



MISE À JOUR CODEX TYRANIDES

Les règles de Warhammer 40,000 ont évolué depuis la sortie du Codex Tyranides. Ce document explique comment adapter les règles des tyranides à cette nouvelle édition.

Règles Spéciales des Ruches Tyranides

- Les tyranides peuvent être détruits s'ils sont *piégés!*, ceci remplace toute référence à la règle des *tirs croisés* en pages 6 et 9 du Codex Tyranides.

- Sur le tableau de *Comportement Instinctif*, page 6, dans le paragraphe concernant le comportement "Attaque", il est dit que les essais entrant en contact avec une unité ennemie comptent comme ayant effectué une *percée*. Cette règle et la partie du résumé correspondante sont maintenant remplacées par ce qui suit:

Les tyranides entrant en contact socle à socle avec une unité ennemie sont traités exactement comme s'ils avaient chargé au cours de la phase de corps à corps suivante.

- Les Créatures Synapses et les autres créatures à portée de celles-ci réussissent automatiquement leur test de *Priorité* lors du choix d'une cible.

- La règle *Visez les Gros* est remplacée par ce qui suit:

Les unités de l'adversaire réussissent automatiquement tout test de Commandement requis pour les choix d'une cible.

Créatures Monstrueuses Tyranides

- Les *Tyranides Monstrueux* suivent les règles des *créatures monstrueuses* du livre de règles de Warhammer 40,000 ainsi que celles du Codex Tyranides, ils sont traités comme des figurines n'étant pas des véhicules pour le décompte des points de victoire et la désignation des unités *opérationnelles*.

Tests de Seul contre Tous et de Comportement Instinctif

- Au début de votre tour effectuez les tests requis.

- Si vous ratez un test, effectuez un jet dans le tableau des *comportements instinctifs* et appliquez le résultat.

- Le tour suivant, le test *Seul contre Tous* ou de *Comportement Instinctif* normalement effectué est ignoré car la figurine est toujours sous l'effet du *comportement instinctif* du tour précédent. Le test de *regroupement* est effectué au début de la phase de mouvement. Le comportement instinctif des tyranides continue donc de s'appliquer sauf s'ils parviennent à se *regrouper*.

Clarifications

- Notez que le *Comportement Instinctif* aura lieu au tour où le test est raté, ainsi qu'au début du suivant. Au début de la phase de mouvement suivante, l'unité peut tenter de se *regrouper*. Si elle rate son test, elle suit de nouveau le même *Comportement Instinctif* lors du tour suivant (mais pas lors de celui-ci, car elle aurait alors raté un test de *regroupement*, pas un test de *moral*).

- Rappelez-vous que le *Comportement Instinctif* ne s'applique pas jusqu'à ce que l'unité se déplace: la tentative de *regroupement* intervient d'abord. Si l'unité ne remplit pas les trois critères de *regroupement* donnés dans le livre de règles en page 49, elle ne peut pas effectuer son test et suivra de nouveau son *Comportement Instinctif* au tour suivant.

- Si au début de la phase de mouvement l'unité est à portée d'une Créature Synapse, elle se *regroupe* automatiquement. Si une unité attaque suite à un *Comportement Instinctif* mais n'arrive pas au contact et se fait charger pendant le tour de l'adversaire, elle *bat en retraite* et doit effectuer normalement un test de Commandement pour éviter d'être détruite, comme toute unité qui est chargée alors qu'elle *bat en retraite*. La même chose se produit pour les unités de tyranides sous les effets d'un autre *comportement instinctif*, le résultat *Attaque!* étant en fait un exemple extrême qui pourrait prêter à confusion.

Bio-armes et Biomorphes

- Dans les symbiotes de corps à corps, il est indiqué que seuls les tyranides au contact de l'ennemi ou ayant la capacité *Saut* peuvent bénéficier de leurs bio-armes et de leurs biomorphes de corps à corps. Ignorez ce point de règle, les tyranides peuvent utiliser leurs attaques spéciales comme toutes les autres figurines, comme indiqué page 38 du livre de règles de Warhammer 40,000.

- **Bio-knouts** : La phrase suivante du Codex "Les bio-knouts ne sont pas utilisables ... lorsque le tyranide utilise la règle spéciale *Saut*" est remplacée par :

Les bio-knouts peuvent être utilisés dès que la figurine peut attaquer normalement au corps à corps.

- Une créature ayant des *pincés broyeuses* et un *dard* inflige une blessure automatique supplémentaire pour chaque jet pour toucher de 6.

- Le *bio-plasma* n'annule jamais les Sauvegardes d'Armure quelle que soit la créature qui l'utilise.

Copyright © Games Workshop 2004. Les textes, règles et tout autre matériel contenu dans ce document pdf sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited. Une seule copie de ce fichier peut-être téléchargée et enregistrée sur un ordinateur donné pour un usage personnel, non-commercial, éducatif, ou de recherche ou en tant que référence, ce seulement pour le hobby Warhammer 40,000. Tous autres droits réservés.

Games Workshop, L'Aigle à Deux Têtes/Logo Aigle Impérial, le Logo Games Workshop, Chapter Approved, Œil de la Terre, Citadel, Le Logo Citadel, Chaos, Les Factions du Chaos, Les Logos des Factions du Chaos, Space Marine, Les Chapitres Space Marine, Les Logos des Chapitres Space Marines, Codex, Eldar, Les Logos Eldar, Ork, Les Logos Ork, Tau, Les Désignations des Castes Tau, Kroot, Nécron, Tyranid, le Sous-Titre "Dans les ténèbres d'un lointain futur", Bataille pour Macragge, Cityfight, Warhammer, Le Logo Warhammer 40,000 et tous les marques, logos, noms, races et insignes, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images de l'univers de Warhammer 40,000 sont soit ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2004, déposé au Royaume-Uni et dans d'autres pays dans le monde. Tous droits réservés.

- Le bénéfice des *pinces broyeuruses* est ajouté à ceux dont bénéficie déjà une *créature monstrueuse*. Elle ignore donc les Sauvegardes d'Armure, et sur un jet pour toucher de 6, elle lance 3D6 pour pénétrer les blindages ou blesse automatiquement.

- Les armes tyranides utilisant le grand gabarit d'explosion (spore-mine, étrangleur, etc.) ne comptent jamais comme des armes d'artillerie et n'utilisent donc pas le tableau de dommages de ces dernières et ne bénéficient pas de leurs avantages. En revanche, les créatures peuvent charger lors du tour où elles tirent avec ces armes.

Liste d'Armée

- Dans les règles spéciales des Lictor, la règle *harcèlement* est remplacée par la règle *désengagement* du livre de règles, et la règle *sans peur* est celle du livre de règles.

- Un Hormagaunt ou tout tyranide avec la règle *saut* (voir biomorphes de mouvement page 38) effectue son nombre normal d'Attaques au corps à corps s'il se trouve dans un rayon de 4ps autour d'une figurine amie elle-même au contact de l'ennemi.

- Les Rôdeurs d'un essaim peuvent avoir différentes combinaisons d'armes tant qu'ils ont tous deux armes.

- Les Carnifex peuvent rejoindre des unités de Gardes Tyranides, mais aucune unité de Gardes Tyranides ne peut être rejointe par plus d'une *créature monstrueuse* tyranide. Une *créature monstrueuse* tyranide peut quitter une unité de Gardes Tyranides à n'importe quel moment. Les monstruosité tyranides créées avec les règles de Manipulations Génétiques données dans Chapter Approved ne peuvent pas être protégées par des Gardes Tyranides, car elles sont bien trop grosses!

Mutations

- Lictor, Zoanthropes et Biovores comptent comme des individus pour déterminer le nombre de mutants.

- Vous ne pouvez pas additionner les Points de Vie des Princes et Gardes Tyranides pour en déterminer les mutations, car ils constituent deux essaims séparés.

- Si vous créez une nouvelle espèce de Prince Tyranide grâce aux règles données à la fin du Codex, il peut se voir adjoindre un essaim de Gardes Tyranides, dans la mesure où vous considérez votre Prince Tyranide comme un choix d'espèce.

Créer Votre Propre Flotte-Ruche

- Lorsque vous créez votre flotte-ruche, vous créez des espèces remplaçant les essaims du Codex (les 13 détaillés dans la liste d'armée). Votre nouvelle liste doit avoir entre quatre et douze espèces parmi lesquelles choisir vos essaims. Votre liste REMPLACE celle du Codex et vous permet de composer votre armée.

- Les pages 38 et 39 se contredisent à propos des Guerriers Tyranides équipés de bio-armes dites lourdes que sont le canon venin et l'étrangleur. En page 38, il est dit que des guerriers ainsi équipés forment un choix QG ou Soutien, alors qu'en page 39, seule l'option Soutien est

proposée. La page 38 a raison, les Guerriers Tyranides peuvent être pris comme QG ou Soutien.

- Lorsque l'on détermine ce qui constitue une nouvelle espèce, il faut que les biomorphes soient différents. Néanmoins, dans le cas des essaims ne pouvant pas avoir des armes différentes, toute modification d'armement entraînera une nouvelle espèce. C'est le cas des gaunts qui doivent avoir des armes identiques ou compter comme des espèces différentes. Les Guerriers Tyranides peuvent quant à eux varier leur armement sans que cela entraîne pour autant un changement d'espèce.

- Les essaims de Voraces doivent compter entre 3 et 10 socles, que vous créiez votre propre flotte-ruche ou non.

- L'amélioration *Éclair Warp* coûte 20 points, que vous créiez votre propre flotte-ruche ou non.

- Les pouvoirs de l'Esprit de la Ruche ne sont pas pris en compte dans le nombre total de biomorphes quant à la création de sa propre flotte-ruche.

Divers

- Il est impossible de prendre des Gardes Tyranides comme choix QG sans prendre de Prince Tyranide.

- Le bonus d'Endurance apporté par le *Gigantisme* est pris en compte pour les *morts instantanées*.

- Les spores mines poisons ne bénéficient pas du dé de dégât supplémentaire dû au gabarit d'artillerie mais causent automatiquement un dégât superficiel sur les *véhicules découverts*.

- Il est possible de placer une spore mine au contact d'un ennemi pour qu'elle explose immédiatement si elle ne dévie pas.

- Une créature Synapse engagée au corps à corps ne peut pas faire exploser de spore mine.

- La référence concernant les *bombardements préliminaires* en page 7 du Codex Tyranides doit être remplacée par "voir page 194 du livre de règles de Warhammer 40,000."

- Si une unité ennemie charge une unité rejointe par un Prince Tyranide, le pouvoir psychique *Horreur* ne fonctionne que lorsque la charge amène une des figurines en contact avec le Prince Tyranide.

- Le Vieux Borgne et la Terreur Rouge sont des *créatures monstrueuses* tyranides. Vous n'avez pas besoin de l'accord de votre adversaire pour les utiliser, bien que vous ne puissiez pas les utiliser avec la variante de liste d'armée d'Essaim Mycétique. Vous pouvez choisir une de ces créatures au maximum. S'ils sont choisis dans le cadre d'une flotte-ruche mutante, chacun compte comme une espèce pour la détermination du nombre d'espèces au sein de la flotte-ruche.

- Si une unité tyranide se trouvant dans un corps à corps est forcée d'effectuer un jet de *Comportement Instinctif* et obtient *A Couvert ou Retraite*, celle-ci fuit le combat et les règles normales s'appliquent au vainqueur.