

Deadzone - Liste Tyranides - 0.2



Compétences

Comportement instinctif : Au début de son activation, si la figurine n'est pas à portée d'une figurine ayant la compétence "Créature Synapse" et s'il n'y a pas d'ennemi dans sa case, lancez 1 D8 :

- 1-3 : Survivre, la figurine sprint vers sa zone de déploiement
- 4-6 : Guetter, la figurine tire sur l'ennemi visible le plus proche s'il est à portée puis termine son tour (traitez ce résultat comme "Dévorer" si la figurine ne dispose pas d'arme de tir)
- 7-8 : Dévorer, la figurine sprint vers l'ennemi le plus proche et engage un combat si possible

Créature Synapse : Les figurines synapse annulent la compétences "Comportement Instinctif" des figurines à portée 1. De plus, elles bénéficient de la compétence "L'Ombre dans le Warp".

L'Ombre dans le Warp : Les actions psychiques des figurines ennemis à Portée 3 sont perturbées. Faites un test 5+(2) à 3 dés pour annuler une action psychique.

Entraves : Les figurines ennemies engageant un combat contre la figurine subissent un malus -1 Dé pour leurs tests de Combat.

Hexapodes : Les tyranides ayant 6 membres, ils peuvent bénéficier de 2 armes de Combat ou 2 armes de Tir. Si une figurine possède 2 armes de combat, considérez qu'elle bénéficie d'une seule arme bénéficiant des compétences des 2 armes : 2 paires de griffes tranchantes donnent frénésie (2)

Leaders

Prince: 36 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	3+	3+	5+	2	4	4

Compétences : Créature Synapse, Stratège, Psychique, Recon 4+, Tacticien (2)

L'horreur : Tir psychique, P5 , paralysant.

Options d'armement : Point d'emport 2 : Leader, Créature monstrueuse, Guerrier

Guerrier Alpha : 26 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	3+	3+	4+	1	2	3

Compétences : Créature Synapse, Recon 5+, Tacticien (1)

Alpha : Dépensez un dé spécial, la figurine tyrannide amie ciblée peut utiliser les capacités de Tir et Combat du Guerrier Alpha jusqu'à la fin du tour.

Options d'armement : Point d'emport 2 : Leader, Guerrier, Gaunt

Genestealer Alpha : 24 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
2-3	-	3+	3+	1	1	3

Compétences : Recon 3+, Créature Synapse, Psychique, Agile, Eclaireur

Équipement : Griffes tranchantes, Pincés broyeuses

Domination : La figurine ciblée subit un malus de -3 en Combat jusqu'à la fin du round.

Troupes

Voraces : 7 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	-	5+	6+	0	2	1

Compétences : Comportement instinctif, Horde, Bestial

Termagant : 5 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	5+	6+	5+	0	1	1

Compétences : Comportement instinctif, Vulnérable, Bestial

Options d'armement : Point d'emport 1 : Gaunt (Tir)

Hormagaunt : 6 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	-	5+	5+	0	1	1

Compétences : Comportement instinctif, Agile, Vulnérable, Horde, Bestial

Équipement : Griffes tranchantes

Gargouilles : 8 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
2-4	5+	5+	5+	0	1	1

Compétences : Comportement instinctif, Vulnérable, Horde, Propulseurs, Bestial

Équipement : Venin aveuglant : P1, PA1

Genestealer: 14 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
2-3	-	4+	4+	0	1	1

Compétences : Agile, Eclaireur

Équipement : Griffes tranchantes, Pincés broyeuses

Guerrier : 14 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	5+	5+	5+	1	2	2

Compétences : Créature Synapse

Options d'armement : Point d'emport 2 : Guerrier, Gaunt

Spécialistes

Garde du Tyran : 23 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	-	5+	5+	2	2	2

Compétences : Comportement instinctif, Coriace, Stable

Équipement : Bouclier Defender, Griffes tranchantes, Pincés broyeuses

Garde des Ruches : 17 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	5+	6+	5+	1	2	2

Compétences : Comportement instinctif

Équipement : Canon empaleur : P6, PA 1, Puissance de feu (1)

Lictor : 24 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
2-3	5+	4+	3+	1	2	1

Compétences : Agile, Eclaireur, Stealthy

Équipement : Griffes tranchantes, Pincés broyeuses, Crochets

Venomthrope : 18 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	-	4+	5+	1	2	1

Compétences : Comportement instinctif, Écran de fumée toxique (1), Toxique

Équipement : Bio-knout

(1) Les figurines Tyranides sont immunisés au toxique de l'écran de fumée du Venomthrope

Zoanthrope : 24 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	4+	6+	5+	1	2	2

Compétences : Créature Synapse, Psychique, Bouclier énergétique (4)

Équipement : Eclair Warp : Psychique, P4, PA 4

Rôdeur : 14 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
2-4	5+	5+	4+	1	2	1

Compétences : Comportement instinctif, Agile

Options d'armement : Point d'emport 2 : Guerrier (Mêlée), Gaunt

Véhicules

Biovore : 15 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	5+	6+	5+	1	2	1

Compétences : Comportement instinctif, Bestial

Équipement : Spore-mine : P8, indirect. Le tir n'explose pas, à la place, placer une figurine de Spore-mine dans la case.

Spore-Mine (Munitions) : 0 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-1	-	-	6+	0	1	0

Compétences : BOOM ! (3), Non-combattant, Vulnérable, Bestial

Pyrovore : 12 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-2	5+	6+	5+	1	2	1

Compétences : Comportement instinctif, Inflammable, Bestial

Équipement : Jet d'Acide : P3, Ça brûle !

Carnifex : 28 pts

Vit	T	C	Sv	Ar	Ta	PV
1-1	5+	5+	6+	2	4	2

Compétences : Stable, Projection, Bestial

Équipement : Point d'emport 2

Options d'armement : Créature monstrueuse

Armes

Arme	Coût	PV	Portée	PA	Capacités	Catégorie
Pinces Broyeuses	2	0	PC	PA1		Guerrier (Mêlée)
Pinces Broyeuses Hypertrophiées	4	0	PC	PA3		Créature monstrueuse
Griffes Tranchantes	1	0	PC	-	Frénésie (1)	Gaunt (Mêlée)
Griffes Tranchantes Monstrueuses	4	0	PC	PA2	Frénésie (1)	Créature monstrueuse
Bio-Knout	3	0	PC	-	Entraves	Guerrier (Mêlée)
Crochets*	2	0	P1	-	Paralysant	Guerrier (Mêlée)
Poings épineux	1	0	P2	-	Tir Rapide, Puissance de feu (1)	Gaunt (Tir)
Écorcheur	1	0	P4	-	Tir Rapide	Gaunt (Tir)
Dévoreur	4	0	P5	-	Puissance de feu (2)	Gaunt (Tir)
Dévoreur Neuro-Sangsues	6	1	P5	PA2	Puissance de feu (2)	Créature monstrueuse
Crache-Mort	4	0	P5	-	Suppression	Guerrier (Tir)
Étrangleur	4	0	P6	-	Explosion	Guerrier (Tir)
Canon Étrangleur	7	1	P8		Explosion, Puissance de feu (2)	Créature monstrueuse
Canon Venin	4	0	P6	PA2		Guerrier (Tir)
Canon Venin Lourd	7	1	P8	PA4		Créature monstrueuse

*arme thoracique : ne compte pas dans le nombre de point d'emport

Biomorphes

Objet	Coût	Rareté	Effet
Exosquelette renforcé	4	Commun	+1 En Armure.
Glandes surrénales	2	Commun	Usage unique +1 en Combat jusqu'à la fin du round.
Sacs à toxines	2	Commun	Usage unique. PA1 en Combat jusqu'à la fin du round.
Sens aiguisés	6	Rare	+1 en Tir
Ailes**	10	Rare	Vitesse : 2-4, Propulseurs

** utilise 1 point d'emport.