES

Les pouvoirs arachnides sont lancés automatiquement à moins que leur description précise le contraire.

Fouet Psionique : toute unité ennemie située dans un rayon de 18ps subit un malus de -1 à tous ses tests de Commandement. Les malus sont cumulatifs si plusieurs créatures dotées de ce pouvoir sont à portée.

Vague de Terreur : toute unité désirant charger la créature doit réussir un test de moral. En cas d'échec, l'unité ne peut lancer d'assaut ce tour-ci.

Contrôle des essaims : Ce pouvoir peut être déclenché une fois par tour au début de la phase d'assaut du joueur arachnide, et son utilisation requiert un test psychique. Si le test est réussi, le Cerveau peut désigner une unité arachnide dans un rayon de 24ps autour de lui en utilisant ce pouvoir. Les figurines de l'unité affectée peuvent riposter au corps à corps même si elles ont été tuées avant de frapper. Les pertes sont retirées une fois les Attaques réalisées.

QG

SUITE: GARDES ARACHNIDES

Espèce : Arachnid Uropygi Custodes

Les Gardes Arachnides sont une race de grands Guerriers Arachnides doués d'une grande puissance et d'une féroce brutalité. Quasi impossible à arrêter au combat, seuls des tirs d'armes lourdes ont une chance de liquider une unité de Gardes Arachnides. Une fois au corps à corps ils sont imbattables.

Ils ont été développés par les arachnides pour remplacer le manque de carapace des Guerriers Arachnides. En plus d'une carapace plus épaisse, les Gardes Arachnides ont des réflexes améliorés grâce à un système nerveux plus dense les rendant impossible à tuer en un seul tir.

Ils ont pour tâche d'escorter les commandants arachnides ainsi que les parties vulnérables de la colonie comme la Chambre de la Reine, les fosses d'élevage et occasionnellement les entrées des tunnels les plus importants, prêts à se battre frénétiquement pour repousser les envahisseurs.



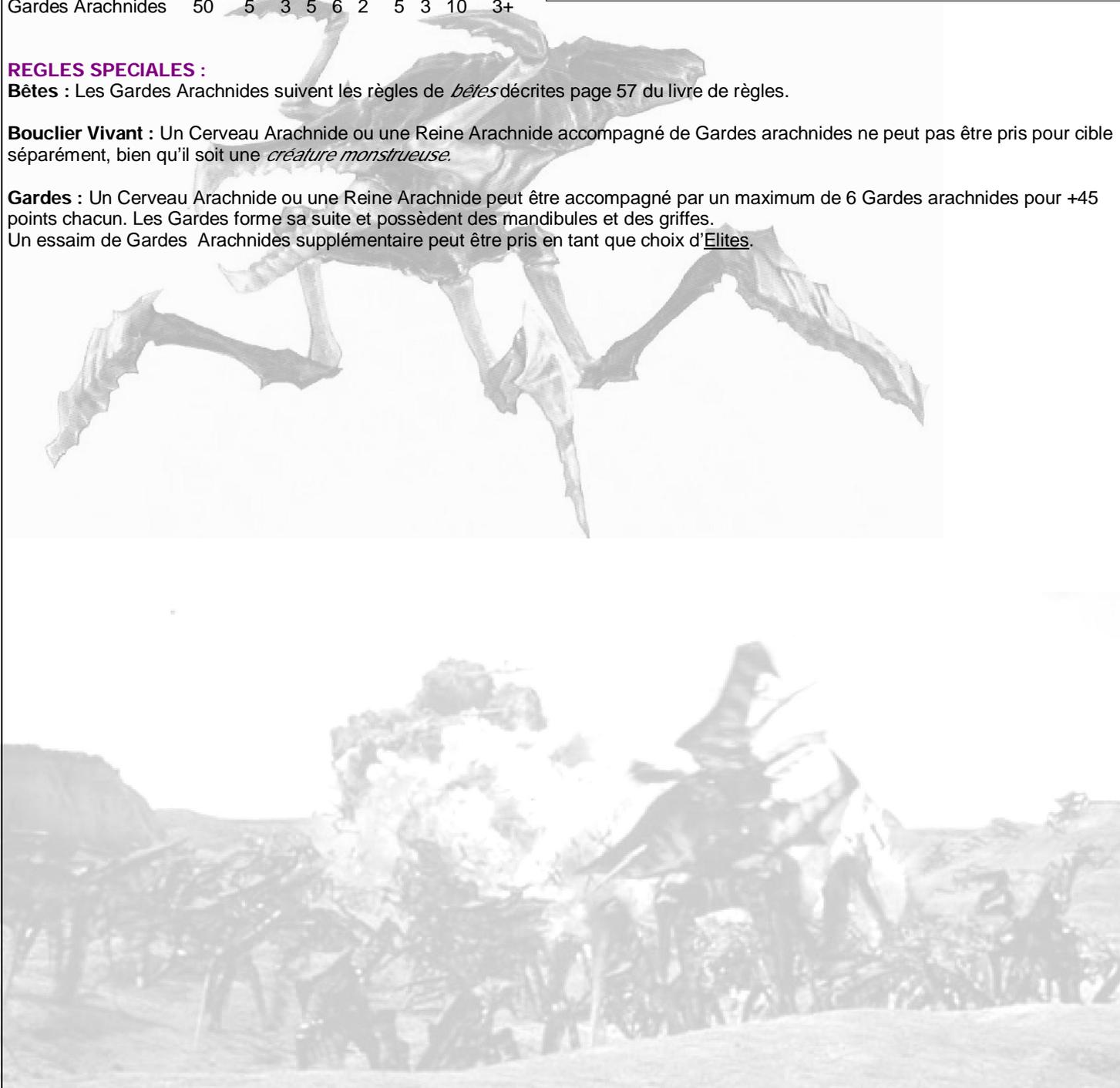
	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Gardes Arachnides	50	5	3	5	6	2	5	3	10	3+

REGLES SPECIALES :

Bêtes : Les Gardes Arachnides suivent les règles de *bêtes* décrites page 57 du livre de règles.

Bouclier Vivant : Un Cerveau Arachnide ou une Reine Arachnide accompagné de Gardes arachnides ne peut pas être pris pour cible séparément, bien qu'il soit une *créature monstrueuse*.

Gardes : Un Cerveau Arachnide ou une Reine Arachnide peut être accompagné par un maximum de 6 Gardes arachnides pour +45 points chacun. Les Gardes forme sa suite et possèdent des mandibules et des griffes. Un essaim de Gardes Arachnides supplémentaire peut être pris en tant que choix d'Elites.



QG

0-1 MERE DES ARAIGNEES ARACHNIDE

Espèce : Arachnid arthropoda parente

La Mère des Araignées Arachnide est chargée de diriger les sous-espèces vivantes éloignées de la ruche dans des terrains denses. Elle permet aux essaims d'Araignées Arachnides de chasser suffisamment pour nourrir la colonie à l'aide de toiles tissées entre les arbres ou les reliefs. La Mère des Araignées sert de relais télépathiques avec la ruche mais comme toute Araignée Arachnide elle possède son propre lien Télépathique et peut opérer indépendamment de la Colonie.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Mère des Araignées	102	6	3	6	5	3	7	4	10	3+

Essaim : Une Mère des Araignées et une suite de 4 à 8 Araignées arachnides (voir les choix de Troupes)

Armes : mandibules, griffes.

REGLES SPECIALES :

Lien Télépathique : La Mère des Araignées chasse souvent loin de la ruche principale, elle est en communication avec la Reine et le Cerveau mais reste responsable de ses actions et peut commander les sous-espèces arachnides. La Mère des Araignées possède et fait bénéficier aux arachnides la règle spéciale *Lien Télépathique*.

La portée du *Lien Télépathique* de la Mère des Araignées est de 12ps.

Infiltration : Une Mère des Araignées développe souvent son nid plus loin que la colonie arachnide et peut aussi passer plusieurs semaines cachée en territoire ennemie avec ses Araignées arachnides avant d'apparaître soudainement au beau milieu des combats. La Mère des Araignées et son essaim peuvent s'*infiltrer* si la mission l'autorise.

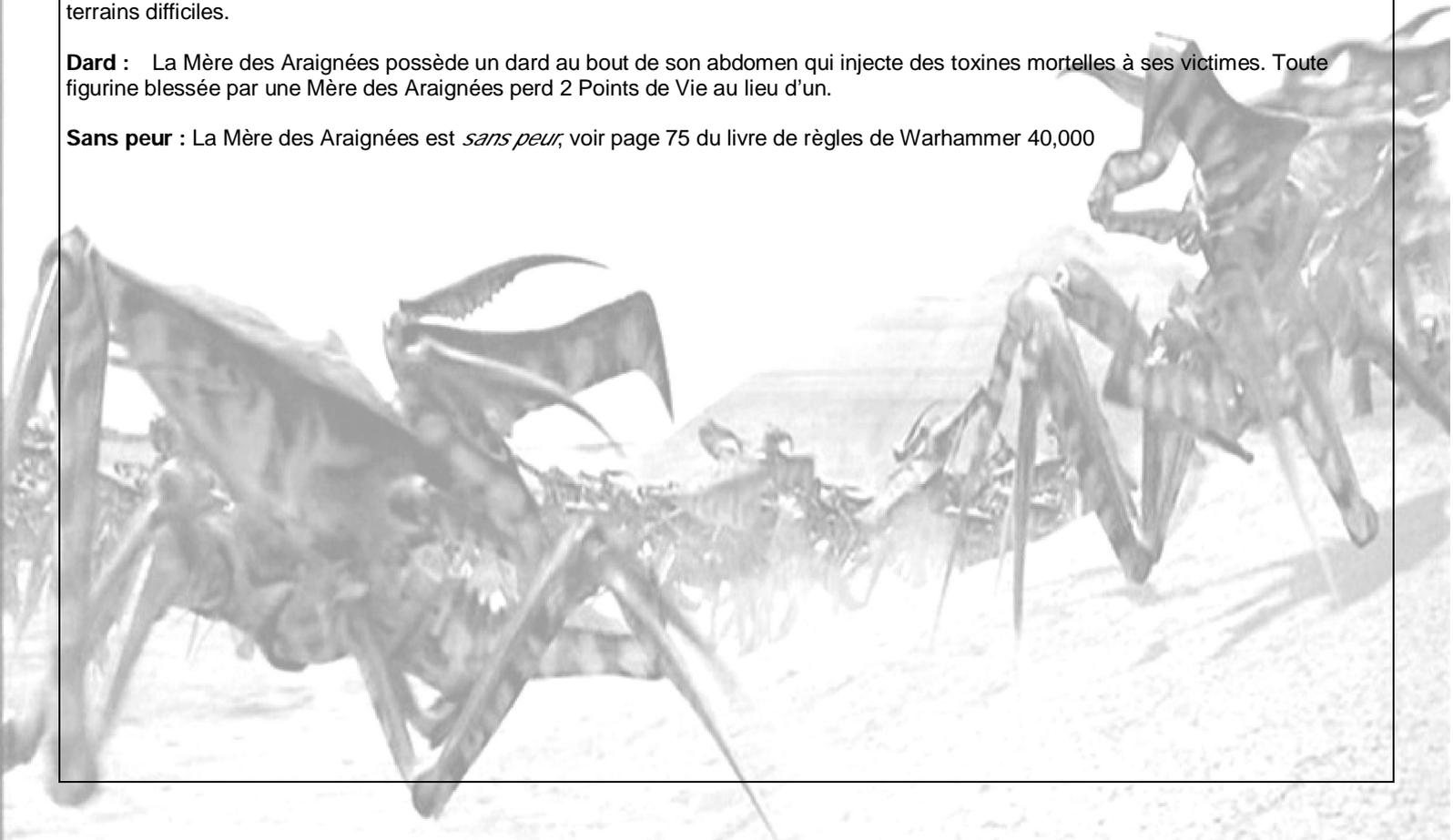
Personnage indépendant : La Mère des Araignées est un *personnage indépendant* voir page 50 du livre de règles.

Créature Monstrueuse : La Mère des Araignées est une *créature monstrueuse*, voir page 55 du livre de règles de Warhammer 40,000

Eperons Tibiaux : Certains arachnides disposent de crochets sur leur Tarsus leur permettant d'escalader mur ou de marcher la tête renversée dans les tunnels. Une créature dotée d' Eperons Tibiaux compte comme étant équipée de grenades à fragmentation au corps à corps. De plus, elle considère les éléments verticaux, infranchissables, tels que les grands murs ou les falaises comme des terrains difficiles.

Dard : La Mère des Araignées possède un dard au bout de son abdomen qui injecte des toxines mortelles à ses victimes. Toute figurine blessée par une Mère des Araignées perd 2 Points de Vie au lieu d'un.

Sans peur : La Mère des Araignées est *sans peur*, voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000



QG

CONTREMAÎTRE ARACHNIDE

Espèce : Arachnid Curatoris

Les Contremaîtres représentent une masse de carapace et une crête desquelles pendent quatre paires de griffes tranchantes. Deux paires d'ailes permettent au Contremaître de rester dans les airs et de voler.

Les Contremaîtres fournissent un haut niveau de commandement sur les sous-espèces et sont capables de remplacer le Cerveau Arachnide sur le champ de bataille. Cependant, elles ne possèdent pas les capacités du Cerveau Arachnide mais de plus faibles pouvoirs psychiques. Les Contremaîtres forment un lien entre la Reine, le Cerveau et les guerriers accroissant les capacités du reste des essaims arachnides.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd	Svg
Contremaître Arachnide	220	6	3	6	6	4	5	7	10	2+/6+

Armes : mandibules et multiples griffes.

Le Contremaître est si féroce qu'il délivre une pluie de coups, il peut relancer ses jets pour blesser au premier tour d'un corps à corps

REGLES SPECIALES :

Créature Monstrueuse : Le Contremaître Arachnide est une *créature monstrueuse*, voir page 55 du livre de règles de Warhammer 40,000

Personnage indépendant : Le Contremaître Arachnide est un *personnage indépendant* voir page 50 du livre de règles.

Sans Peur : voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000

Lien Télépathique : Le Contremaître Arachnide est en communication avec les essaims mais n'a pas la puissance d'un Cerveau, il possède et fait bénéficier aux arachnides la règle spéciale *Lien Télépathique*. La portée du *Lien Télépathique* du Contremaître Arachnide est de 18ps.

Ailes ; Le Contremaître Arachnide possède des ailes et est considéré en tout point comme un *fantassin autoporté*. Voir page 55 du livre de règles de Warhammer 40,000

Vague de Terreur : toute unité désirant charger la créature doit réussir un test de moral. En cas d'échec, l'unité ne peut lancer d'assaut ce tour-ci.

Contrôle des essaims : Ce pouvoir peut être déclenché une fois par tour au début de la phase d'assaut du joueur arachnide, et son utilisation requiert un test psychique. Si le test est réussi, le Contremaître Arachnide peut désigner une unité arachnide dans un rayon de 24ps autour de lui en utilisant ce pouvoir. Les figurines de l'unité affectée peuvent riposter au corps à corps même si elles ont été tuées avant de frapper. Les pertes sont retirées une fois les Attaques réalisées.



POUVOIRS PSYCHIQUES

Les pouvoirs arachnides sont lancés automatiquement à moins que leur description précise le contraire.

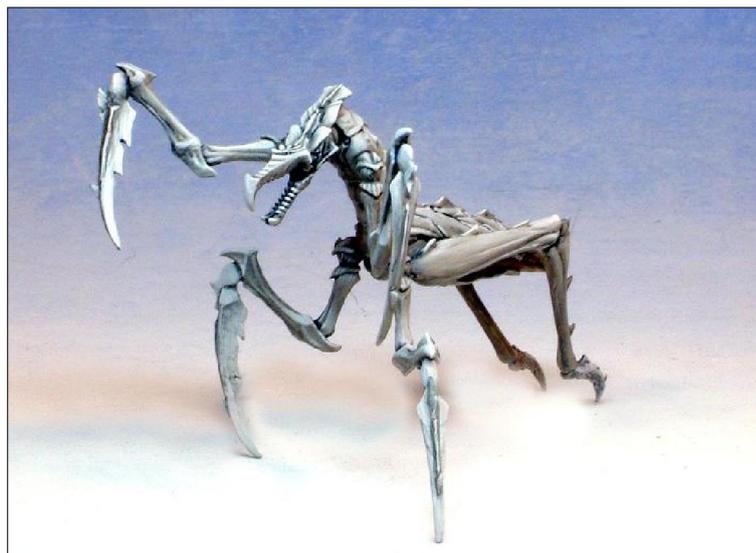


ELITES

0-1 MANTIS ASSASSINS ARACHNIDES

Espèce: Arachnid mantidae homicida

Les Mantis Arachnides sont des assassins. Ils ont été créés pour éliminer des individus précis sur le champ de bataille, les approchant silencieusement et camouflé avant de surgir pour les abattre. Leurs proies sont souvent désignées par le Cerveau le plus proche. Ses proies de prédilection sont les équipes d'armes lourdes, les cibles faiblement blindés et les officiers ennemis. Les Mantis Arachnides ont une carapace caméléonienne qui lui permet de rester parfaitement camouflé, il peut ainsi se déplacer de couvert en couvert pour être le plus prêt possible de sa proie. Les muscles des jambes du Mantis Assassin sont exceptionnellement puissants lui permettant de courir sur de longues distances ou s'échapper rapidement des combats. Une fois en contact avec sa proie, le Mantis l'exécutera rapidement, la fauchant avec ses pattes ravisseuses.



	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Mantis Arachnide	90	6	0	6	4	2	6	3	10	5+

Essaim : Vous pouvez prendre de 1 à 3 Mantis pour un seul choix d'élite. Ils sont déployés au même moment mais pas forcément au même endroit, et opèrent indépendamment durant la partie.

Armes : mandibules, griffes.

REGLES SPECIALES :

Bêtes : Les Mantis Arachnides suivent les règles de *bêtes* décrites page 57 du livre de règles.

Assassin Pédipalpe : Les Mantis Arachnides possèdent des organes sensoriels pour déterminer leurs proies avec précision et connaître leur point faible. Un Mantis suit toujours la règle spéciale *ennemis jurés*, de même que tout essaim arachnide ami ayant au moins une figurine dans un rayon de 2ps.

Pattes ravisseuses griffues: Une créature dotée de pattes ravisseuses griffues compte comme étant équipée de grenades à fragmentation au corps à corps. De plus, elle considère les éléments verticaux, infranchissables, tels que les grands murs ou les falaises comme des terrains difficiles.

Déploiement secret : Un Mantis se déploie en *frappe en profondeur* quelque soit la mission jouée, pour représenter le fait qu'il jaillit de sa cachette. Il doit toujours effectuer sa *frappe en profondeur* dans un élément de décor. Si cet élément de décor est infranchissable, le Mantis n'est pas éliminé mais est placé normalement dans le décor. Si la *frappe en profondeur* amène le Mantis en-dehors des limites du décor, il doit être placé aussi près que possible de l'endroit requis sans sortir du décor. Un Mantis peut effectuer un mouvement d'assaut dans le tour où il arrive en jeu.

Solitaire : Dans le cadre des objectifs d'une mission, un Mantis ne peut pas capturer de quarts de table, tenir des objectifs ou compter comme une *unité opérationnelle*.

Camouflage : Leur faculté de mimétisme rend les Mantis très difficiles à viser. Ils bénéficient toujours d'une Sauvegarde de Couvert de 5+ même à découvert. S'ils sont vraiment à couvert, leur sauvegarde est augmentée de +2, cette sauvegarde ne fonctionne pas au corps à corps.

Espion : Un Mantis joue aussi le rôle d'espion pour la colonie arachnide et conserve un lien télépathique avec le Cerveau Arachnide fournissant à la ruche des éléments sur les forces adverses.

Un Mantis permet au joueur arachnides de relancer un jet de *réserves* par tour, même si le Mantis n'est pas encore sur la table. Cette relance ne peut être utilisée pour un autre Mantis.

Sans Peur : Les Mantis reçoivent leurs ordres du Cerveau ou de la Reine, le lien télépathique qui les unit rend les Mantis *sans peur* Voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000.

Désengagement : Les Mantis frappent par surprise avant de s'évanouir dans la nature. Ils suivent la règle *désengagement*, voir page 74 du livre de règles de Warhammer 40,000.

ELITES

0-1 FURCIFER ARACHNIDE

Espèce : Arachnid Insinuarium

Le Furcifer Arachnide est une preuve vivante du degré de spécialisation des arachnides lors de la création de leurs sous-espèces. Le Furcifer Arachnide n'a pas de carapace aussi épaisse que le reste des espèces arachnides mais il est entièrement capable d'une capacité caméléonienne sans égale brouillant même tous les scanners ou équipement de repérage. Il peut donc se retrouver en plein milieu d'un champ de bataille ou même à l'intérieur d'une unité avant de lancer son assaut dévastateur. Il peut rester immobile durant des heures, attendant le meilleur moment pour frapper. Le Furcifer Arachnide est une sous-espèce récente et se rencontre rarement dans une colonie arachnide.

Le Furcifer arachnide peut être joué comme un choix d'Élite dans une armée Arachnide, en plus du nombre habituel de Mantis. Le Furcifer arachnide est un personnage spécial que vous pouvez utiliser avec l'accord de votre adversaire.



	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Furcifer Arachnide	100	6	0	6	4	2	6	4	10	6+

Règles Spéciales Le Furcifer Arachnide suit les règles des Mantis arachnides avec les exceptions suivantes:

Discretion Absolue : Le Furcifer Arachnide peut se déployer comme un Mantis, mais il n'est pas obligé de se déployer dans un élément de décor: il peut effectuer une frappe en profondeur n'importe où sur la table.

Enragé : Le Furcifer Arachnide est un assassin particulièrement féroce, et dispose d'une Attaque supplémentaire (incluse dans le profil ci-dessus). Cependant, il ne dispose pas de la carapace des Mantis et par conséquent, sa Sauvegarde d'Armure est de 6+ au lieu de 5+.

0-1 ESSAIM DE PARASITES ARACHNIDES

Espèce : Arachnid Moderatoris

Une insidieuse créature, le Parasite arachnide est un des plus petits arachnides encore découvert mais également un des plus dangereux. Bondissant sur l'ennemi, un parasite utilise ses mandibules rasoires pour entrer dans le cerveau de sa victime et de prendre possession de ses principales fonctions motrices, après l'avoir tué. Extrêmement agile, les Parasites ont pour mission de supprimer et remplacer les sentinelles ennemies quelque soit leur race. Il arrive que des unités de reconnaissance reviennent à leur campement principal infesté par des Parasites ayant pour mission de désorganiser les défenses ou simplement ouvrir les portes pour la horde principale. Un tel hôte peut être reconnu par ses blessures ou son regard hagard mais comment y prêter attention au milieu d'un champ de bataille. Les Parasites arachnides sont suspectés d'être les symbiotes de races soumises aux arachnides.



	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Parasite Arachnide	16	4	-	3	3	1	4	1	10	5+

Essaim : De 3 à 9 Parasites arachnides.

REGLES SPECIALES :

Petite taille : Les Parasites arachnides profitent de chaque couvert et peuvent ajouter +1 à leur sauvegarde de couvert.

Mandibules rasoires : Les Parasites possèdent des mandibules comptant comme une *arme perforante*. Tout résultat de 6 à un jet pour toucher au corps à corps blesse automatiquement sans aucune sauvegarde d'armure possible.

Contrôle Cérébral : Toute figurine tuée par un Parasite arachnide n'est pas retirée comme perte. Retirez à la place une figurine de Parasite mais ne compte pas comme perte pour le résultat du combat. Le Parasite prend immédiatement le contrôle de sa victime qui conserve son équipement et ses caractéristiques. Chaque figurine ennemie contrôlée rentre dans le camp du joueur arachnide et compte pour les deux camps comme une figurine de l'armée arachnide. Elle se bat donc au corps à corps dans le camp arachnide. Si toutes les figurines de l'unité ennemie sont contrôlées et non *engagées*, le joueur arachnide en prend pleine possession et peut la faire agir lors de son tour. L'unité contrôlée devient une unité arachnide en tout point. Les Parasites ayant un hôte et ceux n'en ayant pas sont deux unités différentes sur le champ de bataille.

Cette capacité ne peut être utilisée que sur des figurines de taille humaine et vivante, il n'a aucun effet sur les démons, les Gardes Fantômes, les robots, les Thousand Sons portant le Symbole de l'Effacement et les Nécrans. Dans ce cas la figurine de parasite gagnant un combat au corps à corps n'est pas retirée. Cette capacité ne peut être utilisée seulement si le Cerveau arachnide fait partie de l'armée arachnide.

Sans peur : Les Parasites arachnides sont *sans peur*, voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000.

ELITES

ESSAIM DE GUERRIERS ARAIGNEES ARACHNIDES

Espèce : Arachnid Uropygi venenosus

Souvent installées dans des jungles ou des territoires forestiers, les Guerriers Araignées Arachnides sont agiles et parfaitement adaptées dans des environnements denses. Facilement capables d'enlever un humain, les Guerriers Araignées Arachnides ont aussi des mandibules capables d'injecter un poison paralysant à ses victimes pour apporter leur chasse à la colonie.

Les Guerriers Araignées Arachnides sont encore plus dangereuses quand elles sont utilisées de concert avec un Cerveau Arachnide ou deux, leur poison paralysant permettant la capture d'un grand nombre d'ennemis pour que le Cerveau puisse avoir avec euxun entretien spécial.



	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Guerrier Araignée	40	5	2	5	4	2	5	3	10	5+

Essaim : De 3 à 9 Guerriers Araignées

Armes : mandibules, griffes, dard.

REGLES SPECIALES :

Saut : Les Guerriers Araignées Arachnides capables de sauter ont un mouvement d'assaut de 12ps. Elles effectuent de plus la totalité de leurs Attaques lorsqu'elles sont dans un rayon de 3ps autour d'une figurine amie

Eperons Tibiaux : Certains arachnides disposent de crochets sur leur Tarsus leur permettant d'escalader mur ou de marcher la tête renversée dans les tunnels. Une créature dotée d' Eperons Tibiaux compte comme étant équipée de grenades à fragmentation au corps à corps. De plus, elle considère les éléments verticaux, infranchissables, tels que les grands murs ou les falaises comme des terrains difficiles.

Dard : Les Guerriers Araignées Arachnides possèdent un dard qui injecte des toxines mortelles à ses victimes. Toute figurine blessée par une Mère des Araignées perd 2 Points de Vie au lieu d'un.

Chasseurs : Les Guerriers Araignées Arachnides opèrent souvent loin des colonies et possèdent un relais antennaire. Les Guerriers Araignées Arachnides disposent de la règle spéciale *Lien télépathique*. La portée du *Lien Télépathique* des Guerriers Araignées Arachnides est de 6ps.

ESSAIM DE BOMBES ACARIENNES

Espèce : Arachnid bomba

Les Bombes Acariennes sont de petites créatures remplies de plasma qui peuvent exploser en frottant leurs élytres pour que le son produit fasse exploser leur poche à plasma. Les Bombes Acariennes vont sur le champ de bataille entre les essaims de guerriers Arachnides cherchant des cibles pour leur tâche kamikaze. L'énergie libérée peut faire fondre de lourdes armures ou un véhicule faiblement blindé.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Bombes Acariennes	15	3	-	2	3	1	3	1	10	5+

Essaim : De 3 à 9 Bombes Acariennes

REGLES SPECIALES :

Poche de Plasma: Les Bombes Acariennes disposent de poche de plasma volatil .Si une Bombe Acarienne est tuée, les figurines en contact socle à socle subissent une touche de Force 4 avant que la créature ne soit retirée comme perte.

Les Bombes Acariennes peuvent faire exploser leur poche à plasma lors d'une phase d'assaut, au lieu d'effectuer ses attaques normalement la bombe explose : toute figurine engagée contre une bombe qui choisi cette attaque subira une touche de F6 Pa3 sans sauvegarde de couvert. La Bombe est alors retirée comme perte.

Décérébrés : Les Bombes Acariennes sont *sans peur* et ne peuvent pas capturer de quarts de table, tenir des objectifs ou compter comme une *unité opérationnelle*.



TROUPES

ESSAIM DE GUERRIERS ARACHNIDES

Espèce : Arachnid Uropygi vulgaris

Les Guerriers Arachnides forment le fer de lance de l'infanterie Arachnide et sont la principale composante des armées arachnides. Facile à élever, le Guerrier Arachnide est un puissant combattant, il ne ressent pas la peur, il combat au corps à corps en se servant de ses pattes avant et de ses puissantes mandibules. Guerrier accompli, il est guidé par le Cerveau ou la Reine, surgissant des tunnels pour se ruer sur l'ennemi. Ignorant les dangers, surtout accompagné des dizaines de milliers de ses congénères, il va au combat avec une vitesse incroyable résistant au tir ennemi et capable de découper chair, armures et même les blindés avec une facilité déconcertante.

Les essaims de Guerriers Arachnides peuvent creuser des tunnels passant sous les combats avant de surgir dans les lignes ennemies.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Guerrier Arachnide	40	5	3	4	4	2	5	4	10	5+

Essaim : De 3 à 9 Guerriers Arachnides.

Armes : mandibules, griffes.

REGLES SPECIALES :

Bêtes : Les Guerriers Arachnides suivent les règles de *bêtes* décrites page 57 du livre de règles.

Frappe en Profondeur : Les Guerriers Arachnides peuvent surgir de tunnels creusés dans le sol par les Ouvriers ou eux-mêmes. Ils peuvent entrer en jeu en suivant la règle de *frappe en profondeur* si la mission l'autorise.



0-1-ESSAIM DE GUERRIERS TIGRES

Espèce : Arachnid Uropygi tigris

Le Guerrier Tigre est rare parmi les colonies arachnides car son élevage est plus difficile, c'est une variante plus puissante et plus agressive que le Guerrier Arachnide. Comme le Guerrier, le Tigre combat au corps à corps, mais bénéficie de plaques renforcées au niveau de la tête et des pattes avant.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Guerrier Tigre	45	6	3	4	4	2	5	4	10	4+

Essaim : De 3 à 9 Guerriers Tigres

Armes : mandibules et griffes

REGLES SPECIALES :

Bêtes : Les Guerriers Tigres suivent les règles de *bêtes* décrites page 57 du livre de règles.

Frappe en Profondeur : Les Guerriers Tigres peuvent surgir de tunnels creusés dans le sol par les Ouvriers ou eux-mêmes. Ils peuvent entrer en jeu en suivant la règle de *frappe en profondeur* si la mission l'autorise.

TROUPES

0-2 ESSAIM DE GUERRIERS BOUTEFEUX / GUERRIERS ACIDES

Espèce : Arachnid Uropygi incendium, Uropygi acidum

Les Guerriers Boutefeux et les Guerriers Acides sont des exemples de l'adaptation des arachnides en créant de nouvelles sous-espèces avec des rôles spécifiques. Echangeant les puissantes mandibules des Guerriers Arachnides par une arme de jet, ils fournissent un soutien aux essaims de Guerriers Arachnides. Les Guerriers Boutefeux et les Guerriers Acides possèdent des organes spécialisés dans leurs thorax contenant soit un liquide inflammable ou de l'acide. Déployés en nombre, ils peuvent lancer sur leurs ennemis des vagues de produits corrosifs.



	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Guerrier Boutefeux	46	5	3	4	4	2	5	3	10	5+

Essaim : De 3 à 9 Guerriers Boutefeux et Guerriers Acides

Armes : mandibules une arme suivante :

	Portée	Force	PA	Type
Guerrier Boutefeux	24ps	5	5	assaut1/ explosion
Guerrier Acide	12ps	5	5	assaut 4, relance les jets pour blesser

Options : Un Guerrier Boutefeux peut devenir un Guerrier Acide sans aucun coût supplémentaire.

REGLES SPECIALES :

Bêtes : Les Guerriers Boutefeux et les Guerriers Acides suivent les règles de *bêtes* décrites page 57 du livre de règles.

Frappe en Profondeur : Les Guerriers Boutefeux et Guerriers Acides Arachnides peuvent surgir de tunnels creusés dans le sol par les Ouvriers. Ils peuvent entrer en jeu en suivant la règle de *frappe en profondeurs* si la mission l'autorise.

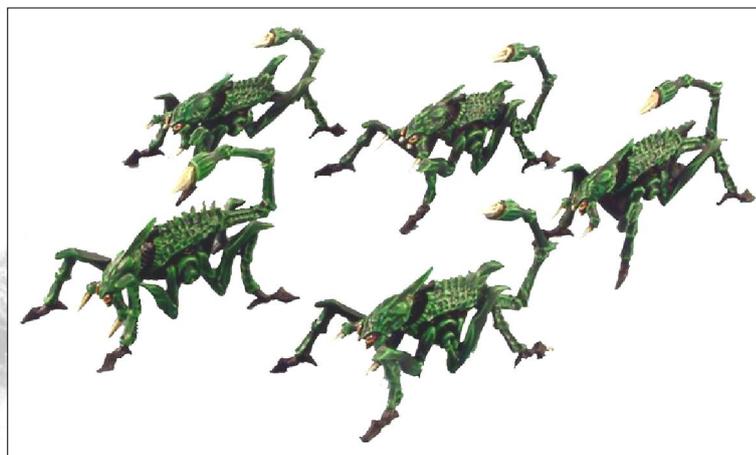
ESSAIM DE LUCIOLES ARACHNIDES

Espèce : Arachnid lucifer

Avec des écailles plutôt qu'une carapace, les Lucioles présentent un aspect reptilien jusqu'à ce que ses yeux fixent ses victimes. Très agile, les Lucioles peuvent utiliser leurs puissantes pattes arrière pour effectuer des bonds sur de grandes distances avant de lancer leur attaque de souffle enflammé, les rendant très performant lorsqu'ils tendent des embuscades.

Les Lucioles Arachnides ont la capacité de se reproduire eux-mêmes, leurs permettant d'engager des missions en avant de la ruche jusqu'à l'intérieur du territoire ennemi. Ajouté à cela son incroyable résistance au vide de l'espace il est facile de comprendre que la luciole Arachnide est utilisée comme l'avant-garde des attaques arachnides sur les mondes sans atmosphère et sur les astéroïdes.

Même si son épine arrière ressemble à une arme contenant un poison, il s'agit en fait d'un injecteur de spore servant à leur reproduction. Après avoir été injectés par les spores à l'intérieur de leurs victimes, les larves des Lucioles arachnides incubent dans leurs hôtes avant de surgir par tous les orifices.



	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Luciole Arachnide	18	3	3	4	3	1	4	1	5	5+

Essaim : De 6 à 24 Lucioles Arachnides

Armes : jet de flammes Portée Force PA Type
- 5 4 assaut1/ souffle

REGLES SPECIALES :

Course : Les Lucioles peuvent se déplacer extrêmement rapidement, elles suivent donc la règle *course* donnée page 74 du livre de règles de Warhammer 40,000.

Scouts : Les Lucioles arachnides peuvent effectuer un mouvement gratuit après que les deux camps se soient déplacés.

TROUPES

ESSAIM D'ARAIGNEES ARACHNIDES

Espèce : Arachnid virescens

Les Araignées arachnides sont des chasseurs qui opèrent loin de la Ruche. Elles sont pour mission de rapporter à la colonie leurs proies.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Araignée Arachnide	21	6	0	4	4	1	6	3	10	5+

Essaim : De 5 à 12 Araignées

Armes : mandibules, griffes.

REGLES SPECIALES :

Eperons Tibiaux : Certains arachnides disposent de crochets sur leur Tarsus leur permettant d'escalader mur ou de marcher la tête renversée dans les tunnels. Une créature dotée d'Eperons Tibiaux compte comme étant équipée de grenades à fragmentation au corps à corps. De plus, elle considère les éléments verticaux, infranchissables, tels que les grands murs ou les falaises comme des terrains difficiles.



Course : Les Araignées arachnides peuvent se déplacer extrêmement rapidement, elles suivent donc la règle *course* donnée page 74 du livre de règles de Warhammer 40,000.

Chasseurs : Les Araignées Arachnides opèrent souvent loin des colonies et possèdent un relais antennaire. Les Araignées Arachnides sont *sans peur*.

ESSAIM DE MITES ARACHNIDES

Espèce : Arachnid mithriacus

Les Mites arachnides servent d'éclaireurs et de sentinelles aux armées arachnides. Ils sont envoyés en avant du gros des forces utilisant leur petite taille pour être difficilement détectables. Leurs mandibules sont assez puissantes pour représenter une menace. Utilisant peu de ressources de la colonie arachnide, les Mites sont souvent déployées en grand nombre pour submerger l'adversaire.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Mite Arachnide	14	4	-	4	3	1	3	1	10	4+



Essaim : De 5 à 15 Mites.

REGLES SPECIALES :

Petite taille : Les Mites arachnides utilisent leur petite taille pour profiter des couverts. Cette capacité confère un bonus de +1 aux Sauvegardes de Couvert. Si une Mite est à terrain découvert, elle bénéficie d'une Sauvegarde Invulnérable de 6+.

Eperons Tibiaux : Certains arachnides disposent de crochets sur leur Tarsus leur permettant d'escalader mur ou de marcher la tête renversée dans les tunnels. Une créature dotée d'Eperons Tibiaux compte comme étant équipée de grenades à fragmentation au corps à corps. De plus, elle considère les éléments verticaux, infranchissables, tels que les grands murs ou les falaises comme des terrains difficiles.

Infiltration : Employés comme éclaireurs et en reconnaissance, un essaim de Mites arachnide peut s'*infiltrer* si la mission l'autorise.

Décérébrés : Les Mites arachnides sont *sans peur* et ne peut pas capturer de quarts de table, tenir des objectifs ou compter comme une *unité opérationnelle*.

ATTAQUE RAPIDE

ESSAIM DE SAUTERELLES ARACHNIDES

Espèce : Arachnid Uropygi opiliones

Les Sauterelles sont une sous-espèce du Guerrier arachnide, capable de sauter et d'effectuer des vols de courtes durées à l'aide des ses ailes aux bords tranchants. Plus légers que les guerriers, ils sont beaucoup plus rapides et puissants que ces derniers, survolant les champs de bataille, capables de décapiter un soldat avant de se mettre hors de portée d'une éventuelle riposte. Les Sauterelles se retrouvent dans la plupart des colonies arachnides. Les Sauterelles sautent des hauteurs pour prendre de l'altitude, leur poids et leur vitesse leur permettant de faucher l'infanterie au sol qui ne baisserait pas la tête.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Sauterelle Arachnide	51	5	2	4	4	2	5	3	10	5+

Essaim : De 3 à 6 Sauterelles

Armes : mandibules, ailes tranchantes.

REGLES SPECIALES :

Ailes : Les Sauterelles Arachnides possèdent des ailes et peuvent voler, ils sont considérés en tout comme des fantassins *autoportés*

Saut : Les Sauterelles Arachnides sont capables de sauter grâce à leurs quatre membres inférieurs et possèdent un mouvement d'assaut de 12ps. Elles effectuent de plus la totalité de leurs Attaques lorsqu'elles sont dans un rayon de 3ps autour d'une figurine amie *engagée* au corps à corps, plutôt que les 2ps habituels en de telles circonstances.

Attaque de passage : Les Sauterelles arachnides ne s'attardent pas au corps à corps mais effectuent des attaques de passage. Les Sauterelles arachnides bénéficient de la règle spéciale *désengagement* voir page 74 du livre de règles.



ATTAQUE RAPIDE

ESSAIM DE GUEPES ARACHNIDES

Espèce : Arachnid Arachnid discindere vulgaris, discindere acidum, discindere mortem

Eux-mêmes une sous-espèce des Sauterelles, les Guêpes arachnides sont plus légères et plus agiles en vol que ces dernières. Cependant se déplaçant en plus grand nombre, elles sont plus sujettes aux tirs ennemis mais peuvent concentrer leurs attaques.

Quand une colonie commence à élever des Guêpes, elle en crée le plus grand nombre pour noircir le ciel des ses guerriers aériens. Quand elles sont suffisamment nombreuses les Guêpes permettent aux colonies de rendre tout support aérien ennemi impossible et peuvent causer de sérieux dommages aux troupes au sol. Il existe plusieurs espèces de guêpes, certaines peuvent cracher des épines acides, d'autres effectuent des attaques kamikazes sur l'aviation ennemie.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Guêpe Arachnide	39	4	2	4	4	2	5	4	10	5+

Essaim : De 3 à 9 Guêpes.

Armes : mandibules, griffes.

Options : Les Guêpes arachnides peuvent devenir des Guêpes Acides pour + 3pts ou des Guêpes Kamikazes pour + 4 pts. L'essaim entier doit être doté de la même amélioration.

Guêpes Acides : cette amélioration permet aux Guêpes Acides d'effectuer une attaque supplémentaire de Force 5 avec une initiative de 10 et qui touche toujours sur 4+. Les pertes infligées comptent pour la résultat des combats.

Guêpes Kamikazes : Les Guêpes dotées de cette compétence peuvent attaquer l'aviation ennemie. Déclarez que les Guêpes Kamikazes volent en altitude au début de la phase de Mouvement, elles ne pourront pas attaquer au sol pendant ce tour. Si un avion ennemi entre en jeu, les guêpes kamikazes foncent sur ses moteurs pour le détruire, les guêpes peuvent effectuer un mouvement gratuit ainsi qu'un assaut contre l'avion ennemi. Traitez cette action kamikaze comme n'importe qu'elle attaque au corps à corps contre un véhicule mais toute attaque touchera sur 4+ puis effectuez les jets de pénétration de blindage. Chaque Guêpe qui tente une action kamikaze est tuée, retirez comme perte toute figurine effectuant ses attaques contre l'avion ennemi.



REGLES SPECIALES :

Ailes : Les Guêpes Arachnides possèdent des ailes et peuvent voler, ils sont considérés en tout comme des fantassins *autoportés*.

Relais antennaire : Les Guêpes Arachnides possèdent un relais antennaire. Les Guêpes Arachnides disposent de la règle spéciale *Lien télépathique*. La portée du *Lien Télépathique* des Guêpes Arachnides est de 6ps.

Harcèlement : Les Guêpes arachnides ne s'attardent pas au corps à corps, préférant se regrouper pour relancer une attaque groupée. Les Guêpes arachnides bénéficient de la règle spéciale *désengagement* voir page 74 du livre de règles.

ATTAQUE RAPIDE

ESSAIM DE FOUISSEURS ARACHNIDES

Espèce : Arachnid cuniculus fodere

La plupart des colonies sont reliées grâce aux hordes d'Ouvriers qui créent le vaste réseau de tunnels qui font la caractéristique des arachnides.

Le Fousseur est une imposante sous-espèce développée pour creuser des tunnels dans la roche à plus grande vitesse, utilisant sa gueule béante contenant des rangées de dents broyeuses pour couper le plus résistant des matériaux naturels aussi rapidement que son corps peut le propulser.

Les Fousseurs sont occasionnellement attachés à des essaims arachnides n'étant pas capables de créer leur propre tunnel aussi rapidement qu'eux. Plusieurs Fousseurs peuvent combiner leurs efforts pour créer des tunnels assez larges pour que même un Char Plasma puisse passer.

Les Fousseurs sont souvent dirigés par les Cerveaux pour mener des attaques de fer de lance, permettant à des essaims de ne surgir de nulle part, les Fousseurs chargent avec l'ennemi en compagnie de l'essaim qu'il dirige.

Quand ils ne sont pas en guerre, ils sont chargés d'étendre le réseau de tunnels de la colonie pendant que les Ouvriers peuvent être réquisitionnés pour d'autres tâches.



	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Fousseur Arachnide	90	4	-	4	4	3	4	1	10	6+

Essaim : De 1 à 2 Fousseurs qui opèrent indépendamment sur le champ de bataille

Armes : **Gueule béante.** Les Fousseurs possèdent une attaque spéciale leur permettant d'avaler leur victime pour la broyer. Sur un 6 pour blesser au corps à corps, une figurine ennemie peut être avalée. Le Fousseur et la victime jettent tous deux 1D6. Si le résultat du Fousseur est supérieur à celui de la victime, celle-ci est avalée sans aucune sauvegarde possible. Cette capacité ne fonctionne que sur les figurines de taille à peu près humaine, se trouvant sur un socle de 25 ou 40mm. Les figurines plus grosses, comme les ex-armures Tau ou les Princes Tyrannides ne sont pas affectées par cette capacité.

REGLES SPECIALES :

Bêtes : Les Fousseurs Arachnides suivent les règles de *bêtes* décrites page 57 du livre de règles.

Frappe en Profondeur : Les Fousseurs Arachnides creusent de larges tunnels même dans la roche la plus résistante. Ils peuvent entrer en jeu en suivant la règle de *frappe en profondeur* quelque soit la mission jouée.

Fer de lance : Les Cerveaux dirigent les Fousseurs pour conduire des essaims sur le champ de bataille à un endroit stratégique. N'importe quel essaim arachnide peut être joint à un Fousseur.

Chaque Fousseur permet à l'essaim qui le suit d'être placé en réserve même si la mission ne le permet pas. Une fois le Fousseur sur le champ de bataille, l'essaim placé en réserve deviendra automatiquement disponible le tour suivant et commencera son déploiement depuis le trou dans le sol laissé par le Fousseur.

X Les Fousseurs opérant indépendamment, deux essaims peuvent donc arriver ainsi sur le champ de bataille. Parfois les Fousseurs creusent de concert permettant à un Char arachnide de faire de même.

Un Char arachnide de n'importe quelle espèce peut être joint à 2 Tunneliers qui opéreront comme une seule unité mais faisant bénéficier au Char des règles de *Fer de Lance*.



SOUTIEN

CHAR SCARABEE ARACHNIDE (Amblipygi)



Espèce : Arachnid Amblipygi vulgaris

Le Char est l'unité d'assaut lourde des Arachnides. Fortement blindé, il peut servir de bélier pour pénétrer dans les places fortes. Son attaque principale, de type lance-flammes capable de dissoudre une armure, est dévastatrice sur un groupe de soldats. Capable de se déplacer aux côtés des guerriers en creusant des tunnels pour prendre part à un assaut il reste un adversaire de taille en corps à corps.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Char Arachnide	220	3	2	9	6	5	1	2	10	3+

Essaim : 1 Char arachnide.

Points de Masse : 1

Armes : Jet d'acide

	Portée	Force	PA	Type
Jet d'acide	-	6	2	assaut1/ souffle /perforante contre les véhicules

REGLES SPECIALES :

Créature Gigantesque : Comme toute créature gigantesque, les règles de *créature monstrueuse* s'appliquent à un Char Plasma. Il n fuit jamais quand il se bat avec une machine de guerre ou une autre créature gigantesque. Il compte comme 10 figurines pour le résultat des combats. Il peut toujours tirer dans sa phase de tir même engagée contre des figurines n'étant pas une créature gigantesque.

Sans peur : Le Char arachnide est *sans peur*, voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000

Bélier vivant : Le Char arachnide utilise sa masse et sa force surprenante pour défoncer les obstacles lors de son avancée ou de son arrivée sur la table en frappe en profondeur.

Un véhicule immobilisé ou un élément de décor de la taille d'un gabarit d'artillerie est totalement détruit sur un jet de 6+ sur 1D6.

Frappe en Profondeur : Le Char arachnide creuse des tunnels dans le sol. Il peut entrer en jeu en suivant la règle de *frappe en profondeurs* si la mission l'autorise. Il peut tenter de détruire un véhicule immobile ou un élément de décor lors de son arrivée, comme dans la règle *Bélier Vivant*. Si le test est un échec il arrive sur la table à coté du véhicule ou de l'élément de décor concerné. Le Char arachnide possède une telle masse qu'il n'est pas détruit par une présence ennemie dans un rayon de 1ps au moment où il arrive. Toute figurine ennemie est alors éloignée jusqu'à se trouver à la distance minimale requise.



SOUTIEN

CHAR PLASMA ARACHNIDE

Nom impérial : Arachnid Amblipygi solifugre

De loin l'unité la plus massive des armées Arachnides, le Plasma joue essentiellement un rôle d'artillerie.

Capable d'envoyer des jets de plasma en orbite, sa faiblesse tient principalement dans son abdomen au moment du tir.

Dominant le champ de bataille, le Char Plasma génère une imposante sphère de plasma capable même d'endommager des vaisseaux en orbite, les vaisseaux de débarquement ou les troupes au sol.

Même si il est difficile à cacher le tir dévastateur peut repousser tout ennemi en attendant que les forces principales de la colonie.

Le Cerveau arachnide ayant la possibilité de détecter toute présence ennemie même dans l'espace, indique au Char plasma la direction où il doit propulser sa décharge de plasma.



	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Char Plasma	315	3	3	9	6	5	1	2	10	3+

Essaim : 1 Char Plasma.

Points de Masse : 2

Armes : Sphère de plasma

	Portée	Force	PA	Type
Sphère de plasma	E24-400ps	9	2	lourde1/ gabarit massif/AA/titan killer

Note : le Char Plasma doit rester immobile pour pouvoir lancer sa sphère de plasma en tir Anti-Aérien. La sphère de plasma cumule le résultat des deux dés

REGLES SPECIALES :

Créature Gigantesque : Comme toute créature gigantesque, les règles de *créature monstrueuse* s'appliquent à un Char Plasma. Il n fuit jamais quand il se bat avec une machine de guerre ou une autre créature gigantesque. Il compte comme 20 figurines pour le résultat des combats. Il peut toujours tirer dans sa phase de tir même engagée contre des figurines n'étant pas une créature gigantesque. Le Char Plasma est si gros que l'adversaire peut toujours tirer sur lui en ignorant la règle de *cible prioritaire*.

Sans peur : Le Char Plasma est *sans peur*, voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000

Cadence de Tir Ralentie : Le Char Plasma prend du temps à générer sa sphère de plasma avant de la propulser à la vitesse et distance requise. Il ne peut tirer qu'un tour sur deux, il doit donc recharger le tour suivant où il a tiré mais pourra se déplacer en rechargeant.

Gabarit Massif : Le char à plasma utilise un gabarit de 7ps, utilisant toutes les règles d'artillerie, de déviation etc... Il utilise juste une zone d'effet plus large.

SOUTIEN

CHAR EPINEUX ARACHNIDE

Espèce : Arachnid Amblipygi spinosa

Le Char Epineux est une rare variation du Char arachnide. Aussi puissant que son espèce originelle, le Char Epineux a remplacé son jet d'acide pour se spécialiser dans les assauts se concentrant uniquement sur la force brute. Il est souvent utilisé lors d'assauts frontaux ou pour détruire des fortifications.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Char Epineux	260	4	2	9	6	5	1	4	10	2+

Essaim : 1 Char Epineux

Points de masse : 1

Armes : Grandes Mandibules

REGLES SPECIALES :

Créature Gigantesque : Comme toute créature gigantesque, les règles de *créature monstrueuse* s'appliquent à un Char Plasma. Il n fuit jamais quand il se bat avec une machine de guerre ou une autre créature gigantesque. Il compte comme 10 figurines pour le résultat des combats.

Sans peur : Le Char Epineux est *sans peur*, voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000

Grandes Mandibules : Le Char Epineux est armée de puissantes et énormes mandibules lui permettant de gagner +2A lorsqu'il charge au lieu d'une seule. Un Char Epineux peut relancer tous ses jets pour blesser ratés lors du premier tour d'un corps à corps

Carapace Epineuse : Un Char Epineux possède une carapace recouverte d'épines. Il compte double dans le calcul de la supériorité numérique, dans le cas où son camp l'emporte.

Bélier vivant : Le Char Epineux arachnide utilise sa masse et sa force surprenante pour défoncer les obstacles lors de son avancée ou de son arrivée sur la table en frappe en profondeur. Un véhicule immobilisé ou un élément de décor de la taille d'un gabarit d'artillerie est totalement détruit sur un jet de 6+ sur 1D6.

Frappe en Profondeur : Le Char Epineux arachnide creuse des tunnels dans le sol. Il peut entrer en jeu en suivant la règle de *frappe en profondeur* si la mission l'autorise. Il peut tenter de détruire un véhicule ou un élément de décor lors de son arrivée, comme dans la règle *Bélier Vivant*. Si le test est un échec il arrive sur la table à coté du véhicule ou de l'élément de décor concerné.

Le Char épineux possède une telle masse qu'il n'est pas détruit par une présence ennemie dans un rayon de 1ps au moment où il arrive. Toute figurine ennemie est alors éloignée jusqu'à se trouver à la distance minimale requise.



SOUTIEN

0-1 CHAR ROYAL ARACHNIDE

Espèce : Arachnid Amblipygi rex

Le Char Royal est une espèce rare et plus importante du Char arachnide. Impossible à arrêter quand il se plonge au milieu de la bataille, capable de percer une ligne de défense adverse pour permettre aux essaims de Guerriers arachnides de charger l'ennemi. Cependant, le Char Royal attire le feu des armes lourdes ennemies dont il peut en absorber la plupart des dommages avec sa carapace renforcée.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Char Royal	315	4	2	9	7	5	1	2	10	2+/6+inv

Essaim : 1 Char Royal

Points de masse : 1

Armes : Jet d'acide

	Portée	Force	PA	Type
Jet d'acide	-	6	2	assaut1/ souffle /perforante contre les véhicules

REGLES SPECIALES :

Créature Gigantesque : Comme toute créature gigantesque, les règles de *créature monstrueuse* s'appliquent à un Char Plasma. Il n fuit jamais quand il se bat avec une machine de guerre ou une autre créature gigantesque. Il compte comme 10 figurines pour le résultat des combats. Il peut toujours tirer dans sa phase de tir même engagée contre des figurines n'étant pas une créature gigantesque.

Sans peur : Le Char Royal est *sans peur*, voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000

Carapace Renforcée : Un Char Royal possède une carapace renforcée absorbant de lourds dommages.

Un Char Royal possède donc une sauvegarde invulnérable de 6. Il compte double dans le calcul de la supériorité numérique, dans le cas où son camp l'emporte.

Bélier vivant : Le Char Royal arachnide utilise sa masse et sa force surprenante pour défoncer les obstacles lors de son avancée ou de son arrivée sur la table en frappe en profondeur.

Un véhicule immobilisé ou un élément de décor de la taille d'un gabarit d'artillerie est totalement détruit sur un jet de 6+ sur 1D6.

Frappe en Profondeur : Le Char Royal arachnide creuse des tunnels dans le sol. Il peut entrer en jeu en suivant la règle de *frappe en profondeur* si la mission l'autorise. Il peut tenter de détruire un véhicule ou un élément de décor lors de son arrivée, comme dans la règle *Bélier Vivant*. Si le test est un échec il arrive sur la table à coté du véhicule ou de l'élément de décor concerné.

Le Char Royal arachnide possède une telle masse qu'il n'est pas détruit par une présence ennemie dans un rayon de 1ps au moment où il arrive. Toute figurine ennemie est alors éloignée jusqu'à se trouver à la distance minimale requise.

Régénération : Le Char Royal peut se remettre de ses blessures, il jette 1D6 pour chaque PV perdu, et le récupère si il obtient un 6, jusqu'à son maximum de Points de Vie de départ.



SOUTIEN

MEGA GUERRIER ROYAL

SOUTIEN

MEGAPHASME ATLAS

L'un des plus féroces prédateurs de VENDAXA est sans aucun doute l'acklay. Il possède six membres. Sa première paire de pattes lui sert d'armes et les deux autres paires lui servent à marcher. Ses pattes sont constituées d'un membre supérieur, d'une « main » préhensile et d'une pince recouverte d'une peau insensible et indestructible. Le long appendice sous son menton, le silphum, lui sert à détecter l'électricité corporelle de ses proies, tandis que l'énorme excroissance partant de sa tête protège les points sensibles de son cou. La taille dérisoire de ses yeux est due à la puissante lumière de sa planète d'origine. Il possède aussi des poils sensitifs sur ses pinces.

	Pts	CC	CT	F	E	Pv	I	A	cd	svg
Megaphasme Atlas	598	6	2	10	8	5	3	4	10	2+

Essaim : 1 megaphasme

Points de masse : 2

Armes : griffes tranchantes pinces razors, bio plama

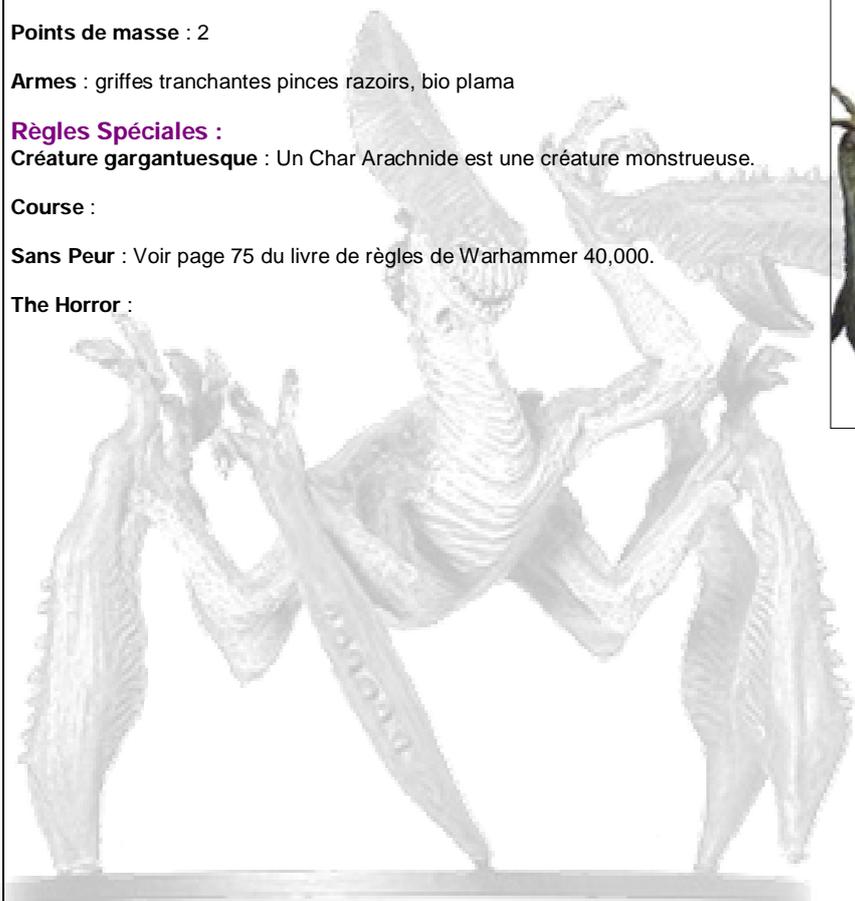
Règles Spéciales :

Créature gargantuesque : Un Char Arachnide est une créature monstrueuse.

Course :

Sans Peur : Voir page 75 du livre de règles de Warhammer 40,000.

The Horror :



REFERENCES

type	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Araignée Arachnide	6	0	4	4	1	6	3	10	5+	
Bombes Acariennes	3	-	2	3	1	3	1	10	5+	
Cerveau Arachnide	3	3	6	6	4	5	1+D6	10	2+/6+	
Char Arachnide	3	2	9	6	5	1	2	10	3+	
Char Epineux	4	2	9	6	5	1	4	10	2+	
Char Royal	4	2	9	7	5	1	2	10	2+/6+	
Char Plasma	3	3	9	6	5	1	2	10	3+	
Contremaître Arachnide	6	3	6	6	4	5	7	10	2+/6+	
Fouisseur Arachnide	4	-	4	4	3	4	1	10	6+	
Furcifer Arachnide	6	0	6	4	2	6	4	10	6+	
Gardes Arachnides	5	3	5	6	2	5	3	10	3+	
Guerrier Arachnide	5	3	4	4	2	5	4	10	5+	
Guerrier Araignée	5	2	5	4	2	5	3	10	5+	
Guerrier Boutefeux	5	3	4	4	2	5	3	10	5+	
Guerrier Tigre	6	3	4	4	2	5	4	10	4+	
Guêpe Arachnide	4	2	4	4	2	5	4	10	5+	
Luciole Arachnide	3	3	4	3	1	4	1	5	5+	
Mantis Arachnide	6	0	6	4	2	6	3	10	5+	
Mère des Araignées	6	3	6	5	3	7	4	10	3+	
Mite Arachnide	4	-	4	3	1	3	1	10	4+	
Parasite Arachnide	4	-	3	3	1	4	1	10	5+	
Sauterelle Arachnide	5	2	4	4	2	5	3	10	5+	