

# Les Tyranides

Les Tyranides sont un bon exemple d'une armée spécialisée dans une tactique de combat. En effet, Games Workshop aura beau se targuer de dire que les Tyranides sont tout autant une armée de tir qu'une armée de corps à corps, en bref coup d'œil au profil des armes de Tyranides les plus fréquentes ainsi qu'aux règles de certains biomorphes de corps à corps aura tôt fait de convaincre un esprit novice. C'est un fait, les Tyranides se porteront d'autant mieux qu'ils sauront protéger leur avance pour approcher l'ennemi et le bouffer sur place dans un corps à corps sanglant, en ayant prît soin d'ouvrir auparavant les quelques blindés à l'aide des rares tirs efficaces.

Le codex Tyranides présente en fait plusieurs listes d'armées possibles, voir en théorie, une infinité puisque vous pouvez créer votre propre flotte ruche. Ajoutez à cela la possibilité de faire muter à gauche et à droite, et vous avez de quoi vous amusez pour longtemps...

Nous avons commencé cet ouvrage avec des conseils généraux, c'est-à-dire les points forts de l'armée, les trucs à ne pas faire...

Vient après la partie d'étude de la liste proprement dite. Je passe d'abord en revue les unités disponibles dans ce que j'appellerai la version codex de l'armée Tyranide (la liste de 10 pages...), puis je m'intéresse à une version cheesy et donc custom de l'armée.

Mon compère Thibo vous prend ensuite en main pour vous expliquer pourquoi les pinces broyeuses "Faut en avoir partout" et comment on peut jouer cheesy si on mute dans tous les coins. (Comme on se succède au crachoir, il se peut qu'il y est de légères redites.

A noter enfin que ceci est la deuxième version de l'ouvrage, des modifications étant toujours possibles et fonction des derniers Q&A qui sortent...

## Les Tyranides, c'est quoi ?

C'est avant tout une armée de corps à corps alors avancez !

Elle a tendance à effrayer les adversaires (bouh !), profitez-en pour en rajouter.

Elle est globalement lente car elle n'a pas de véhicules et peu de créatures ailées ou équivalentes.

Elle est composée de grandes créatures et de petites. Privilégiez les créatures à forte endurance qui peuvent se permettre d'être un peu lentes car étant résistantes et les petites créatures, particulièrement les gaunts qui sont rapides grâce à la règle de *course*. C'est une armée de càc (bis) alors laissez tomber les armes de tir pour les petites créatures. Mettez-leur des griffes tranchantes, voir mieux...

Tactiquement, il faut obliger l'adversaire à faire des choix : tirer sur les petites créatures avec ses armes de base (genre bolter) ou sur les grosses avec ses armes lourdes (euh...laser?).

Le reste est un savant mélange dépendant de l'adversaire. Globalement, les petites créatures de close ne peuvent faire leur boulot que lorsque l'adversaire n'est plus dans son véhicule. Ca veut dire qu'il vous faut gérer votre vitesse d'avance de sorte à ouvrir les blindés et d'en déguster le contenu... Plus facile à dire qu'à faire, mais rassurez vous, dans certains cas il ne se pose pas de question et le chemin le plus court reste la ligne droite.

Ah, très important aussi, « Gruppier, Restez Gruppier », évitez l'attaque purement frontale et préférez les flancs. Vous souffrirez ainsi un peu moins de la puissance de feu adverse.

## **DA CODEX VERSION**

### ***Description des unités***

#### **Troupes :**

##### **Termagants :**

(Oui, termaGANTS et non termaGAUNTS comme le voudrait la logique pour une espèce, soit dit en passant, dérivée du genre gaunts. Faute de frappe ? ....., non, ce serait trop gros...)

Les Termagants sont équipés de base d'écorcheur de portée courte mais assaut. CT moyenne, force moyenne, pas de PA...trop faible pour faire du tir contre la plupart des armées. Bien évidemment, la quantité peut combler ces défauts, mais pour un coup prohibitif pour lequel l'Esprit de Ruche pourrait se procurer des unités avec un meilleur rapport qualité/prix.

Les Termagants ont d'autres qualités parmi lesquelles la règle de course, et un coût faible qui permet de faire des gros paquets d'absorption des tirs ou des gros paquets de colle pour les unités adverses dangereuses. Les Termagants sont donc une excellente unité de type chair à canon, ou « vas-y que je t'engue ».

A noter un commandement très faible (les « crevettes » ne sont pas réputées pour leur présence d'esprit...) qui obligera tout joueur tyty à laisser à proximité de ses essaims de Termagants une créature synapse ou d'insérer dans un essaim un mutant « point nodal » sous peine de voir traverser ses petites bestioles traverser le terrain dans le sens inverse à celui désiré à la moindre salve de tir ou phase de corps à corps un peu trop à votre désavantage.

##### **Hormagaunts :**

Bestiole plutôt rapide, efficace au corps à corps (tant que la sauvegarde adverse reste raisonnable) avec trois attaques par tête de pipe en charge et la règle de saut, l'Hormagaunt est un choix rentabilisable. Attention au coût! Etant une des bestioles les plus rapides, c'est souvent eux qui essuient les premiers tirs, donc il faut savoir avancer de couverts en couverts. Bien évidemment, avec une distance de menace potentielle de 19 à 24 ps, ça reste faisable.

Même remarque pour ce qui concerne le commandement, le point nodal est là encore une bonne solution pour garder une grande flexibilité dans votre déploiement.

##### **Genestealers :**

Quel doux nom ! La plupart des joueurs seront d'accord sur un point, les stealers sont vraisemblablement la meilleure unité de close de 40k à ce jour. (Ca, c'était avant le nouveau codex Chaos où ils se font voler la vedette par des démonettes...pfui, tout se perd!)

Polyvalence au corps à corps est le maître mot des stealers. Pensez donc, capable de fritter du Seigneur Fantôme au Land Raider en passant par les terminators grâce aux pinces broyeuses, le stealer se fera également une joie de s'occuper du menu fretin grâce à ses trois attaques en charge et une I de 6 tout comme sa CC.

La difficulté consiste à les amener au corps à corps puisqu'il est impossible d'écranter du Tyranide en V3 et que leur sauvegarde de 6 ne vous permettra que rarement de la lancer. Et à 16 pts le bestiau, il va falloir faire très attention où vous les envoyez !

Pour les FBDM, reste la résine FW...

### **Voraces :**

Là, je sèche. A vrai dire, j'ai si peu joué les voraces codex que je ne suis pas en mesure de juger de leurs performances autrement qu'en regardant les caracs. Donc les voraces semblent être du même niveau que les hormagaunts, avec les défauts supplémentaires d'être moins rapides, plus vulnérables aux lances flammes et autres gabarits, mais indémoralisables de base. On en conclue que c'est une bonne unité pot de colle. Gaffe aux power-baffes qui les virent socles par socles...

## **QG**

### **Prince Tyranide**

Le Prince Tyranide est une unité très polyvalente et performante mais également très vite chère et assez fragile contre des armées disposant d'une forte PA en nombre. Ne faites pas l'erreur de vous dire qu'il est invulnérable au close, un Seigneur du Chaos bien monté vous retourne la bête sans réplique de votre part! Et c'est pas le seul exemple!

Attardons nous sur les « options » disponibles pour la version codex et commençons par les pouvoirs psy.

Champ warp :

Pour ne pas subir les foudres des missiles anti-char en plus de celles des canons laser et autres plasma-like. Une version custom permet d'économiser ce pouvoir en prenant une carapace renforcée.

Eclair Warp :

A choisir si votre armée est un peu faible en anti-char. Ne gaspillait pas des points en donnant à votre Prince Tyranide ce pouvoir en plus d'une arme de tir, la rentabilisation deviendrait impossible, on tire avec une arme par phase de tir.

Hurlement psychique :

Gadget de base, on y penserait contre une armée très psychique, mais celle-ci disposent généralement de pouvoir du style "je lance 3 dés, je prends les deux plus faibles"

Catalyseur :

Très gadget!

Armes de tir :

La plus intéressante pour un Prince Tyranide est le canon venin, pas de surprise, il permettra de calmer les tirs des blindés légers et moyens sans aucun problème, mais le coup de grâce se portera plus facilement au corps à corps.

Dard, crochets, bio\_plasma:

Dans l'ordre du plus utile au moins utile... Le dard est parfait pour les personnages à 2 PV chanceux sur leurs saves invulnérables et l'effet de surprise est garanti ! Les crochets restent moins utilisés, en tout cas pour ma part, tout dépend du terrain de la bataille, ils s'imposent sur des terrains ce CityFight. Et le bio-plasma...on est d'accord, bon effet de surprise mais à réserver pour les parties à relief...

GT, PB, bio-knout :

Les GT sont appréciées pour leur +1 A, et les pinces broyeuses ne sont utiles que contre de la grosse endurance, pour s'assurer

une prolifération des 6! Le bio-*knout* se doit d'être en nombre supérieur pour être intéressant.

Le choix au niveau des options est assez facile si vous visez la rentabilisation facile, on verra fréquemment des princes *codex* du style :

-champ warp	- Griffes tranchantes
-canon venin	- quelques gardes

Ou la variante *close*que, quoique inférieure dans ses résultats à la variante *close* home-made :

-champ warp	- Eclair warp
-2*GT, ou GT-PB	- dard

Ah, et puis comme on oublie vite, avant de charger votre prince, votre adversaire doit réussir un test de commandement.

### **Gardes Tyranides**

Les gardes s'envisagent dans un premier temps comme une réserve de points de vie pour votre prince. Bon, 45 pts pour deux PV, c'est pas encore trop ça, mais ils ont en plus des pinces broyeuses bien sympa si vous fritter de la grosse E, un bio-*knout* qui peut agir avec l'éventuel de votre prince et aussi 2 tirs de F5 (ouais, ça c'est un peu naze, mais c'est de série et on peut rien y faire !). La *chiotte*, c'est la save de 3, bonjour missiles...

Une bonne idée d'utilisation est de les prendre et de les allouer à la surveillance de vos *carnifex*, vous avez alors un bon bunker à pattes.

Niveau option, comme d'hab, sauf que le dard se justifie plus sur la chose qu'ils accompagnent dans la mesure où contre du gros tireur, ils n'arriveront pas tous, voire aucun, au *close*.

### **Guerriers Tyranides**

L'alternative au prince ?

Dans les options obligatoires, la carapace renforcée et des GT voir PB. Après si vous voulez du tir, prenez juste un canon-venin. Dans un essaim de trois, deux serviront de points de vie à votre canon. Eventuellement, on peut mettre du *crache-mort* sur ces points de vie mais bon...

Ca reste intéressant parce que c'est du *synapse*. Mais ça n'arrive que rarement au *close*.

### **Elite**

#### **Lictor**

C'est toujours un peu difficile à rentabiliser et dépend fortement du terrain. Les avantages sont la save à couvert, les PB, les caracs (*hihi*) et la règle d'harcèlement ainsi que leur déploiement vu que la plupart des petits joueurs les oublieront (tout comme vous au début ;)).

On les déploie toujours par deux, moins ça marche pas, plus c'est du *gâchis*.

Les utilisations vont du soutien des *gaunts* qui essaient de couvrir l'avancée de votre gros trucs, au cassage de véhicule qui se déploie à l'autre bout de leur forêt, en passant par le frittage de perso qui se ballade tout seul. Avec un peu de chance, le fait de les sortir déclenchera la panique de votre adversaire qui voudra les liquider à tout prix et videra tout ses chargeurs sur ces trucs à save 3+ inv en forêt !

## **Guerriers Tyranides**

Voir la section QG.

## **Attaque rapides**

### **Gargouilles**

Le choix un peu bâtard ou le croisement entre les termies et les hormies. Les caracs sont semblables aux premiers de même que l'armement avec en plus le bio-plasma qui remplace l'attaque en moins par rapport aux seconds. Le plus est la possibilité de deep-striking.

On les utilise donc en deep-strike, en essayant de ne pas les sortir toutes seules comme cible pour l'ennemi. Peu permettre de faire du tir croisé dès la phase de sortie à condition de bien se démerder.

Néanmoins, pour parler un peu argent, c'est rudement coûteux, donc mieux vaut être bricoleur.

### **Rodeurs**

Cool ! Non mais regarder moi ces caracs ! 5 en CC et I, 3 A, 2 PV !!

Merde, save de 5.... ANDY, rhââ !!!!

On y croyait pourtant, mais ce handicap signe leur arrêt de mort, malgré leur mouvement de menace "closesque" de 18ps. En effet, leur coût et ce problème les mettent au final en retrait des guerriers séries qui ont l'avantage d'être synapse et des guerriers customs, tout aussi rapides en plus.

Enfin...pour le fun, penser à les prendre avec soit GT-PB, on profite de leur vitesse pour engager un bon close, soit GT-crache mort, pour les véhicules légers et les troupilles écrans.

Note un peu cheesy : ça peu prendre un quart tout seul...mais on en reparlera...

## **Soutien**

### **Carnifex**

La machine à tout casser. Obligatoires sont la carapace renforcé, les GT, le dard, et une arme de tir. Monter du full close permet à votre adversaire de ne pas trop s'en occuper au départ, et risque de vous faire de la pure perte si le monstre crève avant d'avoir fait office. Le choix entre le canon venin ou l'étrangleur dépend de ce qu'il se trouve en face. Le premier peut être plus qu'utile pour calmer les blindés costaux assez facilement, mais le second emmènera beaucoup de monde si la save en face est mauvaise, genre typiquement les troupes écrans...tout en restant relativement efficace sur les véhicules.

### **Zoanthropes**

Le petit plus qui fera la différence ?

On se le demande encore...autokillable au canon laser-like, c'est quand même con...sensible aux petites armes en masse, reste à voir les pouvoirs et ça c'est dans la section du Prince Tyranide.

Si vous dépensez un choix de soutien, prenez les par 3, tout comme les biovores.

### **Biovore**

Voici un gros point de changement par rapport à la première version de ce recueil.

Les règles d'explosions des spores mines ayant changées, les biovores sont devenus des armes anti-blindés de premier choix, enfin disons que ça faut plus le coup!

Petit rappel : pour tirer, vous posez votre spore dans les 36 ps de la bestiole, en contact avec un ennemi si vous le voulez (et c'est dans votre intérêt), puis vous vérifiez que ça reste dans sa porté. Commence ensuite le rituel de l'explosion : lancez 2D6 et le dé de déviation, si vous faites HIT, c'est gagné, la spore explose. Sinon, bein déviez!

A partir de là, des applications se dessinent d'elle-même:

- shoot de la trouaille : rien de spécial, c'est peut-être pas le meilleur choix mais ça dépend de la spore

- shoot de blindés : là ça devient marrant. Prenez une spore acide, placez la SUR le cul d'un véhicule, avec vos 2D6+3 de pénétration de blindage, vous avez vos chances. Bon, le jet doit bien dévier?...pas forcément puisque vous pouvez placer la spore DESSUS!

(Oui mes amis, si votre adversaire grogne, sortez les Q&A, "En contact" qu'il y est écrit! Quoi?, ça grogne toujours?? Mettez un D6 à la place de la spore! Après tout, si il ne veut pas que vous utilisiez vos jolis marqueurs bien peints, bein on met des dés comme tout les gens qui jouent de l'artillerie!)

Dans le rôle anti-blindé, l'acide est polyvalente, mais contre du découvert, la poison est plus que redoutable, surtout contre de la vyper!

## DA CUSTOM VERSION

### ***Le rayon des produits laitiers (Mangez-en, c'est bon!)***

Vous l'aurez compris, c'est ici que commence la section cheese de ce petit recueil.

Premier point à noter, même en poussant la manette du cheese à fond, les Tyranides restent un cran en dessous de ce qu'on peut atteindre avec les (dans l'ordre de grosbilerie) les Iron Warriors, les Eldars, la Garde Impériale et les Spaces Marines.

Cette section présente d'abord une liste d'armée typiquement de tournois, puis quelques conseils sur la bonne utilisation des mutants au sein d'une armée Tyranides.

### **Le cheese Custom**

Oui, on va pas débattre sur le sujet si c'est pas utile, la liste codex est trop désavantageuse (pas d'ailes pour le prince, save de merde...) pour permettre une utilisation à fond d'une armée tyty. Il va donc falloir vous jetez sur les dernières pages pour suivre ces lignes. Notez que je vous livre ici exactement ce que je joue et pourquoi!

Les principales caractéristiques de l'armée seront

- des bons tirs pour ouvrir les véhicules
- des gaunts pour sauter sur ce qui en sort ou bloquer ce qui embête
- les princes et autres grosses bestioles pour ce qu'il y a de plus, euh, résistant!

### **Choix des unités**

Rapidement, une première sélection des différents choix de la liste d'armée :

Troupes : on prend le genre gaunt, et on le modifie de façon à ce qu'il colle le mieux à son rôle.

Elite : les lictors sont trop aléatoires à mon goût, et ne collaient plus au reste de ma liste, je vire. Les guerriers sont sélectionnés pour faire quelques tirs en plus contre du blindé.

QG : on prend les princes et leurs gardes

AR : les rôdeurs sont mis en réserve pour leur capacité de prise des quarts de table.

Soutien : carnifex, et biovores. De toute façon, vous n'avez que deux équipes de gardes.

### **Conception de la liste**

J'ai changé mes options de liste sur plusieurs points, comparé à la première version du recueil.

#### **QG : Prince Tyranide :**

Je lui mets des ailes pour commencer et une carapace renforcée qui est moins chère que le champ warp. On obtient un prince relativement rapide et solide. Attention les ailes vous limitent les déplacements en couvert, mais on est en tournoi donc on s'en fout un peu.

Je ne booste plus toutes les caracs, simplement parce qu'il devient trop cher à la fin. Il vous faut faire un choix entre une polyvalence chère et spécialisation plus facile à rentabiliser.

CC, I, F reçoivent donc un bonus. Pas la CT car je ne mets plus de tir.

Pour le close, une paire de GT au moins, après débat : PB ou GT ?

Les PB vous permettront de vous attaquer à de la grosse endurance, mais vous font perdre une attaque contre la trouppaille ou un véhicule ayant bougé... Personnellement, j'utilise les PB, tout simplement parce que les suppôts de Gavin me sortent fréquemment 3 SF chiants à virer. Si vous faites le calcul, sur un SF, vous avez un peu plus de 90% de chance de virer 2PV au tour de charge. C'est ce qui se fait de mieux chez les tytys.

Je renforce le tout avec un dard, qui est obligatoire !

Voilà, la bête est prête et ne fait plus que 161 points. Comparé aux 217 points de la dernière fois, c'est une bonne cure d'amincissement.

#### **Soutien : Carnifex :**

Pareil, je ne touche que ce qui est vraiment utile. Donc CT et SVG. Je fais du tir, avec du canon venin donc F9 suffit. Puis GT, dard si vous pouvez.

Je rajoute aussi deux gardes avec pour seule option le dard.

Ca fait un gros bunker à pattes, bonne capacité de tir sur les gros véhicules, et lorsque qu'on arrive prêt de l'ennemi, les boucliers épineux servent également puisque vous pouvez TOUJOURS faire tirer une créature monstrueuse sur la cible désirée.

Ne sous-estimez pas le canon venin, laissez cette erreur à vos adversaires. (J'ai des exemples personnels plein la tête, petit coucou à Seb Voinot ;))

137 points par carnifex, puis les points pour les gardes, 102 pour chaque essaim de garde.

#### **Et les Biovores?**

J'ai développé dans la première partie les raisons qui me font les choisir. Je prends la combo deux acides, une poison. Je vise en priorité les blindés ennemis et les déploie de sorte à ce qu'il ne se retrouve pas tous sous un même gabarit.

Je me régale souvent de voir les gens déployer des paquets de véhicules cul à cul en se disant que je n'ai aucun tir indirect.

Respectivement 56 et 52 points

### **Elite : Guerriers :**

C'est surprenant ok, mais mon ancienne liste ne peut supporter la disparition des éclairs warp sur les princes sans prendre du tir ailleurs.

Je joue des essaims de trois, un avec canon venin, pinces broyeuses en priorité et ensuite GTs. La CT, la F et la SVG sont améliorés.

Ils restent généralement derrière, calment de loin les véhicules légers en priorité, prennent les quarts ou les objectifs.

108 points par essaim de trois.

### **Troupes : Gaunts :**

Je suis passé d'un gaunt cher à plus de 10 points à une version light de 6 points. L'observation est que saut les fait aller trop vite au close, trop tôt en fait, et que de toute façon, ils ne font rien tout seuls. Mieux vaut donc en avoir plus, qui arrivent à coup sûr et qui arrivent quand ils ont la possibilité de faire quelque chose.

Je ne dis pas que saut n'est pas intéressant, mais c'est une question de proportion, les armées motorisées étant plus fréquentes que du piéton full-tir.

Attention, y a des mutants dans mes essaims. En gros, un point nodal puis des pinces broyeuses, autant que je peux. Dans une liste à 6 espèces comme je présente après, j'ai des essaims de 18 gaunts, donc 2 pinces broyeuses. Si vous vous demandez pourquoi, demandez à Pyhhrus qu'il vous raconte ce qui est arrivé à ses oblis au GT BEZAK II et quelles en furent les conséquences. (Perso, pour revivre des moments comme ça et en souvenir de cette partie, je ne sortirai jamais plus sans!)

### **Attaque rapide :**

Je me suis rendu compte récemment que les rôdeurs pouvez seuls prendre des quarts. Depuis, j'en sors parfois 3 en choix séparé, avec GT et crache-mort. Si votre adversaire n'a pas de tir indirect, ils sont une vraie plaie et vous pouvez adopter des tactiques bien vicieuses, genre je reste planqué pendant 4 tours alors que ce piéton essaye d'avancer, quand il se rend compte du problème, puis vous sortez avec tout, le bloquez et massacrez dans son quart tandis que vous prenez les 3 autres avec ces petits trucs !

49 pts pièce pour ce petit miracle.

La liste:

Voilà exactement ma liste du GT BEZAK II, elle me sert un peu de référence:

Catégorie	<u>Nom</u>	Equipement
<b>HQ</b>		
	2 Prince Tyranides	2 * (ailes, griffes tranchantes, pinces broyeuses, dard)
	Essaim de 2 Gardes	bio knout, pinces broyeuses, bouclier épineux, dard
	Essaim de 2 Gardes	bio knout, pinces broyeuses, bouclier épineux, dard
<b>Elite</b>		
	3 Guerriers	2 * (griffes tranchantes, pinces broyeuses) pinces broyeuses, canon venin
	3 Guerriers	2 * (griffes tranchantes, pinces broyeuses) pinces broyeuses, canon venin
<b>Troupes</b>		
	18 Hormagaunts	15 * (griffes tranchantes) 1 * (griffes tranchantes, point nodal) 2 * (pinces broyeuses en mutant)
	18 Hormagaunts	15 * (griffes tranchantes) 1 * (griffes tranchantes, point nodal) 2 * (pinces broyeuses en mutant)
	12 Hormagaunts	10 * (griffes tranchantes) 1 * (griffes tranchantes, point nodal) 1 * (pinces broyeuses en mutant)
<b>Soutien</b>		
	2 Carnifex	2 * (griffes tranchantes, canon venin)
	3 Biovores	2 * (spores mines poisons) 1 * (spores mines acides)

C'est une liste polyvalente dans son ensemble mais très spécialisée si on prend unités par unités. N'allez pas croire que c'est facile à jouer, les Tyranides n'ont rarement plus d'une occasion de battre l'adversaire dans une partie, l'erreur est globalement toujours fatale.

Le dosage de la vitesse d'avancée des gaunts se devra d'être savant, les tirs bien répartis et les attaques de princes bien coordonnées. Je n'hésite pas à envoyer mes princes par deux pour aller plus dans le percutant quand l'adversaire reste bien compact.

Pour parler tactique, j'ai une tendance à faire du flanc refusé, ie mettre mes carnifex au centre pour shooter pendant que je remonte avec le reste sur un flanc. Les guerriers eux restent souvent en arrière, surtout si l'adversaire n'a pas de tir indirect. Encore une fois, les biovores shootent du véhicule. Pour les gaunts, le rôle est parfois celui du sacrifice pour retenir des choses embêtantes.

Pour parler break limite (attention sujet qui fâche) dans les tournois qui l'utilisent, j'ai 65 figs (37 dans l'ancienne version!), et breake donc à 12 figs, soit exactement la taille de mon troisième essaim de gaunts. Celui-ci reste donc planqué dans un quart si il n'y a pas de tir indirect.

## **De la bonne utilisation des mutants**

Pour ceux qui se souviennent de notre première version de cet ouvrage, cette section remplace une liste d'armée un peu tirée par les cheveux qui visait l'utilisation d'un maximum de mutants. Il s'avère que nous n'avions pas compté ces mutants de la façon adéquate, spécialement pour ceux possédant plusieurs points de vie.

Le but de cette section est désormais de s'assurer que tout le monde compte ces mutants correctement, et de suggérer des éventuelles utilisations de ceux-ci

### **Le nombre d'espèces**

On commence par les bases, à savoir combien d'espèces sont nécessaires au minimum pour créer une **flotte ruche**. (Faites bien une distinction entre flotte ruche et liste d'armée)

Selon les derniers Q&A disponibles, ce nombre minimum est de trois.

Mais, selon le codex, une flotte ruche est valide si elle possède un choix de QG, un choix de troupes, un choix d'Elite et un de soutien. Ce qui nous fait 4. Considérant que de base, des guerriers peuvent être prêt en QG et Elite, on réduit ce nombre à 3. Les personnes de GW semblent avoir arrêté leur raisonnement ici. En effet, on peut lire également aux alentours de la page 38, que des guerriers avec armes lourdes peuvent faire office de QG ou de Soutien. Comme d'après les Q&A, le changement d'arme n'est pas considéré comme une création de nouvelle espèce, on réduit finalement le nombre minimum d'espèces à 2, et non 3.

### **Les mutants utiles**

Tout mutant n'est pas forcément utile. Les plus intéressants sont les mutants d'arme de corps à corps pour obtenir des pinces broyeuses, les points nodaux et ceux souffrant de gigantisme.

### **Les bons comptes font les bons amis**

Ou comment compter les points de vie que vous pouvez muter.

Pour les essaims de créatures à un seul point de vie, le sujet reste simple. Prenez une flotte ruche à deux espèces, un essaim de 10 hormagaunts,  $10/2=5$  PV mutables. Soit, comme 1 hormagaunt = 1 PV, 5 hormies. Après, vous en faites ce que vous voulez.

Pour les essaims de créatures à point de vie multiples, ça se complique. Prenons l'exemple d'une flotte ruche avec 2 espèces, et un essaim de 3 guerriers. Les guerriers totalisent 6 PV, et on peut donc en muter  $6/2$  PV, soit 3 PV mutables. L'erreur classique consiste à interpréter le résultat de la division comme étant le nombre de créatures que l'on peut muter. C'est en fait la généralisation d'un raccourci que l'on fait automatiquement pour des créatures à PV unique. En revanche, pour les créatures à plusieurs PV, on ne peut les muter qu'en leur allouant un nombre de PV mutés égal à leur carac de PV. Soit dans notre exemple, 1.5 guerriers seront mutables et comme on ne peut pas muter un demi guerrier, 1 seul mutant dans cet essaim.

Pour ceux qui n'ont pas compris, contentez vous de diviser le nombre de PV mutables par le nombre de PV de la créature en question, et prenez la partie entière du résultat. (Genre, dans l'ordre et dans cet exemple,  $PV\text{ mutables}=6/2=3$ , puis  $3/2=1.5$ , soit 1 mutant!)

De ceci découle l'illégalité d'un truc que j'ai vu il y a peu de temps, un prince ayant la mutation gigantisme! En effet, il vous faudrait  $1*4=4$  PV mutables, soit dans une flotte ruche à 3 espèces (au moins, pour pouvoir jouer un prince), un essaim de 3 princes totalisant 12 PV! Faut pas déconner non plus...

## Le mot de la fin

Voilà cette nouvelle version du tutorial Tyranides entre vos mains. Elle est plus légère n'est-ce pas? Y a aussi moins de fautes d'orthographe, mais celle qui restent y seront jusqu'à la prochaine révision. Qui sera aussi l'occasion d'en rajouter des nouvelles!

Si vous avez des commentaires à faire, vous pouvez nous contactez par Email. Si vous avez besoin d'ailes ou d'autres conseils pour des bidouilles sur vos cafards, allez voir [www.athamaswebzone.fr.st](http://www.athamaswebzone.fr.st) et n'oubliez pas le principal :

**"CREVEZ LES TOUS"**

ou c'était un autre truc?

Tibald: [arsac\\_pascal@hotmail.com](mailto:arsac_pascal@hotmail.com)

Thibo: [thebs@hotmail.com](mailto:thebs@hotmail.com)