

EPIC ARMAGEDDON

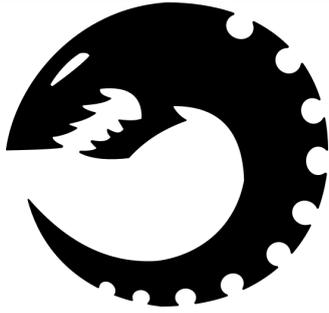


CODEX

TYRANIDES

EA-FR

TYRANIDES



"Il est ironique de voir qu'alors que nous répandons la paix et l'espoir dans la galaxie, les tyranides font de même avec la peur et la mort. Nous devons nous unir pour espérer leur résister."

Aun'shi de l'Empire T'au.

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée issue des flottes ruches tyranides telles que Leviathan, Jormungandr ou Behemoth.

Les armées tyranides sont organisées autour de formations appelées **Groupe Synaptique**, **Essaims Indépendants Communs** et **Essaims Indépendants rares**.

Chaque **Groupe Synaptique** a une **puissance synaptique** qui liste les formations sélectionnées parmi les **essaims instinctifs** qui **doivent** être ajoutées au Groupe Synaptique.

Les **Essaims Indépendants Communs** sont des formations autonomes des **Groupes Synaptiques**. Chaque **Essaim Indépendant Commun** peut recevoir des améliorations. La liste d'armée indique quelle amélioration est autorisée. Chaque amélioration autorisée ne peut être prise qu'une fois par **Essaim**. Les améliorations font partie intégrante des **Essaims** et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines améliorations remplacent des unités d'un **Essaim** tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **Essaims Indépendants Rares** sont des formations autonomes des **Groupes Synaptiques**. Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : 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 essais 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**.

Règle spéciale : 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**.

Règle spéciale : Mobilité

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

Les **véhicules légers tyranides** peuvent traverser les terrains et profiter des règles de couvert comme s'il s'agissait d'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.

Règle spéciale : Déploiement

Seuls les **Essaims Indépendants** peuvent se déployer en **garnison**, s'ils respectent les conditions le permettant.

Règle spéciale : *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**.

Règle spéciale : *Prime*

Les Trygons Prime et les Hiérodules Prime (Cracheur ou Faucheur) ajoutent les notes **Synapse** et **Sans peur** à leurs profils.

Règle spéciale : *Tunnelier*

Les formations où toutes les unités sont tunneliers (ou sont transportées dans des unités qui sont tunneliers) peuvent être gardées hors de la table et **peuvent apparaître au début du deuxième tour ou après**. Mettre en place les unités au contact du bord de la table de leur propre camp avant le début de la bataille en même temps que les vaisseaux spatiaux sont installés (voir 4.3.1). Toutes les unités transportées dans le tunnelier doivent également être placées de côté à ce moment.

Notez secrètement l'emplacement où le tunnelier fera surface en même temps et de la même manière que vous enregistrez les coordonnées d'une zone de largage (voir 4.3.1). Vous devez également enregistrer secrètement quand le tunnelier fera surface. S'il doit faire surface dans votre moitié de table, il peut arriver à partir du **deuxième tour**. S'il doit faire surface dans la moitié opposée de la table, il peut arriver à partir du **troisième tour**.

Placer le tunnelier au début du tour indiqué, **avant de placer les unités avec téléportation**, à l'endroit que vous avez noté. **Toutes les unités transportées sont autorisées à débarquer immédiatement après leur remontée à la surface**. La remontée ne compte pas comme un mouvement pour ce qui est du déclenchement des tirs d'état d'alerte. **Le débarquement déclenche normalement le tir d'état d'alerte**.

Si le tunnelier fait surface sur un terrain qui lui est infranchissable, sous une unité amie ou dans une zone de contrôle ennemie, on suppose que l'équipement de détection embarqué le détournera vers un autre point d'entrée. **L'unité doit être déplacée par le joueur adverse vers la zone la plus proche où elle peut faire surface**.

Les formations de plusieurs tunneliers n'ont besoin d'enregistrer **qu'un seul emplacement** où elles feront surface. **Placez une unité à cet emplacement**, ou à moins de 5 cm d'une autre unité qui a déjà été placée, à condition que toutes les unités soient placées à moins de 15 cm de l'emplacement et sur la moitié appropriée de la table.

Le tunnelier, et toutes les unités qui y sont transportées, **peuvent effectuer une action le tour où ils apparaissent**.

Règle spéciale : *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'ARMÉE 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+**.

GRUPE SYNAPTIQUE

Formations	Unités	Puissance Synaptique	Coût
0-1 Groupe Nexus	1 Dominatrix ou 1 Prince Maître des Essaims et 2 unités parmi les suivantes : Guerriers Tyranides ; Zoanthrope	2-6 essaims instinctifs Pas de Spore mycétique pour l'option Dominatrix	400 pts 175 pts
Centre Synaptique	1 Prince Tyranide et 2 unités parmi les suivantes : Guerriers Tyranides ; Zoanthrope	2-5 essaims instinctifs Un seul Prince Tyranide par armée peut devenir un Prince Alpha pour +25pts, cela lui confère la capacité Charismatique	125 pts
Relais Synaptique	3 unités de Guerriers Tyranides jusqu'à 2 unités peuvent être remplacées gratuitement par des Zoanthropes	2-4 essaims instinctifs	100 pts
Soutien Synaptique	1 Hiérodoule Prime (Cracheur ou Faucheur)	2-4 essaims instinctifs parmi : Gaunts; Gargouilles; Bio-artillerie; Bio-soutien; Bio-tank; Carnifex	150 pts
Groupe d'Appui	1 Trygon Prime	1-2 essaims instinctifs parmi : Gaunts (les unités de l'essaim gagnent la capacité tunnelier gratuitement) ; Fousseur ou 1-2 essaims instinctifs parmi : Bio-soutien et Bio-tank (le Trygon Prime perd la capacité tunnelier)	125 pts
Groupe de Chasse	1 ou 2 Harridan	1-2 essaims instinctifs parmi : Gargouilles	125 pts 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 deux essaims instinctifs parmi le choix proposé)

Formations	Unités	Coût
Gaunts	6 unités parmi les suivantes : Termagant ; Hormagaunt	75 pts
Bio-artillerie	3 Biovores	75 pts
Gargouilles	4 Gargouilles	75 pts
Carnifex	3 Carnifex	125 pts
Bio-soutien	3 Dactylis ou 3 Exocrines	150 pts
Bio-tank	3 Haruspex ou 3 Malefactors	150 pts
Hiérodoule	1 Hiérodoule (Cracheur ou Faucheur)	125 pts
Fousseurs	1 Trygon ou 3 Rôdeurs	100 pts / 50 pts
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.	50 pts

ESSAIMS INDÉPENDANTS 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)

Formations	unités	Améliorations	Coût
Essaim de Genestealers	6 Genestealers	0-3 Genestealers pour +25 pts / unité 0-1 Genestealers Alpha pour +25 pts	150 pts
0-2 Essaim de Lictors	4 Lictors	0-2 Lictors pour +50 pts / unité	175 pts

ESSAIM INDÉPENDANTS 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.)

Améliorations	unités	Coût
Bio-aviation	2 Harpies (0-2 Harpies supplémentaires pour 50 pts chacune) 3 Viragos	125 pts 150 pts
Briseur de siège	1 Hiérodoule Prime (Cracheur ou Faucheur) + 1-2 Hiérodoule (Cracheur ou Faucheur) pour 125 pts / unité	150 pts
Bio-titans	1 Bio-titan Hiérophant 1 Bio-titan Hydraphant	350 pts 550 pts
Bio-vaisseaux	1 Croiseur Razorfiend 1 Vaisseau Ruche	150 pts 250 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES TYRANIDES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Genestealer Alpha	Perso	-	-	-	-	Pincés broyeuses	(contact)	Armes d'assaut, +1A, Snip	<i>Sauvegarde invulnérable, Charismatique</i>
Gargouilles	Inf	30cm	-	6+	5+	Attaque de nuée Écorcheur	15cm (15cm)	AA6+ Armes légères	<i>Réacteurs dorsaux, Gaunts</i>
Genestealers	Inf	20cm	6+	4+	-	Griffes tranchantes	(contact)	Armes d'assaut, +1A	<i>Frappe en premier, Infiltrateurs, Éclaireurs</i>
Hormagaunts	Inf	20cm	-	5+	-	Griffes tranchantes	(contact)	Armes d'assaut, +1A	<i>Infiltrateurs, Gaunts</i>
Termagants	Inf	20cm	-	6+	5+	Écorcheur	(15cm)	Armes légères	<i>Gaunts</i>
Biovore	VL	15cm	5+	6+	6+	Spores mines	30cm	AP5+/AC6+/AA6+, Rupt, Ind	
Guerrier Tyranide	VL	20cm	4+	3+	5+	Griffes tranchantes Canon venin	(contact) 30cm	Armes d'assaut, +1A AP5+/AC6+	<i>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+.</i>
Lictor	VL	15cm	5+	3+	6+	Pincés broyeuses La mort bondissante	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +1A, Snip Armes légères	<i>Sauvegarde invulnérable, Frappe en premier, Infiltrateur, Éclaireur, Téléportation</i>
Rôdeur	VL	20cm	5+	3+	6+	Griffes tranchantes Dévoreur	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +1A Armes légères	<i>Infiltrateur, Tunnelier</i>
Zoanthrope	VL	15cm	5+	6+	5+	Éclair Warp	(15cm) 30cm	Armes légères, MA AP4+/AC5+	<i>Synapse, Sans peur, Blindage renforcé</i>
Prince Tyranide	VB	15cm	4+	3+	5+	Griffes acérées Canon venin	(contact) 30cm	Armes d'assaut, +1A, MA AP5+/AC6+	<i>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+.</i>
Prince Maître des Essaims	VB	15cm	4+	3+	5+	Griffes acérées Canon venin	(contact) 30cm	Armes d'assaut, +1A, MA AP5+/AC6+	<i>Synapse, Sans Peur, Blindage Renforcé, Commandant suprême, Charismatique, Sauvegarde invulnérable Le Prince peut avoir des ailes, auquel cas il gagne Réacteurs dorsaux, voit sa vitesse augmentée à 25cm et son blindage réduit à 5+.</i>
Carnifex	VB	15cm	3+	3+	5+	Griffes acérées Canon venin	(contact) 30cm	Armes d'assaut, +1A, MA AP5+/AC6+	
Dactylis	VB	25cm	5+	6+	6+	Nodules de bile ou	45cm 60cm	1PB, Rpt, Ind AP4+/AC5+, Rupt	
Exocrine	VB	25cm	4+	5+	5+	Bio-canon	45cm	2xAP3+/AC4+	
Haruspex	VB	25cm	4+	3+	6+	Pincés hypertrophiées Langue protractile	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +2A, MA Armes légères	<i>Blindage renforcé</i>
Malefactor	VB	25cm	5+	4+	5+	Épines à fragmentation	(15cm) 15cm	Armes légères 2x AP4+, +1A, IC	<i>Blindage renforcé, Transport (2) parmi Termagants, Hormagaunts, Gargouilles, Guerriers Tyranides, Zoanthropes, Rôdeurs, Biovores. Les Véhicules légers prennent 2 places.</i>

FEUILLES DE RÉFÉRENCES BIO-TITANS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Harridan	EG	35cm	5+	4+	5+	Pincres hypertrophiées Bio-canons jumelés	(contact) 45cm	Armes d'assaut, +2A, MA 3xAP3+/AC4+, FrtF	CD2 – Critique : Le plexus nerveux central du Harridan est détruit. La créature est tuée. Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Antigrav, Transport (4 unités de Gargouilles)
Trygon	EG	25cm	3+	3+	5+	Pincres hypertrophiées Champ bio-électrique	(contact) 15cm	Armes d'assaut, +2A, MA 2xAP3+/AC6+	CD2 – Critique : Le plexus nerveux central du Trygon est détruit. La créature est tuée. Sauvegarde invulnérable, Tunnelier
Hiérodoule Cracheur	EG	25cm	5+	4+	5+	Griffes acérées Bio-canons jumelés	(contact) 45cm	Armes d'assaut, +1A, MA 3xAP3+/AC4+, FrtF	CD3 – Critique : Le plexus nerveux central du Hiérodoule est détruit. La créature est tuée. Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable
Hiérodoule Faucheur	EG	25cm	5+	3+	5+	Pincres rasoir Pyro-acide	(contact) (15cm)	Armes d'assaut, +2A, TT (1) Armes légères, +1A, IC	CD3 – Critique : Le plexus nerveux central du Hiérodoule est détruit. La créature est tuée. Blindage Renforcé, Sauvegarde Invulnérable
Dominatrix	EG	25cm	4+	3+	5+	Griffes monstrueuses Flot d'énergie Bio-plasma Bio-canon dorsal	(contact) (15cm) 15cm 45cm	Armes d'assaut, +2A, TT (D3) Armes légères, +1A, MA 3PB MA, FrtF 2xAP3+/AC4+, FrtF	CD6 – 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. 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
Hiérophant	EG	25cm	4+	3+	5+	Pincres rasoir Lances-dards 2x Bio-canon	(contact) (15cm) 45cm	Armes d'assaut, +2A, TT (1) Armes légères, +1A 2xAP3+/AC4+	CD6 – Critique : Lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous 1 : Le Hiérophant 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 Hiérophant est détruit. La créature est tuée. 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	EG	25cm	4+	3+	5+	Griffes monstrueuses Tentacules 2x Lances-dards Bio-plasma lourd 2x Bio-canon lourd	(contact) (contact) (15cm) 30cm 60cm	Armes d'assaut, +2A, TT (D3) Armes d'assaut, +2A, FeP Armes légères, +1A 4PB MA, FrtF 2xAP3+/AC4+, FrtF	CD8 – 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. 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

FEUILLES DE RÉFÉRENCES FLOTTE TYRANIDES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Harpies	B	5+	-	-	-	Étrangleurs jumelés	30cm	AP4+, Rpt	
						Attaque au passage	15cm	AP5+/AC5+/AA5+	
						Spores mines	30cm	AP5+/AC6+/AA6+, Rupt, Ind	
Virago	C	5+	-	-	-	Canon salivaire	30cm	AP4+/AC5+, FrtF	
						Tentaclide	15cm	AA6+	
Croiseur Razorfiend	-	-	-	-	-	Bombardement orbital	∞	3PB	<i>Transport (jusqu'à deux spores mycétiques et tout ce qu'elles contiennent)</i>
Vaisseau Ruche	-	-	-	-	-	Bombardement orbital (VR)	∞	8PB	<i>Lent, Transport (jusqu'à cinq spores mycétiques et tout ce qu'elles contiennent)</i>
Spores Mycétiques	VB	-	-	-	-	Tentacules éventreurs	15cm	AP6+, Rpt	<i>Assaut planétaire, Transport (peut transporter un groupe synaptique ne comprenant que les unités suivantes : Termagants, 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.</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

Type :
perso : Personnage
Inf : Infanterie
VL : Véhicule Léger
VB : Véhicule Blindé
EG : Engin de Guerre
A : Aéronef
VS : Vaisseau Spatial

CC : valeur de Corps à Corps
FF : valeur de Fusillade

Puissance de Feu :
AP : Anti-Personnel
AC : Anti-Char
MA : Macro-Arme
PB : Point de Barrage
AA : Armes Antiaériennes
+1A : Attaque Supplémentaire
FeP : Frappe en Premier
IC : Ignore les Couverts
Rpt : Rupture
Rchg : Rechargement
Ind : Tir Indirect
Uniq : Tir Unique
TT : Tueur de Titan
Frnt : Arc de Tir frontal
FrntF : Arc de Tir frontal Fixe
Arr : Arc de Tir Arrière
Drt : Arc de Tir Droit
Gch : Arc de Tir Gauche

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Note
Dominatrix	EG	25cm	4+	3+	5+	Griffes monstrueuses Flot d'énergie Bio-plasma Bio-canon dorsal	(contact) (15cm) 15cm 45cm	Armes d'assaut, +2A, TT (D3) Armes légères, +1A, MA 3PB MA, FrtF 2xAP3+ / AC4+, FrtF	<p>CD6 – Critique : Lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous</p> <p>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+.</p> <p>2-5 : Un liquide visqueux s'écoule d'une profonde blessure de la Dominatrix, qui perd 1 CD supplémentaire.</p> <p>6 : Un organe vital est touché. Elle perd 1D3 CD supplémentaires.</p> <p>Synapse, Sans peur, Blindage renforcé, Sauvegarde invulnérable, Charismatique, Commandant suprême</p> <p>Peut enjamber les unités et les terrains infranchissables moins hauts que son abdomen et d'au maximum 2cm de large</p>

Vitesse :
C : Aéronef de type Chasseur
CB : Aéronef de type Chasseur-Bombardier
B : Aéronef de type Bombardier