

Liste d'armée Tyranide

Compétences raciales : Tueur né, Coureur(3)

Profil :

Nom	PA	PV	CC	CT	R	EC	Compétence(s)	Equipement	Coût
Spore Mine	6	1	N/A	1	1	0	Court sur pattes, Passe-partout	Explosion de spores	6
Hormagaunt	7	2	2	N/A	1	1	Court sur pattes	Griffes tranchantes	13
Termagant	5	2	1	1	0	1	Court sur pattes	Crache-Epine, Griffes tranchantes	15
Genestealers	7	2	4	N/A	2	2	Eclaireur	Griffes tranchantes	24
Lictor	7	3	5	N/A	3	3	Eclaireur	Griffes tranchantes	35
Guerrier Tyranide	5	2	3	2	2	2	Créature synapse(1)	Crache-Mort, Griffes tranchantes	42

Armes de tir :

Nom	Min	Max	Att	Dé(s)	EC	2M	Coût
Crache-Epine	1	5	-	2D	-	Non	N/A
Explosion de spores	0	1	+2	2D	-	Non	N/A
Grenade, Munitions(1), Petite zone. Cause la mort de la spore mine. Si la spore mine meurt, le tir se fait automatiquement, centré sur la spore mine.							
Crache-Mort	3	10	+1	2D	-	Non	N/A
Petite zone							

Armes de corps-à-corps :

Nom	Att	Déf	Dé(s)	EC	2M	Coût
Griffes tranchantes	-	-	2D	-	N/A	N/A
Pinces broyeuses**	+4	+2	2D	+2	N/A	5
Dard effilé**	+5	-	2D	+1	N/A	9
Quand l'unité attaque au corps-à-corps, une touche est infligée à l'unité derrière l'unité cible. Peut ainsi toucher une unité derrière une porte.						
Passe-muraille**	+4	+4	1D	+2	N/A	12
Pour 5 PA, permet de créer un couloir de 1x1 dans un mur à une case adjacente du porteur de l'arme.						
Pinces acides**	+2	+2	3D	+1	N/A	16
L'unité adverse est considérée comme ayant une résistance de 0. Cette compétence ne fonctionne pas contre les unités immobiles (portes...).						

Modifications génétiques (maximum 2 par unité) :

Nom	Description	Coût
Dégénérescence*	L'unité réduit ses PA, son CC et son CT de 1.	-5
Gène du prédateur	L'unité ajoute 1 en attaque, soustrait 1 en défense.	3
Gène des os denses	L'unité ajoute 2 en encombrement.	4
Gène du coureur	L'unité gagne la compétence Course(4).	4
Gène du survivant	L'unité ajoute 2 en sauvegarde, gagne la compétence Lourd.	5
Gène de l'éclaireur	L'unité gagne la compétence Eclaireur.	5
Gène du sans-esprit	L'unité gagne 1 PA et n'est jamais bloqué par le feu.	6
Gène de l'assimilateur	Pour 3PA, l'unité peut sacrifier une unité amie sur une case adjacente pour soigner ses blessures.	7
Gène du corrupteur	A chaque fois que l'unité tue un adversaire, un hormagant dégénéré apparaît sur la case. Celui-ci ne peut pas agir ce tour-ci.	7
Gène du putrescent	Une unité au corps-à-corps avec cette unité est obligée de sortir du combat si elle en a l'occasion.	8
Gène de l'empoisonneur	A la moindre blessure causée par cette unité, la cible meurt instantanément.	14

* Ne peut s'appliquer au spore mine.

**Seuls les Genestealers, les Lictors et les Guerriers Tyranides peuvent utiliser ces armes.

Ecrit par Raphaël Burgener (<http://blog.divina-sion.ch>).

Space Hulk le jeu de société d'origine est une création de Games Workshop.