

NetEpic Palladium

Guide Utilisateur du Générateur d'armée

Suivi du document

V1 : Création du Document 22-27 juin 2023 (ZarachMortemobire)

V1.1 : Relecture, Modification texte générateur 30 juin 2023 (Zarach Mortemobire)



(Hellworm contre Angron)

Présentation rapide du site

Vous trouverez le site à l'adresse suivante : <https://epic.garaud.net/>

Le menu :

- **Nouvelles** : Les dernières informations des correctifs et développements; ainsi que le lien pour accéder au présent guide utilisateur
- **Factions / Codex** : Toutes les informations qui sont liées aux Codex (Unités, Formation, Règles, Capacités et Armées)
- **Générateur** : Pour lancer la génération d'une nouvelle armée
- **Armées** : Pour retrouver une armée de codex ou déjà créée par un autre membre
- **Utilisateur (En cours de dév)** : Section personnalisable pour regrouper ses armées et stocker ses effectifs
- **Administration** : Section spécifique pour gérer toutes les données du site (Unités, Formation, Codex, Couleur, Titan, etc.). Un guide spécial administrateur est en préparation.

Nouvelles



(Première partie : Squats vs Orks avec la V2 de NetEpic Palladium)

La section Nouvelles va regrouper trois informations :

- Le guide Utilisateur du site, qui va vous permettre de récupérer ce guide-ci à jour. (Le guide sera possiblement passé en interface web à terme, mais ce n'est pas dans mes priorités)
- Dernières nouvelles : les 3 dernières nouvelles du site web, où j'indique les derniers correctifs ou nouveau développement ou les nouvelles règles et restrictions qui sont intégrées dans le générateur. Le lien [Liste complète des nouvelles](#) vous permet de revoir toutes les nouvelles.
- Présentation NetEpic Palladium : une petite présentation sommaire du site.

Epic Palladium [Nouvelles](#) [Factions / Codex](#) [Générateur](#) [Armées](#)

[Administration](#)

Guide Utilisateur du site

[En cours d'écriture \(prochainement disponible\)](#)

Dernières nouvelles

[Liste complète des nouvelles](#)

V0.5.0

25 Juin 2023 (Zarach Mortemobire)

- Début de modification de l'interface générale pour intégrer les futures interfaces (recherche d'armées, page utilisateur, page effectif)
- Début du guide utilisateur
- Début du guide administrateur
- Ajout d'une page pour les règles spéciales Codex avec distinction entre les règles spéciales Bataille et Générateur

V0.4.17

18 Juin 2023 (Zarach Mortemobire)

Factions et Codex

Dans cette section beaucoup de choses. Dans un premier temps, vous allez retrouver un tableau avec les factions et codex qui sont actuellement disponibles sur le site. Si un nouveau codex est officiellement lancé, il sera ajouté « rapidement » dans la liste.

Pour chaque Codex, vous allez retrouver 5 liens possibles :

- Unités : la liste des unités du Codex
- Formations : la liste des formations du Codex
- Règles spéciales : toutes les règles spéciales qui s'appliquent à ce Codex
- Capacités : toutes les capacités spéciales qui s'appliquent au moins à une unité du Codex ou à une arme d'une unité du Codex.
- Générateur : Pour lancer la génération d'une nouvelle armée pour ce codex ou continuer une armée qui était en préparation.

Factions	Codex	Unités	Formations	Règles spéciales	Capacités	Générateur
	Adeptus Mechanicus					
	 Adeptus Mechanicus	Unités	Formations	Règles Spéciales	Capacités	Générateur
	Aeldaris					
	 Alaitoc	Unités	Formations	Règles Spéciales	Capacités	Générateur
	 Biel-Tan	Unités	Formations	Règles Spéciales	Capacités	Générateur
	 Eldars	Unités	Formations	Règles Spéciales	Capacités	Générateur
	 Exodites	Unités	Formations	Règles Spéciales	Capacités	Générateur
	 Iyanden	Unités	Formations	Règles Spéciales	Capacités	Générateur
	 Saim-Hann	Unités	Formations	Règles Spéciales	Capacités	Générateur

(Pour la suite du guide utilisateur, les Ultramarines seront utilisés comme exemple)

Unités

10 Infanterie

Poids	Type de troupe	Mouv.	Sauv.	FA	Armes	Portée	Nb dés	Pour toucher	PA	Notes Armes	Capacités
1	Devastators	10cm	5+	+1	Armes Lourdes	75cm	2	5+	-1		
1	Scouts	10cm	6+	+1	Pistolet Bolter	25cm	1	5+	0		Infiltration
1	Scouts Sniper	10cm	6+	+1	Fusil Sniper	75cm	1	4+	0		Camouflage, Infiltration, Sniper
1	Space Marines d'Assaut	15cm	5+	+3	Pistolet Bolter et Épée	25cm	1	5+	0		Réacteurs Dorsaux
1	Space Marines Tactiques - Bolters	10cm	5+	+2	Bolter	50cm	1	5+	0		Elite (1)
1	Space Marines Tactiques - Lance-Flammes	10cm	5+	+2	Lance-Flammes	25cm	1	4+	0	Ignore les couverts	Elite (1)
1	Space Marines Vétérans	10cm	5+	+3	Bolter de Maître	50cm	1	4+	0		Elite (1)
1	Terminators - Bolter Tempête	10cm	4+/6+f	+6	Bolter tempête	35cm	2	4+	-1		Elite (2)
1	Terminators - Canon d'Assaut	10cm	4+/6+f	+5	Canon d'Assaut Béni	50cm	2	4+	-1		Elite (2)
1	Terminators d'Assaut	10cm	4+/6+f	+7	Épée et Griffes Eclair	-	-	-	-		Elite (2), Esquive (5+)

20 Cavalerie

Dans la page Unités d'un Codex, vous retrouverez le tableau de toutes les unités (comme en fin de Codex)

Si vous cliquez sur le nom de l'unité, vous pourrez accéder à sa fiche.

Fiche Unité

Dans la fiche Unité, vous retrouverez en premier la description de l'unité (si elle a été renseignée, je ne suis pas à jour sur les contenus de descriptions d'unités, l'info n'était pas primordiale pour le générateur d'armée)

 Apothicaire

Les Apothicaires comptent parmi les Space Marines les plus révéérés de leur Chapitre. En effet, le futur de chaque Chapitre repose sur les épaules de cette poignée d'individus. Tandis que les Chapelains sont chargés du bien-être spirituel des Space Marines d'un Chapitre, le rôle des Apothicaires est de veiller à l'intégrité physique de leurs frères.

Cela est le plus souvent visible sur le champ de bataille, où un Apothicaire sert de médecin d'urgence. Le corps d'un Space Marine peut absorber une quantité de dégâts importante, mais ils ne sont pas immortels, et le 41e Millénaire pullule d'armes et de créatures capables de perforer leur armure de céramite et leur causer de graves blessures.

Plusieurs organes spécialisés d'un Frère de Bataille peuvent guérir de lésions qui tueraient sur-le-champ un humain ordinaire, mais ces fonctions prennent du temps, que ne leur laisseront ni la mêlée, ni une fusillade.

Le devoir de l'Apothicaire est de stabiliser les pires traumatismes, refermant des blessures censément mortelles afin que le guerrier reprenne aussitôt les armes. Il a les capacités **Unité de Commandement**, **QG**, **Personnage** et **Médecin**.

Juste en dessous, le rappel de son tableau de caractéristique.

Mouv.	Sauv.	FA	Armes	Portée	Nb dés	Pour toucher	PA
10cm	5+	+2	Pistolet Bolter	25cm	1	5+	0

Après, la liste des capacités spéciales de l'unité, avec la description de chaque capacité.

Capacité Spéciale	Description
Unité de Commandement	<p>Les unités de commandement représentent les leaders et les troupes surentraînées de votre armée aux capacités supérieures à celles des troupes régulières.</p> <p>Les unités de commandement reçoivent des ordres normalement. Cependant à la fin du mouvement (si le socle peut se déplacer), si le détachement était en ordre de Charge, il reçoit un ordre d'Avance pour le tir.</p> <p>Si le détachement était en ordre d'Avance il reçoit un ordre de Tir Appuyé révélé (il ne bénéficiera donc pas de la relance des 1 lors de la phase de Combat).</p> <p>En terme de valeur de moral, sauf s'il est explicitement précisé le contraire, un socle avec la capacité Unité de Commandement a un moral de 3.</p> <p>Ainsi si dans une formation ayant un moral de 6 se trouve un socle avec la capacité Unité de Commandement, celui-ci aura un moral de 6 et non de 3.</p>
QG	<p>Ces socles représentent un petit nombre de personnages importants, et aussi longtemps qu'ils restent près d'un socle de même taille, ils bénéficient d'une certaine protection contre les tirs.</p> <p>Vous pouvez cibler sans problème un socle QG. Cependant, s'il rate sa sauvegarde, votre adversaire peut sacrifier à la place un socle de même classe de blocage à 6 cm du socle QG.</p> <p>Ce sacrifice doit être effectué une fois toutes les sauvegardes effectuées et les pertes retirées à la suite des tirs sur votre détachement.</p> <p>Ce sacrifice ne fonctionne pas en Assaut.</p> <p>Exemple : Vous activez un détachement de tanks et répartissez-vous tirs. Vous ciblez un socle QG d'infanterie ennemi ainsi que 3 socles d'infanterie non QG. Vous touchez le socle QG et il rate sa sauvegarde. Deux des socles d'infanterie ciblés non QG sont tués. Votre adversaire peut sacrifier un socle d'infanterie à 6 cm du QG mais pas les 2 socles qui ont été détruits.</p>
Personnage	<p>Les Personnages représentent des individus très particuliers voire uniques. En termes de jeu, cela n'apporte rien de particulier sauf si vous utilisez certains scénarios comme le scénario Maelström.</p> <p>Dans ce cas, les cartes ciblant des Personnages ne peuvent être jouées que sur de telles unités.</p> <p>Un personnage peut abandonner son transport assigné s'il le désire (il est alors détruit et compte comme perte).</p>
Médecin	<p>Tout socle de classe infanterie/artillerie légère/cavalerie à 12 cm d'un socle avec cette capacité reçoit la capacité Régénération (5+) tant qu'il reste à 12 cm du Médecin.</p> <p>Si le socle dispose déjà de la capacité Régénération, il améliore alors juste sa capacité d'un point (passant par exemple de 5+ à 4+) tant qu'il reste à 12 cm du Médecin.</p> <p>Cette capacité est inactive si le socle est dans un transport.</p>

Enfin, la liste des cartes de formation où l'on peut retrouver cette unité.

Formations				
Ultramarines	Spéciale	Infanterie	Apothicaire	1 socle d'Apothicaire et 1 Rhino de commandement
Black Templars	Spéciale	Infanterie	Apothicaire	1 socle d'Apothicaire et 1 Rhino de Commandement
Dark Angels	Spéciale	Infanterie	Apothicaire	1 socle d'Apothicaire et 1 Rhino de commandement
White Scars	Spéciale	Infanterie	Apothicaire	1 socle d'Apothicaire et 1 Rhino de Commandement
Imperial Fists	Spéciale	Infanterie	Apothicaire	1 socle d'Apothicaire et 1 Rhino de commandement
Iron Hands	Spéciale	Infanterie	Apothicaire	1 socle d'Apothicaire et 1 Rhino de commandement
Raven Guard	Spéciale	Infanterie	Apothicaire	1 socle d'Apothicaire et 1 Rhino de commandement
Salamanders	Spéciale	Infanterie	Apothicaire	1 socle d'Apothicaire et 1 Rhino de commandement

Formations

Dans la page Formations d'un Codex, vous retrouverez le tableau de toutes les formations (comme en fin de Codex)

Compagnie				
Infanterie	Contenu	Point de Rupture	Moral	Coût
1ère Compagnie (Limité à 1 / Armée)	Compagnie de Terminators 1 socle de QG Terminators 3 détachements de 4 socles de Terminators - Bolter Tempête chacun	7	4	825
1ère Compagnie (Limité à 1 / Armée)	Compagnie de Vétérans 1 socle de QG Vétérans 3 Détachements de 5 socles de Space Marines Vétérans chacun	9	4	575
2ème Compagnie (Limité à 1 / Armée)	Compagnie de Bataille 1 socle de QG Tactique 1 détachement de 6 socles de Space Marines d'Assaut 1 détachement de 6 socles de Devastators 1 détachement de 6 socles de Space Marines Tactiques (Bolter ou Flammeurs)	10	5	575
3ème Compagnie (Limité à 1 / Armée)	Compagnie de Bataille 1 socle de QG Tactique 1 détachement de 6 socles de Space Marines d'Assaut 1 détachement de 6 socles de Devastators 1 détachement de 6 socles de Space Marines Tactiques (Bolter ou Flammeurs)	10	5	575
4ème Compagnie (Limité à 1 / Armée)	Compagnie de Bataille 1 socle de QG Tactique 1 détachement de 6 socles de Space Marines d'Assaut 1 détachement de 6 socles de Devastators 1 détachement de 6 socles de Space Marines Tactiques (Bolter ou Flammeurs)	10	5	575

Note : J'ai modélisé parfois les codex avec une légère réinterprétation. Par exemple, dans le Codex Ultramarines, il y a une limite à 4 Compagnies de Bataille. Elles ont été modélisées avec leur vrai numéro. La 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} Compagnie sont uniques (mais on retrouve bien les 4 au final).



(Une partie de la table montée spécialement pour le concours d'affiche)

Règles Spéciales

Dans la section règles spéciales, vous retrouverez toutes les règles spéciales qui s'appliquent à un Codex; information que l'on retrouve en début de livre Codex.

Les règles spéciales sont réparties en deux catégories :

- Les règles pour le générateur
- Les règles pour la bataille

Les règles générateurs sont (ou sont en cours de développement) dans les règles du générateur d'armées.

Tableau des règles spéciales du codex

Compagnies traditionnelles	<p>Traditionnellement, un chapitre est composé de dix compagnies d'infanterie et elles ont chacune un type défini. Les meilleurs et les plus expérimentés des soldats sont rassemblés dans la 1ère Compagnie d'un chapitre, et sont soit des Space Marines Vétérans soit des Terminators. Ce sont les meilleurs des meilleurs, et une seule compagnie de ces Vétérans ou de Terminators peut être alignée. De même, la 10e compagnie contient les soldats jeunes et inexpérimentés et est composée de Scouts Space Marines.</p> <p>Un chapitre standard dispose d'une compagnie de Vétérans ou de Terminators, de quatre compagnies de bataille, de deux compagnies tactique, d'une compagnie d'assaut, d'une compagnie de Devastators et d'une compagnies de Scouts. Vous pouvez choisir d'aligner autant de compagnies que vous le désirez, en choisissant et en payant pour les cartes Compagnie comme d'habitude, mais vous ne pouvez pas dépasser le nombre de chaque type de compagnies disponibles. Cette restriction ne concerne pas les cartes de soutien : n'importe quelle compagnie peut prendre des chars, de l'artillerie, des volants et autres. Seules les compagnies sont en nombre limité, par exemple une armée ne peut jamais avoir plus d'une compagnie de Vétéran, mais vous pouvez prendre autant de détachements de Vétérans que vous le désirez en support d'une compagnie.</p> <table><thead><tr><th>Compagnie</th><th>Type</th></tr></thead><tbody><tr><td>1ère</td><td>Vétérans ou Terminators</td></tr><tr><td>2ème à 5ème</td><td>Bataille</td></tr><tr><td>6ème - 7ème</td><td>Tactique</td></tr><tr><td>8ème</td><td>Assaut</td></tr><tr><td>9ème</td><td>Devastators</td></tr><tr><td>10ème</td><td>Scouts</td></tr></tbody></table>	Compagnie	Type	1ère	Vétérans ou Terminators	2ème à 5ème	Bataille	6ème - 7ème	Tactique	8ème	Assaut	9ème	Devastators	10ème	Scouts
Compagnie	Type														
1ère	Vétérans ou Terminators														
2ème à 5ème	Bataille														
6ème - 7ème	Tactique														
8ème	Assaut														
9ème	Devastators														
10ème	Scouts														
Réactivité Tactique	Si vous jouez un Chapitre Space Marines suivant le Codex Astartes (et donc suivant ce Codex), vous pouvez mettre deux jetons d'ordre en réserve comme pour la capacité Maître Stratège (cumulable avec la capacité Maître Stratège).														
Tacticiens Chevronnés	Si vous jouez un Chapitre Space Marines suivant le Codex Astartes (et donc suivant ce Codex), vous pouvez, une fois par partie modifier de 1 point votre jet d'initiative une fois votre jet et celui de votre adversaire effectués.														

Les règles pour Bataille se retrouvent dans le tableau descriptif, mais également sous forme de carte de rappel en fin de page.

Note : C'est un besoin perso, mon bassin de participant se résume à 5/6 joueurs d'une douzaine d'années qui sont encore en apprentissage. Ils oublient vite des détails de règles, ce sont des petites fiches rappels pour les aider. Également des cartes pour stocker les jetons de réserves, le nombre de relances élite encore disponible, etc.

Cartes Règles spéciales Bataille

RÉACTIVITÉ TACTIQUE

Règle Spéciale

Si vous jouez un Chapitre Space Marines suivant le Codex Astartes (et donc suivant ce Codex), vous pouvez mettre deux jetons d'ordre en réserve comme pour la capacité Maître Stratège (cumulable avec la capacité Maître Stratège).

Ultramarines

TACTICIENS CHEVRONNÉS

Règle Spéciale

Si vous jouez un Chapitre Space Marines suivant le Codex Astartes (et donc suivant ce Codex), vous pouvez, une fois par partie modifier de 1 point votre jet d'initiative une fois votre jet et celui de votre adversaire effectués.

Ultramarines

Capacités Spéciales

Dans cette section, vous allez retrouver toutes les capacités spéciales qui sont associées à au moins une unité ou arme d'une unité d'un Codex.

Les capacités spéciales sont réparties en deux catégories :

- Les capacités spéciales Unités : qui s'applique à l'unité
- Les capacités spéciales Armes : qui s'applique uniquement à une arme spécifique.

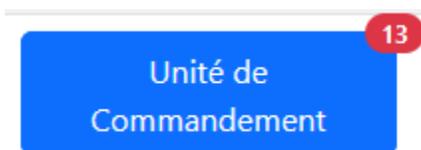
Tableau des Capacités Spéciales (Unités)

Agile ¹	Un Titan avec cette capacité peut effectuer autant de virages que vous le désirez au cours de son mouvement (il peut donc faire plus de 90° de virages cumulés).
Antigrav ⁴	<p>Les socles avec cette capacité ne peuvent être bloqués en Assaut que par d'autres socles Antigrav ou ayant la capacité Réacteurs Dorsaux dont la classe de blocage est équivalente ou supérieure. Contre d'autres socles, ils peuvent quitter l'Assaut en se déplaçant lors de leur phase de mouvement.</p> <p>De plus, si le socle avec cette capacité reste (par choix ou car il a déjà bougé) en Assaut, il est considéré comme bloqué que pour ce tour seulement (si la classe de blocage de l'ennemie est supérieure ou égale). Cela signifie qu'il est considéré bloqué ce tour.</p> <p>S'il survit, il peut se déplacer normalement au prochain tour.</p> <p>Les socles avec cette capacité ignorent les zones de contrôle ennemies sauf celles de socles ayant les capacités Antigrav ou Réacteurs Dorsaux. Ils ignorent également les modificateurs de terrain lors de leur mouvement.</p> <p>Ils ne peuvent pas terminer leur mouvement sur un terrain infranchissable (en fonction de leur classe de blocage).</p>

Tableau des Capacités Spéciales (Armes)

+1D3 gabarits supplémentaires ¹	
Anti-Aérien (AA) ⁵	<p>Les socles et armes avec cette capacité peuvent effectuer des tirs d'interception sans malus et tirent à 360°. De plus, les armes avec cette capacité ignorent le malus « cible difficile » pour tirer sur les cibles avec la capacité Volant. Les armes AA sont réalisées afin de toucher les cibles en altitude.</p> <p>Pour cela, une arme avec la capacité AA touche avec un malus de 2 sauf si la cible a au moins une des caractéristiques suivantes : Volant, Flottant, Antigrav (seulement lors d'un mouvement au-dessus un décor nécessitant la capacité Antigrav ou en Attaque Surprise), Réacteurs Dorsaux (seulement lors d'un mouvement audessus un décor nécessitant la capacité Réacteurs Dorsaux) ou est de Classe de Blocage 5 ou plus.</p> <p>Les malus pour toucher usuels s'appliquent toujours (par exemple le malus de couvert).</p> <p>Un socle avec la capacité Antigrav ne peut pas utiliser la capacité AA et effectuer une Attaque Surprise en même temps. Soit il ne subit pas de malus pour la règle « cible difficile » des Volants et ne fait pas d'attaque surprise ? soit il effectue une attaque surprise, mais subira alors le malus « cible difficile » pour toucher les Volants.</p>
Artillerie ⁵	Les armes et socles avec cette capacité peuvent effectuer des tirs indirects comme décrits p37 .

Pour chaque Capacité Spéciale, le rond rouge avec un chiffre indique le nombre d'unité du Codex qui est associé à cette Capacité Spéciale.



(Exemple : 13 unités ont Unité de Commandement)

En cliquant sur le nom de la Capacité Spéciale, vous retrouvez la fiche de la Capacité.

Fiche Capacité Spéciale

Dans la fiche Capacité Spéciale vous allez retrouver en premier, le rappel de la description de la capacité.

☐ Unité de Commandement

Les unités de commandement représentent les leaders et les troupes surentraînées de votre armée aux capacités supérieures à celles des troupes régulières.

Les unités de commandement reçoivent des ordres normalement. Cependant à la fin du mouvement (si le socle peut se déplacer), si le détachement était en ordre de Charge, il reçoit un ordre d'Avance pour le tir.

Si le détachement était en ordre d'Avance il reçoit un ordre de Tir Appuyé révélé (il ne bénéficiera donc pas de la relance des 1 lors de la phase de Combat).

En terme de valeur de moral, sauf s'il est explicitement précisé le contraire, un socle avec la capacité Unité de Commandement a un moral de 3.

Ainsi si dans une formation ayant un moral de 6 se trouve un socle avec la capacité Unité de Commandement, celui-ci aura un moral de 6 et non de 3.

Ensuite, une fiche spécifique pour la capacité spéciale :

UNITÉ DE COMMANDEMENT

Capacité Spéciale (unité)

Les unités de commandement reçoivent des ordres normalement. Cependant à la fin du mouvement, si le détachement était en ordre de Charge, il reçoit un ordre d'Avance pour le tir.

Si le détachement était en ordre d'Avance il reçoit un ordre de Tir Appuyé révélé (il ne bénéficiera donc pas de la relance des 1 lors de la phase de Combat).

Ultramarines

Note : La fiche est une version réduite des explications (400 carac max)

Note 2 : La fiche de capacité respecte la couleur du codex que vous consultez.

UNITÉ DE COMMANDEMENT

Capacité Spéciale (unité)

Les unités de commandement reçoivent des ordres normalement. Cependant à la fin du mouvement, si le détachement était en ordre de Charge, il reçoit un ordre d'Avance pour le tir.

Si le détachement était en ordre d'Avance il reçoit un ordre de Tir Appuyé révélé (il ne bénéficiera donc pas de la relance des 1 lors de la phase de Combat).

Blood Angels

Note 3 : Les versions réduites des capacités sont en cours d'écriture (celles qui sont en place correspondent à ce que j'ai eu besoin lors des derniers affrontements). La encore, le besoin de fiche rappel sur les capacités est un besoin perso.



(Le désordre de préparation de la prochaine bataille (Orks (Goffs + Bad Moon) vs Squats. Les ultramarines et Blood Angels sur la table sont là parce que ce sont mes projets peintures du moment)

Générateur

Dans la section générateur, vous allez retrouver toutes les armées qui sont en cours de création (et qui sont modifiables); ainsi que le lien pour générer une nouvelle armée.

Liste armée en création et Générateur

Armée en création				
Nom	Auteur	Pts	Relance Elite	Actions
Nouveau		0	0	Générateur
Nouveau		0	0	Générateur
Nouveau		725	4	Générateur
Nouveau		1125	7	Générateur
Test4 Gen2	Zarach	1125	4	Générateur
Nouveau		1325	6	Générateur
Nouveau		2625	11	Générateur
Test 5 Generateur 2	Zarach	2950	8	Générateur
Presentation		3550	9	Générateur

Générateur pour une nouvelle armée

Lancer le générateur

La section basse est un résumé de toutes les règles qui sont en place ou non dans le générateur pour le codex.

Note : Actuellement mes notes sur les règles appliquées ou non ne sont pas à jour. Je vais m'en occuper rapidement. Considérer que tous les codex respectent les règles sauf les orks où j'ai encore du travail. (Mais le Codex Ork est le Codex que je joue le plus, je ne laisserais pas ce Codex-là inachevé)

Pour les armées en cours de création, on retrouve un seul lien : Générateur : qui permet de continuer à modifier l'armée.

Lancer le Générateur

Étape 1 : Choix du Codex

Si vous passez par le Menu Générateur pour lancer le générateur : vous devrez comme étape 1, indiquer quel Codex doit vous servir pour le générateur. Puis vous passerez à l'étape 2.

Générateur 2.0

C'est le nouveau générateur d'armée qui va intégrer plus de règles et une révision visuelle.

Choisir Codex Principal de votre armée (Étape 1)

Valider votre choix pour commencer

Si vous êtes passé par l'interface Factions / Codex, l'étape 1 n'est pas nécessaire et vous accédez directement à l'étape 2.

Note : si vous modifiez une armée en construction, vous passez directement à l'étape 3.

Étape 2 : Définition de votre armée

Dans l'étape 2, vous retrouverez des questions communes à tous les Codex :

Création de votre armée (Étape 2)

Nom de votre armée :

Auteur :

Points totaux prévus :

Nom de l'armée et Auteur seront des critères de recherches utilisables pour retrouver plus rapidement vos listes

Débuter

Le nom de votre armée, l'auteur (je vous conseille d'utiliser votre identifiant Discord) et le nombre de points prévus pour votre armée (Ça initialise les limites pour les formations qui sont limitées en nombre points d'armées)

Si vous utilisez un Codex qui a une formation obligatoire, l'étape 2 peut proposer une autre présentation. Exemple d'une étape 2 pour les Orks qui demandent la carte Obligatoire que l'on va choisir.

Carte Obligatoire

Débuter

Étape 3 : Le générateur

Une fois que vous aurez validé l'étape 3, vous allez retrouver une interface comme celle-ci :

Ultramarines	POINTS : 0
Exemple pour le guide	RELANCE ELITE : 0
Zarach	NB SOCLES : 0
Points prévus : 3000	ARTILLERIE : 0 tir(s)
Modifier	Validation Finale

[Ajouter une formation \(Compagnie\)](#)

En haut à gauche : le rappel de votre Étape 2 (que vous pouvez modifier en cliquant sur Modifier)

Information	Contenu
Nom armée	Exemple pour le guide
Nom auteur	Zarach
Points prévus	3000

La partie en haut à droite qui va être le rappel des informations actuellement présentes dans votre armée. (Des lignes supplémentaires vont s'ajouter suivant le codex que vous allez gérer)

Exemple : Démon de Khorne

POINTS :	3025
RELANCE ELITE :	0
NB SOCLES :	42
ARTILLERIE :	7 tir(s)
Point Warp :	23

Exemple : Sœurs de Bataille

POINTS :	3075
RELANCE ELITE :	5
NB SOCLES :	81
ARTILLERIE :	8 tir(s)
Point de foi :	5.8

Ajouter une compagnie

Lors de la création de votre armée, un seul choix possible : Ajouter une formation (Compagnie)

En cliquant dessus, une fenêtre va s'ouvrir avec toutes les compagnies que vous pouvez prendre.

Ajouter une formation (Compagnie)
✕

	Compagnie	Rupture	Points
<input type="radio"/>	1ère Compagnie : Compagnie de Terminators	7	825
<input type="radio"/>	1ère Compagnie : Compagnie de Vétérans	9	575
<input type="radio"/>	2ème Compagnie : Compagnie de Bataille	10	575
<input type="radio"/>	3ème Compagnie : Compagnie de Bataille	10	575
<input type="radio"/>	4ème Compagnie : Compagnie de Bataille	10	575
<input type="radio"/>	5ème Compagnie : Compagnie de Bataille	10	575
<input type="radio"/>	6ème Compagnie : Compagnie Tactique	10	450
<input type="radio"/>	7ème Compagnie : Compagnie Tactique	10	450
<input type="radio"/>	8ème Compagnie : Compagnie d'Assaut	10	525
<input type="radio"/>	9ème Compagnie : Compagnie de Devastators	10	775
<input type="radio"/>	10ème Compagnie : Compagnie de Scouts	10	400

Annuler
Valider

Sélectionner la compagnie que vous souhaitez, puis cliquez sur Valider.

1ère Compagnie : Compagnie de Terminators	Rupture	Points	
	7	825	SUP
Spéciale 1	Ajouter une formation (Spéciale)		
Spéciale 2	Ajouter une formation (Spéciale)		
Support 1	Ajouter une formation (Support)		
Support 2	Ajouter une formation (Support)		
Support 3	Ajouter une formation (Support)		
Support 4	Ajouter une formation (Support)		
Support 5	Ajouter une formation (Support)		

Une fois la compagnie choisie, vous allez retrouver la possibilité de lui ajouter des formations spéciales ou support (qui respectent les règles du Codex).

Exemple Ajouter un support :

Ajouter une formation (Support) ×

Infanterie	Rupture	Points
<input type="radio"/> Détachement d'Assaut	3	175
<input type="radio"/> Détachement de Devastators	3	275
<input type="radio"/> Détachement de Scouts	3	125
<input type="radio"/> Détachement de Scouts Sniper	2	150
<input type="radio"/> Détachement Space Marines Tactique - Bolters	3	150
<input type="radio"/> Détachement Space Marines Tactique - Fammeurs	3	150
<input type="radio"/> Détachement de Terminators - Bolters	2	275
<input type="radio"/> Détachement de Terminators - Canon d'assaut	2	300
<input type="radio"/> Détachement de Terminators d'Assaut	2	225
<input type="radio"/> Détachement de Vétérans	3	175

Cavalerie	Rupture	Points
<input type="radio"/> Détachement de Land Speeders	3	250
<input type="radio"/> Détachement de Land Speeders Tempest	3	300

Exemple Ajouter une formation spéciale :

Ajouter une formation (Spéciale) ✕

Spéciale	Rupture	Points
<input type="radio"/> Apothicaire	Fig	75
<input type="radio"/> Archiviste	Fig	100
<input type="radio"/> Chapelain	1	50
<input type="radio"/> Inquisiteur	Fig	125
<input type="radio"/> Inquisiteur Ordo-Malleus	Fig	100
<input type="radio"/> Légion des Damnés	2	125
<input type="radio"/> Maître de Chapitre	1	100
<input type="radio"/> Observateur Avancé	Fig	75
<input type="radio"/> Tech-Marine	Fig	75
<input type="radio"/> Barge de Débarquement	Fig	275
<input type="radio"/> Modules d Atterrissage	Usa	175
<input type="radio"/> Téléportation	Usa	50
<input type="radio"/> Détachement de Titans Warhound	Chc	300
<input type="radio"/> Titan Reaver	Fig	250
<input type="radio"/> Titan Warbringer	Fig	475
<input type="radio"/> Titan Warlord	Fig	350

Annuler Valider

Exemple Ajouter une formation spéciale (2)

Ajouter une formation (Spéciale) ✕

	Spéciale	Rupture	Points
<input type="radio"/>	Apothicaire	Fig	75
<input type="radio"/>	Archiviste	Fig	100
<input type="radio"/>	Chapelain	1	50
<input type="radio"/>	Tech-Marine	Fig	75

Annuler
Valider

Imaginons que l'on est choisi : Un détachement de Whirlwinds, un Mastodon, un maître de chapitre, et un Apothicaire. Le visuel va ressembler à ceci :

1ère Compagnie : Compagnie de Terminators		Rupture	Points	SUP
		7	825	
Spéciale 1	Maître de Chapitre	Rupture	Points	SUP
		1	100	
Spéciale 2	Apothicaire	Rupture	Points	SUP
		Fig	75	
	Option 1 de la formation :			CHX
Support 1	Détachement de Whirlwinds	Rupture	Points	SUP
		2	125	
Support 2	Détachement de Mastodon	Rupture	Points	SUP
		Fig	300	
Support 3				Ajouter une formation (Support)
Support 4				Ajouter une formation (Support)
Support 5				Ajouter une formation (Support)

L'apothicaire se retrouve avec une ligne Jaune qui indique qu'il y a un choix à faire pour cette formation. En cliquant sur le bouton « CHX », vous pouvez préciser ce choix.

Choisir une option ✕

Unité		Points
<input type="radio"/> Apothicaire + Rhino de Commandement		0
<input type="radio"/> Apothicaire (RD)		0

Annuler
Valider

Donc soit un Apothicaire avec son Rhino de Commandement ou un Apothicaire avec Réacteur Dorsal.

Note : Les boutons « SUP » Permettent de supprimer une formation (Compagnie, Support ou Spéciale)

Il y a d'autres possibilités de choix qui vont s'offrir. Exemple, si on ajoute la sixième compagnie. Et que l'on choisit un Titan Warlord pour Formation Spéciale. On va retrouver ce visuel :

6ème Compagnie : Compagnie Tactique	Rupture 10	Points 450	SUP
Option 1 de la compagnie :			CHX
Option 2 de la compagnie :			CHX
Option 3 de la compagnie :			CHX
Spéciale 1	Titan Warlord	Rupture Fig	Points 350 SUP
Warlord1			
Choix 1 (Arme Bras)	Choisir une option pour Titan Warlord		CHX
Choix 2 (Arme Bras)	Choisir une option pour Titan Warlord		CHX
Choix 3 (Arme Carapace)	Choisir une option pour Titan Warlord		CHX
Choix 4 (Arme Carapace)	Choisir une option pour Titan Warlord		CHX
Choix 5 (Tête)	Choisir une option pour Titan Warlord		CHX
Choix 6 (Bannière)	Choisir une option pour Titan Warlord		CHX
Spéciale 2	Ajouter une formation (Spéciale)		

La sixième compagnie va proposer 3 options (Bolter ou Flammeurs)

Choisir une option ✕

Unité	Points
<input type="radio"/> Space Marines Tactiques - Bolters	0
<input type="radio"/> Space Marines Tactiques - Lance-Flammes	0

Annuler Valider

Et pour le titan, on va retrouver la possibilité de préciser chaque emplacement d'arme.

Exemple : Arme Bras :

Choisir une option ✕

Choix	Points
<input type="radio"/> Canon Inferno	50
<input type="radio"/> Destructeur Turbo-Laser	75
<input type="radio"/> Méga Bolter Vulcain	50
<input type="radio"/> Fusil à Plasma	75
<input type="radio"/> Doomburner	75
<input type="radio"/> Canon Fuseur	50
<input type="radio"/> Canon Gatling	50
<input type="radio"/> Canon Laser Titanique	75
<input type="radio"/> Canon Volcano	125

Exemple : Tête

Choisir une option ×

	Choix	Points
<input type="radio"/>	Tête d'assaut	25
<input type="radio"/>	Tête armée	25
<input type="radio"/>	Tête custodienne	50
<input type="radio"/>	Tête Canon Deathstrike	75
<input type="radio"/>	Tête d'assaut Corvus	25
<input type="radio"/>	Tête de commandement	25
<input type="radio"/>	Aucun Choix	-

Si on souhaite ajouter une nouvelle compagnie de formation, on va retrouver ceci comme interface :

Ajouter une formation (Compagnie) ✕

Compagnie	Rupture	Points
<input type="radio"/> 1ère Compagnie : Compagnie de Terminators	7	825
<input type="radio"/> 1ère Compagnie : Compagnie de Vétérans	9	575
<input type="radio"/> 2ème Compagnie : Compagnie de Bataille	10	575
<input type="radio"/> 3ème Compagnie : Compagnie de Bataille	10	575
<input type="radio"/> 4ème Compagnie : Compagnie de Bataille	10	575
<input type="radio"/> 5ème Compagnie : Compagnie de Bataille	10	575
<input type="radio"/> 6ème Compagnie : Compagnie Tactique	10	450
<input type="radio"/> 7ème Compagnie : Compagnie Tactique	10	450
<input type="radio"/> 8ème Compagnie : Compagnie d'Assaut	10	525
<input type="radio"/> 9ème Compagnie : Compagnie de Devastators	10	775
<input type="radio"/> 10ème Compagnie : Compagnie de Scouts	10	400

Tous les éléments sont grisés. Si un élément est grisé, c'est que l'on ne peut plus le choisir. Soit parce que l'on a plus assez de points d'armées restants avant d'atteindre la limite prévue. Soit parce que l'on a une limite de formation qui s'applique, soit une limite de nombre en fonction du total d'armées.

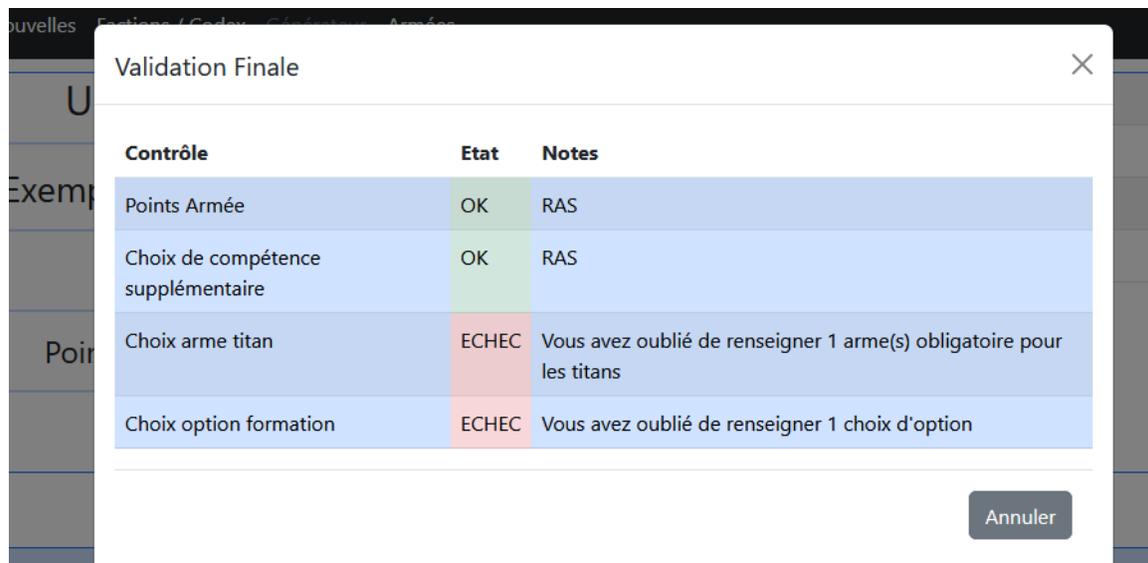
Validation Finale

Une fois que vous aurez renseigné toutes les formations Compagnies, Supports et Spéciales, vous allez pouvoir cliquer sur Validation Finale.

POINTS :	3000
RELANCE ELITE :	10
NB SOCLES :	48
ARTILLERIE :	6 tir(s)

[Validation Finale](#)

La validation finale va vérifier les dernières règles de création d'armées :



The screenshot shows a 'Validation Finale' dialog box with a table of checks. The table has three columns: 'Contrôle', 'Etat', and 'Notes'. The 'Etat' column uses color coding: green for 'OK' and red for 'ECHEC'. The 'Notes' column provides specific feedback for failed checks.

Contrôle	Etat	Notes
Points Armée	OK	RAS
Choix de compétence supplémentaire	OK	RAS
Choix arme titan	ECHEC	Vous avez oublié de renseigner 1 arme(s) obligatoire pour les titans
Choix option formation	ECHEC	Vous avez oublié de renseigner 1 choix d'option

[Annuler](#)

Si une règle n'est pas respectée, vous aurez un échec et une indication de comment résoudre le problème.

Suivant le Codex, le nombre de règles à respecter pourra varier. (Exemple validation Tau)

Validation Finale

Contrôle	Etat	Notes
Points Armée	OK	RAS
Choix de compétence supplémentaire	OK	RAS
Choix arme titan	OK	RAS
Choix option formation	OK	RAS
Drones	OK	RAS
Chasseurs DX6 Remora	OK	RAS

Annuler Valider et voir le visuel

Une fois tous les échecs résolus, vous aurez la possibilité de cliquer sur « Valider et voir le visuel ». Lorsque vous validez, l'armée construite va être figée, elle ne pourra plus être modifiée.

Le visuel va vous proposer la liste de toutes les cartes utiles pour votre armée. (avec les personnalisations choisies)

APOTHICAIRES

Spéciale **Infanterie**
1 socle d'Apothicaire et 1 Rhino de commandement

Apothicaire (RD) (Classe 1)

Mvt	Svg	FA	Notes			
15cm	5+	+2	Unité de Commandement, QG, Personnage, Médecin			
	Arme	Dis	Dés	Tou	Mod	Notes
	Pistolet Bolter	25cm	1	5+	0	

Pts Rupture : Fig **Moral : 3**

 **Valeur : 75 points** 

TITAN WARLORD

Spéciale

Titan

1 Titan Warlord

Warlord (Classe 6)

Mvt	Svg	FA	Notes			
15cm	Fiche	+16				
	Arme	Dis	Dés	Tou	Mod	Notes
	Canon Volcano	100cm	1	3+	-4	Dégâts (+3)
	Canon à Plasma	75cm	3	3+	-4	+1 tir pour les Warlords
	Méga Bolter Vulcain	25cm	8	4+	0	
	Destructeur Turbo-Laser	75cm	2	3+	-2	
	Multi-Laser	25cm	2	4+	0	
	Mitrailleuses lourdes jumelées	50cm	2	5+	-1	

Pts Rupture : Fig

Moral : 0



Valeur : 750 points



Vous aurez aussi le tableau des unités qui composent votre armée (donc que les unités utiles)

Le rappel des règles spéciales de l'armée et le rappel des capacités spéciales qui s'appliquent à l'armée.

Note : Je vais ajouter les fiches résumées règles spéciales et capacités spéciales directement dans l'interface également.

Armées

Dans la section Armées, vous allez retrouver toutes les armées qui ont été validées (donc qui ont passé le test de validation)

Vous retrouverez en haut de l'interface la possibilité de Filtrer les armées.

Filtrer

Choisir votre codex ▼

Nom auteur Codex Officiel

Nom armée Nom armée

Filtrer

- Par Codex
- Par nom d'auteur (par défaut la recherche est basée sur les Codex Officiel)
- Par nom d'armée

Note : En précisant votre nom d'auteur, vous pourrez ainsi retrouver plus rapidement vos créations (en attendant que je développe la partie utilisateur)

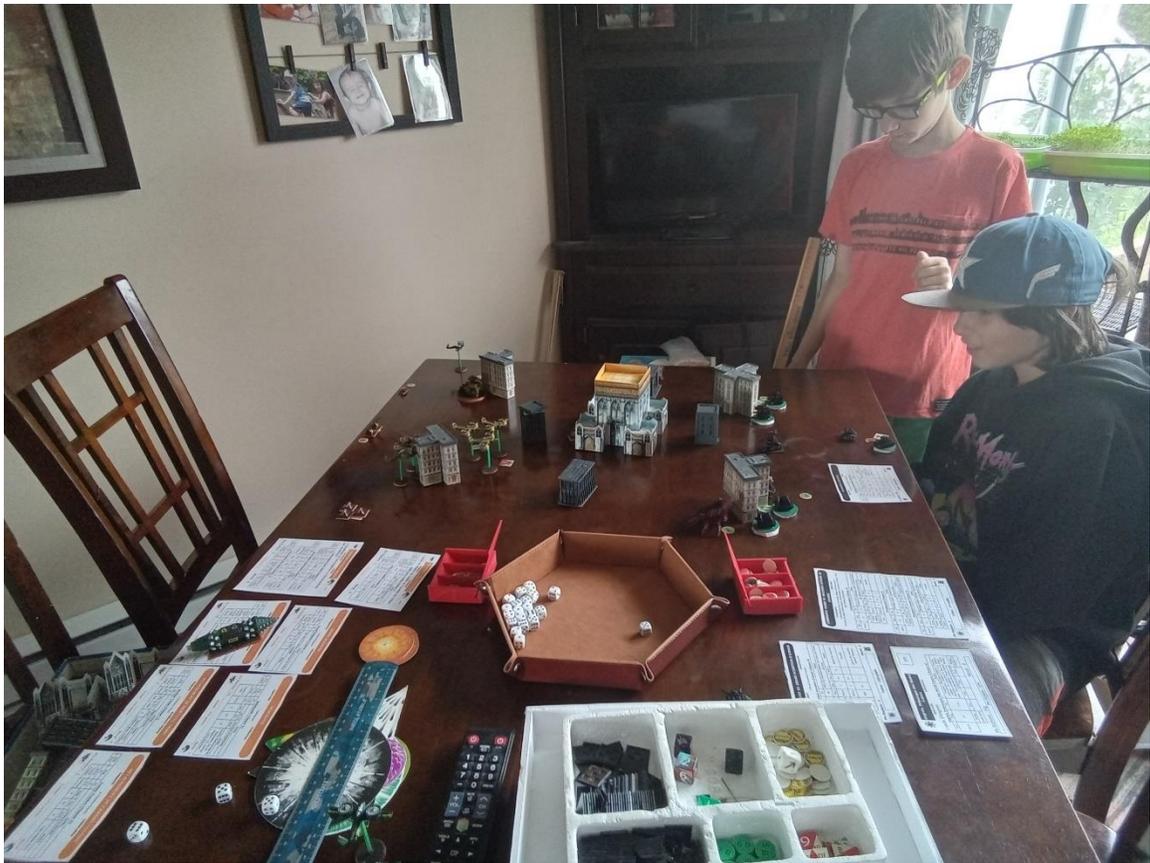
Dans la partie basse, vous retrouverez les armées qui correspondent à votre recherche. Pour chaque armée vous pourrez avec un rappel du contenu du générateur (mais non modifiable) et la possibilité de régénérer le visuel.

Conclusion

Je suis certain qu'il y a encore des bogues d'utilisation dans le générateur, n'hésitez pas à remonter les informations. J'ai encore plusieurs séries de tests en préparation, des règles en plus à intégrer (les alliés, des contrôles sur les transports...)

Si vous pensez à des interfaces/visuels/cartes qui pourraient être pertinentes, vous pouvez également me faire des suggestions. J'ai beaucoup d'information en base de données sur les Codex qui peuvent être rapidement manipulés pour être présenté sous la forme qui vous conviendra.

Le plus simple pour remonter les idées/bogues/suggestions est de passer par le Discord. Je ne suis pas présent tous les jours et si je passe ce sont à des horaires canadiens. Il y a moins de monde actif aux heures où je passe. Mais je prendrais tout en compte.



(Initiation : Squat contre Khorne. Avec un Khorne qui se cache derrière tous les décors possibles... Il me reste du travail d'apprentissage)

Futur : Interface Utilisateur

Une interface qui est en préparation. Initialement c'est une interface pour mes besoins, mais on va la retravailler pour l'offrir à tous.

Initialement, il s'agit d'une interface pour que je comptabilise les cartes de Formations qui sont prêtes à jouer (dans ma définition, les cartes qui sont soclées et peintes)

Cavalerie	Contenu	Coût	Quantité
Détachement de Land Speeders	5 socles de Land Speeders	250	<input type="text" value="2"/>
Détachement de Land Speeders Tempest	5 socles de Land Speeders Tempest	300	<input type="text" value="0"/>
Détachement de Land Speeders Tornado	5 socles de Land Speeders Tornado	300	<input type="text" value="2"/>
Détachement de Land Speeders Typhoon	5 socles de Land Speeders Typhoon	275	<input type="text" value="0"/>
Détachement de Motos	5 socles de Motos Space Marines	175	<input type="text" value="2"/>
Détachement de Motos d'Assaut	5 socles de Motos d'Assaut	200	<input type="text" value="2"/>
Marcheurs	Contenu	Coût	Quantité
Détachement de Centurions d'Assaut	3 Centurions d'Assaut	200	<input type="text" value="2"/>
Détachement de Centurions Devastators	3 Centurions Devastators	275	<input type="text" value="2"/>

Et qui à la fin me donne le total potentiel d'armées pour un Codex : (L'exemple est pour les Ultra-Marines, mais je n'ai pas encore tout rentré en base, en plus d'avoir finalisé des socles en plus dans les derniers jours)

Grand Total	12225
-------------	-------

Celui qui est à jour ce sont les Squats, j'ai théoriquement de quoi monter une armée de 26400 points.

Donc l'objectif de la prochaine interface va être de vous proposer de pouvoir remplir vos effectifs d'armées potentiels (et peut-être répondre à la question : est-ce que tous les membres de la communauté ensemble dépassent le million de points).

Mais l'interface va aussi proposer d'associer vos armées à votre compte utilisateur. Ce qui vous permettra de réactiver la modification d'une armée (actuellement une fois validée, une armée est figée; faites-moi signe je peux remettre en statut création une armée au besoin)

Fin

Bonne utilisation à tous.

Je vous dirais bien à bientôt autour d'une table de jeu. Mais je suis un peu loin sur la map. Je tenterais de faire au mieux pour croiser un peu la communauté lors de prochaines vacances en

France. Ma famille étant sur Lyon, ce sera certainement plus aisé de croiser les gones et fenottes de la communauté.



(La réserve de titan peint... il y en reste au moins deux fois plus non peint)