



TYRAN

Campagne non Officielle au 40° millénaire, non approuvée par Games Workshop Limited



LA SCÈNE

Tyran est un monde de l'Adeptus Mechanicus connu pour avoir donné son nom aux Tyranides.

En effet, c'est le premier monde Impérial à avoir été détruit par une Flotte-Ruche (Béhémoth en l'occurrence) et c'est après sa destruction que l'Imperium prit connaissance du danger qui guettait la Galaxie.

La planète Tyran abritait des installations de l'Adeptus Mechanicus servant de relais pour l'étude de secteurs inconnus aux frontières de l'Imperium. En raison de son isolement, le complexe était bien protégé et doté d'un chœur astropathique capable de communiquer avec la Sainte Terra, située à plus de 60000 années-lumière.

Ce monde n'était que peu densément peuplé au regard des normes impériales et seule trois cités ruches de petites tailles étaient réparties à la surface planétaire.

La base principale, Tyran Prime, était implantée au milieu des vastes océans de la planète, profondément enfouie sur une île à l'extrémité d'une ancienne chaîne volcanique. Elle était lourdement fortifiée afin de résister aux puissantes tempêtes ainsi qu'aux voraces formes de vie océanique. Quatre grands lasers, protégés par des silos blindés, assuraient donc sa défense aussi bien contre les vaisseaux spatiaux en maraude, que contre les monstruosités qui rôdaient dans les fonds abyssaux.

De part et d'autre sur sa surface, des installations gigantesques du Méchanicum, creusaient le sol afin d'extraire toute ressource minérale utile aux forges de Mars.

Aujourd'hui ce monde n'est plus qu'un roc stérile asséché dont les pôles sont recouverts d'une épaisse calotte glaciaire de méthane solide qui a été abandonné par l'Impérium et dont seule une bande équatoriale reste "tolérable" pour une forme de vie biologique.

En effet, la moindre goutte d'eau des océans et la moindre cellule végétale ont été absorbées lors de l'invasion et bien que les Tyranides aient depuis longtemps quittés ce monde il est déclaré Monde Mort dans les archives Impériales.

Aujourd'hui, les Chœurs Astropathiques de Terra, ont détecté un pic énergétique inconnu à la surface de Tyran qui coïncide avec un autre signal perçu à l'autre bout de la galaxie sur le monde de Janus.

La très Sainte Inquisition a immédiatement levé une flotte expéditionnaire vers ce monde éloigné afin de lever le mystère.



Alors que la Flotte Impériale plonge dans le WARP vers ce monde éloigné, la Cicatrix Malédictum est soumise à des sursauts dans un secteur voisin de Tyran lorsqu'une flotte hérétique en surgit et met cap elle aussi vers ce monde désertique et stérile.

A la surface, les tempêtes de sable hurlent et déchirent les roches exposées alors qu'un grondement inhabituel se fait entendre depuis peu dans les sous-sols et qu'un ancien dynaste semble revenir à la vie



LA CAMPAGNE NARRATIVE

SYSTÈME DE JEU :

La campagne utilisera les règles du système One Page Rule, version Grimdark Future.

Les listes d'armées seront extraites du « Army Forge » et imprimées si possible.

<https://army-forge.onepagerules.com/armyBookSelection?gameSystem=gf>

Avec le « Force Organisation » coché et le « Campaign list » décoché.

En cas de désaccord sur une application d'un point de règle, nous utiliserons la "règle du 4+" pour choisir parmi les deux points de vues des joueurs en désaccord.

Dans tous les cas nous demandons aux participants de faire prévaloir le "bon sens".

Une carte générale sera consultable sur le forum de la forge ludique et affichera l'avancée de la Campagne.

PROGRESSION :

Un système de progression permettra à vos Unités de devenir des Vétérans et de gagner certains avantages ou parfois de disparaître totalement, emportés par le tumulte des combats.

Toutes les explications sont données plus loin dans ce fascicule.

CONQUÊTE ET GLOIRE :

Au fil des Batailles et en accumulant de l'expérience, chaque camp accumulera des points de Conquête et chaque joueur des points de Gloire qui lui permettront d'accéder à certaines options d'équipement ou d'influer encore plus sur le déroulement des événements de la Campagne en devenant le leader de sa Faction grâce à ses hauts faits d'armes.

FACTIONS ET ARMEES :

Chaque joueur fera partie d'une Faction (Impérium ou Chaos) et sauf cas particulier ne pourra affronter d'autre joueur de sa Faction, il jouera une Armée particulière.

FIN DE LA CAMPAGNE :

La Campagne s'achève lorsque le fil narratif de l'histoire sera conclu par l'atteinte de l'Objectif Stratégique de Campagne donné à chaque participant en fonction de la Race jouée, Objectif bien entendu spécifique à chaque Joueur et qu'il pourra ou non garder secret selon sa décision.



REGLE PRINCIPALE DE LA FORGE LUDIQUE

Cette Campagne a pour but de partager un moment de jeu et même s'il s'agit "d'affrontements", nous choisissons de ne pas jouer "contre un adversaire" mais plutôt "avec un partenaire de jeu", un joueur qui ne respecterait pas ces principes de comportement sera immédiatement exclu de la campagne.



PREPARER LA CAMPAGNE

COMPOSITION D'ARMÉE :

La force de Combat que vous menez pour la Campagne est conséquente et ne sera pas définie dès le départ, seules certaines unités particulières le seront.

Ces unités doivent être définies dès la première partie et sera composée d'une force établie avec un budget de 800 points.

Cette "force de base" représente vos Vétérans, des troupes qui vous suivent depuis la Campagne de Janus et seront les seules à qui vous pourrez confier des équipements ou pouvoirs optionnels pour les parties sur table.

Si au cours d'une partie vous disposez d'un budget total pour composer votre armée de 2000 points par exemple, et que votre budget autorisé de Vétérans est de 800 points, 1200 points seront des unités de base sans aucune option, ce seront les "Recrues".

Au cours des Batailles, les unités recevront des points d'expérience selon leurs actions effectuées et vous pourrez transformer à la fin de la partie une ou plusieurs unités "Recrues" survivantes en « Vétérans ».

Le statut de Vétéran leur ouvre des possibilités étendues de matériels et de capacités et donc par la suite vous pourrez leur octroyer toute option que vous jugerez nécessaire (*les spécificités des unités Recrues ou Vétérans sont expliquées en détails plus loin*).

L'accès à ce Statut est accessible dès qu'une unité a survécu à une bataille.

Celles-ci seront dès lors suivies et lors des prochaines batailles vous pourrez les équiper d'options tout en restant dans la limite du budget maximal de Vétérans autorisé.

Le budget autorisé de Vétérans pour chaque partie évoluera au cours de la campagne selon vos réussites ou vos échecs, vous pourrez donc parfois avoir un nombre d'unités Vétérans dont le coût total sera supérieur au budget autorisé pour une partie. Cela voudra dire que vous ne pouvez pas amener tous vos vétérans pour cette bataille.

SUIVI de l'XP :

Chaque joueur remplit sur sa liste d'armée lors des parties les points d'expérience gagnés par ses unités et en fin de match nous comptabiliserons les points lors de la vérification des unités survivantes.

Selon les missions et le type de victoire ou défaite, vous pourrez promouvoir certaines unités au stade de Vétérans.

FICHES DE CAMPAGNE :

Chaque joueur remplit sur une Fiche de Campagne les caractéristiques de ses unités de Vétérans avec les capacités spéciales acquises et l'expérience reçue au combat.



Les unités de Recrues ne sont pas suivies, il est donc inutile d'en garder la trace.

Remarques :

Les Héros peuvent tout à fait être des unités de Recrues.

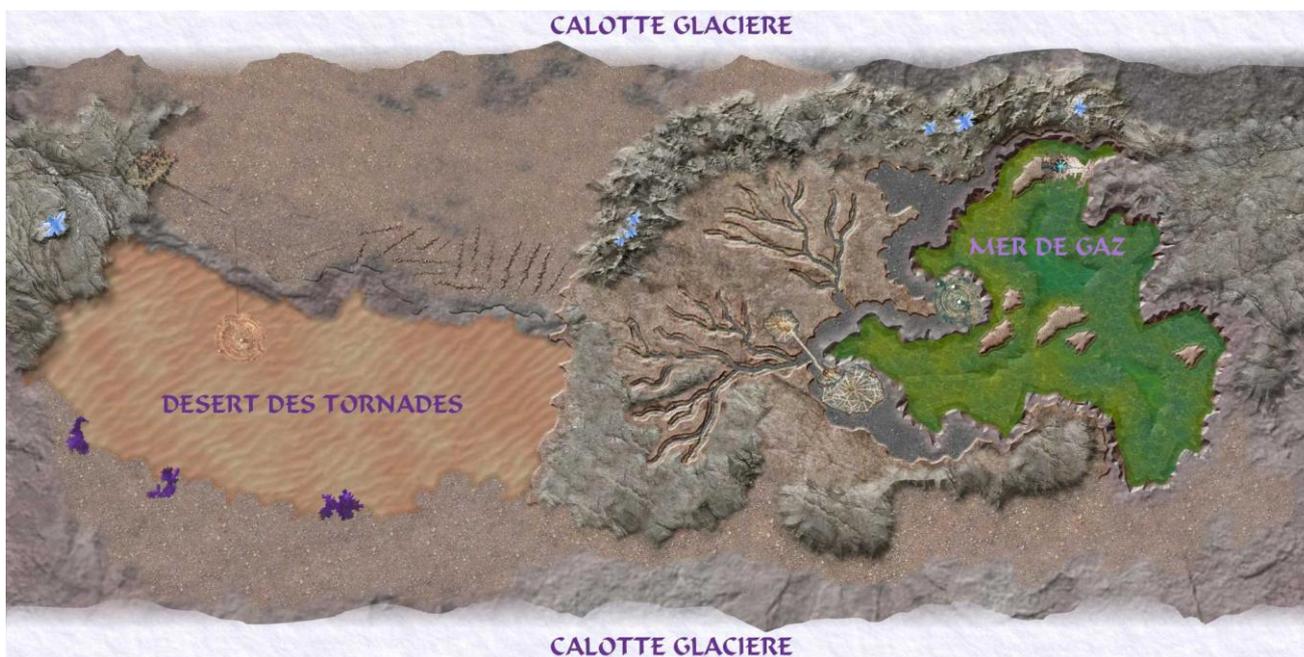
Les unités jointes (2 groupes de 5 guerriers par exemple) suivent les règles habituelles de OPR, c'est à dire qu'elles doivent avoir le même équipement de groupe, donc vous ne pouvez pas associer 5 guerriers Vétérans et 5 guerriers Recrues.

Oui c'est exact, certaines armées sont plus ou moins avantageuses/désavantageuses. Qui a dit que la guerre était juste ou équilibrée ?

Il n'y a pas de gloire à vaincre avec des techniques de fourbe, mais de honte non plus, après tout les survivants seuls peuvent raconter les histoires....



LA CARTE DE TYRAN



La carte est composée de secteurs qui représentent les diverses régions du monde Tyran.

Chaque Faction pourra conquérir ces secteurs et ainsi augmenter son influence globale sur la planète entière.

Chacun de ces secteurs sera affecté d'une valeur de « renforts » qui définira son niveau d'occupation par les troupes sur place et qui influencera le cours des batailles jouées pour sa possession.

Un secteur occupé est toujours considéré comme ayant une valeur en renfort de 1 au minimum.

Les secteurs particuliers

Les secteurs particuliers apportent des bonus durant les phases de conquête ou durant les batailles.



MANUFACTORUM

Le manufactorum est un site de production qui permet aux troupes de bénéficier en quantité des technologies avancées nécessaires sur les champs de bataille.

Phase de Bataille :

Une armée de la Faction possédant un manufactorum peut ajouter **100** points au budget maximal autorisé pour les unités de type Vétéran en plus de celui autorisée dans le schéma d'armée classique. Ce bonus est cumulatif si la faction possède plusieurs manufactorums.



BASTION

Chaque armée possède un centre stratégique d'où sont donnés tous les ordres.

Ce lieu constitue la place forte d'une armée qui ne doit jamais tomber aux mains de l'armée ennemie.

Phase de conquête :

Un secteur possédant un bastion a un bonus en défense de 5 points.

Phase de Bataille :

Un secteur possédant un bastion peut ajouter **200** points au budget maximal autorisé pour les unités de type Vétéran en plus de celle autorisée dans le schéma d'armée classique.

Si au cours d'une bataille le secteur possédant un Bastion est capturé par l'ennemi, celui reste en place (et profite donc à l'ennemi par la suite) sur un résultat de 4+ (3+ en cas de victoire majeure) lancé par le vainqueur de la partie. Le défenseur perdant peut décider de saboter l'installation en l'annonçant avant le lancer de dés au prix de 3 points de Gloire.



SPATIOPORT

Le spatioport permet d'accroître la vitesse de réaction des troupes et ainsi de redéployer en fonction des besoins votre faction.

Phase de conquête :

Vous pouvez prélever jusqu'à 2 points de renforts d'un secteur pour les redéployer intégralement sur un autre secteur juste avant une Phase de Bataille. Ce bonus est cumulatif, si vous possédez 2 spatioports, vous pourrez au choix prélever des renforts sur 2 secteurs afin de les redéployer, ou même prélever 4 points de renforts d'un même secteur vers 1 ou 2 secteurs. Les secteurs prélevés doivent conserver une valeur minimale de 1 renfort.

Le spatioport permet également de cibler lors de la phase « donner les ordres », un secteur qui n'est pas frontalier de votre faction – dans ce cas on prend en compte la moitié (arrondi inférieur) de la valeur renfort du secteur astroport comme *valeur d'attaque*.

Phase de Bataille :

Durant une bataille, le fait d'avoir un spatioport permet à une armée de la faction d'obtenir un point de commandement additionnel grâce à l'utilisation des systèmes avancés de communication en lien avec le spatioport (cumulatif si plusieurs sont contrôlés).



SOURCE ENERGETIQUE



Les sources énergétiques peuvent prendre différentes formes selon le terrain et les races qui l'utilisent : gisement de cristaux énergétiques, gisement de prométhéum ... Les sources énergétiques permettent aux armées d'alimenter en énergie les forces déployées et augmentent ainsi les capacités logistiques d'une armée.

Phase de conquête :

Les sources énergétiques permettent d'augmenter le nombre de renforts reçus de 3 points par source énergétique possédée lors de la phase « positionner les renforts ».

Phase de Bataille :

L'accès à une grande source d'énergie permet aux armées d'être plus mobiles et plus réactives.

L'armée de la faction qui possède le plus de source énergétique prend l'initiative en début de partie (même si elle n'a pas terminé son déploiement en premier) sur 5+.



CITE RUCHE

Les cités ruches sont les points névralgiques d'une planète voire d'un système, ici ce ne sont que des ruines désertes mais qui fourniront néanmoins certains avantages.

Phase de conquête :

Une cité ruche compte comme un petit bastion (1 pts de défense additionnel sur le secteur) et une petite source énergétique (+1 en capacité de renforts).

Phase de Bataille :

Les batailles qui ont lieu dans une ruche suivent des règles combat urbain. Le défenseur dispose ses unités de façon « cachée » lors du déploiement en utilisant des pions « blips » au lieu de poser ses figurines.

Avant le début de la partie, les pions sont retournés et révélés, bien entendu les pions auront été marqués de façon à repérer quels pions représentent quelles unités.

Les secteurs avec "ressources" secrètes

Des secteurs spéciaux sont cachés sur la carte. Ces secteurs seront gagnés suite à un scénario spécial même si le secteur n'est pas occupé par un joueur adverse. La nature du secteur spécial reste secrète tant qu'aucun joueur n'aura essayé de le conquérir.

Les environnements de la surface planétaire

Le monde de Tyran est aujourd'hui un monde mort, des conditions climatiques particulières règnent à sa surface qui peuvent parfois créer des difficultés pour les combattants.

Descriptions des environnements particuliers

LA MER DE GAZ (Zone verte à l'Ouest)

L'air est si corrosif qu'il peut même attaquer l'adamantium si on lui en laisse le temps.

Pour la durée de la partie, chaque figurine voit sa caractéristique de Défense réduite de 1 (une Def de 4 passe à 5). La Régénération n'est pas affectée car elle n'est pas une sauvegarde.

LE DESERT DES TORNADES (Zone désertique à l'Est)

Cette zone à l'atmosphère irrespirable, désertique et inhospitalière est constamment balayée de tornades qui charrient des nuages de cristaux corrosifs.

Le champ de bataille est saturé de poussières corrosives qui s'infiltrant partout, perturbent les mécanismes complexes et colmatent les filtres.

Toutes les unités de type **Véhicule** subissent un test de terrain dangereux à chaque activation mais ne peuvent perdre qu'un seul point de vie par tranche de 6 points possédés en plein potentiel (si le véhicule neuf a 12 PV il ne peut perdre au maximum que 2 points par test).

LA CALOTTE GLACIERE (Zones blanches au nord et au sud)

Cet environnement est si difficile et dangereux que s'y déplacer est une torture pour toute chose.

Pour la durée de la partie, TOUTE unité se déplaçant au delà de sa vitesse de marche doit faire un test de terrain dangereux (même si elle a la capacité "Strider")

LA CAMPAGNE

Les phases de la campagne se dérouleront de la façon suivante :

- Déploiement des armées (au premier tour uniquement),
- Donner les ordres, **Phase de conquête**

o Attaquer un secteur

La faction ayant le moins de secteurs sous son contrôle aura l'initiative et donnera en premier lieu ses ordres de marche. Faisant suite à ces déclarations, la faction opposée pourra réagir et donner ses ordres également.

o Livrer les batailles

Nous jouerons ensuite les parties sur table en **Phase de Bataille** selon les ordres de missions que je vous transmettrai établis selon vos ordres et le fil « fluff » de la campagne

- Positionner les renforts et mettre à jour les vétérans des listes d'armées, **Phase de conquête**
- Compter les points de Conquêtes Faction et points de Gloire Joueur, **Phase de conquête**
- Reprendre à l'étape « donner les ordres »

Déploiement des Armées

Durant cette phase préparatoire les joueurs composant les « Factions » choisiront à tour de rôle des secteurs à occuper qui représenteront les sites d'atterrissage et les premiers pas de leurs forces sur le sol de Tyran, et vous positionnerez vos **Bastions** pour chaque Faction.

Cela devrait se faire rapidement lors de notre première soirée de Jeu (je compte sur vous pour ne pas vous éparpiller ...), dans la foulée et selon vos déploiements je ferai les appariements pour les tables de jeu.

Le premier scénario sera ensuite joué dans la foulée et sera un scénario simple de conquête, avec des pions objectifs tactiques sur la carte de jeu en utilisant les listes d'armées basées sur 800 points (vos fameux **Vétérans** de la première heure).

A la fin des parties, nous mettrons à jour les secteurs conquis, les vétérans d'armées, les points de renforts et les points de conquêtes.

Cette première soirée terminée nous entamerons le cycle régulier des parties sur la base d'une partie par mois j'espère.



Donner les ordres

La Faction ayant le moins de secteurs sous son contrôle aura l'initiative et donnera en premier lieu ses ordres de marche. Faisant suite à ces déclarations, la Faction opposée pourra réagir et donner ses ordres également.

Lors de cette phase chaque « **Chef de Faction** » me donnera les secteurs ciblés pour une attaque qui sont obligatoirement des secteurs adjacents à au moins un secteur contrôlé par sa Faction, de quel secteur provient l'attaque et par quelle armée de sa Faction (les armées ne pas positionnée sur la carte, on les utilise uniquement lors des assauts, seules les Factions sont représentées).

Je ferai les appariements en fonction des secteurs et des ordres reçus des chefs de Factions pour vos parties du vendredi soir.

Valeur d'attaque

Lorsque vous attaquez un territoire, on considère que la valeur d'attaque est égale au nombre de renforts placé sur le territoire d'où provient l'assaut (à laquelle s'ajoutent les éventuels bonus obtenus par votre Faction/armée/pouvoir etc. etc.).

Valeur de défense

Lorsque vous êtes attaqué, on considère que la valeur de défense est égale au nombre de renforts placé sur le territoire attaqué (à laquelle s'ajoute les éventuels bonus obtenus par votre Faction/armée/pouvoir etc. etc. comme un bastion par exemple).

Livrer les Batailles

Préparer votre liste d'armée

Une bataille se joue avec un budget d'armée qui sera précisé dans vos ordres de missions.

Ce budget est à utiliser à votre convenance pour établir votre liste d'armée en utilisant des unités qui seront piochées dans votre liste de vétérans ou de recrues (voir le détail de ces 2 types plus loin).

Ce budget est calculé en fonction de la valeur d'attaque et de la valeur de défense des secteurs impliqués.

A titre informatif, chaque point d'écart entre ces deux valeurs vaudra environ 20 points de budget d'armée (donc si j'attaque avec une valeur d'attaque de 5 un secteur avec une valeur de défense de 2, j'aurais 60 points de budget d'armée de plus que le défenseur $5-2=3$ donc 3×20 pts=60 pts...).

Livrer le combat

C'est là que vous intervenez en général un vendredi soir en poussant des petits bouts de plastique colorés en faisant des bruits bizarres avec votre bouche pfiii, zap, boum ... (ou une autre zone anatomique pour certains, je t'aime fort Dim).

Résultat du combat

L'issue de la partie détermine ce qu'il advient du secteur engagé.

Si l'attaquant remporte la bataille alors il conquiert le secteur adverse, celui-ci devient le sien avec 1 point de défense (2 points en cas de victoire majeure).

Si la bataille donne match nul, alors les 2 camps perdent jusqu'à 2 points de renfort sur les territoires engagés (restent à 1 point au minimum).

Si le défenseur l'emporte, alors l'attaquant perd jusqu'à 3 (4 en cas de défaite majeure) points de renfort sur son terrain engagé (reste à 1 point au minimum) alors que le défenseur perd 1 point sauf s'il n'avait qu'un point de renfort.

Positionner les renforts et mettre à jour les vétérans des listes d'armées

Les unités ayant participé au combat voient leurs fiches mises à jour avec l'XP gagnée et peut être que certaines unités recrues deviennent vétérans ou que certains vétérans disparaissent...

Gagner des renforts

La progression des armées d'une faction lui permet d'acquérir de nouvelles richesses, une capacité de recrutement accrue ou même pour certaines factions augmenter l'influence des dieux.

Pour représenter cela, les factions bénéficient de renforts à chaque fin de tour. Après que les batailles soient livrées et que les territoires soient annexés, chaque fraction reçoit une quantité de renfort. Le nombre de renfort est égal au cinquième des secteurs possédés. Ce nombre est limité à 10 par tour sauf indications contraire.

Positionner ses renforts

Les renforts peuvent être positionnés sur n'importe quel secteur du domaine de votre armée avec un maximum de 2 points posés sur le même secteur en une seule fois.

Les points de Conquêtes et points de Gloire

Les points de conquêtes représentent le pouvoir, l'influence et les ressources de votre faction. Les points de conquêtes sont stratégiques car ils détermineront la faction vainqueur de la campagne. Les points de gloire sont spécifiques à chaque joueur et représentent son ascension au sein de sa faction, ils servent à déterminer qui est le chef de faction au cours de chaque tour de la campagne.

Calculer les points de conquêtes

Chaque faction accumule des points de conquêtes à chaque fin de tour et marque 2 points de conquête par territoire capturé.

Les points de conquêtes se cumulent de tour en tour.

Le meneur de la Faction peut décider d'implanter un Bastion dans un secteur en dépensant 20 points de conquêtes.

Calculer les points de gloire

Chaque joueur accumule des points de gloire à chaque fin de tour, il gagne ou perd un nombre de points de gloire en fonction des résultats des batailles qu'il a mené.

Chaque secteur gagné rapporte 1 point de Gloire.

Chaque bataille gagnée avec une force inférieure à celle de l'ennemi rapporte la différence entre les valeurs d'attaque et de défense du secteur.

Chaque bataille gagnée peut ajouter des points relatifs à certains objectifs spécifiques.

Chaque victoire majeure rapporte 1 point de Gloire additionnel.

Chaque défaite Majeure coute 1 point de Gloire additionnel.

Les points de Gloire se cumulent de tour en tour.

Les points de Gloire peuvent être consommés pour augmenter le capital autorisé du budget des Vétérans mobilisables pour une bataille. Chaque point consommé augmente de 25 points le seuil autorisé pour un déploiement.

Les unités Vétérans et les Recrues

Les unités que vous pourrez aligner lors des parties se classifient en deux catégories indépendamment du type de l'unité.

Les Recrues :

Ce sont des unités « de base », c'est-à-dire pour lesquelles il n'est pas possible lors de la composition de la liste d'armée de leur affecter d'options d'équipement, pas d'unité « combinée » (*par exemple 5 Battle Brothers à 150 pts sans aucun upgrade*).

Les Vétérans :

Ce sont les unités suivies par points d'expérience (XP) et qui peuvent avoir toutes les options que vous désirez (*par exemple 5 Battle Brothers avec Vétéran Infantry et 1 Plasma Rifle pour un total de 210 points*). Elles gagnent en XP lors de chaque partie et peuvent acquérir des Talents particuliers, mais aussi mourir définitivement (euphémisme) !

L'expérience gagnée au cours des parties sera conservée et notée sur la fiche de suivi des Vétérans ainsi que les talents spéciaux acquis, je vous demanderai une copie, un mail ou une photo des fiches afin d'assurer un suivi.

Nom de l'armée			
Unité :	XP	Unité :	XP
Talents :		Talents :	
Unité :	XP	Unité :	XP
Talents :		Talents :	
Unité :	XP	Unité :	XP
Talents :		Talents :	
Unité :	XP	Unité :	XP
Talents :		Talents :	

Les Gains d'expérience :

Action	XP gagnée
Bataille menée	1
Unité Recrue ennemie détruite	1
Unité Vétéran ennemie détruite	2
Objectif Tactique Capturé	1
Victoire Majeure Obtenue	1

Après la bataille

Calcul des pertes : Toute unité totalement détruite ou mise en déroute est considérée comme perte.

Les unités ayant encore au moins une figurine active sont considérées comme survivantes et même si elles ne sont plus à effectif initial, ces unités ne sont pas totalement détruites et les survivants se regroupent pour former à nouveau un effectif apte au combat, et parfois ces unités qui étaient des "Recrues" peuvent même devenir des Vétérans.

Lancez 1D6 et consultez le résultat pour chaque unité ayant participé à la bataille (*même celles totalement indemnes*) :

Unités de recrues "survivantes" uniquement :

1D6	Résultat
1-4	L'unité n'est pas promue, l'expérience acquise durant la partie est perdue.
5+	L'unité a survécu et elle est transformée en "Vétérans".

En dépensant les points d'XP acquis durant la partie pour une unité survivante, vous pouvez ajouter 1 au dé pour chaque point d'XP investi.

Ces points sont "consommés" et ne sont donc pas maintenus pour l'unité devenue Vétéran, ils sont définis avant le lancé de Dés.

Vous pouvez promouvoir 1 seule Unité par partie.

Unités de Vétérans même les " Pertes" :

1D6	Résultat
0 et moins	L'unité cesse d'exister, l'expérience acquise et les talents sont perdus.
1-2	L'unité a survécu mais doit se soigner et sera indisponible pour la prochaine partie, l'XP reste acquise.
3+	L'unité a survécu sans dommages, elle est immédiatement disponible, l'XP reste acquise.

Les unités de Vétérans totalement détruites ont un malus de 2 au résultat du dé.

Les points d'expérience et les Talents

Les points d'expérience acquis permettent d'acquérir des Talents lorsque certains seuils sont atteints.

Le premier "Rang" est atteint à 5 XP acquis, puis cette valeur est doublée pour chaque rang suivant, soit 10 XP, 20 XP, 40 XP.

Chaque rang permet le lancé d'un dé sur le tableau suivant afin de déterminer quel talent est acquis pour l'unité. Un talent peut être acquis en double (noté *) ou s'il est déjà acquis la relance est autorisée.

Unité Standard

D6	Talent
1	Agiles : mouvement augmenté de 1" en marche et 2" en course ou charge.
2	Coriaces : +1 au dé lors des tests de moral.
3*	Spécialistes : +1 au dé pour le Tir ou le Corps à Corps (à choisir) pour un tour complet.
4*	Chanceux : Peuvent effectuer une relance totale une fois par partie de n'importe quel type de jet.
5*	Endurants : +1 en Défense pour un Tour de jeu complet, à déclarer en début de Tour.
6*	Experts : Peut choisir un résultat dans le tableau.

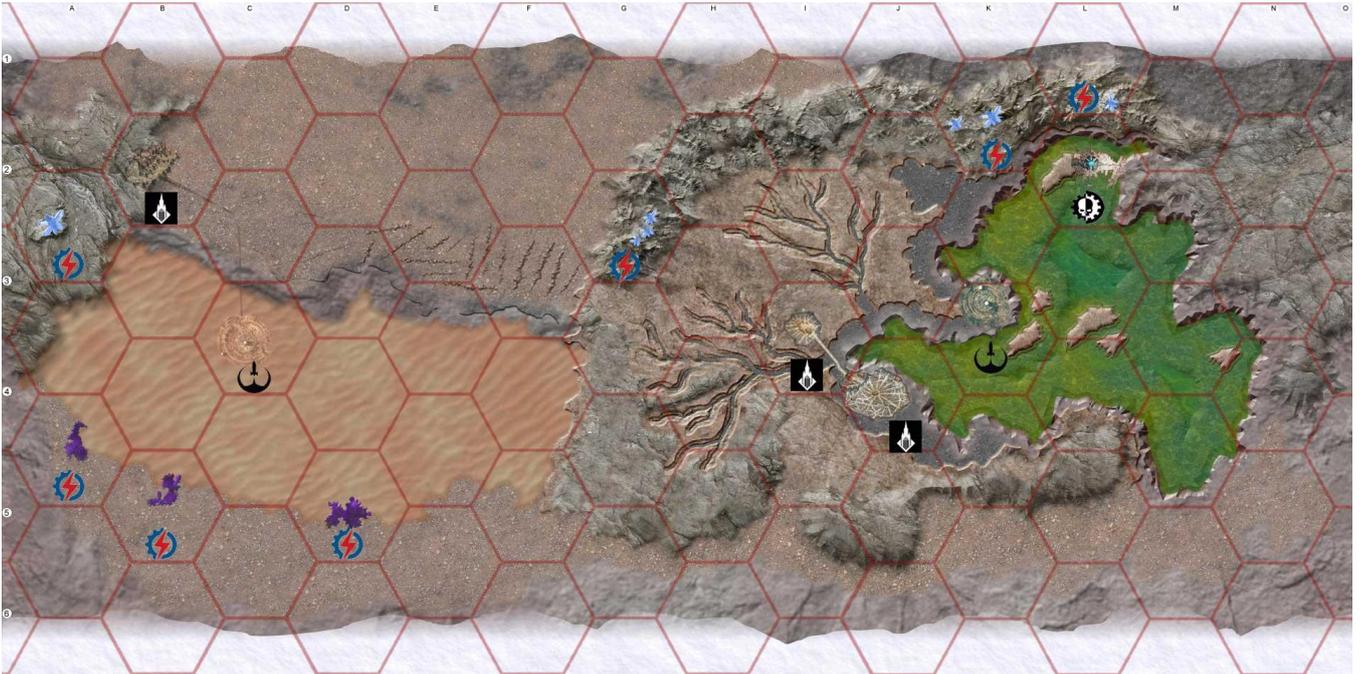
Unité Héros

2D6	Talent
2	Leader : Unités amies à 6" gagnent +1 aux tests de moral.
3	Duelliste : Ennemis reçoivent malus de 1 aux attaques en mêlée contre le Héros.
4	Fanatique : Le Héros gagne 1 attaque en mêlée.
5	Artificier : Les armes du Héros gagnent AP(+1)
6	Sprinteur : Héros gagne +2" en marche et +4" en course ou charge.
7	Agile : Le Héros gagne la capacité "Strider"
8	Soigneur : Unités amies à 6" ignorent les blessures sur 6+.
9	Aura : Unités ennemies à 6" ont un malus de 1 aux tests de moral.
10	Chasseur : le Héros peut tirer puis bouger.
11	Bannière : Lors de son activation, toute unité amie à 6" est ralliée (perd statut "pinned").
12*	Expert : Peut choisir un résultat dans le tableau.



ANNEXES

Carte Globale :



Cette carte sera bien entendu mise à jour au fur et à mesure de l'avancée de la campagne.

Fiche de Vétérans :

Nom de l'armée			
Unité :	XP	Unité :	XP
Talents :		Talents :	
Unité :	XP	Unité :	XP
Talents :		Talents :	
Unité :	XP	Unité :	XP
Talents :		Talents :	
Unité :	XP	Unité :	XP
Talents :		Talents :	

Une petite fiche vous sera fournie pour le suivi de vos vétérans que vous me remettrez à la fin de chaque partie pour le suivi.

Il y aura bien entendu probablement des points non prévus au cours de la campagne et je tenterai de trouver la solution la plus neutre pour chacun.

J'espère que vous prendrez plaisir à ce nouveau chapitre dans la Forge Ludique et que les Eldars seront comme toujours les meilleurs !!

Bonne lecture et à bientôt pour les premiers Matches . . .

