TYRANIDES

par le groupe de discussion NetEpic
traduction par le comité de traduction NetEpic-fr

Ce livre de règle est non officiel et n'est en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited. Warhammer 40 000, Adeptus Titanicus, Space Marine, Epic 40 000, Epic: Armageddon et autres noms, races, personnages, illustrations et images de l'univers Warhammer 40,000 sont tous ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2005 ; utilisés sans permission et leur usage ne saurait être interprété comme titre de propriété. NetEpic est une réalisation à but non lucratif réservé à l'usage personnel et ne peut être distribué commercialement. Les concepts et idées non réalisés par Games Workshop sont propriété du NetEpic Discussion Group.

TABLE DES MATIERES

BACKGROUND P3
LA NUÉE TYRANIDE P4
CONSTRUIRE UNE NUÉE TYRANIDE P4
RÈGLES SPÉCIALES P5
- ORDRES, INSTINCTS ET RAYON D'ESPRIT DE RUCHE P5
- CARTES D'ESPRIT DE LA RUCHE P6
- MORAL P6
- MOUVEMENT DES TYRANIDES P6
- POINTS DE VICTOIRE P7
- EXEMPLE D'ARMÉE, LA MENACE ORIENTALE P7

DESCRIPTION DES UNITÉS P8
- INFANTERIE P8
- CAVALERIE P10
- MARCHEURS P10
- VÉHICULES P10
- ARTILLERIE LOURDE P11
- VOLANTS P12
- CHEVALIERS P12
- SUPERLOURDS P13

BIO-TITANS P14
- DESCRIPTION DES ARMES DE BIO-TITANS P15
- COÛT DES ARMES P15
- TABLEAU DES ARMES P15
- FICHE DE HIÉRODULE P17
- FICHE DE HIÉROPHANT P18

CARTE D'ESPRIT DE LA RUCHE P19
CARTES D'ARMÉE TYRANIDE P22
DESCRIPTION DES UNITÉS P23

BACKGROUND

Au-delà de cette galaxie, au-delà de la portée des vaisseaux spatiaux humains et et de l'astrotélépathie, réside le froid vide de l'espace intergalactique. C'est une grande barrière qui sépare les galaxies entre elles, mais ce vide n'est pas vide. A travers lui se déplacent de grandes intelligences composées d'innombrables milliards de créatures - les esprits de ruche qui sont comme de nombreux esprits liés. Cette race est connue sous le nom de Tyranides et constitue la plus grande menace de toute vie dans la galaxie.

Un esprit de la ruche est un esprit unique coordonné dirigeant une flotte entière. Il est constitué de milliards de consciences individuelles, de simples automates dont l'esprit n'effectue que les fonctions motrices de base aux créatures capables d'avoir une pensée rationnelle individuelle. L'étendue de cette capacité de penser varie et dépend du rôle de la créature dans la flotte Ruche, puisque toutes les technologies Tyranides sont basées sur l'ingénierie biologique et que même la plus simple des fonctions est effectuée par des constructions bio-génétiques adaptées. Même des composants individuels tels que des portes, des écloseries alimentaires et les kystes de téléportation sont des êtres vivants hautement modifiés, contenant chacun une partie de l'esprit de ruche.

Les Tyranides voyagent à travers le Warp en hibernation frigorifique. Normalement, tout vaisseau spatial se déplaçant à travers le Warp émet des vibrations qui peuvent être détectées par les psykers, mais les flottes ruches sont si vastes qu'elles créent une perturbation impénétrable comme une ombre dans le Warp. Cette ombre interfère avec les communications psychiques, de sorte que lorsqu'une flotte Tyranide approche les astropathes deviennent peu à peu incapable d'envoyer ou de recevoir des messages. Souvent, les premiers signes d'une attaque, c'est quand un système solaire cesse tout simplement de communiquer.

Lorsqu'une flotte Ruche se rapproche d'une étoile les vaisseaux congelés commencent à se dégeler et leurs habitants se réveillent lentement. Alors que la flotte se déplace dans les bordures extérieures du système solaire l'esprit de Ruche se prépare à la guerre, envoyant d'innombrables milliers de vaisseau vers le système. Des millions de spores mycétiques, chacune transportant un tyranide, pleuvent sur la surface de la planète et des essaims de créatures bestiales en déglutissent. Ces créatures se propagent rapidement sur la surface de la planète, submergeant toute résistance par des vagues de monstres silencieux et implacables combattant sans aucun égard pour leurs propres vies. Un cadavre est, après tout, simplement une autre source de biomasse et sera absorbé.

Quand une planète a été prise, elle est complètement dévastée. De vastes vaisseaux mères se déplacent en orbite basse et commencent à se nourrir de la biosphère de la planète. Des tentacules d'alimentation partent des bassins de digestion, pompant la matière organique jusqu'aux organes génomiques des vaisseaux de la Ruche. Chaque organisme biologique simple, les océans et même l'atmosphère sont arrachés et ingérés,

réduisant la planète en un monde stérile, rocheux et sans atmosphère. Une fois qu'un monde a été dévoré, la flotte Ruche se déplace de nouveau.

Les Tyranides n'ont aucun sens de la pitié ou de la compassion et sont aussi tout autant au-delà de la compréhension humaine que les humains sont au-delà de la compréhension des tyranides. Ils ne sont pas mauvais car ce terme n'a aucune pertinence dans leur cas, mais ils suivent simplement leur impératif biologique : consommer. Pendant des millénaires les Tyranides ont tout dévoré sur leur passage et sont devenus les prédateurs les plus perfectionnés, des êtres dévorant les mondes, les systèmes solaires et peut-être même des galaxies entières. La menace Tyranides est si étrangère, si complètement apocalyptique que personne n'est en sécurité, qu'ils soient humains, Orks, Eldars ou d'une autre race. Les Tyranides ne font aucune distinction et ils n'ont aucune loyauté car ils absorbent tout ce qu'ils rencontrent. Tant qu'ils existent chaque race de la galaxie doit se battre pour éviter sa propre extinction.

LA NUEE TYRANIDE

Il n'y a pas de différenciation Standard / Codex pour les armées Tyranides. Soit vous jouez les Tyranides et essayez de dévorer tout ce que vous rencontrez soit vous ne le faites pas. Tous vos points (100%) doivent être pris dans ce livre. Puisque toutes les autres créatures vivantes ne sont considérées que comme de la nourriture, vous ne pouvez pas avoir d'allié. Il est difficile en effet de mener des négociations militaires avec votre prochain repas ! Il existe des fanatiques auto-destructeurs comme les cultes génestealers qui peuvent vous aider (jusqu'à ce que vous les mangiez) mais ils sont décrits dans ce livre et vous n'avez pas accès aux autres livres d'armée.

CONSTRUIRE UNE NUEE TYRANIDE

Les Tyranides choisissent leurs troupes différemment des autres armées et ne suivent pas la règle classique "cinq cartes de Support par carte de Compagnie". Au lieu de ça, chaque carte d'armée représente un seul essaim (qui est considéré comme un détachement dans le cas des activations). Chaque essaim est soit Synapse, soit Esclave. Le joueur Tyranide choisit d'abord ses essaims Synapses qui génèrent des points de Commandement. Les essaims Esclaves sont ensuite achetés dans la limite de ces points de Commandement.

Les essaims Esclaves représentent des créatures qui requièrent une attention permanente de l'Esprit de la Ruche pour opérer efficacement. Chaque carte d'essaim Esclave coute 1 point de Commandement, et vous ne pouvez donc pas en achetez plus que le total de Points de Commandement de votre nuée. Par exemple, une Dominatrix a 6 points de commandement et permet d'acheter jusqu'à 6 essaims esclaves.

Les essaims Synapses représentent de puissants liens psychiques avec la conscience collective de la Ruche. Les essaims Synapses génèrent des points de Commandement qui définissent combien d'essaim Esclaves vous pouvez acheter. Les essaims Synapses génèrent aussi des points d'Esprit de la Ruche et ont un rayon d'Esprit de Ruche.

Créature Synapse	Point de Commandement	Rayon d'Esprit de Ruche	Points d'Esprit de Ruche
Dominatrix	6	40 cm	10
Reine Norne	3	25 cm	2
Essaim de PrincesTyranides	3	10 cm	2
Essaim de Guerriers Tyranides	3	10 cm	1
Prince Ailé	2	10 cm	1
Harridan	1	10 cm	1

Points de Commandement : cela représente le nombre d'essaims esclaves qui peuvent être dirigés. La somme de ces valeurs de tous les essaims synapses d'une armée donne le nombre maximal d'essaims esclaves qui peuvent être achetés. Ce nombre n'est pas important une fois la bataille commencée.

Rayon d'Esprit de Ruche : Le rayon auquel la figurine peut donner des ordres à des essaims esclaves. Les essaims esclaves en dehors d'un tel rayon retournent à leur instinct primaire. Les essaims ayant atteint leur point de rupture ne génèrent pas de rayon d'Esprit de Ruche.

Points d'Esprit de Ruche : la somme de cette valeur de tous les essaims synapses

n'ayant pas atteint leur point de rupture est utilisé pour déterminer le nombre de cartes d'Esprit de Ruche générées chaque tour. Ce nombre peut changer à chaque tour. Les essaims synapses ayant atteint leur point de rupture ne génèrent pas de points d'Esprit de Ruche.

Règle Optionnelle : Culte Généstealer

Après les principales invasions tyranides, il devint évident que les cultes généstealers constituent une force avancée envoyée pour affaiblir les mondes ciblés. Ces cultes croissent lentement, infiltrant des positions clés et lorsque les forces tyranides arrivent dans le système solaire, ils se soulèvent, sèment une confusion massive et ouvrent la voie à l'invasion. Comme règle optionnelle, une armée tyranide peut prendre jusqu'à 25 % de ses points dans la liste d'armée des Forces de Défense Planétaire.

Règle Optionnelle : Alliés inorganiques

Si votre adversaire est d'accord, vous pouvez prendre jusqu'à 25% de vos points chez un allié purement inorganique (comme les nécrons).

REGLES SPECIALES

Ordres, Instinct et Rayon d'Esprit de Ruche

Les essaims tyranides se comportent comme des détachements et doivent respecter les 6 cm de cohérence de formation à la fin de leur phase de mouvement. La cohérence de formation s'applique même lorsqu'ils suivent leur instinct. Pour déterminer les ordres, il existe trois types de créatures tyranides : les synapses, les indépendantes et les esclaves.

Créatures Synapses : il s'agit de combattants suprêmes et de créatures psychiques, considérés comme Indépendants et traités comme n'importe quelle autre troupe classique, pouvant recevoir des ordres de Tir Appuyé, Avance ou Charge durant la phase d'ordres. Un certain nombre de créatures synapses ont la capacité Unité de Commandement et suivent alors les règles de cette capacité.

Créatures Indépendants : il s'agit de créatures s'auto-déterminant qui n'ont pas besoin de lien avec l'Esprit de Ruche pour agir. Les essaims Indépendants sont traités comme n'importe quelle autre troupe classique, pouvant recevoir des ordres de Tir Appuyé, Avance ou Charge durant la phase d'ordres.

Créatures Instinctives : il s'agit de créatures n'ayant qu'une intelligence rudimentaire qui, sans contrôle direct de l'Esprit de Ruche, agissent en suivant leur propre instinct primaire. Durant la phase d'ordre, tout essaim instinctif dans le rayon d'Esprit de Ruche d'un essaim synapse n'ayant pas atteint son point de rupture peut recevoir un ordre normalement comme n'importe quel autre détachement. Une fois les ordres placés et l'initiative déterminée, tous les essaims instinctifs ayant atteint leur point de rupture doivent réussir un test d'Esprit de Ruche. Si ce test échoue, l'essaim retourne à son instinct naturel et suivra l'ordre d'instinct correspondant. Les essaims instinctifs en dehors de tout rayon d'esprit de ruche suivront automatiquement leur ordre d'instinct.

Si l'essaim esclave est…	Ordres
Dans un Rayon d'action Synapse et pas démoralisé	Tous
Dans un Rayon d'action Synapse et démoralisé	Tous, mais test d'Esprit de la Ruche après l'Initiative
En dehors de Rayon d'action Synapse	Comportement instinctif

Tous les mouvements d'ordre d'instinct sont effectués lors de la phase de mouvement obligatoire. Les gabarits des tyranides effectuant un tir de barrage sur « l'ennemi le plus proche » peuvent couvrir d'autres troupes tyranides. Centrez le gabarit sur la figurine ennemie et effectuez un jet pour toucher pour chaque figurine en dessous du gabarit comme d'habitude.

Les Comportements Instinctifs

Chasse : Les créatures Chassant se déplacent de leur Mvt normal, pendant la phase de Mouvement obligatoire, vers l'ennemi le plus proche n'étant pas déjà engagé au corps à corps. Elles se déplacent en contournant les obstacles et les terrains infranchissables et engagent l'ennemi au corps à corps si elles arrivent au contact. Si elles ne sont pas engagées, les créatures chassant tirent sur l'ennemi le plus proche qu'elles peuvent voir pendant la phase de Tir en mouvement.

Dévastation : Les créatures Dévastant doivent se déplacer du double de leur Mvt, pendant la phase de Mouvement obligatoire, vers l'ennemi le plus proche n'étant pas déjà engagé au corps à corps. S'il n'y a aucun ennemi non engagé à portée de charge, les créatures Dévastant se dirigent vers l'ennemi le plus proche déjà engagé.
S'ils arrivent au contact de l'ennemi, ils l'engagent au corps à corps. Les créatures Dévastant ne font jamais d'attaque à distance et se déplacent toujours en ligne droite, même à travers des terrains / gabarits normalement infranchissables. Toute figurine Dévastant qui entre dans un terrain / gabarit infranchissable n'est pas automatiquement détruite mais jette un D6. Sur 4+, elle parvient à survivre, sinon elle est détruite normalement. Jetez le dé à chaque tour ou la créature se déplace dans un terrain / gabarit infranchissable.

Nid : Les créatures nichant ne se déplacent pas et tirent durant la phase de Tir appuyé sur l'ennemi le plus proche. Ce n'est pas un ordre de Tir appuyé, les créatures nichant ne pouvant pas faire de tir d'interception, de tir indirect et devant tiré sur un ennemi même s'il est engagé au corps à corps.

Cartes d'Esprit de la Ruche

La conscience collective qui anime la nuée Tyranide peut se manifester sur le champ de batille en concentrant de puissantes énergies psychiques à travers les essaims. Ceci est représenté par les Cartes d'Esprit de la Ruche.

Au début de la partie et durant chaque phase finale, le joueur Tyranide compte combien de point d'Esprit de la Ruche lui sont fourni par les essaims Synapse non démoralisés (CAD dont le point de rupture n'a pas été atteint). Pour chaque tranche complète de 5 points, il reçoit une carte d'Esprit de la Ruche (aucune de 0 à 5 points, une de 6 à 10 points…).

Au tout début de la phase finale, le joueur Tyranide peut défausser certaines ou toutes ses cartes d'Esprit de la Ruche inutilisée. Il détermine ensuite à combien de carte il a droit, mélange le paquet de carte d'Esprit de la Ruche et en tire assez pour en avoir le nombre autorisé. Si le joueur Tyranide a trop de carte d'Esprit de la Ruche au début de la phase finale, il se défausse aléatoirement du nombre nécessaire pour atteindre son nouveau total de carte autorisé.

Exemple 1 : une armée comporte une Dominatrix, deux Princes Tyranides, trois essaims de Guerriers Tyranides et un Harridan. Elle génère alors 10+2x2+3x1+1=18 points d'Esprit de Ruche. Le joueur tyranide a donc droit à 3 cartes d'Esprit de Ruche.

Exemple 2 : Plus tard dans la partie, les tyranides n'ont plus qu'un Prince Tyranide et deux essaims de Guerriers Tyranides. Le joueur n'a donc plus que 2+2x1=4 points d'Esprit de Ruche et n'a donc plus aucune carte d'Esprit de Ruche.

Jouer les cartes d'Esprit de la ruche

Chaque carte d'Esprit de la Ruche peut être jouée une fois et est défaussée après son utilisation. Le texte sur chaque carte précise quand elle peut être jouée, sur quelle unité et ses effets. Toutes les cartes sont gardées dans un paquet commun et n'ont pas à être assignée à un essaim particulier avant d'être jouée. Les cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment autorisé par leurs descriptions. Plusieurs cartes peuvent être jouées sur le même essaim, et il n'y a pas de limite sur le nombre de carte pouvant être joué dans un même tour. Les cartes qui modifient un jet de dé doivent être jouées avant de jeter ce dé (une fois qu'un dé est jeté, il ne peut plus être modifié). Toutes les cartes d'Esprit de la Ruche, incluant le Barrage Psychique, sont des pouvoirs psychiques éthérés.

Les cartes d'Esprit de la Ruche cilbant un essaim tyranide NE peuvent PAS être utilisées sur des essaims de Bio-Titans (ni sur un Bio-Titan seul).

Moral

Les Tyranides ne font jamais de test de Moral et ne reçoivent jamais d'ordre de Retraite. Ils ne sont sujets à aucune des règles s'appliquant aux Démons Majeurs, et sont immunisés à toute attaque requérant un test de Moral. Quand un essaim subit suffisamment de pertes pour être démoralisé, il passe immédiatement un test d'Esprit de la Ruche. Les unités de Commandement et / ou Indépendantes le réussissent automatiquement. Un essaim instinctif qui rate un test d'Esprit de la Ruche perd son ordre et se soumet immédiatement à son Comportement instinctif, qu'il ait déjà agi ou non durant ce tour (ce qui peut entrainer qu'il ne soit plus en mesure d'agir pour ce tour).

Mouvement des Tyranides

Tous les Tyranides des classes Marcheur, Cavalerie et Chevalier se déplacent comme s'ils étaient de l'infanterie en ce qui concerne les effets du terrain sur leur mouvement. Ça ne leur permet pas d'entrer dans un bâtiment, ça concerne seulement les restrictions que le terrain impose sur le déplacement.

Points de vie multiples, Régénération et Superlourd

La liste Tyranide contient de nombreuses créatures ayant plusieurs points de vie (PV) et la capacité Régénération. Pour la durée de la partie, toute blessure qui n'a pas été régénérée durant la phase finale est permanente et ne peut plus être régénérée lors des phases finales suivantes. Par exemple, une Dominatrix subit trois blessures lors du premier tour. En phase finale, elle réussit à régénérer 2 blessures. Au tour 2, elle subit de nouveau deux blessures. Lors de la phase finale du tour 2, elle ne pourra tenter de régénérer que ces deux blessures et pas la blessure restante du tour 1.

Comme pour toute créature ayant plusieurs PV, les Tyranides subissent des blessures supplémentaires au corps à corps, perdant un nombre de PV égal à la différence de résultat au corps à corps.

Quand une créature à blessures multiples perd tous ses PV, elle est "abattue". L'ennemi peut continuer à lui tirer dessus avec un bonus de +1 pour toucher, la créature effectuant ses Svg normalement. L'ennemi peut également l'engager au corps à corps, la créature abattue ne jetant aucun dé et n'ayant que son FA pour se défendre.

Si, après les jets de régénération, il reste au moins une blessure non soigné à la créature, elle est tuée et retirée de la table.

De par leur nature, les créatures Tyranides de classe Superlourd et ayant plusieurs PV ne jette pas de dé sur le tableau de dégât des Superlourd.

Points de victoire

Les Tyranides sont toujours les assaillants lors d'une bataille, et ne cherchent qu'à détruire toutes formes de vie qu'ils rencontrent. Quand il affronte des Tyranides, le joueur adverse gagne normalement des points de victoire en capturant des objectifs et en démoralisant les essaims Tyranides. Les Tyranides par contre ne sont pas concernés par la capture d'objectif et suivent les règles suivantes :
1) Les Tyranides ne gagnent pas de point de victoire pour la capture d'objectif. Ils reconnaissent par contre leurs valeurs pour l'ennemi et peuvent normalement les contester en y positionnant leurs essaims.
2) Les Tyranides reçoivent normalement les points de victoires pour la démoralisation des détachements ennemis.
3) Les Tyranides reçoivent à nouveau les points de victoire d'une unité quand celle-ci est exterminée ou qu'elle quitte le champ de bataille pour quelque raison que ce soit. Les unités qui n'ont pas de point de rupture ou qui consistent en une seule figurine rapportent le double de leurs valeurs en point de victoire quand elles sont détruites.

EXEMPLE D'ARMEE
LA MENACE ORIENTALE

Carte d'armée	Coût	Notes
1) Dominatrix	500	6 points de Cmdt,10 points d'Esprit de Ruche
Esaim d'Haruspex	200	
Essaim d'Exocrines	250	
Essaim de Dactylis	200	
Essaim de Biovores	200	
Trygon	100	
Nuée de Voraces	100	
2) Essaim de Princes Tyranides	200	3 points de Cmdt, 2 points d'Esprit de Ruche
Essaim de Termagants	150	
Essaim d'Hormagaunts	100	
Essaim de Termagants	150	
3) Reine Norne	150	3 points de Cmdt, 2 points d'Esprit de Ruche
Nuée de Voraces	100	
Nuée de Voraces	100	
Essaim de Lictors	200	
4) Harridan	150	1 point de Cmdt, 1 point d'Esprit de Ruche
Essaim de Gargouilles	150	
Total	**3000**	

DESCRIPTION DES UNITÉS

Infanterie

Cultistes Genestealers

Les Genestealers infiltrant les mondes humains infectent des individus avec des organismes tyranides. Ces infectés sont convertis à la cause tyranide, fondant des cultes religieux et convertissant plus de personnes à la cause tyranide. Cette infection envoie également un signal à l'Esprit de la Ruche, l'informant de la présence de nourriture. Plus le culte est important et plus le signal est fort. Et peut être qu'alors viendra la Ruche.

Gargouilles

Les Gargouilles sont l'équivalent de l'infanterie aéroportée et servent de forces de reconnaissance au gros des nuées Tyranides. Les Gargouilles sont armées d'un jet de flamme qui ignore les couverts. Ce sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Chasse. Elles ont également les capacités Anti-Grav et Infiltration.

Genestealers

Les Genestealers ont longtemps été considérés comme une race xenos ne possédant ni technologie ni moyens de transports spatiaux. Ils ont depuis été rencontré au sein de nombreux cultes secrets sur les Mondes-Ruches de l'Imperium, et servent en fait d'avant-garde aux Flottes Ruches Tyranides. Quand une personne est corrompue par un Genestealer, il ajoute son potentiel psychique latent aux autres membres du culte. Alors que le culte se développe, le pouvoir psychique collectif de ses membres se transforme en véritable balise signalant aux Flottes Ruches errantes un monde prêt à être dévoré.

Au combat, les Genestealers sont des troupes de chocs rapides comme l'éclair. Ce sont des créatures Esclaves et ils sont Indépendants.

Guerriers Tyranides

Les Guerriers Tyranides sont les unités d'infanterie d'élite des nuées Tyranides, servant aussi de relais psychique pour l'Esprit de la Ruche. Ce sont des créatures Synapses et ils sont Indépendants.

Hormagaunts

Les Hormagaunts sont conçus pour le corps à corps et se déplacent à des vitesses fulgurantes, sautant et bondissant par dessus tous les obstacles qui les séparent de leurs proies. Les Hormagaunts sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Chasse. De plus, ils triplent leur Mouvement quand ils ont un ordre de Charge.

Lictors

Ces créatures sont les organismes tyranides les plus sinistres, souvent surnommés « Spectre » ou « Mantes Fantômes » par les impériaux. Ils sont déployés en avant de l'Essaim tyranide et sont les maîtres de la dissimulation et de la ruse, traquant leurs proies en demeurant invisibles jusqu'à ce qu'ils leur bondissent dessus et les massacres. Les Lictors sont des créatures Esclaves et sont Indépendants. Ils ont aussi les capacités Elite, Infiltration et Camouflé.

Capacité Spéciale Optionnelle : Embuscade

Les Lictors peuvent avoir la capacité spéciale Embuscade à la place de Infiltration (le cout en point et les caractéristiques ne changent pas). Les unités avec cette capacité sont déployés aprés que toutes les autres unités aient été placées. Ils peuvent être placés n'importe où sur le champs de bataille tant qu'ils sont déployés dans un terrain qui inflige un malus au minimum de -1 pour toucher, ou hors de vue de l'ennemi. Les unités embusquées ne peuvent être déployées à moins de 5cm de toutes unités ennemies ou dans la zone de déploiement adverse.

Termagants

Les Termagants forment le gros des nuées Tyranides, comptant surtout sur le nombre pour submerger les défenses ennemies. Ils forment le plus souvent un bouclier vivant, protégeant les créatures les plus mortelles, comme les Genestealers ou les Hormagaunts, des tirs adverses. Les Termagants sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Chasse.

Vorace, Nuée de

Il s'agit de nuées de petites mais vicieuses créatures rampantes et grouillantes. Individuellement, elles ne représentent pas un danger, mais elles deviennent une réelle menace lorsqu'elles sont regroupées par centaines. Ce sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Dévastation.

Zoats

Les Zoats sont des éclaireurs et des explorateurs pour les Tyranides et ont été conçus pour être des investigateurs, leur rôle principal consistant à comprendre et à communiquer avec les créatures qui sont en dehors de l'Esprit de la Ruche, jaugeant la valeur et la richesse de leur patrimoine génétique. Ils sont autonomes, et il arrive parfois que certains d'entre eux se libèrent de la conscience collective de la ruche, pour explorer l'univers pour leurs comptes. Les Zoats sont des créatures Esclaves et sont Indépendants.

Cavalerie

Rôdeurs

Inconnus lors des premières invasions Tyranides, les Rôdeurs sont des troupes de chocs d'allures ophidiennes incroyablement mobiles, parmi les plus rapides créatures Tyranides sur un champ de bataille. Ce sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Chasse.

Marcheurs

Carniflex

Les Carnifex sont des tanks vivants, que peut de chose peuvent arrêter et capables d'avancer aussi bien à travers les rangs massés de l'infanterie que les blindés les plus lourds. Ce sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Dévastation. De plus, ils causent la Peur.

Princes Tyranides

Ces créatures monstrueuses sont les maîtres de guerre de la Ruche. En plus de leur taille et de leurs formidables prouesses guerrières, les Princes Tyranides servent de relais psychique à l'Esprit de la Ruche et guident les hordes innombrables de la nuée sur le champ de bataille. Ce sont des créatures Synapse et de Commandement. De plus, ils causent la Peur et ont une Sauvegarde Psychique de 4+.

Princes Ailés

Relativement récent dans l'arsenal tyranide, les Princes Ailés peuvent être aperçus en train de diriger des raids de Gargouilles dans les territoires ennemis. Tout comme leurs cousins plus courants, les Princes Ailés motivent les essaims de créatures proches et transmettent l'influence de l'Esprit de Ruche sur les hordes grouillantes. Les Princes Ailés sont Anti-grav, provoquent la Peur et ont une sauvegarde psychique de 4+.

Zoanthropes

Les Zoanthropes sont de puissants psykers, utilisant les énergies du Warp pour compenser leur relative faiblesse physique. Ce sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Nid. Ce sont aussi des Psykers et ils utilisent leurs pouvoirs pour se protéger derrière un champ Warp, qui est représenté par une Sauvegarde de 4+ et une Sauvegarde fixe de 5+. Leur pouvoir principal est un Eclair Warp, une attaque psychique physique, qui touche sur 6+ si le Zoanthrope a un ordre d'Avance et sur 5+ s'il a un ordre de Tir appuyé ou de Nid. Le MdS dépend de la distance de la cible. De 0 à 25 cm, il est de -6, de 26 à 50 cm, il est de -4 et de 51 à 75 cm il est de -2. Les Zoanthropes ont la capacité Anti-Aérien.

Véhicules

Couveuses Tyranides

Cet organismes se déplacent lentement en se tortillant et qui projette du poison. Si cette créature atteint une position ennemie elle éclate et le tue, aspergeant toute la zone de toxines.

Placez le gabarit de barrage de 6 cm sur la cible. Toute figurine ou socle recouvert à plus de 50% par le gabarit est touché sur un 4+ sans modificateur de sauvegarde. Les pertes occasionnées de cette façon ne génèrent pas d'autre gabarit. L'explosion est sans effet si la cible est dans un batiment ou un espace clos. Les Couveuses sont des créatures Esclaves et suivent l'instinct de Chasse.

Exocrines

L'Exocrine est une créature hautement évoluée, conçue pour fournir un soutien armé et pour détruire les titans et prétoriens grâce à son immense bio-canons symbiotique. C'est une créature Esclave suivant l'instinct Nid. Il a aussi la capacité Pénétration +1.

Haruspex

L'Haruspex est conçu et élevé comme une créature d'assaut rapproché, ces griffes immenses et ses mâchoires démesurées broyant et déchiquetant tous ce qui arrive à leur portée. Les Haruspex sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Dévastation. Bien qu'ils ne soient pas de l'artillerie, les Haruspex combinent leurs points de barrage en un seul gabarit.

Maléfactors

Les Malefactors sont d'énormes transports organiques. Ce sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Dévastation et ont Transport 2. Bien qu'ils ne soient pas de l'artillerie, les Malefactors combinent leurs points de barrage en un seul gabarit.

Spores Mycétiques

Bien qu'il ne s'agisse pas de volants, les Spores Mycétiques permettent aux créatures Tyranides de rejoindre le champ de bataille directement depuis l'orbite. Elles ne requièrent pas de point de Commandement pour être achetées et chaque Spore peut transporter une figurine, à l'exception des Bio-Titans. Une carte de Support de Spores Mycétiques peut transporter un détachement, le coût de la carte dépendant du nombre de figurine composant le détachement. Les Spores inutilisées (vides) sont perdues mais comptent comme détruites pour le calcul du point de rupture. Une carte de Spore Mycétiques augmente le point de rupture et les points de victoires du détachement qu'elle transporte.

Les Spores ont la capacité Frappe en profondeur, et toutes les Spores d'une même carte d'armée doivent être déployées durant la même phase de Mouvement obligatoire.

1) Déterminez le point de chute des Spores en suivant les règles de Frappe en profondeur (choisissez un point et deviez de 2D6 deux fois).

2) Résolvez les tirs contre les Spores. Toutes les unités avec un ordre de Tir appuyé (sauf l'artillerie) peuvent être activées pour tirer sur les Spores en approche, si le point de chute est à portée. Aucune ligne de vue n'est nécessaire et le malus de -1 pour un Tir d'interception ne s'applique pas. Lorsqu'une Spore est détruite (que ce soit au tir ou au corps à corps), ses occupants sont détruits aussi sans sauvegarde.

3) Placez les Spores dans les 20 cm autour du point de chute, sans toucher aucune figurine, et deviez les de 2D6 cm. Après les avoir placées, jetez un dé pour chacune d'entre elles, et sur 3+, elles s'ouvrent. En cas d'échec, vous pouvez réessayer à chaque phase de Mouvement obligatoire. Les troupes qui débarquent perdent normalement 5 cm.

Une Spore qui atterrit sur une figurine, amie ou ennemie, lui inflige une touche avec MdS -3. La Spore elle-même ne subit aucun dommage sauf si elle atterrit sur une figurine de classe supérieure à celle des Véhicules, auquel cas elle est détruite. Si la cible a des boucliers actifs, elle en perd un et la Spore est détruite.

Les figurines sortant des Spores reçoivent l'ordre suivant :

Unité de Commandement : Aucun, règle normale de Commandement
Créature Indépendante : Avance
Créature esclave : Instinct

Artillerie Lourde

Biovores

Les Biovores sont des mortiers vivants, élevant des Spores Mines au sein de leurs organismes et les projetant au moyen d'une puissante contraction musculaire. Quand la Spore Mine entre en contact avec un non-tyranide, elle explose en projetant une pluie d'acide. Les Biovores sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Nid.

Les Biovores ne peuvent tirer que s'ils ont un ordre de Tir appuyé ou de Nid et ne combinent pas leurs barrages (bien que toutes les figurines de l'essaim doivent tirer en même temps). Tous les tirs sont traités comme des tirs indirects et dévient de 2D6 cm. Si une Spore Mine touche une figurine ennemie, elle explose dans un gabarit de barrage de 6 cm. Toutes les figurines sous le gabarit de barrage sont touchées sur 4+ avec MdS -3. Les Tyranides qui sont touchés ont MdS 0.

Si la Spore Mine n'explose pas, placez un pion là ou elle a atterrit. Lors de chaque phase de mouvement obligatoire, chaque Spore Mine se déplace de 2D6 cm dans une direction aléatoire. Si elles entrent en contact avec une figurine ennemie, elles explosent comme ci-dessus. Si un double est obtenu pour la distance parcourue, la Spore Mine explose à la fin de son mouvement. Les Spores Mines ignorent les bâtiments et les

terrains dans leurs déplacements, puisqu'elles flottent au dessus. Une Spore Mine qui quitte la table est retirée du champ de bataille. L'ennemi peut tirer sur les Spores Mines, la moindre touche les détruisant automatiquement. Si une Spore mine est engagée au corps à corps, elle explose immédiatement.

Dactylis

Les Dactylis sont des créatures spécialisées dans le tir à longue portée, délivrant des barrages mortels sur les proies de la Ruche. Un essaim de Dactylis opère comme une unité d'artillerie ordinaire, combinant ses barrages et pouvant effectuer des tirs indirects. Ce sont des créatures Esclaves suivant l'instinct Nid.

Volants

Harridans

Le Harridan est une immense créature ressemblant à une chauve-souris, bien qu'il plane plus qu'il ne vole. C'est un Flottant et une créature Synapse. De plus, il a 3 points de vie, l'Infiltration et il peut transporter 5 socles de Gargouilles. Les Gargouilles ainsi transportées peuvent effectuer leur mouvement d'Infiltration après que le Harridan ait effectué le sien, mais ils perdent tous les deux les 5 cm pour un débarquement.

En plus de ses Bio-Canons, le Harridan peut larguer des nuages de spores durant son déplacement. Les spores peuvent être lâchées en un, deux ou trois gabarits, directement sous le Harridan pendant son mouvement. Il a un total de 12 points de barrage qui sont divisé entre le nombre de gabarit (12 PB pour un gabarit, 6 PB par gabarit pour deux de largués et 4 PB par gabarit pour trois).

Nombre de gabarits	PB par gabarit
1	12
2	6
3	4

Chevaliers

Hériodules Faucheurs

Une autre créature qui n'est apparu que récemment au sein des nuées Tyranides, le Hiérodule Faucheur semble très proche des Bio-Titans, en plus petit. Son rôle est similaire à celui des essaims d'Haruspex, mais il est beaucoup plus gros et donc plus dangereux encore. Le Hiérodule Faucheur transporte également un cracheur de Pyro-Acide entre ses épaules, aussi mortel et efficace que l'a version transporté par un Bio-Titans. Le jet d'acide est hyper corrosif, ignorant les couverts et pouvant endommager les bâtiments.

Razorflex

Version d'assaut du Carnifex, le Razorfex est un monstre hurlant gigantesque, détruisant tout sur son passage. C'est une créature Esclave suivant l'instinct Dévastation. Il a aussi les capacités Terreur et Régénération.

Reines Nornes

Ces créatures sont les terrifiants seigneurs de guerre de la nuée. En plus de leur taille formidable et de leurs prouesses guerrières, les Reines Nornes motivent les essaims de créatures inférieures en servant de puissant relais psychique pour l'Esprit de la Ruche. Les Reines Nornes sont des créatures Synapses, de Commandement et des Psykers. Elles ont 2 points de vie, la Régénération, une Sauvegarde psychique de 4+ et causent la Terreur. De plus, tous les essaims Tyranides dans les 25 cm d'une Reine Norne réussissent automatiquement leurs tests d'Esprit de la ruche.

Les Reines Nornes peuvent utiliser un des pouvoirs psychiques éthérés suivants lors de la phase de combat :

1) L'Horreur : Toutes les unités non Tyranides dans un rayon de 20 cm doivent réussir un test de Moral ou recevoir un ordre de Retraite.

2) Hurlement psychique : Jetez un D6 pour tous les psykers non Tyranides dans un rayon de 40 cm. Sur 4+, le psyker est étourdi et ne peut utiliser aucun pouvoir psychique jusqu'à la fin du tour. Les pouvoirs actifs sont dissipés immédiatement.

Superlourds

Dominatrix

Ce sont les Reines Mères des nuées Tyranides, concentrant le pouvoir de la Flotte Ruche sur le terrain et contrôlant par la puissance de leurs esprits implacables les hordes de créatures Tyranides présentes sur le champ de bataille. Les Dominatrix sont des créatures Synapses, de Commandement et des Psykers. Elles ont 4 points de vie, la Régénération, une Sauvegarde psychique de 2+ et sont des monstruosités symbiotiques causant la Terreur. De plus, tous les essaims Tyranides dans les 25 cm d'une Dominatrix réussissent automatiquement leurs tests d'Esprit de la ruche.

Les Dominatrix peuvent utiliser un des pouvoirs psychiques suivants lors de la phase de combat :

1) Champ Warp : Ce pouvoir éthéré génère une aura d'énergie Warp protectrice. Il s'agit d'une Sauvegarde fixe de 3+ efficace contre toutes les attaques physiques, incluant le corps à corps, les missiles Warp, les Vortex, les champs de force Wave Serpent… Une fois lancé, le Champ Warp dure jusqu'au début de la prochaine phase de combat, mais disparait si la Dominatrix se déplace.

2) Flot d'Energie : la Dominatrix lâche un puissant flot d'énergie psychique. Utilisez le gabarit spécial de Flot d'Energie pour représenter son aire d'effet. Placez le gabarit n' importe où dans un rayon de 100 cm et en ligne de vue, dans n'importe quelle direction. Le Flot d'Energie n'affecte que les figurines visibles par la Dominatrix, même s'il peut être placé pour en couvrir d'autres qui ne sont pas visibles. Toute figurine sous le gabarit est touchée sur 4+ avec MdS -4, faisant perdre 1D6 Points de Vie et ayant Pénétration +1. C'est un pouvoir psychique physique.

Trigons

Cet énorme monstre reptilien est aussi gros qu'un tank superlourd. Il a été génétiquement conçu pour être littéralement une arme vivante, générant un puissant champ électrique lors de ses déplacements. Durant le combat, le champ électrique est projeté en avant sous la forme d'une sphère d'électricité à haute tension. Le Trygon est une créature Esclave suivant l'instinct Chasse.

L'attaque de Bio-Choc du Trygon est représentée par un gabarit spécial, placé directement devant lui et se déplaçant avec lui. Toute figurine entrant en contact avec le gabarit est touché sur 3+. Le résultat du jet pour toucher donne le MdS, et les modificateurs au jet pour toucher modifient aussi le MdS.

S'il a un ordre de Tir appuyé, d'Avance ou de Nid, le Trygon peut projeter son champ électrique droit devant lui sur 1D6 x 10 cm. Le MdS est alors égal au jet de ce D6. Le gabarit s'arrête immédiatement s'il touche de l'eau, qui le dissipe, ou un bâtiment, après avoir attaqué les figurines à l'intérieur. Il ignore les pénalités des autres types de terrain.

Une fois que le gabarit a été propulsé ainsi, il ne se régénère qu'à la fin de la prochaine phase de mouvement.

LES BIO-TITANS

Les Bio-Titans suivent toutes les règles concernant les titans, à l'exception de tous ce qui suit. Ce sont des créatures Esclaves, qui nécessitent donc des points de Commandement pour être achetés, et ils sont Indépendants. De plus, tous les Bio-Titans sont Agiles, causent la Terreur et ont les capacités Régénération et Sauvegarde psychique (variant selon le type de Bio-Titan).

Régénération

Les Bio-Titans n'ont pas de boucliers, comptant plutôt sur leurs armures de chitine, leur résistance aux blessures et leurs nombreux points de vie pour survivre. Durant la phase finale, jetez un D6 pour chaque point de vie perdu par le Bio-Titan ce tour, il en regagne 1 pour chaque 4+ obtenu.

Certains résultats sur la table des coups critiques spécifient que le dommage peut être régénéré. Durant la phase finale, jetez un D6 pour chaque dommage critique, et si le résultat du dé est égal ou supérieur au score requis, le dommage est régénéré. Le joueur Tyranide peut essayer de régénérer un même dommage critique plusieurs fois, avec une nouvelle tentative lors de chaque phase finale.

Quand un Bio-Titan perd tous ses PV, il est "abattu". L'ennemi peut continuer à lui tirer dessus avec un bonus de +1 pour toucher, le Bio-Titan effectuant ses Sauvegardes normalement. Cependant, il n'y a pas de déviation sur la fiche de localisation. L'ennemi peut également l'engager au corps à corps, le Bio-Titan abattu ne jetant aucun dé et n'ayant que son FA pour se défendre.

Si, après les jets de régénération, il reste au moins une blessure non soigné au Bio-Titan, il est tué et retiré de la table.

Fiche de localisation

Les nombres qui sont notés sur les différentes zones de la fiche de localisation d'un Bio-Titan ne sont pas des Sauvegardes, mais le risque qu'il subisse un dommage critique.

Quand on tire sur un bio-Titan, il faut suivre la procédure suivante :

1) Tirez sur le Bio-Titan et deviez le tir normalement. A moins que le tir ne dévie en dehors de la fiche de localisation, utilisez la Sauvegarde générale du Bio-Titan pour le côté touché (face, dos ou côté). Si le jet de Sauvegarde est raté, le Bio-Titan perd 1 point de vie.

2) Jetez ensuite un D6 et comparez le résultat au nombre noté dans la zone touchée. Si le résultat du dé est supérieur ou égal à ce nombre, le Bio-Titan subit un dommage critique. Jetez alors un dé sur le tableau de dommage approprié, en y ajoutant un éventuel bonus de Pénétration.

Bio-Titan	Points de Vie	Svg Psy	Esprit de Ruche	Nombre d'armes	Coût
Hiérodule	6	4+	1	2	400 + armes
Hiérophant	8	3+	1	3	525 + armes

Pénétration contre Bio-Titan

La capacité Pénétration fonctionne différemment contre les Bio-Titans, à cause de leurs règles spéciales concernant les dommages qu'ils subissent. Contre un Bio-Titan, le bonus de Pénétration d'une arme est ajouté au jet de dé pour savoir si un dommage critique est infligé, ET au jet de dé sur le tableau des dommages critiques.

Doomweavers Eldars contre Bio-Titan

Les Doomweavers fonctionnent normalement. Un Bio-Titan qui rate sa sauvegarde de 4+ sera touché sur une localisation aléatoire et subira une blessure. Effectuez un test de blessure critique, si le test échoue, le Bio-Titan subit les dommages maximaux.

Règle Optionnelle : Bio-Titans plus résistants

Certains joueurs préfèrent faire une différence entre les blessures multiples et les blessures des Bio-Titans. Dans ce cas, un joueur tyranide peut effectuer n phase finale un jet de régénération pour toutes les blessures subies et non uniquement pour celles subies ce tour-ci. De même, les armes avec Pénétration n'ajoutent le bonus de Pénétration que pour le jet sur le tableau de dommages critiques. Le test de dommage critique ne subit pas le bonus de Pénétration.

Description des armes de Bio-Titan

Bio-Canon : Le bio-Canon est similaire aux armes à orifices multiples montées sur les Exocrines. Il s'agit d'une arme extrêmement puissante, ayant la capacité Pénétration +1.

Cosses à Spores : Les Cosses à Spores lâchent des myriades de particules toxiques couvrant une zone plus ou moins larges, selon leurs degrés de concentration en toxine. La Cosse à Spores procure 12 PB pouvant être répartis entre un à trois gabarits (1 gabarit de 12 PB, ou 2 gabarit de 6 PB ou 3 gabarits de 4 PB). Si le Bio-Titan tire plusieurs barrages, chaque gabarit de l'attaque doit être en contact avec un des autres.

Nombre de gabarits	Points de Barrage par gabarit	Pour Toucher
1	12	2+
2	6	4+
3	4	5+

Grappe d'Epines : Il s'agit d'une version plus grosse et plus puissante des Epines à Fragmentation montées sur les créatures d'assaut Tyranides.

Pinces Rasoirs : Les Pinces Rasoirs sont une arme de corps a corps fonctionnant comme un Poing de Combat de titan. Elles transportent également un lanceur d'Epines à Fragmentation pour des tirs de barrage à courte portée. Un Bio-Titan ne peut pas utiliser les Pinces Rasoirs au tir et au corps à corps durant le même tour.

Si un Bio-Titan remporte un corps à corps contre un titan / prétorien, il peut choisir d'effectuer une attaque de saisie au lieu de lancer le dé normalement pour les dégâts. Pour une saisie, choisissez une zone sur la fiche de localisation de l'ennemi et jetez 1D6+2, tandis que votre adversaire jette 1D6. Si le Bio-Titan obtient le meilleur score, la zone choisie subit les dégâts maximum. En cas d'égalité, la zone subit des dégâts normaux, et si l'adversaire remporte le jet de dé, il ne subit aucun dégât tandis qu'il échappe à l'étreinte des Pinces Rasoirs.

Un Bio-Titan équipé de Pinces Rasoirs peut aussi attaquer un bâtiment en contact, en plus des ses attaques normales, le touchant automatiquement. Le bâtiment doit réussir une Sauvegarde avec Mds -4 ou être détruit.

Salve de Dards : Cette arme projette une nuée de projectiles sous forme d'aiguilles empoisonnées. Bien que de courte portée, la Salve de Dards est redoutable contre les troupes légèrement blindés.

Tentacules : Les Tentacules sont une grappe d'immenses lanières griffues fouettant l'air et fauchant les adversaires au contact, rendant très difficile l'engagement d'un Bio-Titan au corps à corps. Au corps à corps, un Bio-Titan peut utiliser ses tentacules d'une des trois façons suivantes. Le joueur tyranide choisit quelle fonction est utilisée au début du corps à corps et ne peut en utiliser qu'une à la fois :

1) Quand il est engagé par des figurines de classe Véhicule (3) ou plus petites, le Bio-Titan peut utiliser ses Tentacules pour balayer ses attaquants. Contre ces figurines l'engageant au corps à corps, le Bio-Titan a un bonus de +1 pour chaque Tentacule non-endommagée à ses jets pour toucher ses opposants avant le corps à corps comme expliqué par 47 du livre de règles. Ainsi, contre des troupes non-élites, un Bio-Titan touchera ses adversaires sur du 2+ s'il a une Tentacule (au lieu de 3+) et sur du 1+ s'il a deux tentacules ou plus. Contre des troupes Elites, le Bio-Titan touchera sur du 3+ (au lieu de 4+) s'il a une Tentacule, sur du 2+ s'il en a deux et sur du 1+ s'il en a trois ou plus. Les figurines ainsi touchées doivent réussir leur sauvegarde non modifiée comme indiqué dans le livre de règles page 47.

2) Quand il est engagé par de multiples figurines de classe Superlourd / Chevalier (4), le Bio-Titan peut entraver un de ses adversaires et l'empêcher de participer au combat multiple. La figurine entravée résout son tour de corps à corps contre le Bio-

Titan séparément et ne donne ni ne gagne de dé supplémentaire pour un combat multiple.

3) Contre un titan, les Tentacules peuvent être utilisées pour attraper et immobiliser une arme de corps à corps du titan ennemi, la rendant inutilisable. Si le Bio-Titan remporte le corps à corps, il jette un dé de dégâts pour une zone choisit normalement, et un autre pour l'arme immobilisée, avec un bonus de +2 pour les deux jets. Contre un titan n'ayant pas d'arme de corps à corps, les Tentacules retirent 1D6 à son FA et, en cas de victoire, le Bio-Titan effectue des dégâts sur deux zones choisies librement, avec +2 pour les deux.

Un Bio-Titan équipé de Tentacules peut aussi attaquer un bâtiment en contact, en plus des ses attaques normales, le touchant automatiquement. Le bâtiment doit réussir une sauvegarde avec Mds 0 ou être détruit.

Coût des armes

Classe	Arme	Coût
Standard	Bio-Canon	75
	Cosses à Spores	25
	Crache-Bile	50
	Grappes d'Epines	25
	Jet Pyro-Acide	50
	Salve de Dards	25
Corps-à-corps	Pinces Rasoirs	50
	Tentacules	75

Tableau des armes

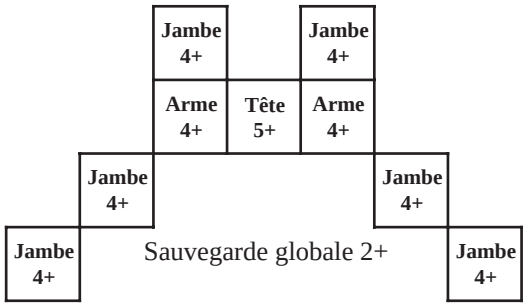
Arme	Portée	Nb Dés	Pour Toucher	MdS	Notes
Bio-Canon	75cm	3	5+	-3	Pénétration +1
Cosses à Spores	25 cm	Gabarit	Var.	-1	1 Gab. de 12 PB / 2 Gab. de 6PB / 3 Gab. de 4 PB
Crache-Bile	100 cm	1	3+	-3	4PB/MdS 0 pour projections, Endommage les bâtîments
Grappes d'Epines	50 cm	8 PB	3+	-1	
Jet Pyro-Acide	Gabarit		3+	-2	Ignore les couverts, Endommage les bâtiments
Pinces Rasoirs	25 cm	8 PB	3+	0	Détruit les bâtiments au CàC, Saisie
Salve de Dards	25 cm	6	4+	-1	
Tentacules	Corps à Corps				Détruit les bâtiments, Règles spéciales

HIERODULE

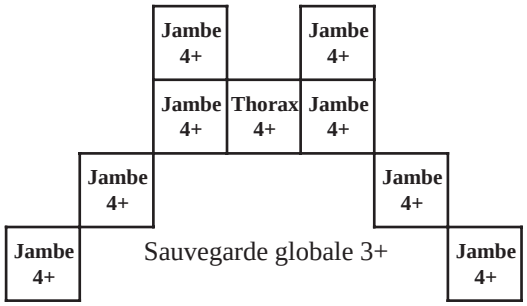
Mouv.	FA	PV	Sauv. Psy.	Notes
25 cm	+10	6	4+	Régénération, Agile, Terreur

Arme	Localisation	Portée	Nb dés	Pour Toucher	MdS	Notes

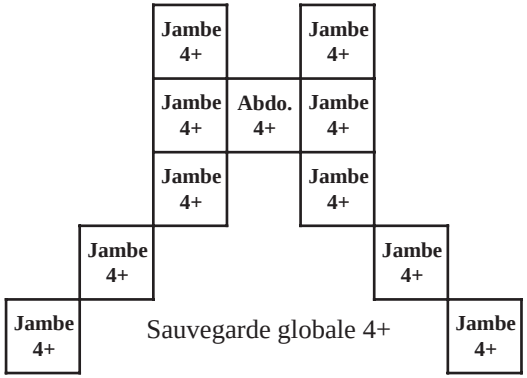
Avant



Côté



Arrière



Tête	
1	Le Hiérodule titube sur 1D6+4 cm dans une direction aléatoire. Les figurines percutées subissent une touche sur 4+ avec MdS 0. Si le Hiérodule rentre dans un terrain difficile ou infranchissable, il subit1D6 touches avec MdS 0.
2-3	Le centre nerveux du Hiérodule est atteint. Son FA est divisé par deux et il doit obtenir 4+ sur 1D6 pour pouvoir bouger ou tirer. Ceci peut être régénéré sur 6+ pendant la phase finale.
4-5	Le tête du Hiérodule est criblée d'impacts, lui infligeant 1D6 blessures supplémentaires.
6	La tête du Hiérodule est à moitié arrachée, il subit 2D6 blessures supplémentaires

Jambe	
1-2	Endommagée. Le mouvement du Hiérodule est réduit de 5 cm et il ne peut pas entrer dans un terrain difficile. Ce dommage peut être régénéré sur 4+ durant la phase finale.
3-4	Mutilée. Le mouvement du Hiérodule est réduit de 10 cm et il ne peut pas entrer dans un terrain difficile. Ce dommage peut être régénéré sur 4+ durant la phase finale.
5	Sectionnée. Le Hiérodule subit 1 blessure supplémentaire et son mouvement est réduit comme en 3-4 ci-dessus. Si deux jambes sont sectionnées, le Hiérodule s'écroule, il ne peut plus se déplacer ni tourner sur place. Son FA est divisé par deux.
6	Arrachée. Le Hiérodule subit 1D3 blessures supplémentaires et est affecté par la perte de sa jambe comme en 5 ci-dessus.

Thorax	
1-2	Le thorax est transpercé, infligeant 1 blessure supplémentaire.
3-4	Le thorax est fendu, infligeant 1D3 blessures supplémentaires.
5	Le thorax est lacéré, infligeant 1D6 blessures supplémentaires.
6	Le thorax est défoncé, infligeant 1D6 blessures supplémentaires tout de suite et 1D6 blessures supplémentaires à chaque phase d'ordre. Ceci peut être régénéré sur 4+ durant la phase finale.

Abdomen	
1-3	L'abdomen est perforé, le Hiérodule subit 1D3 blessures supplémentaires.
4-6	L'abdomen est déchiqueté, le Hiérodule subit 1D6 blessures supplémentaires.

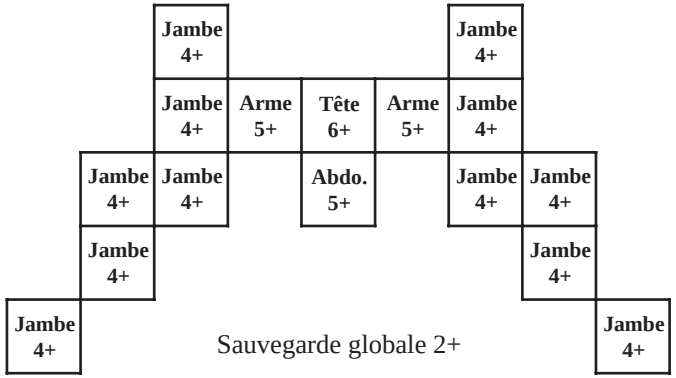
Tête	
1	L'arme du Hiérodule est déstabilisée par l'impact et ne peut pas tirer ce tour.
2-4	L'arme est détruite, infligeant 1 blessure supplémentaire au Hiérodule. L'arme ne peut plus tirer avant d'être régénérée sur 5+ pendant la phase finale.
5-6	L'arme est détruite, infligeant 1 blessure supplémentaire au Hiérodule. L'arme ne peut plus tirer avant d'être régénérée sur 5+ pendant la phase finale.

HIEROPHANT

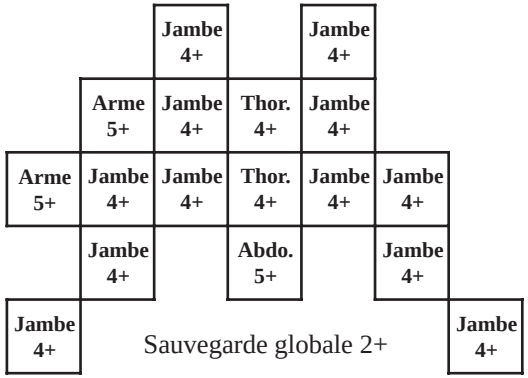
Mouv.	FA	PV	Sauv. Psy.	Notes
20 cm	+14	8	3+	Régénération, Agile, Terreur, Transport (5)

Arme	Localisation	Portée	Nb Dés	Pour Toucher	MdS	Notes

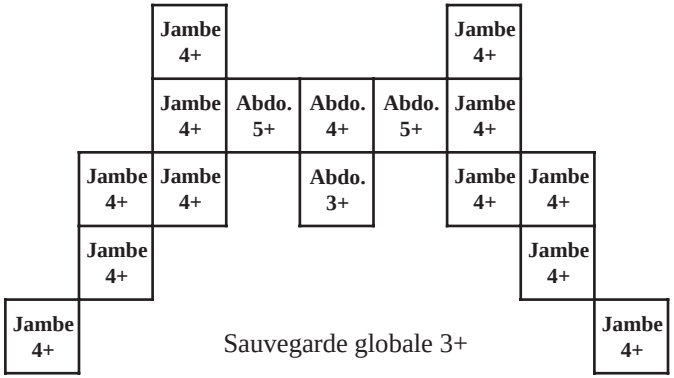
Avant



Côté



Arrière



Tête	
1	Le Hiérophant titube sur 1D6+4 cm dans une direction aléatoire. Les figurines percutées subissent une touche sur 4+ avec MdS 0. Si le Hiérophant rentre dans un terrain difficile ou infranchissable, il subit1D6 touche avec MdS 0.
2-3	Le centre nerveux du Hiérophant est atteint. Son FA est divisé par deux et il doit obtenir 4+ sur 1D6 pour pouvoir bouger ou tirer. Ceci peut être régénéré sur 6+ pendant la phase finale.
4-5	Le tête du Hiérophant est criblée d'impact, lui infligeant 1D6 blessures supplémentaires.
6	La tête du Hiérophant est à moitié arrachée, il subit 2D6 blessures supplémentaires

Thorax	
1-2	Le thorax est transpercé, infligeant 1 blessure supplémentaire.
3-4	Le thorax est fendu, infligeant 1D3 blessures supplémentaires.
5	Le thorax est lacéré, infligeant 1D6 blessures supplémentaires.
6	Le thorax est défoncé, infligeant 1D6 blessures supplémentaires tout de suite et 1D6 blessures supplémentaires à chaque phase d'ordre. Ceci peut être régénéré sur 4+ durant la phase finale.

Arme	
1	L'arme du Hiérophant est déstabilisée par l'impact et ne peut pas tirer ce tour.
2-4	L'arme est détruite, infligeant 1 blessure supplémentaire au Hiérophant. L'arme ne peut plus tirer avant d'être régénérée sur 5+ pendant la phase finale.
5-6	L'arme est arrachée et atterrit à 2D6 cm dans une direction aléatoire, infligeant une touche avec MdS 0 sur ce quoi elle tombe. Le Hiérophant subit 1D6 blessures supplémentaires.

Jambe	
1-2	Endommagée. Le mouvement du Hiérophant est réduit de 5 cm et il ne peut pas entrer dans un terrain difficile. Ce dommage peut être régénéré sur 4+ durant la phase finale.
3-4	Mutilée. Le mouvement du Hiérophant est réduit de 10 cm et il ne peut pas entrer dans un terrain difficile. Ce dommage peut être régénéré sur 4+ durant la phase finale.
5	Sectionnée. Le Hiérophant subit 1 blessure supplémentaire et son mouvement est réduit comme en 3-4 ci-dessus. Si deux jambes sont sectionnées, le Hiérophant s'écroule, il ne peut plus se déplacer ni tourner sur place. Son FA est divisé par deux.
6	Arrachée. Le Hiérophant subit 1D3 blessures supplémentaires et est affecté par la perte de sa jambe comme en 5 ci-dessus.

Abdomen	
1-3	L'abdomen est perforé, le Hiérophant subit 1 blessure supplémentaire. Les troupes embarquées sont expulsées immédiatement dans un rayon de 5 cm.
4-5	L'abdomen est empalé, le Hiérophant subit 1 blessure supplémentaire. Les troupes embarquées doivent réussir une sauvegarde avec MdS 0. Les survivants sont éjectés comme en 1-3 ci-dessus.
6	L'abdomen est déchiqueté, le Hiérophant subit 1D3 blessures supplémentaires. Les troupes embarquées doivent réussir une sauvegarde avec MdS 0. Les survivants sont éjectés comme en 1-3 ci-dessus.

Sang Acide **Cible :** un essaim tyranide durant le segment de corps-à-corps **Effets :** l'essaim inflige une touche avec MdS -2 à ses opposants à chaque fois qu'une de ses figurines est tuée en corps-à-corps ce tour-ci. **Portée :** 30 cm d'un créature synapse	**Boost Adrénaline** **Cible :** un essaim tyranide durant la phase d'ordres **Effets :** l'essaim gagne la capacité Unité de Commandement pour ce tour (ie : mouvement comme en Charge, tir en Tir Appuyé). **Portée :** 30 cm d'un créature synapse	**Bio-Assassin** **Cible :** une figuirne Unité de Commandement ou QG ennemie, n'importe quand **Effets :** effectuez un corps-à-corps immédiatement contre la figurine ennemie. Le joueur tyranide jette 3D6, l'adversaire 2D6 + son FA. **Portée :** n'importe où sur le champ de bataille	**Biotoxines** **Cible :** un essaim tyranide durant la phase de combat **Effets :** toutes les attaques à distance de l'essaim gagne un MdS supplémentaire de -1. **Portée :** 30 cm d'un créature synapse
Soif de Sang **Cible :** un essaim tyranide durant la phase de combat **Effets :** l'essaim ou la figurine gagne un +1 au FA pour ce tour. Les Bio-titans gagne +1D6 au FA. **Portée :** n'importe où sur le champ de bataille	**Caméléon** **Cible :** un essaim tyranide d'infanterie durant la phase de combat **Effets :** l'essaim gagne la capacité Camouflage pour ce tour. L'ennemi ne peut pas lui tirer dessus s'il est à plus de 25 cm. **Portée :** 30 cm d'un créature synapse	**Immunité énergétique** **Cible :** un essaim tyranide durant le segment de corps-à-corps **Effets :** l'essaim gagne une sauvegarde supplémentaire de 4+ non modifiable pour ce tour. **Portée :** 30 cm d'un créature synapse	**Chitine renforcée** **Cible :** une figurine tyranide, n'importe quand **Effets :** la figurine gagne une sauvegarde de 2+ jusqu'à la phase finale. Les Bio-titans n'obtiennent cette sauvegarde que sur une zone, choisie avant la dispersion. **Portée :** 30 cm d'un créature synapse
Flotte de Griffes **Cible :** un essaim tyranide d'infanterie durant la phase de mouvement **Effets :** l'essaim gagne 5 cm sur son mouvement de base pour ce tour. **Portée :** 30 cm d'un créature synapse	**Hallucinogènes** **Cible :** un détachement ennemi durant la phase d'ordre **Effets :** vous pouvez choisir l'ordre d'un détachement ennemi à portée **Portée :** 60 cm d'un créature synapse	**Surcharge** **Cible :** un essaim tyranide durant la phase de mouvement **Effets :** l'essaim triple son mouvement au lieu de le doubler s'il est en ordre de Charge ou de Dévastation pour ce tour. **Portée :** 30 cm d'un créature synapse	**Assaut fulgurant** **Cible :** un essaim tyranide durant la phase de mouvement **Effets :** l'essaim sur lequel la carte est jouée résout son corps-à-corps durant la phase de mouvement et peut ensuite déplacer ses figurines non bloquées de 5 cm. **Portée :** 30 cm d'un créature synapse
Bave pathogène **Cible :** un essaim tyranide durant la phase de combat **Effets :** chaque touche de l'essaim (en tir ou en corps-à-corps) inflige 1D6 touches au lieu d'une seule. **Portée :** n'importe où sur le champ de bataille	**Barrage psychique** **Cible :** durant la phase de combat **Effets :** placez un gabarit de 6 cm en ligne de vue d'une figurine tyranide. Toutes les figurines au moins à moitié sous le gabarit subissent une touche sur 6+ sans modificateur de couvert et sans sauvegarde. **Portée :** ligne de vue	**Régénéraiton** **Cible :** une figurine tyranide durant la phase finale **Effets :** la figurine soigne automatiquement autant de blessures qu'elle n'a de points de vie à l'origine (par exemple, une Dominatrix soigne 4 blessures). Les Bio-titans régénèrent 1D6 blessures. **Portée :** n'importe où sur le champ de bataille	**Griffes Tranchantes** **Cible :** un essaim tyranide durant la phase de combat **Effets :** l'essaim ou la figurine gagne un bonus de +1 au FA pour ce tour. Les Bio-titans gagnent 1D6 au FA. **Portée :** n'importe où sur le champ de bataille

Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche
Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche
Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche
Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche	Carte Esprit de Ruche

CARTES D'ARMEE TYRANIDE

Créatures Synapses	Contenu	Point de Rupture	Points d'Esprit de la Ruche	Points de Victoire	Coût
Dominatrix	1 Dominatrix	Figurine	10	5	500
Reine Norne	1 Reine Norne	Figurine	2	2	150
Essaim de Princes Tyranides	3 Princes Tyranides	2	2	2	200
Harridan	1 Harridan	Figurine	1	2	150
Prince Ailé *	1 Prince Ailé	Figurine	1	1	100
Essaim de Guerriers Tyranides	5 socles de Guerriers Tyranides	3	1	2	200
Essaims Esclaves	**Contenu**	**Point de Rupture**	**Esprit de Ruche**	**Points de Victoire**	**Coût**
Infanterie					
Essaim de Voraces	10 socles de Voraces	5	3	1	100
Essaim de Gargouilles	5 socles de Gargouilles	3	4	2	150
Essaim de Genestealers	5 socles de Genestealers	3	1	2	175
Culte Genestealer *	6 socles de Cultistes	3	1	1	100
Essaim d'Hormagaunts	5 socles d'Hormagaunts	3	4	1	100
Essaim de Lictors	5 socles de Lictors	3	1	2	200
Essaim de Termagants	10 socles de Termagants	5	4	2	150
Essaim de Zoats	5 socles de Zoats	3	1	2	200
Cavalerie					
Essaim de Rôdeurs	5 socles de Rôdeurs	3	4	2	200

* : unité optionnelle, nécessite l'accord de l'adversaire

Essaims Esclaves	Contenu	Point de Rupture	Esprit de Ruche	Points de Victoire	Coût
Marcheurs					
Essaim de Carniflex	3 Carniflex	2	4	1	100
Essaim de Zoanthropes	3 Zoanthropes	2	4	1	100
Véhicules					
Essaim de Couveuses Tyranides	3 Couveuses Tyranides	2	3	2	150
Essaim d'Exocrines	3 Exocrines	2	4	3	250
Essaim d'Haruspex	3 Haruspex	2	4	2	200
Essaim de Maléfactors	3 Maléfactors	2	4	2	150
Spores Mycétiques	1-5 Spores Mycétiques	+3	-	+1	50
Spores Mycétiques	10 Spores Mycétiques	+5	-	+2	100
Artillerie Lourde					
Essaim de Biovores	3 Biovores	2	4	2	200
Essaim de Dactylis	3 Dactylis	2	4	2	200
Chevaliers					
Essaim de Razorflex	3 Razorflex	2	4	2	200
Hiérodule Faucheur *	1 Hiérodule Faucheur	Figurine	1	3	300
Superlourd					
Trygon	1 Trygon	Figurine	4	1	100
Bio-titans					
Hiérodule	1 Châssis de Hiérodule	Figurine	1	Variable	400
Essaim de Hiérodules	3 Châssis de Hiérodules	Chaque	1	Variable	1200
Hérophant	1 Châssis de Hiérophant	Figurine	1	Variable	525
Essaim de Hiérophants	3 Châssis de Hiérophants	Chaque	1	Variable	1575

DESCRIPTION DES UNITES

Type de troupe	Mvt	Svg	FA	Armes	Portée	Nb dés	Pour toucher	MdS	Notes
Infanterie (1)									
Cultises Genestealer	10 cm	-	+1	Pistolet et épée	25 cm	1	5+	0	Esclave (Indépendant)
Gargouilles	20 cm	-	+1	Jet de Flammes	25 cm	1	5+	0	Esclave (Chasse), Ignore les Couvets, Infiltration, Anti-Grav
Genestealers	15 cm	-	+6	Griffes & Pinces	-	-	-	-	Esclave (Indépendant)
Guerriers Tyranides	10 cm	6+f	+5	Crache-Mort	50 cm	2	5+	-1	Synapse, Elite, Indépendant
Hormagaunts	10 cm	-	+2	Griffes	-	-	-	-	Esclave (Chasse), Triple Mvt en Charge
Lictor	15 cm	6+f	+4	Crochets	25 cm	2	5+	0	Esclave (Indépendant), Elite, Camouflage, Déploiement spécial
Termagants	10 cm	-	+1	Ecorcheur	25 cm	1	5+	0	Esclave (Chasse)
Voraces, Nuées de	10 cm	-	+2	-	-	-	-	-	Esclave (Dévastation)
Zoats	15 cm	5+	+5	Empaleur	50 cm	2	5+	0	Esclave (Indépendant)
Cavalerie (2)									
Rôdeur	20 cm	-	+3	Dévoreur	25 cm	2	5+	-1	Esclave (Chasse)
Marcheur (3)									
Carnifex	10 cm	4+	+5	Bio-Plasma	35 cm	1	4+	-2	Esclave (Dévastation), Peur
Prince Ailé	20 cm	4+	+6	Canon Venin	50 cm	1	5+	-2	Synapse, Commandement, Svg Psy 4+, Peur, Anti-grav
Prince Tyranide	10 cm	4+	+7	Canon Venin	50 cm	1	5+	-2	Synapse, Commandement, Svg Psy 4+, Peur
Zoanthrope	10 cm	4+/5+f	+1	Eclair Warp	75 cm	1	5+/6+	Var.	Esclave (Nid), Psyker, Svg Psy 4+, AA, Règles spéciales
Véhicules (3)									
Couveuse Tyranide	15 cm	3+	+3	Wriggler	50 cm	1	5+	-1	Esclave (Chasse), Règles spéciales
Exocrine	10 cm	2+	+3	Bio-Canon	75 cm	2	5+	-3	Esclave (Nid), Pénétration +1, DR(2)
Haruspex	15 cm	2+	+7	Jets d'Acide Epines à Frag.	25 cm 25 cm	2 2 PB	5+ Var.	-2 0	Esclave (Dévastation), Combinent leurs PB
Malefactor	20 cm	2+	+5	Epines à Frag.	25 cm	4 PB	5+	0	Esclave (Dévastation), Transport 2, Combinent leurs PB, DR(3)
Spore Mycétique	-	4+	0	-	-	-	-	-	Esclave, Transport 1, Règles spéciales
Artillerie Lourde (3)									
Biovore	10 cm	4+	+1	Spores Mines	100 cm	6 PB	4+	-3	Esclave (Nid), Règles spéciales
Dactylis	10 cm	2+	+4	Nodules de Bile	75 cm	3 PB@	Var.	-2	Esclave (Nid), DR(2)

Type de troupe	Mvt	Svg	FA	Armes	Portée	Nb Dés	Pour toucher	MdS	Notes
Chevaliers (4)									
Hiérodule Faucheur	20 cm	1+	+10	Jet Pyro-acide*	Gab.	7 PB	3+	-2	Esclave (Indépendant), Svg Psy 4+, Régénération, 3 PV, DR(6), * Ignore les Couverts, Endommage les Bâtiments
Razorfex	10 cm	2+	+8	Bio-Plasma	50 cm	1	4+	-3	Esclave (Dévastation), Régénération, Terreur
Reine Norne	10 cm	2+	+10	Canon Venin	50 cm	2	5+	-2	Synapse, Commandement, Psyker, Svg Psy 4+, Régénération, 2 PV, Terreur, Test d'Esprit de la Ruche auto sur 25 cm
Superlourds (4)									
Dominatrix	10 cm	1+	+10	Bio-Canon	75 cm	6	5+	-3	Synapse, Commandement, Psyker, Svg Psy 2+, Régénération, 4 PV, Terreur, DR(12), Test d'Esprit de la Ruche auto sur 25 cm
Harridan	25 cm	2+ partout	+5	Nuage de Spores* Bio-Canon	- 50 cm	4-12PB 4	Var. 5+	0 -3	Synapse, Indépendant, Flottant, 3 PV, Infiltration, Transport 5 (Gargouilles), * 1-3 gabarits de Barrage
Trygon	20 cm	1+	+8	Bio-Choc	Spé.	Gab.	3+	-D6	Esclave (Chasse), Règles spéciales
Bio-Titans (5)									
Hiérodule	25 cm	Fiche	+10	Acheter 2 armes	Esclave (Indépendant), Svg Psy 4+, Régénération, 6 PV, Agile				
Hiérophant	20 cm	Fiche	+14	Acheter 3 armes	Esclave (Indépendant), Svg Psy 3+, Régénération, 8 PV, Agile, Transport (5)				