

Les titis

Par Tibald et Thibo

tibald_t@hotmail.com / thebs@hotmail.com

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, un 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 du fait que 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. Et ce en ayant pris soin d'ouvrir avant les quelques boîtes 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 amuser 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 ait de légères redites (genre, le biovore c'est naze)...On va dire que ça fera pas de mal aux durs de la feuille.

Les Tyranides, c'est quoi ?.....	2
Da codex version.....	2
Le cheese Custom par Tibald.....	6
Le cheese par Thibo.....	9

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.

Tactiquement, il faut obliger l'adversaire à faire des choix : tirer sur les petites créatures avec ses armes de base (bolter) ou sur les grosses avec ses armes lourdes (laser). Les petites créatures (ailées ou avec la course & le saut) doivent se précipiter sur l'ennemi le plus vite possible pour l'engager au càc et ainsi permettre aux grosses créatures d'arriver pour finir le boulot. Tirez avec vos grosses créatures sur ce que vous ne pouvez pas éliminer au càc (les antigravs). Tirez en priorité sur les véhicules.

Ah, très important aussi, « Gruppier, Restez Gruppier », l'ennemi aura tendance à diviser ses tirs.

Da codex version

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 coup 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'engluie ».

À 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 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 avec trois attaques par tête de pipe en charge et la règle de saut, l'hormagaunt est un choix de troupes assez intéressant pour une armée orientée close. Le coût de 10 points par crevette doit cependant vous mettre sur vos gardes puisque étant une des bestioles les plus rapides, ce sont souvent eux qui essuient les premiers tirs, donc il va falloir en prendre beaucoup pour passer le rideau de feu qui va

tomber avant votre charge. Enfin, avec une distance de menace potentielle de 19 à 24 ps, il ne devrait pas être trop dur de rester à couvert jusqu'au moment fatidique.

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.

Leur rôle est d'engager vite et proprement la première ligne de façon à protéger l'avance du reste de l'armée. Ils ne finissent pas la partie.

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.

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 !

Voraces :

Là, je sèche. À 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 conclut que c'est une bonne unité pot de colle. Gaffe aux power baffes qui virent socles par socles...

QG

Prince Tyranide :

Le Prince Tyranide est une unité très polyvalente et performante mais également chère et assez fragile contre des armées disposant d'une forte PA en nombre. En revanche, le close...

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

- Champ warp : Le Prince Tyranide de base a le défaut d'avoir un save de 3+ qu'il sera nécessaire de booster avec le 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.

- Éclair Warp : A choisir si votre armée est un peu faible en anti-char. Ne gaspillez 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.

- Hurlerment psychique : Un pouvoir permanent pas très cher et à vrai dire avec des airs de « pouvoir gadget » mais assez facilement rentabilisé contre des armées ayant tendance à faire des tests pour être plus efficaces (attaque warp chaque fois que ça foire...Bon ça !) ou avec un commandement trop élevé. C'est encore plus marrant quand deux princes sont à portée de la même unité !

- Catalyseur : Là on entre dans les pouvoirs gadgets ! Ça peut faire la différence sur un corps à corps et ça énervera surtout fortement un joueur Blood Angels qui comptait sur son I5 pour rincer, sans possibilité de répliques, votre essaim de guerriers avec pinces broyeuses.

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 comme ceux de CityFight. Et le bio-plasma...On est d'accord, bon effet de surpris e mais à réserver pour les parties à relief...

Griffes tranchantes, pinces broyeuses, bio-knout :

Les GT sont appréciées pour leur +1 A, et les pinces broyeuses ne sont généralement pas utiles puisque vous blessez quasiment toujours sur 2+, sans sauvegardes de série. On pourrait envisager leur acquisition pour fritter du Seigneur Fantôme ou SF-like au niveau de l'E, mais gare au retour de power baffes dans la gueule. On les combine alors avec le dard et l'on ne s'amuse à ça que contre une bestiole avec deux PV restants. Le bio-knout se doit d'être en nombre supérieur pour être intéressant...Et encore...

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

- Champ warp
- Griffes tranchantes
- Canon venin
- Dard

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

- Champ warp
- Éclair warp
- 2*GT
- Dard

Pour son utilisation... euh...Tout ! Sauf les grosses durances (c'est quand même dingue, un prince fait de la tôle ondulée d'un LR, mais se fait retourner par un SF...Prenez vos précautions).

Gardes Tyranides :

Les gardes s'envisagent dans un premier temps comme une réserve de points de vie pour votre prince ou autre carnifex. Bon, 45 pts pour deux PV, c'est pas encore trop ça, mais ils ont en plus des pinces broyeuses bien sympas si vous frittez de la grosse E, un bio-knout qui peut agir avec celui de votre prince (s'il en a un) 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...

Bon, si vous optez pour ces trucs, par 3 alors mais pas tous seuls pour faire joli ! Ça accompagne et économise les points de vie de l'accompagné. (Rappelons que ça ne peut être prit tout seul comme choix de QG.)

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 ? Mouais...Pas contre du ki-cogne, en tout cas de série...

Dans les options obligatoires, la carapace renforcée et des GT voir PB. Après si vous voulez du tir, le crache-mort se justifie plus grâce à sa portée et sa force plus élevée. On ajoutera alors un canon venin pour vraiment assurer dans le domaine. Ça permet de calmer les blindés légers avant d'arriver au close.

Ça reste intéressant parce que c'est du synapse. On les prendra, par nombre impair évidemment, et plus qu'à 3 pour qu'ils fassent quelque chose. La vitesse de piéton, la faible endurance et leur save font d'eux des pièces arrivant difficilement au close sans la bonne volonté de votre adversaire. Essayez donc de les faire tirer un peu... On notera enfin la possibilité de les prendre en QG et élite, ce qui peut en faire un bon paquet...Un peu onéreux tout de même ! (en tunes hein !)

Elite

Lictor :

C'est toujours un peu difficile à rentabiliser et dépend fortement du terrain, mais ça ne m'empêche pas de toujours en prendre 2. Les avantages sont la save à couvert, les PB, les caracs (hihi) et la règle de 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 ne 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 tous ses chargeurs sur ces trucs à save 3+ inv en forêt !

Guerriers Tyranides :
Voir la section QG.

Attaque rapide

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 peut prendre un quart tout seul... Mais on en reparlera...

Soutien

Carnifex :

La machine à tout casser. Obligatoires sont la carapace renforcée, les GT, le dard, et une arme de tir. Monter du full close permettra 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 terriblement efficace sur les véhicules moyens.

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.

Biovore :

Tiens, du tir indirect ! Si vous vous demandez si c'est efficace et contre qui, rappelez-vous la logique d'évolution tyranide et de quoi vient le biovore... De l'ork, oui mes bons messieurs. (NB : ne pas appliquer ce raisonnement aux zoanthropes sous peine d'avoir une forte douleur dans le bas du dos...)

Les mines intéressantes sont la poison pour les orks, eldars..., acide pour les SM (et encore) et le relief pour le passage des blindés. La frag est plus intéressante contre des eldars, la GI, les taus ou des Orks (vu la PA). L'autre est utile contre de grosses durances (à part Nurgle, je vois pas) et en plus est plus chère. Attention : utile uniquement contre les véhicules découverts (eldars noirs, Orks) pour le dommage superficiel.

Petit point drôle aussi au niveau du déploiement : attention au test de moral si hors de portée d'une créature synapse (genre déployés en bout de table, cachée...) Car on ne peut pas se rallier au tour où l'on fuit et donc c'est sortie directe au moindre test raté. Pour un peu d'efficacité, faut les prendre par 3.

Oh merde ! Je viens de voir que ça n'a pas de save ! Positivons : on aura pas besoin de se prendre la tête avec la PA...

Da custom version (Section : « rhââ, El Dep est mon Dieu...)

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 Eldars et les Spaces Marines, du moins jusqu'à aujourd'hui.

Cette section est divisée en deux sections qui sont autant de façons d'approcher le cheese Tyranide. La deuxième, récente et un peu tirée par les cheveux, demande à faire ses preuves mais semble être dotée d'atouts intéressants sur le papier.

Le cheese Custom par Tibald

Oui, on ne va pas débattre sur le sujet quand 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 de ce qu'elle offre. Il va donc falloir vous jeter sur les dernières pages pour suivre ces lignes.

Les principales caractéristiques de l'armée seront sa rapidité à engager le close (compte tenu du peu de couvert offerts actuellement dans les tournois), des tirs puissants pour les véhicules (volants surtout, les autres posent moins de pbs) et...C'est tout !

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. On garde la possibilité de prendre des genestealers, mais le sujet mérite d'être rediscuté plus tard.

Élite : on ne garde que les lictors, les guerriers sont trop faibles pour être utilisés avec le reste de la liste. Il s'agit d'un choix par rapport aux autres entrées.

QG : on prend les princes, et sans gardes, car ils seront pourvu d'ailes. Remarquez, vous pouvez prendre des gardes et les faire garder vos carnifex, mais vous allez vous retrouver avec deux socles de voraces en troupes...Et même pas une super efficacité.

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

Soutien : carnifex, voir zoanthropes si le milieu évolutif est un peu mou, mais uniquement dans ce cas. Les biovores se sont un peu démerdisés avec les QA récents, mais ne souffrent pas la comparaison avec de la vraie artillerie qui vous les ruinera...

Conception de la liste

Le jeu est simple, dans 1500 points, faut faire rentrer 2 princes, au moins 2 carnifex, 2 lictors, plus des petits trucs. Donc on commence avec eux et on bouche les trous après :

QG : Prince Tyranide :

On lui met des ailes pour commencer et une carapace renforcée qui est moins chère que le champ warp. On obtient un bestiau 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. Les caracs doivent être à fond, y compris le tir qui va nous servir. En parlant de tir, l'EW est un bon choix : puissant, d'une portée intéressante et non pénalisante grâce aux ailes, il permet de libérer un choix de biomorphes pour faire du close. Pourquoi faire avec les mains ce qu'on peut faire en pensant !!

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 trouaille ou un véhicule ayant bougé... Personnellement, j'utilise les PB, tout simplement parce que les suppôts de Gavin me sortent fréquemment 3 SF chiantes à virer.

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

Les crochets servent à rien en tournoi parce qu'on a rarement de quoi se planquer.

(Certains diront que les ailes impliquent l'inutilité des crochets, ce à quoi je réponds qu'il ne faut pas confondre couvert et terrain difficiles.)

On peut alors s'arrêter là, c'est déjà assez cher comme bestiole, mais on peut encore monter avec un hurlement psy sympa pour faciliter la fuite des adversaires, à vous de voir. (Je le prends aussi)

Donc 213 points ! Dur ! Garçon...mettez m'en donc deux pour ce prix-là...

Soutien : Carnifex :

Pareil, on met les caracs à fonds, y compris la CC pour ne pas prendre les powers baffes à 3+. Les nouvelles règles d'assaut régleront à terme le problème de son initiative donc on met I2 dès aujourd'hui, tout comme carapace renforcée, dard, des GT et une arme de tir, pour être sûr qu'il fasse quelque chose.

Quand je joue avec 3 carnifex, deux ont un étrangleur, et un a un canon venin. Prendre plus de CV vous aidera contre les véhicules, mais vous risquez de vous empêtrer les princes dans des écrans de merde...

Et les zoanthropes ?

Le débat est ouvert. Pour buter un carnifex, 4 blessures. Pour buter 3 zoanthropes, 3 blessures du même type suffisent. Donc zozos plus fragiles, et en plus, plus sensibles aux petites armes...Prendre 3 zozos vous offre pendant un certain temps, 3 tirs d'EW contre 2 tirs de CV du carnifex, plus de puissance de tir pour les zozos. Les zozos sont dans la merde au close, pas le carnifex, mais combien de fois vos 3 carnifex arrivent au close ? Le carnifex tient le quart de table, pas les zozos...En fait le dernier point fait sacrément mal au cul des zozos...

Le choix reste donc difficile, la résistance penche pour un carnifex, la puissance de feu (n'oubliez pas que vous en avez 3, déployés séparément, donc une zone de menace plus grande) pour les zozos...

Côté coût, le carnifex avec étrangleur nous coûte 147 pts, celui avec canon venin monte à 157 pts, un zozo avec EW fait 59 pts donc, selon la combinaison, ça donne :

2 carnifex avec étrangleur, un avec CV : 451 pts

2 carnifex avec étrangleur, 3 zoanthropes : 471 pts

Je vous laisse explorer d'autres combinaisons mais il n'y en a pas une infinité.

Elite : Lictor :

Pas de surprise, sinon relisez la première partie, et j'en prends deux aussi. Vous pouvez monter à 3, mais vous allez manquer d'autres bestioles pour remplir le rôle d'occupation des troupes ennemies. Donc va pour 160 pts.

Troupes : Gaunts :

Voyons, on leur demande d'être rapide, donc saut, de closer, donc GT, avec un minimum de performance, tapons en premier donc I 5, et tapons fort, donc F 4. Ça fait 12 points tête. S'il vous reste des points, mettez CC 4, mais c'est juste pour mieux encaisser, ce pourquoi ils ne sont pas là, ils sont là pour butter du monde, et plus ils en butent, moins ils ont besoin d'encaisser, c'est pour ça qu'on met F 4 et I 5.

Je les prends par 9 évidemment (maximum de points de vie au départ pour un minimum de points de vie pouvant tenir des quarts de tables à la fin, le tout pour le coût le plus faible), mais sans point nodal.

Là encore, on peut en débattre, la présence du point nodal permettant une plus grande flexibilité dans le déploiement et une plus grande réactivité en cas de coup de pute de l'adversaire (d'autant que les seules créatures synapse seront vos princes), mais ça peut aussi inciter à la dispersion des troupes, ce qui n'est vraiment pas bon... Attention, point nodal implique l'ajout d'une variable aléatoire puisque vous serez amenés à faire des tests à Cdt 10 modifiable. La synapse reste une valeur sûre...

Et si je perds mes princes dès le départ ? Bein ça veut dire que de toutes façons, je suis foutu...

Un essaim de 9 coûte 108 pts.

Si vous voulez des gros paquets de colle, prenez juste des poings épineux. À 5 points pièces, vous en aurez sans doute une bonne quantité.

Stealers :

Leur utilisation est souvent difficile sur les tables de tournoi. Pas de couvert, tirs indirects, 16 points qui sont difficiles à rentabiliser. Il vaut mieux des choses rapides de nos jours. Donc je les oublie.

Attaque rapide :

Je me suis rendu compte récemment que les rôdeurs pouvaient seuls prendre des quarts, depuis, j'en ai 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 s'en rend compte, 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.

Récapitulatif :

QG : 426 pts Elite : 160 pts Attaque rapide : 3 x 49 pts

Soutien : 451 pts Troupes : 3 x 108

Total : 1508 pts.

Merde ! Un peu trop ! Non... En fait c'est pas une surprise, mais c'était nécessaire pour justifier une modification sur un carnifex : regardons un peu le balourd avec canon venin, son rôle est de shooter de loin du véhicule, avec un canon venin qui a +2 en force, donc on peut économiser les 6 pts de bonus de force dans ses caracs qui ne serviront que dans un close qu'il n'est pas censé engager. Ensuite, on prie pour ne pas engager un SF ou autre et on peut enlever aussi le dard. On vient de gagner 14 pts, au total je suis à : 1494 pts, 37 figs.

Le problème principal de cette liste va être sa break limite dans les tournois où elle est jouée, et ses difficultés face à une armée qui cogne bien en PA 2 (mais là on n'est pas les seuls). Petite mention difficile aussi contre une armée full antigrav comme de l'EN, mais ça c'est moins fréquent en tournoi.

Variante :

Enlever le hurlement psy sur les princes vous permet de mettre du point nodal dans les troupes.

Changer de type de soutien (prendre 2 carnifex et 3 zozos) vous fait prendre 20 pts en plus que vous pouvez grappiller sur les mêmes pouvoirs psy.

J'ai aussi testé une variante avec 4 essaims de gaunts et pas de rôdeur, il est alors difficile de choper des quarts. (La faute à Andy qui a quand même réussi à pondre un codex dont le quart des unités, et la moitié des unités valables, ne peut tenir de quart de table...) J'ai aussi essayé la version gaunt avec un essaim englué tout, bof, et la version avec 2 essaims de stealers et 2 essaims de gaunts, là : bof bof bof !

Je vous laisse maintenant entre les mains de Thebs, généticien hors pair, et vous dis à bientôt sur les tables de tournoi !

© *Tibald* - 2002

Le cheese par Thibo

Merci Tibald.

Bienvenus amis des bestioles grouillantes et rampantes ! Aujourd'hui nous allons étudier dans notre laboratoire comment monter une liste d'armée optimisée pour d'éventuelles rencontres Besakiennes ou gavinesques.

Tout d'abord, oubliez la liste de base du codex, pour ma part, je ne l'ai lu qu'une seule fois et l'ai très vite oubliée. Foncez à la fin du livre sur les deux parties qui nous intéressent : les mutations et l'essaim personnalisé.

Comme pour toute armée cheesy, il faut étudier toutes les lignes du codex et toutes les règles dans le détail. Alors dans un premier temps relisez (au moins 3 fois) la fin du codex. Ça y est vous l'avez lu 3 fois ? Vous avez tout compris ce qui est écrit, même en tout petit dans les coins ?... Eh bien relisez le encore une fois pour être sûr.

De cette lecture, on tire les enseignements suivants :

- Les petites créatures doivent recevoir le plus souvent possible la mutation « pincés broyeurs » qui est l'arme ultime tyranide, surtout combiné avec « saut ».
- Les seules unités valables sont : les princes (modifiés), les lictors, les gaunts (modifiés), les voraces (modifiés) et les carnifex (modifiés) soit toutes les créatures modifiables (sauf les guerriers trop fragiles) auxquelles on rajoute les lictors dont le déploiement est irremplaçable.
- Moins vous avez d'espèces différentes plus vous avez de mutants
- Vous devez au moins avoir dans votre armée de tyranides mutés: 1 QG, 1 Elite, 2 Troupes et 1 Soutien.
- Seules les troupes rapides (course, saut ou ailes) ou résistantes (E6 et Svg2+) et si possible les deux sont intéressantes.
- Vous ne gagnerez qu'au close (cherchez pas, c'est sur et certain).

Nous allons donc compiler ceci dans l'exemple suivant :

Essaim A

QG: 426

Prince CC:6 CT:4 F:6 E:6 Pv:4 I:5 A:4 Cd:10 Svg:2+

Ailes, EW, PB, GT, dard et hurlement psy 213 pts

Prince (le même) 213 pts

CC6 : pour toucher la plupart des QG sur 3+.

CT4 : pour toucher sur du 3+, un seul tir c'est pas beaucoup donc autant toucher facilement.

F6 : parce que je peux pas plus et que moins serait très con.

I5 : pour taper au moins en même temps

Svg 2+ : pour ne pas mourir bêtement sous les lance-missiles ou les coups de basilisk

Ailes : pour être au deuxième tour au càc

L'association PB, dard et EW permet de venir très facilement à bout des suppôts de Gavin sans trop pénaliser le nombre de vos attaques. Peut aussi être utile pour enfoncer un blindé.

Hurlement : particulièrement efficace si les deux princes sont dans le même secteur (-2 au Cdt ennemi). Le mieux c'est contre les grands prophètes eldars et leur guerre mentale.

N'hésitez pas à cacher vos princes lors de leur avance quitte à perdre des tirs. Ils sont indispensables au contrôle des gaunts et ne doivent pas mourir avant que ces derniers n'arrivent au càc. Attention, la conversion des ailes est compliquée.

(Notes de Tibald : moi je me souviens d'un tournoi contre de l'Ulthwé où l'adversaire s'est bien foutu de mon hurlement psy...C'était une parenthèse, par contre, pour les ailes, un peu de pub : www.athamaswebzone.fr.st)

ELITE: 160

Lictor 80 pts

Lictor 80 pts

À quoi sert le lictor ? Le lictor est avant tout une arme psychologique. Savoir qu'une ou deux de ces bestioles se cache quelque part sur la table est déstabilisant pour l'adversaire et

il risque de mobiliser beaucoup de moyens pour les repérer et pour les détruire permettant aux autres d'avancer.

Je les joue par deux car ils sont plus percutants (voir explications par Tibald plus haut). Ne pas oublier de noter leur emplacement avant le début de la partie sous peine de devoir les déployer avec le reste des troupes et perdre ainsi leur avantage principal. Leur efficacité varie selon les parties, mais ils ont déjà remporté des parties à eux tous seuls.

TROUPES: 448

	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd	Svg	
9 Gaunts	3	3	3	3	1	5	2	5	6+	Saut, GT, 2 mutants avec PB 102 pts
9 Gaunts	3	3	3	3	1	5	2	5	6+	Saut, GT, 2 mutants avec PB 102 pts
9 Gaunts	3	3	3	3	1	5	2	5	6+	Saut, GT, 2 mutants avec PB 102 pts
12 Gaunts	3	3	3	3	1	5	2	5	6+	Saut, GT, 2 mutants avec PB et un avec point nodal 142 pts

Les deux seuls équipements que je leur mets est l'initiative 5 et le saut (les GT sont à de série). L'initiative 5 me permet de taper en premier ou en simultanée et le saut de pouvoir faire frapper mon arme préférée, les mutants avec pinces broyeuses. En effet, l'essaim se décompose en 2 parties : les gaunts qui servent de chair à canon et les mutants qui font réellement le boulot. Leur mettre une meilleure CC n'apporte pas grand-chose de même qu'une force supérieure (diverse avec Tibald sur ce point). Soit il a une faible endurance et une faible armure (GI, elders, ...) et CC3/F3 sont suffisants soit il est résistant (E4 ou + et svg 3+) alors seules les PB peuvent réellement faire quelque chose.

L'avantage du saut est qu'il n'y a pas besoin de les coller en contact et donc risquer qu'il soit tués avant de tuer. L'inconvénient est la conversion à réaliser. Si vous êtes riches, vous pouvez acheter des genestealers et leur voler les bras.

Je ne leur mets pas de point nodal sauf à un seul essaim (voir : tactique) car les princes ne sont souvent pas loin et cela gaspille un mutant avec PB (j'adore les PB !).

SOUTIEN: 465

	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd	Svg	
Carnifex	4	3	9	6	4	2	3	10	2+	Canon venin, GT et dard 155 pts
Carnifex	4	3	9	6	4	2	3	10	2+	Canon venin, GT et dard 155 pts
Carnifex	4	3	9	6	4	2	3	10	2+	Canon venin, GT et dard 155 pts

CC4 : pour éviter les pains énergétiques qui touchent à 3+ avec une CT4 (le seigneur fantôme par exemple...).

CT3 : pour réussir à toucher quelque chose.

F9 : pas besoin de F10 car le canon venin est F10 grâce à son bonus de +2 en force.

I2 : pour taper avant les gantelets et en simultanée avec certains nécrons.

Svg 2+ : idem que pour le prince

Canon venin : 2 tirs de F10 à 90cm, y'a pas mieux pour casser du blindé même en superficiel.

Griffes tranchantes : une attaque de càc en plus

Dard : pour démonter plus facilement les seigneurs fantômes car le carnifex n'a que 3 attaques.

Tactique :

Vous l'aurez compris, le but de cette liste est de pouvoir engager l'adversaire avec le maximum de vos créatures et ce le plus vite possible, les autres créatures (résistantes) prenant les quarts de table.

Soit :

Les princes et les trois essaims de 9 gaunts foncent dans le quart de table de déploiement adverse. Le prince pète les blindés avec son éclair F10 à courte portée. Attention aux tournois avec des règles de « breakage » à 25 % des figurines tuées car vos gaunts représentent 85 % de vos figurines. Donc si elles sont annihilées, vous perdez. Gardez donc l'essaim le plus important (12 gaunts) avec le point nodal un peu en retrait dans un couvert pour tenir un quart de table et libérer un carnifex pour assister vos troupes en difficulté.

Les lictors empoisonnent les contournements de l'ennemi et le rendent nerveux.

Les carnifex prennent les quarts de table restants et éliminent les antigrafs et les véhicules au canon venin. De toutes façons, les tyranides n'ont pas souvent le choix : ils doivent

éliminer l'adversaire pour gagner au lieu d'essayer de remplir des conditions de scénario, ce qui correspond plutôt bien à l'esprit du fluff.

Note : je n'ai pas mis de voraces dans cette liste, mais vous pouvez remplacer un de vos carnifex par des voraces ailés. L'avantage est que leur Pvs leur permettent d'avoir un nombre de mutants PB énorme (ex : 5 espèces, 5 socles = 15 pv donne 3 socles sur 5 de PB !). Malgré tout, ils ne sont utiles qu'avec des ailes pour « scotcher » les unités ennemies car ils sont indémoralisables, mais ils ne prennent pas de quarts de tables, rajoutent une espèce à votre ruche (donc moins de gaunts mutants), ont une initiative de merde et meurent facilement sous les tirs de F6 ou plus. Ils restent néanmoins peu chers. Je préfère quand même un carnifex en plus.

Essaim B

Dans l'exemple ci-dessous, nous allons tenter de créer une ruche composée d'un maximum possible de mutants de guerriers tyranides et de gaunts, avec un max de PB bien sûr...

Vous pouvez avoir jusqu'à la moitié d'une unité en mutants (pour des gaunts) si vous prenez des guerriers tyranides en tant que QG, élite et soutien.

En effet selon les Q&A, changer l'armement des grosses créatures (prince, guerriers, carnifex) n'entraîne pas la création d'une nouvelle espèce.

Or, les guerriers tyranides peuvent être de base en QG ou Elite et avec des armes lourdes (canon venin) en Soutien.

De même, il est écrit dans le codex, je cite : "Pour représenter ceci, pour que l'une des créatures de chacun de vos essais puisse devenir une mutante, le nombre total de figurines de ces essais doit être supérieur ou égal au nombre d'espèces différentes de votre liste" et "Si les créatures de ces essais comportent plusieurs points de vie, comptez ces derniers plutôt que les figurines".

Un essaim de trois guerriers tyranides compte donc 6 points de vie et peut donc avoir 6/2= 3 mutants soit tous les guerriers !

Partant de là, on arrive à ça...

TYRANIDES: 1496 pts

QG: 237 pts

CC CT F E Pv I A Cd Svg

3 Guerriers 4 3 6 5 2 5 2 10 4+ 3 mutants gigantisme, saut, canon venin & PB

ELITE: 161 pts

3 Guerriers 4 3 6 5 2 5 2 10 4+ Saut, 1 mutant gigantisme avec canon venin et pinces broyeuses, 2 avec GT & PB 161 pts

TROUPES: 861 pts

16 Gaunts 4 3 4 3 1 5 2 5 6+ Saut, griffes tranchantes, 7 mutants avec PB et 1 point nodal 287 pts

16 Gaunts 4 3 4 3 1 5 2 5 6+ Saut, griffes tranchantes, 7 mutants avec PB et 1 point nodal 287 pts

16 Gaunts 4 3 4 3 1 5 2 5 6+ Saut, griffes tranchantes, 7 mutants avec PB et 1 point nodal 287 pts

SOUTIEN: 237 pts

3 Guerriers 4 3 6 5 2 5 2 10 4+ 3 mutants gigantisme, saut, canon venin & PB

Cela représente donc :

- 7 guerriers tyranides avec E5 donc rarement de mort instantanée.

- 14 tirs de canon venin de F8 par tour (CT3).

- 14 attaques de pinces broyeuses (en charge) par essaim de gaunts. (Soit à peine 4 de moins qu'un essaim de stealers en charge pour une résistance plus importante et une rapidité...Ouch !) Avec saut, pas besoin de les mettre au premier rang et donc ils ne subissent pas les pains en retour. J'ai rajouté le point nodal car j'ai peu de confiance en la survie des guerriers malgré leur gigantisme.

Cette liste n'est pas forcément optimisée pour gagner, mais vous montre les différentes possibilités offertes par le codex.

N'OUBLIEZ PAS NON PLUS :

Pour créer votre propre ruche, vous devez avoir obligatoirement : 1 QG, 1 élite, 2 troupes et 1 soutien. De plus, vous ne pouvez prendre des mutants qu'en fonction de votre nombre d'espèces. Donc plus vous avez d'espèces moins vous avez de mutants (logique non). Méfiez vous des ennemis dans les couverts, vos créatures ailées ne pourront pas aller les chercher. Envoyez les lictors et les carnifex à la place.

Avant de charger un prince, l'ennemi doit effectuer un test de commandement

Ne vous arrêtez pas en route. Le meilleur couvert restant le càc pas question de vous arrêter un tour derrière un couvert sauf en cas de force majeure (3 basilisks en tir direct...).

LA RUZE EN PLUS :

Vous pouvez combiner les pouvoirs « hurlement psychique » de vos créatures. Ainsi, sur une grosse partie de préférence, vous pouvez ainsi créer un pool de créatures ayant le hurlement psychique soit 2 princes et 3 zoanthropes. On arrive donc à un malus de -5 au Cd pour toutes les figurines dans un rayon de 12ps. Bonne chance ensuite pour réussir un test de commandement pour charger les princes.

À vous de jouer maintenant et souvenez-vous, la plus grande force des tyranides est la pression psychologique imposée à l'ennemi.

© *Thibo* - 2002