



Tyrannides

Codex Epic Armageddon

Sommaire

Présentation FERC	3
Les Tyranides	4
Règles Spéciales des Tyranides	6
Liste d'Armée des Tyranides	7
Unités Tyranides	8

Crédits

Liste d'armée

French-ERC

Mise en page

Clem

Gkhan

Textes et traductions

Taran

Games Workshop

Photos et Illustrations

French-ERC

Games Workshop

Forge World

Couverture

Charlie Brown

Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.



Le French Epic Rules Committee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation :
Rendre le jeu plus agréable pour chacun.

Depuis l'abandon quasi-total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW.

Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;
- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre. Et devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir faire savoir son opinion ;
- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.
- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maisons.

Les discussions se font sur le forum d'epic.fr dans une section " F-ERC ", en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Equité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser sur le placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable.

Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

La F-ERC

Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société.

Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 2007. Tous droits réservés.



LES TYRANNIDES

Au-delà de la galaxie humaine, au-delà du rayon d'action des vaisseaux spatiaux et de l'Astronomican, existe le vide indiciblement froid de l'espace intergalactique. C'est un royaume où peu d'hommes se sont aventurés, et d'où aucun n'est revenu. C'est la grande barrière qui sépare les galaxies. Maintenant ce vide n'est plus silencieux. Il s'y déplace une grande créature intelligente formée de milliards et de milliards de créatures, un esprit fait de nombreux esprits interconnectés. Cette entité, cette race se nomme l'esprit ruche tyranide, et vient d'une galaxie située à une distance inimaginable. Maintenant son avant-garde a atteint l'Imperium et le sort de l'humanité et de toutes autres créatures vivantes de la galaxie est en jeu.

Les Tyrannides ont atteint l'Imperium dans leur flotte ruche qui consiste en un essaim noir de plusieurs millions de vaisseaux spatiaux individuels. Chaque vaisseau est une gigantesque chose vivante, une créature fabriqué à partir de tissus organiques grâce à des manipulations génétiques sophistiquées. Le voyage à travers le vide a pris des éons, et durant ce temps les Tyrannides ont été plongés en hibernation.

Quand la flotte ruche s'approcha de l'Imperium, les astronefs se réveillèrent et leurs habitants commencèrent doucement à dégeler. Cependant, la flotte ruche est si grande que son arrière garde sommeille toujours au-delà de la frontière extérieure de la galaxie. Le lent processus éternel de pensée de l'esprit-ruche reprend de la vitalité au fur et à mesure que des Tyrannides s'éveillent et se rappellent le but sans âge de leur race.

L'esprit ruche des Tyrannides est affamé de matériaux génétiques frais, de stocks de gènes qui peuvent être utilisés pour créer de nouvelles bio-constructions et machines biologiques. Leur propre galaxie est épuisée, ses créatures ayant été depuis longtemps absorbées dans l'esprit ruche, leurs chairs ayant été intégrés dans des machines, ou écartées si elles étaient sans utilité. L'Imperium avec ses milliards d'humains et son nombre incommensurable d'autres créatures offre un stock de gènes et de chairs quasi inépuisable aux Tyrannides, qui ravivera l'esprit ruche et lui permettra de s'incarner dans de nouvelles formes. L'humanité sera absorbée, brisée en maillons d'ADN, qui seront utilisés pour créer une nouvelle génération de biotechnologies.

LES GUERRIERS TYRANNIDES

Les Tyrannides sont les maîtres indiscutés des manipulations génétiques et de la bio- ingénierie. Grâce aux Reines-Norn, vastes usines vivantes dont le rôle est de fabriquer d'autres créatures, les Tyrannides ont créé les bio-constructions innombrables qui constituent leurs flottes ruches.

Les Tyrannides eux-mêmes ont six membres et font deux fois la taille d'un homme. Leur corps est recouvert d'épaisses plaques d'os, qui se chevauchent pour former une robuste armure naturelle. Des spores situées entre ces plaques exsudent une humeur visqueuse incolore qui suinte sur le corps et qui dégoulinent de leurs ergots. Cette humeur visqueuse lubrifie les plaques osseuses rigides et les protègent de l'usure due à la friction.

La paire de membres inférieurs des Tyrannides est utilisée comme pattes, leur permettant de se déplacer. Elles se terminent par de durs ergots osseux, qui, bien que non initialement prévu en tant que tel, peuvent très bien utiliser comme armes, un coup d'ergot pouvant à lui seul briser un crâne humain. La paire médiane de membres est incroyablement forte et se termine par des ergots aiguisés comme des rasoirs - ils sont utilisés pour éventrer un ennemi en combat rapproché. Les membres supérieurs, plus délicats, se terminent par des ergots articulés, qui servent de mains et de doigts aux Tyrannides, ce qui leur permet de porter des armes ou d'autres objets, de manipuler les bio-machines et d'effectuer d'autres tâches manuelles de précision.



Les membres sont reliés entre eux par une gaine osseuse perforée qui protège des chocs l'épine dorsale et les organes internes mous. Au-dessus des membres supérieurs se trouve une nuque osseuse et la tête terrifiante du Tyranide dotée d'une mâchoire puissante. Cette structure de base à six membres est commune à beaucoup de bio-créatures Tyrannides, comme les Genestealers, et il est fort probable que ces créatures soient dérivées du même matériel génétique Tyranide ou de celui d'espèces apparentées originaires de leur planète depuis longtemps oubliée.

L'ESPRIT-RUCHE TYRANIDE

L'esprit ruche est une volonté unique qui dirige et coordonne la flotte-ruche. Il est formé de milliards et de milliards de consciences individuelles : celle de chaque Tyranide et de chaque créature vivant dans la flotte ruche. Certains de ces esprits sont capables de pensées individuelles rationnelles, d'autres ne sont capables que de décisions limitées, d'autres, enfin, ne sont que des automates dont l'esprit ne peut

accomplir que les fonctions motrices de base. L'extension de cette capacité à agir et à penser librement varie en fonction du rôle de la créature dans la flotte-ruche.

Comme toute la technologie Tyranide est basée sur l'ingénierie biologique, même les fonctions les plus simples sont effectuées par des bio-constructions adaptées génétiquement qui ont une conscience rudimentaire et qui font donc partie de l'esprit-ruche. Les vaisseaux Tyranides sont des créatures vivantes et même les composants individuels comme les portes sphincters, les orifices à nourritures et les cellules de téléportation sont des créatures vivantes hautement modifiées. Même les objets les plus simples trouvent leurs origines dans des tissus vivants et restent en liaison avec l'esprit-ruche.

Les Tyranides utilisent aussi les manipulations génétiques pour créer de nouvelles races de serviteurs à partir des captifs. Ces bio-constructions avancées sont des races artificielles élevées par les Tyranides. Leurs esprits font partie de l'esprit ruche mais ils peuvent toujours penser et agir par eux-mêmes, et peuvent prendre des décisions dans les limites fixées par leur conception. Il y a des centaines et des centaines de races, et parmi lesquelles on trouve les destructeurs Genestealers, les lourds Carnifex et les meurtriers Lictors. Bien que ces impressionnantes créatures soient indicibles et horribles aux yeux des humains, elles ont toutes un rôle spécifique dans la société Tyranide : les Genestealers sont par exemple des guerriers d'avant-garde et d'infiltration et les Lictors sont des guerriers assassins.

L'AVANCE DES TYRANIDES

La flotte ruche a maintenant atteint la partie extérieure de l'Imperium et le bras spirale sud-est se trouve totalement sous sa domination. Ce n'est que maintenant que des réfugiés en fuite arrivent dans l'espace libre que l'on réalise la véritable portée du danger. Seule une chance démentielle a permis aux victimes de survivre, leurs astronefs repoussés à des milliers d'années lumières dans le warp par l'avant-garde de la flotte-ruche. Un millier de mondes humains est déjà tombé aux mains de l'envahisseur. Leurs populations ont été consommées ou emprisonnées par les Tyranides. Et, au bout de si peu de temps, de nouvelles races de bio-constructions d'origine humaine sont déjà prêtes à rejoindre l'esprit-ruche !



Seuls quelques vagues détails sur les combats ont atteint l'Imperium. Des millions de guerriers humains sont morts. Des chapitres entiers des meilleurs Space Marines de l'Imperium ont disparu sans laisser de trace, ni aucun indice de leur destin. Le chapitre des Lamenters est présumé totalement détruit, et les Scythes of the Emperor ont été réduits à quelques survivants dispersés.

Mais ces guerriers ne sont pas morts en vain. Pendant les féroces combats, les vaisseaux des Space Marines ont engagé ceux de la flotte Tyranide. Des groupes d'abordage sont entrés dans les parties vitales des immenses astronefs extraterrestres, rassemblant des informations sur les Tyranides et détruisant des milliers et des milliers d'extraterrestres. Les informations obtenues par ces braves Space Marines sont essentielles si l'on veut arriver à repousser les Tyranides. Armé de ces précieuses informations, l'Imperium prépare une grande guerre contre cet ennemi qu'il a appelé Kraken, du nom d'un monstre mythique issu du lointain passé de Terra. Les armureries de Mars fabriquent de nouvelles machines de guerre d'une puissance encore jamais vue, des vaisseaux flambants neufs sortent à une cadence soutenue des chantiers navals de Necromunda, et les vastes ressources de la Garde Impériale se mettent doucement en action, alors que des millions d'hommes se mettent à embarquer pour une guerre dont dépend plus que jamais la survie de l'humanité.

Mais l'Imperium a besoin de temps - temps que seuls les Chapitres Space Marines peuvent lui donner. Les plus fameux d'entre eux, les Dark Angels, les Space Wolves, les Blood Angels et les Ultramarines, ainsi que les survivants des Scythes, font route vers la flotte-ruche. D'autres Chapitres de Space Marines venant de toute la galaxie préparent leurs vaisseaux pour suivre leur sillage.



REGLES SPECIALES TYRANIDES

SYNAPSE

Une créature Synapse permet de retirer 1 pion impact supplémentaire au Groupe Synaptique si celui-ci réussit son jet de ralliement (une synapse ayant la capacité « Meneur » peut donc enlever 2 PI au Groupe Synaptique si le jet est réussi). Une Dominatrix peut toujours retirer 3 pions impacts supplémentaires au groupe Nexus (la capacité « Meneur » donnée par la capacité « Commandant Suprême » est déjà incluse dans ces 3 pions impacts).

Tant qu'une créature Synapse est vivante, le Groupe Synaptique lui correspondant bénéficie d'un bonus de +1 pour un jet de ralliement.

Dans le cas où toutes les créatures Synapses du Groupe Synaptique sont détruites, les essaims instinctifs associés continuent à agir comme une seule formation, mais celle-ci subit un malus de -2 à l'initiative et perd le bonus de +1 pour le jet de ralliement.

Les races affrontant les Tyranides ont appris au fil des combats à identifier les créatures synapses pour désorganiser les essaims. Pour cette raison, certaines créatures qui normalement devraient être de type infanterie, sont définies comme des véhicules légers.

IMPLACABLE

Un essaim Tyranide bénéficie toujours d'un bonus de +1 au test d'action pour un ordre d'assaut.

Un essaim Tyranide devant effectuer l'action Tenir, peut uniquement effectuer un double mouvement sans possibilité d'effectuer de soutien d'assaut.

MOBILITÉ

Les véhicules blindés et les engins de guerre Tyranides ignorent tous les tests de terrain dangereux.

Les véhicules légers peuvent traverser les terrains comme l'infanterie Et de profiter des règles de couverts comme l'infanterie. Les éléments de fortification (champs de mines ; barbelés etc...) et les éléments de terrains spéciaux (rivière de lave ; etc...) affectent cependant les Tyranides normalement.

GAUNT

Les unités de Gaunts détruites ne comptent pas dans le décompte des pertes pour déterminer le vainqueur d'un assaut tant qu'une créature Synapse est présente dans la formation et si et seulement si le joueur Tyranide a initié l'assaut.

TUNNELIER

Un tunnelier est déployé au même moment et de la même manière qu'un vaisseau spatial (voir section 4.3.1 du livre de règle). Les unités transportées dans un tunnelier sont gardées en réserve. Définissez ensuite une « zone de largage », selon la procédure décrite en section 4.3.1. Un tunnelier peut apparaître dans votre moitié de table dès le deuxième tour et dans la moitié de table adverse dès le troisième tour. Il est déployé avant le jet de stratégie au début du tour indiqué, aux coordonnées prédéfinies. Un tunnelier et toutes les unités qu'il transporte peuvent agir normalement dès leur tour d'arrivée.

DÉPLOIEMENT

Seuls les essaims Indépendants peuvent se déployer en garnison, s'ils respectent la règle le permettant.

OBJECTIFS ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Seuls les essaims Indépendants et les créatures Synapses (pas les essaims instinctifs) peuvent contrôler ou contester les objectifs. De même pour la condition de victoire « ils ne passeront pas », seuls les essaims Indépendants et les créatures Synapses (pas les essaims instinctifs) comptent s'ils sont dans la moitié de table adverse.



LISTE D'ARMEE DU TYRANIDES

Les Tyranides possèdent une valeur stratégique de 1. Les formations: Groupe Nexus; Briseur de siège; Bio-titan; Bio-vaisseau possèdent une initiative de 1+. Toutes les autres formations possèdent une initiative de 2+.

GROUPE SYNAPTIQUE

Formation	Créatures synaptiques	Puissance synaptique	Cout
0-1 Groupe Nexus	Une Dominatrix Ou 1 Prince Maître des Essaims et 2 unités parmi les suivantes : <i>Guerrier Tyranide ; Zoanthropes</i>	2-6 essaims instinctifs <u>Pas de Spore mycétique pour l'option Dominatrix</u>	400pts Ou 175pts
Centre Synaptique	1 Prince Tyranide et 2 unités parmi les suivantes : <i>Guerrier Tyranide ; Zoanthropes</i>	2-5 essaims instinctifs Un Seul Prince Tyranide par armée peut devenir un Prince Alpha pour +25pts, cela lui confère la capacité Charismatique.	125pts
Relais Synaptique	3 unités de Guerriers Tyranides jusqu'à 2 unités peuvent être remplacées gratuitement par des <i>Zoanthropes</i>	2-4 essaims instinctifs	100pts
Soutien Synaptique	1 Hierodule Prime (<i>Cracheur ou Faucheur</i>)	2-4 essaims instinctifs parmi : Gaunt; Gargouilles; Bio-artillerie; Bio-soutien; Bio-tank; Carnifex	150pts
Groupe d'Appui	1 Trygon Prime	1-2 essaims instinctifs parmi : Gaunt (<i>les unités de l'essaim gagnent la capacité tunnelier gratuitement</i>) ; Fouisseur Ou 1-2 essaims instinctifs parmi : Bio-soutien et Bio-tank (<i>le Trygon Prime perd la capacité tunnelier</i>)	125pts
Groupe de Chasse	1 ou 2 Harridan	1-2 essaims instinctifs parmi : Gargouilles	125pts l'unité

ESSAIMS INSTINCTIFS

Vous devez impérativement prendre le nombre d'options nécessaires au Groupe Synaptique choisi. Par exemple si vous avez pris un Relais Synaptique, vous avez l'obligation de prendre 2 essaims instinctifs parmi le choix proposé.

Amélioration	Unités	Cout
Gaunts	6 unités parmi les suivantes : Termagaunt ; Hormagaunt	75pts
Bio-artillerie	3 Biovores	75pts
Gargouilles	4 Gargouilles	75pts
Carnifex	3 Carnifex	125pts
Bio-soutien	3 Dactylis ou 3 Exocrines	150pts
Bio-tank	3 Haruspex ou 3 Malefactors	150pts
Hierodule	1 Hierodule (<i>Cracheur ou Faucheur</i>)	125pts
Fouisseur	1 Trygon Ou 3 Rôdeurs	100pts Ou 50pts
Spore mycétique	Permet le déploiement de la formation en assaut planétaire si et seulement si un Croiseur Razorfiend ou un Vaisseau Ruche est sélectionné dans la liste. Cette option interdit la prise de Prince Ailé ou de Guerriers Tyranide Ailés.	50pts

ESSAIMS INDEPENDANTS COMMUNS

Vous pouvez prendre jusqu'à un essaim indépendant **commun** par groupe synaptique. Les essaims indépendants **communs** ne doivent pas dépasser un tiers des points de l'armée.

Formation	Unités principales	Amélioration	Cout
Essaim de Genestealers	6 Genestealers	0-3 Genestealers pour +25pts/unité 0-1 Genestealers Alpha pour +25pts	150pts
0-2 Essaim de Lictors	4 Lictors	0-2 Lictors pour +50pts/unité	175pts

ESSAIMS INDEPENDANTS RARES

Vous pouvez prendre jusqu'à un essaim indépendant **rare** par groupe synaptique. Les essaims indépendants **rares** ne doivent pas dépasser un tiers des points de l'armée. Notez que le coût d'une Dominatrix soit 400pts doit être inclus dans ce tiers.

Formation	Unités principales	Cout
Bio-aviation	2 Harpies (0-2 Harpies supplémentaires pour 50pts) Ou 3 Virago	125pts Ou 150pts
Briseur de siège	1 Hierodule Prime (<i>Cracheur ou Faucheur</i>) + 1-2 Hierodule (<i>Cracheur ou Faucheur</i>) pour 125pts/unité	150pts
Bio-titan	1 Bio-titan Hierophant 1 Bio-titan Hydraphant	350pts 550pts
Bio-vaisseau	1 Croiseur Razorfiend 1 Vaisseau Ruche	150pts 250pts

UNITES TYRANIDES

DOMINATRIX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes monstrueuses	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+2), TT(D3)	
Flot d'énergie	(15cm)	(armes légères)	Attaques suppl. (+1), Macro-arme	
Et	30cm	AP4+/AC4+/AA5+	-	
Bio-plasma	15cm	4 PB	Macro-arme, Arc-Avant Fixe	
Bio-canon dorsal	45cm	2x AP3+/AC4+	Arc-Avant Fixe	



Capacité de dommages : 6

Touche critique : Lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous

1 : La Dominatrix hurle de rage et se débat sous l'effet de la blessure. Toute unité en contact avec son socle subit une attaque MA6+.

2-5 : Un liquide visqueux s'écoule d'une profonde blessure de la Dominatrix, qui perd 1 CD supplémentaire.

6 : Un organe vital est touché. Elle perd 1D3 CD supplémentaires.

Notes : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable, Charismatique, Commandant suprême

Peut enjamber les unités et les terrains infranchissables moins hauts que son abdomen et d'au maximum 2cm de large

PRINCE TYRANIDE – PRINCE ALPHA – PRINCE MAÎTRE DES ESSAIMS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes acérées	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1), Macro-arme	
Canon venin	30cm	AP5+/AC6+	-	



Notes: Synapse, Sans Peur, Blindage Renforcé, Commandant, Meneur

*Le Prince peut avoir des ailes, auquel cas il gagne **Réacteurs dorsaux**, voit sa vitesse augmentée à 25cm et son blindage réduit à 5+*

*Le Prince Alpha obtient la capacité **Charismatique***

*Le Prince Maîtres des Essaims remplace **Commandant** et **Meneur** par **Commandant suprême**, ET gagne les capacités **Charismatique** et **Sauvegarde invulnérable***

GENESTEALER ALPHA

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pinces broyeuses	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1), Sniper	



Notes : Sauvegarde invulnérable, Charismatique



GUERRIER TYRANIDE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	20cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes tranchantes	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1)	
Canon venin	30cm	AP5+/AC6+	-	



Notes : Synapse, Sans peur

Les Guerriers Tyranides peuvent avoir des ailes, auquel cas ils gagnent Réacteurs dorsaux, voient leur vitesse augmentée à 30cm et leur blindage réduit à 5+

ZOANTHROPE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	15cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Eclair warp	(15cm)	(armes légères)	Macro-arme	
Et	30cm	AP4+/AC5+	-	



Notes : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé

RODEURS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	20cm	5+	3+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes tranchantes	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1)	



Notes : Infiltrateur, Tunnelier

BIOVORE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	15cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Spores mines	30cm	AP5+/AC6+/AA6+	Rupture, Tir indirect	



Notes :

CARNIFEX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	3+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes acérées	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1), Macro-arme	
Canon venin	30cm	AP5+/AC6+	-	



Notes :



TERMAGAUNT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Ecorcheur	(15cm)	(armes légères)	-	



Notes : Les unités de Termaguants détruites ne comptent pas dans le décompte des pertes pour déterminer le vainqueur d'un assaut tant qu'une créature synapse est présente dans la formation et si et seulement si le joueur tyranide a initié l'assaut.

HORMAGAUNT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	-	5+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes tranchantes	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1)	



Notes : Infiltrateur

Les unités d'Hormagaunts détruites ne comptent pas dans le décompte des pertes pour déterminer le vainqueur d'un assaut tant qu'une créature synapse est présente dans la formation et si et seulement si le joueur tyranide a initié l'assaut.

GARGOUILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Attaque de nuée	15cm	AA6+	-	



Notes : Réacteurs dorsaux

Les unités de Gargouilles détruites ne comptent pas dans le décompte des pertes pour déterminer le vainqueur d'un assaut tant qu'une créature synapse est présente dans la formation et si et seulement si le joueur tyranide a initié l'assaut.

GENESTEALER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	6+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes tranchantes	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1)	



Notes : Frappe en premier, Infiltrateur, Eclaireur

LICTORS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	15cm	5+	3+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pincés broyeuses	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1), Sniper	



Notes : Sauvegarde invulnérable, Frappe en premier, Infiltrateur, Eclaireur, Téléportation

DACTYLIS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	5+	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Nodules de bile	45cm	1PB	Rupture, Tir indirect	
	Ou	60cm	AP4+/AC5+	Rupture

Notes :



EXOCHRINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bio-canon	45cm	2x AP3+/AC4+	-	

Notes :



HARUSPEX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	3+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pincettes hypertrophies	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+2), Macro-arme	

Notes : Blindage renforcé



MALEFACTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Epines à fragmentation	(15cm)	(armes légères)	Attaques suppl. (+1), Ignore les couverts	
Et	15cm	2x AP4+	-	

Notes : Blindage renforcé, Transport (2) parmi Termaguants ; Hormagaunts ; Gargouilles ; Guerriers Tyranides ; Zoanthropes ; Rôdeurs ; Biovores. Les Véhicules légers prennent 2 places.



SPORES MYCETIQUES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
-	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Tentacules éventreurs	15cm	AP6+	Rupture	



Notes : Assaut planétaire, Transport (peut transporter un groupe synaptique ne comprenant que les unités suivantes : Termaguants ; Hormagaunts ; Biovores ; Rôdeur ; Carnifex ; Prince ; Guerriers Tyranides ; Zoanthropes). Une fois que les Spores ont atterries, les tentacules éventreurs s'attaquent à chaque unité ennemie dans un rayon de 15cm. Chaque formation ainsi attaquée reçoit un pion impact pour être sous le feu de l'ennemi puis résolvez les attaques. Enfin, toutes les troupes transportées doivent débarquer à moins de 5cm des Spores ou à moins de 5cm d'une autre unité ayant déjà débarqué, du moment que toutes les unités soient placées dans un rayon de 15cm autour des spores.

HARRIDAN

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	35cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pincès hypertrophies	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+2), Macro-arme	
Bio-canon jumelés	45cm	3x AP3+/AC4+	Arc-Avant Fixe	



Capacité de dommages : 2

Touche critique : Le plexus nerveux central du Harridan est détruit. La créature est tuée.

Notes : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Antigrav, Transport (4 unités de Gargouilles)

TRYGON – TRYGON PRIME

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	25cm	3+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pincès hypertrophies	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+2), Macro-arme	
Champ bio-électrique	15cm	2x AP3+/AC6+		



Capacité de dommages : 2

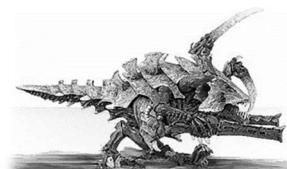
Touche critique : Le plexus nerveux central du Trygon est détruit. La créature est tuée.

Notes : Sauvegarde invulnérable, Tunnelier

Le Trygon Prime gagne **Synapse, Sans peur**

HIERODULE CRACHEUR - HIERODULE PRIME CRACHEUR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	25cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes acérées	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1), Macro-arme	
Bio-canons jumelés	45cm	3x AP3+/AC4+	Arc-Avant Fixe	



Capacité de dommages : 3

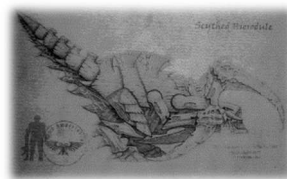
Touche critique : Le plexus nerveux central du Hierodule est détruit. La créature est tuée.

Notes : Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable

Le Hierodule Prime gagne **Synapse, Sans peur**

HIERODULE FAUCHEUR - HIERODULE PRIME FAUCHEUR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	5+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pincès rasoir	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+2), Tueur de Titan (1)	
Pyro-acide	15cm	(Armes légères)	Attaques suppl. (+1), Ignore les couverts	



Capacité de dommages : 3

Touche critique : Le plexus nerveux central du Hierodule est détruit. La créature est tuée.

Notes : Blindage Renforcé, Sauvegarde Invulnérable

Le Hierodule Prime gagne **Synapse, Sans Peur**

HIEROPHANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pincas rasoir	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+2), Tueur de Titan (1)	
Lances-dards	15cm	(armes légères)	Attaques suppl. (+1)	
2x Bio-canon	45cm	2x AP3+/AC4+	Arc Avant Fixe	



Capacité de dommages : 6

Touche critique : Lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous

1 : Le Hierophant hurle de rage et se débat sous l'effet de la blessure. Toute unité en contact avec son socle subit une attaque MA6+.

2-5 : Un liquide visqueux s'écoule d'une profonde blessure du Hierophant, qui perd 1 CD supplémentaire.

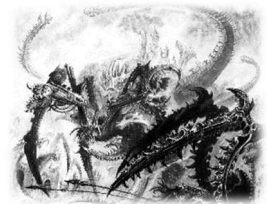
6 : Le plexus nerveux central du Hierophant est détruit. La créature est tuée.

Notes : Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable

Peut enjamber les unités et les terrains infranchissables moins hauts que son abdomen et d'au maximum 2cm de large

HYDRAPHANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	25cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes monstrueuses	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+2), Tueur de Titan (1D3)	
Tentacules	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+2), Frappe en premier	
2x Lances-dards	15cm	(armes légères)	Attaques suppl. (+1)	
Bio-plasma Lourd	30cm	4 PB	Arc Avant Fixe, Macro-arme	
2x Bio-canon lourd	60cm	2x AP3+/AC4+	Arc Avant Fixe	



Capacité de dommages : 8

Touche critique : Lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous

1 : Le Hydraphant hurle de rage et se débat sous l'effet de la blessure. Toute unité en contact avec son socle subit une attaque MA6+.

2-5 : Un liquide visqueux s'écoule d'une profonde blessure du Hydraphant, qui perd 1 CD supplémentaire.

6 : Le plexus nerveux central du Hydraphant est détruit. La créature est tuée.

Notes : Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable

Peut enjamber les unités et les terrains infranchissables moins hauts que son abdomen et d'au maximum 2cm de large



HARPIES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Bombardier	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Etrangleurs jumelés	30cm	AP4+	Rupture	
Attaque au passage	15cm	AP5+/AC5+/AA5+	-	
Spoires Mines	15cm	1 PB	-	

Notes :



VIRAGO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur	5+	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon Salivaire	30cm	AP4+/AC5+	Frontal	
Tentaclide	15cm	AA6+	360°	

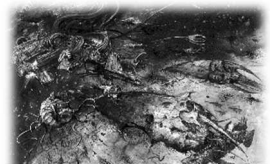
Notes :



CROISEUR RAZORFIEND

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement orbital	-	3 PB	-	

Notes : Transport (jusqu'à deux spores mycétiques et tout ce qu'elles contiennent)



VAISSEAU RUCHE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement orbital	-	8 PB	-	

Notes : Lent, Transport (jusqu'à cinq spores mycétiques et tout ce qu'elles contiennent)



FEUILLES DE REFERENCE: TYRANIDES

UNITE	TYPE	MVT	BL	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE	NOTES
Dominatrix	EG	25cm	4+	3+	5+	Griffes monstrueuses Flot d'énergie Et Bio-plasma Bio-canon dorsal	(contact) (15cm) 30cm 15cm 45cm	(armes d'assaut) (armes légères) AP4+/AC4+/AA5+ 4 PB 2x AP3+/AC4+	Attaques suppl. (+2), TT(D3) Attaques suppl. (+1), Macro-armes - Macro-arme, Arc-Avant Fixe Arc-Avant Fixe <u>Capacité de dommages</u> : 6 <u>Notes</u> : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable, Charismatique, Commandant suprême
Prince tyranide	VB	15cm (25cm)	4+ (5+)	3+ (5+)	5+	Griffes acérées Canon venin	(contact) 30cm	(armes d'assaut) AP5+/AC6+	Attaques suppl. (+1), Macro-arme - <u>Notes</u> : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Commandant, Meneur <u>Notes</u> : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Commandant, Meneur, Charismatique <u>Notes</u> : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable, Commandant Suprême, Charismatique
Alpha Maîtres des Essaims	Pers.	-	-	-	-	Pincres broyeuses	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1), Sniper <u>Notes</u> : Charismatique, Sauvegarde invulnérable
Genestealer Alpha	Pers.	-	-	-	-	Pincres broyeuses	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1), Sniper <u>Notes</u> : Charismatique, Sauvegarde invulnérable
Guerrier Tyranide	VL	20cm (30cm)	4+ (5+)	3+ (5+)	5+	Griffes tranchantes Canon venin	(contact) 30cm	(armes d'assaut) AP5+/AC6+	Attaques suppl. (+1) - <u>Notes</u> : Synapse, Sans peur
Zoanthrope	VL	15cm	5+	6+	5+	Eclair warp Et	(15cm) 30cm	(armes légères) AP4+/AC5+	Macro-Arme - <u>Notes</u> : Synapse, Blindage renforcé, Sans peur
Rôdeurs	VL	20cm	5+	3+	6+	Griffes tranchantes	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1) <u>Notes</u> : Infiltrateur, Tunnelier
Biovore	VL	15cm	5+	6+	6+	Spores mines	30cm	AP5+/AC6+/AA6+	Rupture, Tir indirect
Carnifex	VB	15cm	3+	3+	5+	Griffes acérées Canon venin	(contact) 30cm	(armes d'assaut) AP5+/AC6+	Attaques suppl. (+1), Macro-arme -
Termagaunt	Inf.	20cm	-	6+	5+	Ecorcheur	(15cm)	(armes légères)	-
Hormagaunt	Inf.	20cm	-	5+	-	Griffes tranchantes	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1) <u>Notes</u> : Infiltrateur
Gargouille	Inf.	30cm	-	6+	5+	Attaque de nuée	15cm	AA6+	- <u>Notes</u> : Réacteurs dorsaux
Genestealer	Inf.	20cm	6+	4+	-	Griffes tranchantes	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1) <u>Notes</u> : Frappe en premier, Infiltrateur, Eclaireur
Lictors	VL	15cm	5+	3+	6+	Pincres broyeuses	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+1), Sniper <u>Notes</u> : Sauvegarde invulnérable, Frappe en premier, Infiltrateur, Eclaireur, Téléportation
Dactylis	VB	25cm	5+	6+	6+	Nodules de bile ou	45cm 60cm	1 PB AP4+/AC5+	Rupture, Tir indirect Rupture
Exocrine	VB	25cm	4+	5+	5+	Bio-canon	45cm	2x AP3+/AC4+	-
Haruspex	VB	25cm	4+	3+	6+	Pincres hypertrophies	(contact)	(armes d'assaut)	Attaques suppl. (+2), Macro-arme <u>Notes</u> : Blindage renforcé
Malefactor	VB	25cm	5+	4+	5+	Epines à fragmentation Et	(15cm) 15cm	(armes légères) 2x AP4+	Attaques suppl. (+1), Ignore les couverts - <u>Notes</u> : Blindage renforcé, Transport (2)
Spores mycétique	-	-	-	-	-	Tentacules éventreurs	15cm	AP6+	Rupture <u>Notes</u> : Assaut planétaire, Transport
Harridan	EG	35cm	5+	4+	5+	Pincres hypertrophies Bio-canon jumelés	(contact) 45cm	(armes d'assaut) 3x AP3+/AC4+	Attaques suppl. (+2), Macro-arme Arc-Avant Fixe <u>Capacité de dommages</u> : 2 <u>Notes</u> : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Antigrav, Transport (4 unités de Gargouilles)

FEUILLES DE REFERENCE: TYRANIDES

UNITE	TYPE	MVT	BL	CC	FF	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Trygon	EG	25cm	3+	3+	5+	Pinces hypertrophies Champ bio-électrique	(contact) 15cm	(armes d'assaut) 2x AP3+/AC6+	Attaques suppl. (+2), Macro-arme - <u>Capacité de dommages</u> : 2 <u>Notes</u> : Sauvegarde invulnérable, Tunnelier
Prime									<u>Notes</u> : Synapse, Sans peur, Sauvegarde invulnérable, Tunnelier
Hierodule Cracheur	EG	25cm	5+	4+	5+	Griffes acérées Bio-canons jumelés	(contact) 45cm	(armes d'assaut) 3x AP3+/AC4+	Attaques suppl. (+1), Macro-arme Arc-Avant Fixe <u>Capacité de dommages</u> : 3 <u>Notes</u> : Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable
Prime									<u>Notes</u> : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable
Hierodule Faucheur	EG	25cm	5+	3+	5+	Pinces rasoir Pyro-acide	(contact) 15cm	(armes d'assaut) (armes légères)	Attaques suppl. (+2), Tueur de Titan (1) Attaques suppl. (+1), Ignore les couverts <u>Capacité de dommages</u> : 3 <u>Notes</u> : Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable
Prime									<u>Notes</u> : Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable
Hierophant	EG	25cm	4+	3+	5+	Pinces rasoir Lances-dards 2x Bio-canons	(contact) 15cm 45cm	(armes d'assaut) (armes légères) 2x AP3+/AC4+	Attaques suppl. (+2), Tueur de Titan (1) Attaques suppl. (+1) Arc-Avant Fixe <u>Capacité de dommages</u> : 6 <u>Notes</u> : Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable
Hydraphant	EG	25cm	4+	3+	5+	Griffes monstrueuses Tentacules 2x Lances-dards Bio-plasma lourd 2x Bio-canons lourd	(contact) (contact) 15cm 30cm 60cm	(armes d'assaut) (armes d'assaut) (armes légères) 4 PB 2x AP3+/AC4+	Attaques suppl. (+2), Tueur de Titan (1D3) Attaques suppl. (+2), Frappe en premier Attaques suppl. (+1) Arc Avant Fixe, Macro-arme Arc Avant Fixe <u>Capacité de dommages</u> : 8 <u>Notes</u> : Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable
Harpies	Aero.	Bomba.	5+	-	-	Etrangleurs jumelés Attaque au passage Spores Mines	30cm 15cm 15cm	AP4+ AP5+/AC5+/AA5+ 1PB	Rupture - -
Virago	Aero.	Chass.	5+	-	-	Canon salivaire Tentaclides	30cm 15cm	AP4+/AC5+ AA6+	Frontal 360°
Croiseur	Vaiss.	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	3 PB	- <u>Notes</u> : Transport (jusqu'à deux spores mycétiques et tout ce qu'elles contiennent)
Vaisseau Ruche	Vaiss.	-	-	-	-	Bombardement orbital	-	8 PB	- <u>Notes</u> : Lent, Transport (jusqu'à cinq spores mycétiques et tout ce qu'elles contiennent)

