



Tyrannides

Codex Epic Armageddon

TYRANIDES F-ERC V2.1

Initiative 3+; Valeur stratégique 1

Règles Spéciales Tyranides

Avance implacable :

Les Tyranides sont tous des créatures fabriquées pour l'assaut et l'assimilation. Aucun terrain ne serait les arrêter et seule une volonté de tout détruire les anime. Rien ne semble pouvoir les faire reculer.

Les Tyranides suivent deux points de règles précis :

*Les biotitans (hydraphant et hierophant) considèrent les terrains dangereux comme normaux, et les terrains infranchissables comme des terrains dangereux.

Les autres unités sont immunisés aux test de terrain dangereux.

*Une unité Tyranide venant de perdre un assaut, ou étant démoralisée, ne peut faire un mouvement de repli qu'avec son mouvement de base, plutôt que de le doubler comme les autres armées.

Synapses et créatures indépendantes :

Une créature synapse est une créature Tyranide supérieure permettant le relais de l'esprit de la ruche et donnant la puissance implacable de l'esprit de la ruche aux créatures inférieures et de les contrôler comme de vulgaires pantins.

Les essais contenant au moins une créature synapse pour les contrôler ont une initiative de 1+, ignorent le pion d'impact pour être sous le feu, et disposent d'un bonus au test d'initiative de +1 lors de la phase de ralliement.

Si l'essaim ne contient plus de créatures synapses celui-ci perd les bonus et tombe à une initiative de 3+, les créatures étant considérées comme « indépendantes » ont quand à elle une initiative de 2+.

Tyranides et points de victoire:

Seules les essais ayant au moins une créature synapse ou les essais de créatures indépendantes peuvent contrôler des objectifs.

Un essaim n'ayant ni créatures synapses, ni créatures indépendantes ne peut ni tenir ou contester des objectifs.

L'objectif "Briser leur moral" doit être représenté par la destruction de l'essaim qui contient le commandant suprême .

Commandant suprême :

Chaque armée Tyranide doit avoir un commandant suprême qui représente l'esprit de la ruche sur le terrain. Si l'armée comporte une Dominatrix celle-ci demeurera votre commandant suprême. Si cela n'est pas le cas, un prince Tyranide doit être promu gratuitement « prince tyranide Alpha » et sera votre commandant suprême.

Armement Tyranide

Cheminée à Spores Méotiques

La Cheminée à Spores est un organisme gigantesque ayant poussé sur le champ de bataille, son unique rôle étant de servir de relais synaptique à l'esprit de la ruche afin de contrôler la détonation des Spores Méotiques saturant le ciel ainsi que leur ascension ou descente

Le joueur tyranide peut remplacer l'un des objectifs dans sa moitié de table par une Cheminée à Spore Méotiques

Dès qu'une escadrille d'aéronefs manoeuvre dans la portée de tir de la Cheminée à Spores, à savoir dans les 60cm de sa position.

Tous les appareils de l'escadron subissent une attaque AA6+ comme pour une attaque normale ou un nombre d'attaques égale aux points de structure s'il s'agit d'Engins de Guerre.

Dès que l'objectif sur lequel se situe la Cheminée à Spore est contesté par l'adversaire, le nombre de tirs est divisés par 2, arrondi au supérieur.

Dès que l'objectif sur lequel se situe la Cheminée à Spore est contrôlé par l'adversaire, la Cheminée à Spore ne peut plus tirer.

Régénération:

Les Tyranides n'ont pas accès aux boucliers comme les autres titans. Si les tirs arrivent bien à les atteindre et à les blesser, leur métabolisme parvient quand même à rapidement compenser les dégâts subits. Ceux-ci ne semblent pas se préoccuper d'un membre coupé, celui-ci commençant déjà pas à repousser.

Fin de tour, chaque biotitan avec régénération peut lancer un dé par CD de base (donc nombre fixe) et régénère un point perdu par 6 obtenu.

Il peut également lors d'un regroupement, lancer 2 dés et choisir le résultat le plus haut pour :

-S'enlever le nombre indiqué de pions d'impact.

-Avoir le nombre indiqué de tentatives pour régénérer ses points de Structures sur 5+ (ex: un titan qui a perdu 3 PS, obtient un 5, il peut s'il le souhaite lancer 5dés pour tenter de régénérer ses 3 PS manquant.)

-Un mixte entre nombre de tentatives de régénération et nombre de pions d'impact enlevés (ce choix doit être précis avant tout lancé de dé pour une régénération.).

Spores mycétiques :

Les Tyranides sont souvent envoyés sur les planètes à assimiler en petits groupes à bord de spores mycétiques partant de vaisseaux ruche, avant de se regrouper.

Une armée Tyranide ayant un Vaisseau Ruche ou un Razorfiend, peut envoyer des groupes de créatures de taille harcèlement pour un assaut planétaire à bord de spores mycétiques si l'option « spore mycétique » est inscrite sur le sélecteur d'armée (cf tableau d'armée). Les spores sont gratuit et fonctionnent exactement comme un assaut planétaire via drop pod

Ils ont de plus équipés de sac d'acide ou de poche de gaz touchant toutes les unités ennemies dans un rayon de 15cm sur du AP5+/AC6+ rupture

Tunnelier:

Certaines créatures tyranides sont capables de s'enfouir sous terre et réapparaître sous les pieds de défenseurs, souvent en état de choc !

Les Tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille au même moment que les vaisseaux spatiaux. Notez les coordonnées de l'endroit où vous voulez qu'ils émergent de la même façon et au même moment que vous notez celles de vos zones de largages. Vous devez aussi noter secrètement le moment où ils feront surface. Si les tunneliers apparaissent dans votre moitié de table, ils peuvent le faire à partir du second tour. S'ils veulent émerger dans la moitié de table ennemie, ils ne peuvent le faire qu'à partir du troisième tour. Déployez les tunneliers au début du tour où ils émergent.

NOTE SUR LES BIO-CANONS:

Il est à noter que les bio-canons ne suivent pas la règle, une arme = un profil. Ceci est voulu et correspond au fait que les armes tyranides ne sont pas réellement manufacturées mais adaptées aux organismes et que leur puissance de feu dépend grandement de leur carrure.

Ainsi le nombre de tir au biocanon coïncide avec le nombre de PS des créature, à l'exception fait de l'exocrine qui est un organisme fait pour supporter un bio-canon.



CREATURES SYNAPSES

Le centre névralgique de toute invasion tyranide se fait grâce aux créatures dotées de capacités psychiques permettant la transmission de l'esprit de la ruche aux autres créatures moins réceptives. Permettant ainsi des actions coordonnées stupéfiantes pour une horde considérée comme sauvage, qui ne se soucie pas alors des pertes ou de la situation sur le champ de bataille, tant qu'il reste une créature synapse ...

Dominatrix :

La dominatrix est en quelque sorte la « reine » de la nuée qu'elle dirige, représentant une créature titanesque et un symbiote entourés d'énergie pure. Combinant un armement bestial et de puissants pouvoirs psychiques, il s'agit bien de la reine de la bataille .

DOMINATRIX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Engin de Guerre	20cm	4+	3+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Décharge plasma	60cm	3PB	MA, arc de tir avant		
Ou	Souffle	MA5+	Arc de tir avant		
Biocanon	45cm	5xAP3+/AT4+	Arc de tir avant		
Griffes massives	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2) TT (1)		
Notes : CD 5, synapse, commandant suprême, sauvegarde invulnérable, blindage renforcé, régénération, sans peur.					
Touche critique : 1-4 perte d'1PS / 5 perte d'1d3 PS / 6 Mort du symbiote : perte de la faculté synapse, commandant suprême et de la sauvegarde invulnérable. Si un 6 est à nouveau obtenu, mort de la Dominatrix.					

Prince Tyranide Alpha

Parfois, un prince particulièrement vieux, semble diriger les nuées plus petites .

PRINCE TYRANIDE ALPHA

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule Blindé	15cm (30cm*)	4+ (5+*)	3+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Canon Venin	30cm	AP5+/AC6+			
Griffes monstrueuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA		
Notes : Synapse, blindage renforcé, commandant suprême , charismatique, meneur, sans peur, sauvegarde invulnérable, ailé(anti-grav.)*.					

Prince Tyranide :

Le prince tyranide possède une grande énergie psychique et ses liens avec l'esprit ruche sont bien plus étroits que ceux des guerriers tyranides. On sait peu de chose sur les relations complexes entre ces créatures, mais semble être dépositaire de la conscience collective de la flotte.

PRINCE TYRANIDE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule Blindé	15cm (30cm*)	4+ (5+*)	3+	4+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Canon Venin	30cm	AP5+/AC6+			
Griffes monstrueuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA		
Notes : Synapse, blindage renforcé, commandant, charismatique, meneur, sans peur, ailé(anti-grav.)*.					

Zoanthrope :

Les Zoanthropes, en dépit des apparences, sont de redoutables créatures. Ils utilisent leurs pouvoirs psychiques pour leur défense ainsi que pour attaquer leurs adversaires de terribles éclairs d'énergie Warp.

ZOANTHROPE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	15cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Eclair Warp	15cm	MA5+		
Ou	(15cm)	Armes Légères	MA	



Notes : Synapse, Meneur, sauvegarde invulnérable, sans peur.

Guerriers tyranides :

Piliers des armées tyranides. Ils agissent comme des amplificateurs psychiques, augmentant le lien mental et transmettant son pouvoir à toutes les créatures mineures. Lorsque les tyranides commencent à grouiller, les guerriers deviennent le point central de l'esprit ruche. Comme des officiers, les guerriers tyranides contrôlent les créatures plus petites, mènent leurs troupes au combat et les dirigent vers les points stratégiques prédéfinis par l'Esprit de la Ruche.

GUERRIERS TYRANIDES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	15cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Crache mort	30cm	AP4+		
Griffes tranchantes	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	



Notes : Synapse, Meneur, sans peur.

Genestealer Alpha:

Evolution définitive de la souche genestealer, ils obtiennent un lien beaucoup plus fort avec l'esprit de la ruche, ainsi qu'une force destructrice qu'ils mènent à la pointe des combats.

GENESTEALER ALPHA

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes monstrueuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1) MA	



Notes : Synapse, Sans peur, charismatique, scout, infiltrateur, frappe en premier.



CREATURES INDEPENDANTES

Certains organismes tyranides héritent d'un lien partiel avec l'esprit de la ruche ou sont tout simplement trop intelligents ou encore trop gros et puissants pour être totalement inutiles une fois loin des créatures synapses. Ces créatures sont certainement les plus dangereuses, car elles continuent à l'être une fois privée de leurs créatures synapses.

Lictors :

Les Lictors errent devant les essaims tyranides à la recherche des poches de résistance ennemie et des formes de vie à absorber. Ils sont souvent appelés Spectre ou Mantes par les troupes impériales, à cause de leur comportement et de leurs étranges techniques de combat, agissant comme de discret assassin dans les lignes ennemis.

LICTOR				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	15cm	5+	3+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes tranchantes	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	



Notes : téléportation, frappe en premier, infiltrateur, sauvegarde invulnérable, scout, indépendant. Ne peut que contester un objectif

Gargouilles :

Dérivés de la souche gaunt, armées d'écorcheurs, crachant du bio-plasma et portées par des ailes, les gargouilles sont souvent à l'avant des assauts tyranides. Chargées de désorganiser et d'apporter la peur au sein des lignes ennemies.

GARGOUILLES				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	-	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Ecorcheur et Bio Plasma	(15cm)	Armes légères		



Notes : anti-grav, indépendant.

Genestealers :

Éclaireurs chargés de repérer et d'affaiblir les mondes proies, les genestealers agissent comme des combattants à la vitesse légendaire, dotés de réflexes foudroyant et de pinces redoutables capables de venir à bout de n'importe quel ennemi ou proie.

GENESTEALERS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes tranchantes	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1)	



Notes : Scout, infiltrateur, frappe en premier, indépendant.



Rôleurs :

Créatures rampantes issus de la souche des guerrier tyranides, cette nouvelle espèce a évolué et acquis la capacité de creuser à travers n'importe quelle matière au dépend d'un lien psychique limité. Attendant de ressentir les vibrations de leurs proies avant de sortir du sol

RODEURS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Leger	20cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes tranchantes	(contact)	Armes d'assaut		
Dévoreur	(15cm)	Armes légères		

Notes : Tunnelier, indépendant.



CREATURES DE FLOTTES

Soldats des vaisseaux ruches, sacrificiables, dotés d'une faible volonté, mais d'un instinct de prédateur.

Termagaunt :

Considéré comme la souche standard des tyranides, ils agissent comme une horde de troupes sacrificiables juste pour harceler et faire gaspiller les munitions aux troupes ennemies. Ils agissent en essaims interminables qu'aucun tir ne semble ralentir.

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



Hormagaunt :

Même souche que celui du termagaunt, mais clairement plus orienté vers le corps à corps. Armé de deux griffes tranchantes, leur rôle consiste à se jeter le plus vite possible vers l'ennemi.

HORMAGAUNTS				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes	(contact)	Armes d'assaut		
Notes : infiltrateur				



Carnifex :

Un Carnifex est une machine de destruction vivante, conçue pour les assauts les abordages spatiaux et les batailles massives où il peut écraser presque n'importe quel obstacle, qu'il s'agisse d'une ligne défensive, de tanks ennemis ou d'une position fortifiée. L'assaut de ces créatures est une vision terrifiante, celle d'une force primitive et irrésistible qui écrase les hommes et les véhicules comme de simples jouets.

CARNIFEX				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	15cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Canon venin	30cm	AP5+/AC6+		
Griffes Monstrueuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA	
Notes : sans peur, blindage renforcé				




Biovore :

Un biovore conserve une grappe de spores mines dans son corps jusqu'à l'utilisation, moment auquel elles sont projetées d'un orifice dorsal par un spasme musculaire. Les spores mines sont envoyés haut dans le ciel avant de redescendre en flottant vers le sol s'arrêtant à environ cinq mètres de hauteur et commençant à dériver.

BIOVORES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	15cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Spores Mines	30cm	AP5+/AC6+	Rupture, tir indirect	



Notes :

Dactylis :

Les Dactylis sont des créatures hautement spécialisées qui ont été créées pour semer la mort à distance. Quand les nuées tyranides se rapprochent pour englober l'ennemi dans un assaut frontal, les Dactylis sèment la destruction dans les rangs ennemis avec une précision mécanique, utilisant des créatures parasites contenus dans des globes comme munitions.

DACTYLIS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bile pods	45cm	1PB	Rupture, tir indirect	
Spores	(15cm)	Armes légères		



Notes :

Exocrine :

Les Exocrines tirent des obus de chitine à haute vitesse et hautement perforant grâce à leur pointe à base de silice. La vitesse fantastique de ces projectiles est obtenue par une vague de contractions musculaires isométriques qui tend la collerette vers l'arrière avant de la libérer, créant ainsi une impulsion fulgurante.

EXOCRINE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Blindé	20cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Biocanon	45cm	2xAP3+/AC4+		
Spores	(15cm)	Armes légères		



Notes : Blindage renforcé



Haruspex:

L'Haruspex est une créature conçue par les tyranides pour attaquer l'ennemi en corps à corps. Il est protégé par une épaisse carapace et a un système nerveux simplifié qui le rend difficile à tuer. La créature progresse à une vitesse impressionnante par les contractions de son corps, cherchant à atteindre l'adversaire le plus vite possible pour l'étreindre de ses deux énormes pinces.

HARUSPEX

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	20cm	4+	3+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Griffes monstrueuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+2), MA	
Spore	(15cm)	Armes légères		

Notes : Blindage renforcé.

Malefactor :

Leur rôle principal est de transporter les essaims tyranides en les protégeant de leur carapace, nichés entre les plaques osseuses de leurs flancs. Lorsqu'ils arrivent à portée de l'ennemi, les Malefactors débarquent les troupes et utilisent leur armement symbiotique : dards projetés par contraction musculaire qui détonnent à l'impact et envoient des plaques de chitine tranchantes comme des rasoirs sur la zone visée.

MALEFACTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	5+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance épines	30cm	2xAP3+/AC6+	Attaque suppl. (+2), Ignore couvert	
Spores	(15cm)	Armes légères		

Notes : blindage renforcé, Transport (3): Termagaunt, hormagaunt, guerrier tyranide, zoanthrope.



BIO-TITANS TYRANIDES

Créature titanessque de cauchemar quand l'invasion atteint son paroxysme. Créées et envoyées pour éradiquer toute forme de résistance dans un fracas de chitine et de bio-acide, contre toute créature s'opposant à l'assimilation.

Hiérophant :

Supporté par 4 membres lui permettant une vitesse incroyable pour une créature de cette taille, n'hésitant pas à s'en servir au corps à corps et pouvant décimer des formations entières à distance grâce à leurs bio-canon. Un cauchemar qui à un nom et représente tout la force de l'esprit de la ruche : le hierophant.

HIEROPHANT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	25cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Biocanon	45cm	4xAP3+/AC4+	Arc de tir avant	
Griffes Massives	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+2) TT (1)	
Tentacules	(15cm)	Armes légères	Attaque supplémentaire (+1) Frappe en premier	

Notes : CD4, sans peur, synapse, régénération, blindage renforcé, sauvegarde invulnérable.
critique : hémorragie, pour chaque hémorragie en fin de tour, lancez 1D6, sur 5-6, la blessure se referme, sur 2-4, le biotitan perte d' 1CD, sur 1, l'hémorragie massive tue le biotitan qui titube avant de s'effondrer, déplacer le d'1D6cm dans une direction aléatoire, il provoque 1 dommage sur les unités rencontrés et meurt à la fin



Hydraphant :

Nouvelle génération de hierophant, beaucoup plus gros et résistant et uniquement crée afin de détruire tout autre titan ennemi au corps à corps grâce à leurs nombreuses et redoutables griffes et pinces.

HYDRAPHANT				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	25cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Souffle plasmique	Souffle	MA5+		
Griffes Massives	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+2) TT (1)	
Griffes gigantesques	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+2) TT (1d3)	
Tentacules	(15cm)	Armes légères	Attaque supplémentaire (+2) Frappe en premier	

Notes : CD6, sans peur, synapse, régénération, blindage renforcé, sauvegarde invulnérable.
critique : hémorragie, pour chaque hémorragie en fin de tour, lancez 1D6, sur 5-6, la blessure se referme, sur 2-4, le biotitan perte d' 1CD, sur 1, l'hémorragie massive tue le biotitan qui titube avant de s'effondrer, déplacer le d'1D6cm dans une direction aléatoire, il provoque 1 dommage sur les unités rencontrés et meurt à la fin



Harridan :

Immense prédateur, planant au dessus du champ de bataille pour apporter la mort ou déposer des gargouilles qui sont accrochées à son ventre.

HARRIDAN				
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	Bombardier	5+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Biocanon	30cm	3xAP3+/AC4+/ AA6		
Griffes acérées	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1) MA	

Notes : CD3, Indépendant, sans peur, transport (6 gargouilles) blindage renforcé
Touche Critique : Mort instantanée ainsi que les gargouilles transportées



Trygon :

Créatures au corps d'ophidien opérant souvent à la tête des rodeurs. Puissantes, réactives, dotées de griffes et d'une taille suffisante à les rendre mortelles pour n'importe qui et surtout n'importe où ...

TRYGON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Décharge bio-électrique	(15cm)	Armes légères	Attaques supplémentaires (+1)	
Griffes monstrueuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+2) MA	
Notes : CD2, Indépendant, sans peur, sauvegarde invulnérable, Tunnelier				
Touche Critique : Mort instantanée.				

**Barbed Hierodule**

Souche commune à l'harridan, mais beaucoup plus lourde, et agissant sur le terrain, comme un soutient lourd à mi-distance, capable de se débrouiller aussi bien au tir qu'au corps à corps.

BARBED HIERODULE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	20cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Biocanon	45cm	3xAP3+/AC4+		
Griffes monstrueuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1) MA	
Notes : DC3, Indépendant, blindage renforcé, sans peur				
Touche Critique: mort instantanée.				

**Scythed Hierodule**

Hierodule spécifiquement orienté vers le corps à corps et étant une forte menace pour n'importe quel organisme à portée de ses griffes.

SCYTHED HIERODULE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	25cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Jet d'acide	(15cm)	Armes légères	Attaque supplémentaire (+1) Ignore couvert	
Griffes monstrueuses	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+2) MA	
Notes : DC3, Indépendant, blindage renforcé, sans peur.				
Touche Critique: mort instantanée.				



SUPPORT TYRANIDE

VAISSEAU RUCHE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bombardement orbital	-	6PB	Rupture	



Notes : Indépendant, Lent, Transport : Jusqu'à 50 figurines parmi cette liste peuvent être transportées : Hormagaunts, Termagaunts, guerriers tyranides, zoanthropes, biovores, princes tyranides, carnifex, genestealers, genestealer alpha. Cependant les véhicules légers et véhicules blindés prennent deux place au lieu d'une. De plus jusqu'à 3 hierodules peuvent y être inclus.

RAZORFIEND

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
-	-	-	-	



Notes : Indépendant, Transport : Jusqu'à 30 figurines parmi cette liste peuvent être transportées : Hormagaunts, Termagaunts, guerriers tyranides, zoanthropes, biovores, princes tyranides, carnifex, genestealers, genestealer alpha. Cependant les véhicules légers et véhicules blindés prennent deux place au lieu d'une. De plus jusqu'à 1 hierodule peut y être inclus.

Cheminée à Spores : cf Armement Tyranide

Spore Mycétique :

Suivent la règle des assauts orbitaux et sont équipés de sacs à acide et poches de gaz ayant une portée de 15cm et touchant toutes les unités ennemies à portées sur AP5+/AC6+ Rupture



LISTE D'ARMEE TYRANIDE

Les essais tyranides peuvent s'acheter selon 3 tailles, l'essaim d'Harcèlement, de Prolifération (doubler l'effectif de départ) ou d'Assimilation (tripler l'effectif de départ). Les limitations d'améliorations sont multipliées de la même façon que l'effectif de départ, ainsi un Essaim d'Assimilation de Gaunts pourra inclure jusqu'à 3 Carnifex, 6 Guerriers Tyranides (ou Zoanthropes) supplémentaires et 9 Biovores. Et possède un effectif hors améliorations de 6 Guerriers Tyranides et de 24 Gaunts (triple de l'effectif de départ).

TYPE	UNITES	Harcèlement	Prolifération	Assimilation	AMELIORATIONS
Essaim de Gaunts	2 Guerrier Tyranide 8 Gaunts (hormagaunt et/ou termagaunt)	150 (Spore mycétique)	275	400	0-1 Guerriers tyranides (+30) ou Zoanthrope (+35) 0-1 prince tyranide en remplacement d'un Guerrier tyranide(+50) 0-1 Carnifex (+55) 0-1 3xBiovores (+75)
Essaim de Gargouilles	6 Gargouilles	150	275	400	0-2 Guerriers Ailés (+25)
Essaim de Genestealer	6 Genestealers	125	-	-	0-3 genestealers +25 chacun 0-1 genestealer alpha +50pts
Lictors	3 Lictors	150	275	400	
Carnifex	1 Guerriers 3 Carnifex	150 (Spores Mycétiques)	275	400	0-2 Guerriers tyranides (+30) ou Zoanthropes (+35) 0-1 prince tyranide à en remplacement d'un Guerrier tyranide(+50)
Bio-artillerie	1 Guerrier Tyranide 3 Dactylis / Exocrines	225	425	625	0-2 Guerriers tyranides (+30) ou Zoanthropes (+35) 0-1 prince tyranide à en remplacement d'un Guerrier tyranide(+50) 0-1 3xBiovores (+75)
Bio-tank	1 Guerrier Tyranide 3 Malefactor/Haruspex	175	325	475	0-2 Guerriers tyranides (+30) ou Zoanthropes (+35) 0-1 prince tyranide en remplacement d'un Guerrier tyranide(+50) 0-1 6x Gaunts (+75pts)
0-2 Essaim Fouisseur	1 Trygon Ou 4 Rôdeurs	150	275	400	
Briseur de Ligne	1 Hierodule (barbed/scythe)	200 (Spore Mycétique)	375	550	
Cheminée à Spore	Spécial	150	-	-	
Vaisseau Ruche	1 Vaisseau Ruche	250	-	-	
Razorfiend	1 Razorfiend	150	-	-	

FORMATION DE SOUTIEN LOURD
(Jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée)

Bio titan Hierophant	1 Hierophant	350	675	1000	
Bio titan Hydraphant	1 Hydraphant	500	-	-	
0-1 Dominatrix	1 Dominatrix	450	-	-	0-2 Hierodule (+150 chacun)
Harridan	1 Harridan	175	325	-	

