



WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



ASSEMBLER
SON HÉROS LÉGENDAIRE



PEINDRE
SA PREMIÈRE FIGURINE



JOUER
DES BATAILLES ÉPIQUES

Débutez votre aventure dans le hobby Warhammer avec ce guide amusant.

VOTRE HOBBY WARHAMMER COMMENCE ICI

À l'Âge de Sigmar, les guerriers de l'Ordre luttent contre les forces de la Mort, de la Destruction et du Chaos. Pour reconquérir les Royaumes Mortels, ils auront besoin de héros de toute allégeance !

Le hobby Warhammer convient à tout le monde, que vous aimiez créer des collections spectaculaires, éprouver vos talents créatifs en assemblant des figurines détaillées ou développer votre talent artistique grâce à la peinture. Vous découvrirez également un jeu passionnant, qui vous permettra de vous faire de nouveaux amis en confrontant vos tactiques et vos stratégies au cours de batailles épiques !

Grâce à ce guide, vous saurez tout sur le jeu Warhammer Age of Sigmar et ferez vos premiers pas dans les nombreuses activités passionnantes qu'il a à offrir.

Votre nouveau hobby commence ici !



COLLECTIONNER



ASSEMBLER



PEINDRE



JOUER



LIRE

Collectionner, assembler, peindre, jouer et lire sont les cinq facettes du hobby Warhammer. Chaque page de ce livret est lié à l'une de ces activités.

L'ÂGE DE SIGMAR 1

Découvrez le cadre de Warhammer Age of Sigmar et les forces fantastiques qui se disputent le pouvoir.

FACTION : STORMCAST ETERNALS 2

Ces guerriers surnaturels sont l'incarnation de la tempête de Sigmar. Découvrez ces héros et leur arsenal de guerre.

ASSEMBLER VOTRE STORMCAST ETERNAL 3

Assemblez votre Sequitor Stormcast Eternal et lancez-vous dans une des activités les plus plaisantes du hobby.

LES STORMHOSTS DE SIGMAR 4

Apprenez en plus sur les livrées, les marquages et les caractéristiques des redoutables Stormhosts de Sigmar.

ASSEMBLER VOTRE STORMCAST ETERNAL 5

Forgez votre propre Stormhost pour honorer Sigmar, le Dieu-Roi d'Azyr !

PEINDRE VOTRE STORMCAST ETERNAL 6

À vos pinceaux ! L'heure est venue d'exprimer votre créativité en peignant votre Sequitor Stormcast Eternal.

LES ROYAUMES MORTELS 8

Plongez dans l'univers de Warhammer Age of Sigmar, composé de huit royaumes magiques reliés par des Portes de Royaume.

FACTION : SONS OF BEHEMAT 9

Faites la connaissance de ces gargants brutaux, et créez votre propre armure gigantesque.

LES GRANDES ALLIANCES 10

Découvrez les quatre Grandes Alliances (Ordre, Mort, Chaos et Destruction) qui s'affrontent pour la suprématie.

CHOISIR SON DESTIN 12

Qui rallierez-vous dans les batailles à venir ? Faites ce test pour déterminer votre destin.

JOUER DES BATAILLES 13

Jouer des parties de Warhammer Age of Sigmar est passionnant. Contemplez ces quelques spectaculaires scènes de guerre.

SAUVER LES ÂMES 14

Une mission périlleuse vous attend dans le Royaume de la Mort où Sigmar vous a envoyé récupérer des éclats d'Ombreverre.

PLAN DE BATAILLE 15

Suivez ces instructions pour mettre en place le tapis de jeu et les pions afin de vous immiscer dans le Royaume de la Mort.

CHARTES D'UNITÉ 16

Ce guide vous apprendra à vous déplacer et à courir dans une partie de Warhammer Age of Sigmar.

RÈGLES DE MISSION 17

Apprenez à jouer à Sauver les Âmes. Ces règles vous donneront un avant-goût d'une partie de Warhammer Age of Sigmar.



L'ÂGE DE SIGMAR

Les Royaumes Mortels foisonnent de magie, de merveilles et d'aventures.

Chaque royaume abrite des créatures fabuleuses et de fantastiques paysages. Dans le Royaume du Métal, des rivières d'argent liquide coulent de montagnes auréolées de fumée tandis que dans le Royaume de la Vie, d'immenses champs fleurissent dans un kaléidoscope de sons et de couleurs. Malheureusement, ces sites féeriques furent jadis conquis par les légions démoniaques du Chaos. Mais alors que tout semblait perdu et que le rire des puissances maléfiques résonnait à travers le cosmos, les Dieux Sombres virent leurs plans contrariés.

Dans un coup de tonnerre assourdissant, Sigmar, le chef immortel des Forces de l'Ordre déchaîna ses champions célestes : les Stormcast Eternals. Après leur mort, ces anciens héros des Royaumes Mortels furent transformés en êtres surhumains

et dotés d'armes nimbées d'éclairs. Aujourd'hui, ils viennent se venger des adeptes des ténèbres et libérer chaque royaume du joug de la tyrannie.

Mais les serviteurs des Dieux Sombres n'étaient pas les seuls à vouloir répandre leur influence à travers les royaumes. Les forces de la Destruction balayèrent les terres en hordes innombrables. Des Orruks assoiffés de sang et leurs alliés se frayèrent un chemin de dévastation, broyant tout sur leur chemin.

À Shyish, le sinistre Royaume de la Mort, d'antiques squelettes et des spectres hurlants émergèrent de leurs tombes, invoqués par la sorcellerie de Nagash, Seigneur Suprême des Morts-Vivants. Cruel et froidement calculateur, Nagash cherche à transformer les royaumes en un empire d'esclaves condamnés à endurer une éternité de tourment et de souffrances.

Seuls, même les Stormcast Eternals ne peuvent espérer triompher d'un si grand nombre d'ennemis sur autant de territoires. Heureusement, ils peuvent compter sur leurs nombreux alliés. Au combat, ils sont appuyés par les redoutables Fyreslayers, de fougueux duardins fidèles à leurs serments ancestraux, ainsi que par les mystiques Sylvaneths, qui luttent pour défendre leur foyer dans le Royaume de la Vie. Ensemble, ils ont déjà remporté maintes victoires majeures face aux forces du mal. Partout dans les Royaumes Mortels, les créatures de l'Ordre commencent à entrevoir le jour où ils se pourront enfin se débarrasser de la présence du Chaos une bonne fois pour toutes.

Ceci est une nouvelle ère, un âge de féroces batailles et de guerre éternelle, emplies de héros et de monstres.

Voici venu l'Âge de Sigmar !



STORMCAST ETERNALS

FACTION



Les Stormcast Eternals sont des héros mortels transformés en guerriers surnaturels dans les forges d'Azyr pour servir le Dieu-Roi Sigmar. Chaque fois qu'ils sont tués au combat, ils sont reforgés dans une salle du Royaume des Cieux, prêts à reprendre le combat pour la liberté des Royaumes Mortels. Mais à chaque résurrection, le Stormcast Eternal risque de perdre une partie de son identité.



FORCE MYSTIQUE

Les Stormcast Eternals sont imprégnés de la magie d'Azyr, le Royaume Céleste, et la force de l'orage court en eux.

SIGMARITE

Cette armure est constituée de Sigmarite, un matériau magique qui transforme le métal et son propriétaire en éclairs.

GRANDE MASSUE STORMSMITE

L'objectif premier de cette arme n'est pas de blesser l'ennemi, mais de tuer tous les êtres surnaturels. Lorsqu'elle s'abat, sa cible est pulvérisée et réduite à néant.



ÉCRIRE UN MÉMORANDUM

Pour aider votre Stormcast Eternal à se souvenir de son passé, écrivez un mémorandum, quelque chose qui le marquera à jamais.

Il peut s'agir :

- D'un acte de courage mémorable
- De son ancien nom, de son monde ou de sa famille
- D'une illustre bataille qu'il a livrée

ASSEMBLER VOTRE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL



Assembler des figurines est un aspect très plaisant du hobby Warhammer. Suivez ces instructions pour assembler votre Sequitor Stormcast Eternal. Le plan d'assemblage vous indique comment clipser les éléments entre eux.



Les figurines Citadel sont fixées à une grappe en plastique. Examinez-la et repérez les numéros sur chaque pièce. Ils correspondent à ceux indiqués sur le plan ci-dessous.



Votre Sequitor comporte des ergots qui permettent d'assembler la figurine sans qu'il soit nécessaire d'utiliser de la colle.

NE SECTIONNEZ JAMAIS CES ERGOTS !

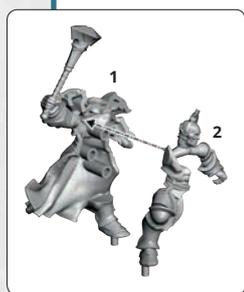


Vous aurez besoin d'une pince coupante pour détacher les éléments. Tenez les lames loin de vos doigts et refermez fermement votre pince jusqu'à ce que ses lames se rejoignent.



Utilisez la pince pour détacher tous les éléments de leur grappe plastique. Les bords plats de la pince vous permettant d'approcher au plus près de la figurine, retirez tous les points d'attache.

5 Assemblez votre figurine comme indiqué ci-dessous pour obtenir votre Sequitor Stormcast Eternal !



ATTENTION !

Vous avez moins de 16 ans ? Assurez-vous d'avoir la permission et la supervision d'un adulte avant d'utiliser certains outils, notamment la pince coupante.



DÉCOUVREZ D'AUTRES TECHNIQUES

Visitez le site Internet Warhammer Age of Sigmar pour y trouver d'autres tutoriels :

AGEOFSIGMAR.COM



LES STORMHOSTS DE SIGMAR



Lorsqu'un Stormcast Eternal est reforgé, il rejoint un Stormhost. Ces armées autonomes sont liées par des croyances et des styles de combat uniques. Chaque Stormhost choisit ses propres couleurs et marquages pour afficher ses traits les plus caractéristiques. Il choisit également un nom chargé de sens qui symbolise ce qu'il incarne.



HAMMERS OF SIGMAR

Les Hammers of Sigmar furent le premier Stormhost jamais créé. Leur armure est bleue et dorée en référence au Royaume des Cieux, Azyr. Ses guerriers sont connus pour leur honneur, leur force et leur désir de vengeance, à l'image de leur créateur.



CELESTIAL VINDICATORS

Les Celestial Vindicators sont connus pour leur fureur au combat et leur haine du Chaos. Ces soldats ont invoqué Sigmar pour qu'il leur accorde une légitime vengeance.

HALLOWED KNIGHTS

Zélotes et fidèles à Sigmar, ils considèrent la guerre contre le Chaos comme une croisade sacrée. Leur force et leur pureté d'esprit sont légendaires.



CELESTIAL WARBRINGERS

Les Celestial Warbringers appartenaient jadis à la même tribu. Selon la légende, ils auraient eu un aperçu de leur mort dans une vision.

ASTRAL TEMPLARS

Guerriers nés, les Astral Templars se jettent dans la mêlée avec ravissement. Leur spécialité consiste à tuer les ennemis monstrueux comme les gargants.



ANVILS OF THE HELDENHAMMER

Ces guerriers lugubres sont issus d'une époque lointaine et résidaient dans le Royaume de la Mort avant d'être emmenés à Azyr. À présent, ils chérissent la mort qu'ils redoutaient tant.

KNIGHTS EXCELSIOR

Pour les redoutables Knights Excelsior, seul compte l'anéantissement total et définitif de l'ennemi. Ils sont la détermination et la destruction incarnées.



CRÉER UN STORMHOST

ACTIVITÉ DE PEINTURE

À présent que vous avez assemblé votre Sequitor, choisissez son Stormhost. Vous pouvez choisir un Stormhost existant ou créer le vôtre. Ceci fait, coloriez le patron ci-dessous pour créer son schéma de couleurs. Les couleurs que vous utiliserez pour peindre votre figurine seront le reflet de ses plus grands exploits, de ses batailles emblématiques et du royaume dont elle provient.

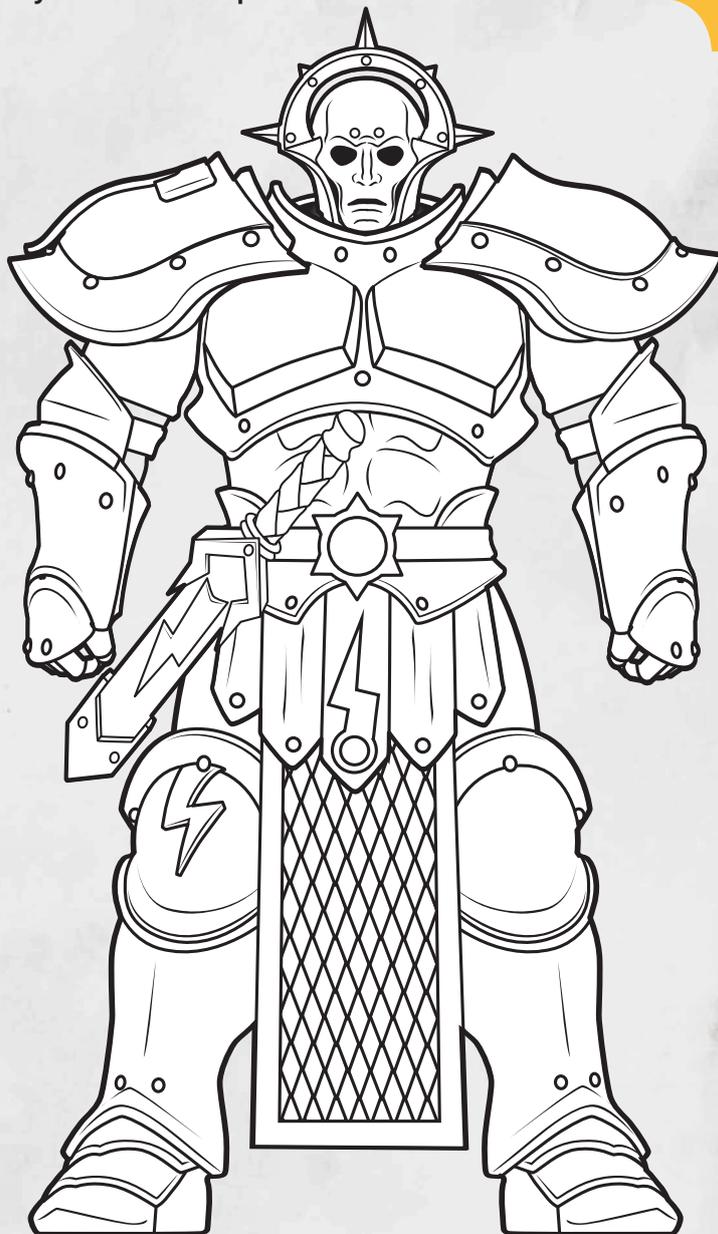


NOM DU STORMHOST





CARACTÉRISTIQUES DU STORMHOST

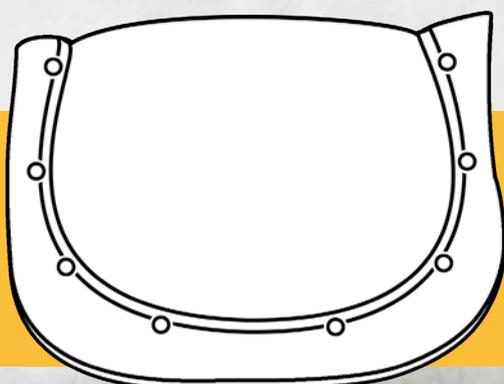


LE SAVIEZ-VOUS ?

Certains Stormhosts ont parfois subi d'étranges phénomènes au fil des résurrections de leurs guerriers tombés au combat.

Les Knights of the Aurora sèment de la lumière dans leur sillage quand ils chargent au combat, Alors que les Knights Excelsior laissent des empreintes fumantes à chacun de leurs pas.

Qu'il s'agisse de bénédictions ou de malédictions, elles démontrent que ces procédés magiques ne sont pas sans danger.



ÉPAULIÈRES - ICÔNES DE FRAPPE

Les Stormhosts arborent une icône sur l'épaulière droite, appelée Frappe, pour indiquer leur date de création. Le Marteau Sacré correspond à un guerrier de la première Frappe, mais ceux des Frappes ultérieures choisissent la leur.

Utilisez cet espace pour créer votre Icône de Frappe.



PEINDRE VOTRE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL

ÉTAPE

La couche de base est la première couche de peinture que vous appliquerez à une figurine. Elle constitue l'assise de chaque autre couleur de la figurine.

MATÉRIEL REQUIS



Votre figurine



Peinture Base



Pot d'eau



Chiffon ou essuie-tout



Palette de peinture

MÉTHODE



1 Agitez votre pot de peinture Citadel en vous assurant que le couvercle est bien fermé. Répétez cette opération pour chaque peinture avant de l'utiliser.



2 À l'aide d'un pinceau propre, déposez une petite quantité de peinture sur la palette fournie. Partager une palette permet aussi de peindre à plusieurs en même temps.



4 Peignez la figurine en respectant son schéma de couleurs. Commencez par la couleur qui couvre la zone la plus large. Laissez chaque couleur sécher avant de passer à la suivante.



5 N'oubliez pas de nettoyer votre pinceau entre chaque couleur. Garder les poils aussi propres que possible vous évitera de souiller vos peintures et préservera votre pinceau.

CITADEL COLOUR

The WARHAMMER Paint

La gamme des peintures Citadel est extrêmement variée. Quelle que soit la couleur que vous souhaitez, nous l'avons !



Pinceau

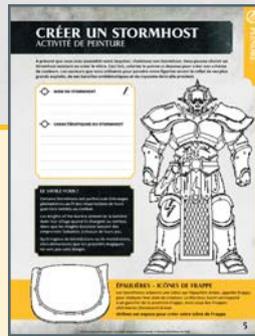


Schéma de couleurs

3



Humidifiez votre pinceau avant de le plonger dans la peinture afin d'en affiner la pointe. Les peintures Citadel sont conçues pour être légèrement diluées et s'appliquent mieux ainsi.

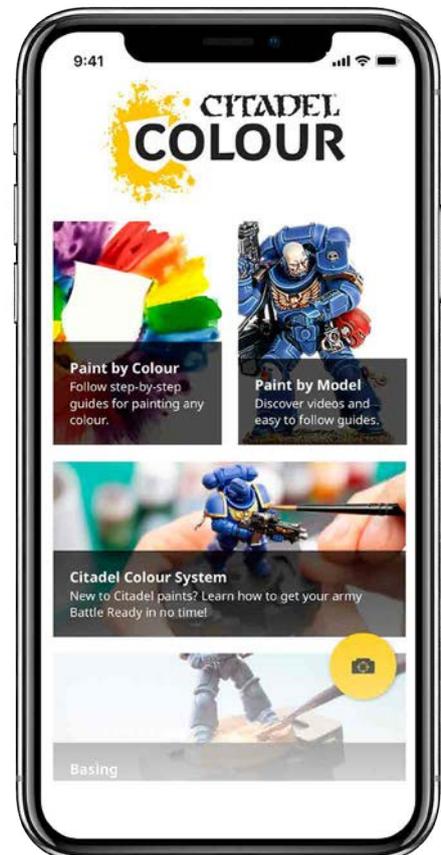
6



Une fois toutes les zones traitées, corrigez les éventuelles erreurs ou bavures. N'hésitez pas à examiner votre figurine et à effectuer les retouches nécessaires.

Appli Citadel Paint

Votre aide gratuite à la peinture



TÉLÉCHARGEZ L'APPLI POUR
VOTRE TÉLÉPHONE OU TABLETTE



GRATUIT!



LES ROYAUMES MORTELS

Parmi la magie bouillonnante de l'univers se trouvent les huit Royaumes Mortels, des mondes d'une ampleur presque infinie, offrant toutes sortes de paysages. Chaque royaume Mortel est intrinsèquement lié à l'un des vents de magie, et tous sont connectés par des Portes de Royaume, théâtres de féroces batailles entre des armées déterminées à envahir ou à protéger certaines de ces contrées.



LE ROYAUME DES CIEUX

Azyr, le glorieux Royaume des Cieux, est gouverné par Sigmar et lui seul.



LE ROYAUME DE LA MORT

Shyish est le Royaume de la Mort où Nagash règne sur des myriades de sous-mondes.



LE ROYAUME DE LA LUMIÈRE

Le Royaume de la Lumière, appelé Hysh, est un lieu de savoir infini.



LE ROYAUME DES OMBRES

Royaume de secrets et d'énigmes, Ulgu est aussi connu sous le nom de Royaume Gris.



LE ROYAUME DU MÉTAL

Chamon jouit de richesses qui dépassent les rêves des rois les plus fous.



LE ROYAUME DE LA VIE

Ghyran, le Royaume de Jade est peuplé d'habitants aux carrures et aux caractères très différents.



LE ROYAUME DES BÊTES

Sauvages par nature, les habitants rustiques de Ghur sont à la fois des prédateurs et des proies.



LE ROYAUME DU FEU

Nul autre peuple n'est aussi féroce ou plus belliqueux que celui d'Aqshy.



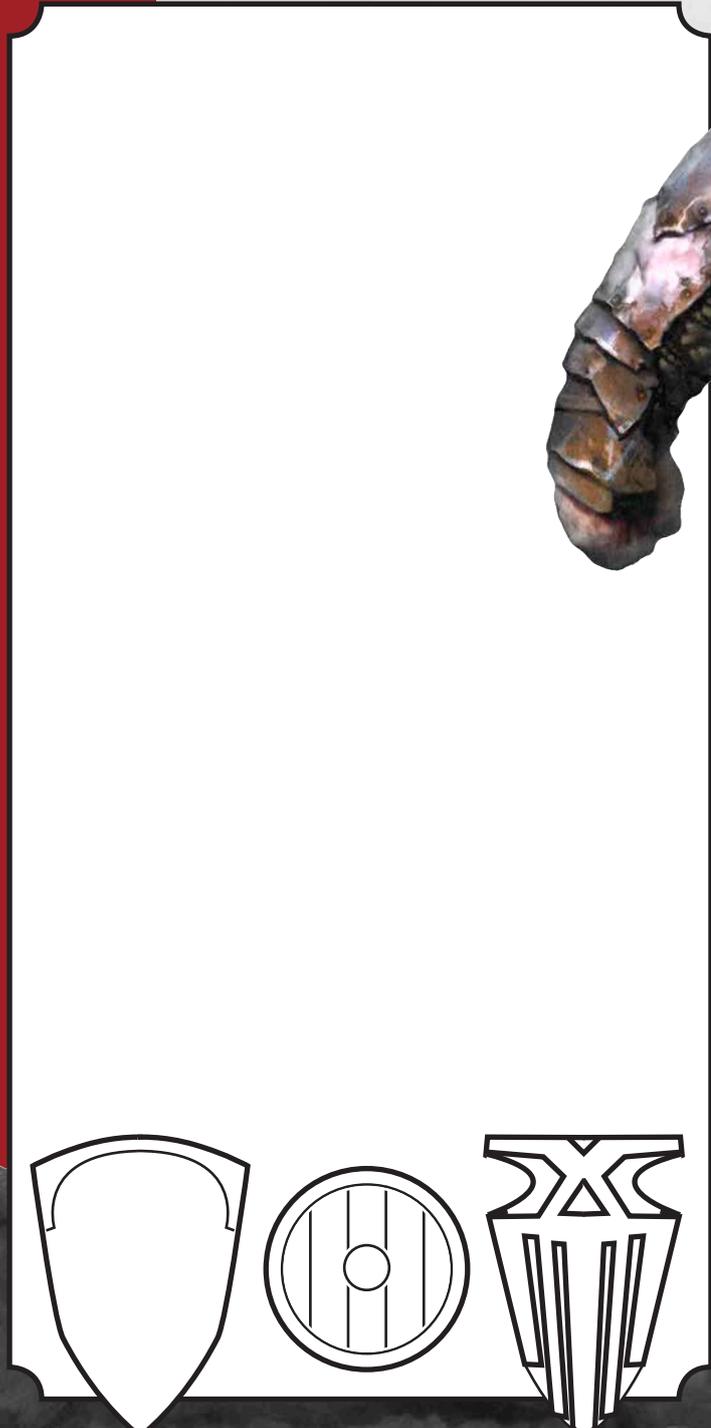
LA BATAILLE DE GLYMMSSFORGE

Dans les ténèbres de Shyish, Nagash, le Dieu de la Mort, convoque ses armées dépourvues d'âmes pour reconquérir son royaume. Il commence par attaquer la cité franche de Glymmsforge, un bastion de l'Ordre dans le Royaume de la Mort. Pour atteindre son but, il devra affronter les sinistres Anvils of the Heldenhammer, un ost de Stormcast Eternals voué à défendre la cité.



SONS OF BEHEMAT FACTION

Les titanesques Sons of Behemat sont assez forts pour terrasser des dragons, détruire des remparts et déraciner des chênes. Lorsqu'ils attaquent en tant que tribu, ils forment une force invincible qui écrase l'ennemi et pulvérise les autres monstres.



CRÉER UNE ARMURE DE GARGANT



Véritables colosses, les gargants créent leurs armures à partir de leurs butins. Recyclant des bouts de ferraille pillés sur les dépouilles de leurs victimes, ils créent des colifichets colorés qui représentent les races qu'ils ont vaincues.

Inspirez-vous des diverses races des Royaumes Mortels pour créer votre armure de gargant. Réfléchissez aux couleurs, symboles et icônes que contiendront ces différents breloques, puis assemblez-les comme un puzzle.



LES GRANDES ALLIANCES

Chacune des factions guerrières des Royaumes Mortels fait partie de l'une des quatre Grandes Alliances, d'anciens pactes qui remontent à l'Âge des Mythes. Qu'il s'agisse des courageux défenseurs de l'Ordre, des terribles forces du Chaos, des sinistres serviteurs de la Mort ou des guerriers sauvages de la Destruction, Warhammer Age of Sigmar vous permet de contrôler leur destin.

Votre manière de collectionner, d'assembler, de peindre et de jouer contribue à tisser une saga épique, peuplée d'illustres héros et de vils scélérats.

CHAOS

Les forces du Chaos balayent les Royaumes Mortels, brûlant tout sur leur passage pour étendre leur domaine cauchemardesque. Des légions de démons corrompent les mortels et des hordes de skavens s'acharnent à conquérir la réalité au nom des Dieux Sombres.



ORDRE

À travers les Royaumes Mortels, les adeptes de l'Ordre se dressent contre l'obscurité du Chaos pour protéger les faibles. Coûte que coûte, cette alliance d'humains, d'aelfs et de duardins, accompagnée d'autres races mystérieuses, protège l'Ordre face à la folie et l'horreur.



MORT

La seule constante dans les Royaumes Mortels est que la mort est inéluctable. Mais ce n'est pas une fin en soi. Nagash règne sur les morts et les asservit. Ses armées squelettiques marchent aux côtés d'esprits tourbillonnants, traquant les âmes de ceux qui ont échappé à son étreinte éternelle pour créer un empire d'os et de poussière.



DESTRUCTION

Les forces de la Destruction sèment la dévastation dans tous les Royaumes Mortels et chargent au combat à la moindre provocation. De vastes hordes d'Orruks et de Grots à la peau-verte, de tribus nomades d'Ogors brutaux et de Gargants colossaux cherchent à ravager tout semblant de civilisation qui se dresse sur leur passage.





PEUPLES DES ROYAUMES MORTELS

Les habitants des Royaumes Mortels sont aussi variés que les vents de magie qui les relient. Depuis les plus petits Grots jusqu'aux immenses Gargants, la gamme Warhammer Age of Sigmar convient à tous les styles. Pour consulter une liste complète des factions, visitez le site Internet Warhammer Age of Sigmar.

MORT

OSSIARCH BONEREAPERS

Les Ossiarch Bonereapers avancent dans toute leur morbide splendeur, et tout ce qu'ils tuent leur appartient corps et âme. Cette force militaire organisée et efficace, est menée par des généraux créés par Nagash, et bénéficie d'une partie de son pouvoir de nécromancie.



ORDRE

KHARADRON OVERLORDS

Dotés de cités flottantes et de troupes lourdement blindées, les Kharadron Overlords sont des aventuriers mercantiles qui cherchent à amasser des richesses parmi les nuages et font pleuvoir la dévastation depuis leurs flottes de stratovaisseaux.



DESTRUCTION

GLOOMSPITE GITZ

Petits, faibles et pleutres, les grots s'avèrent cependant meurtriers lorsqu'ils attaquent en bandes. Entre les Moonclans aux champignons magiques, les Spiderfangs aux montures arachnides terrifiantes, et les troggoths à l'endurance bestiale, cette force a de quoi inquiéter.



CHAOS

DISCIPLES OF TZEENTCH

Le changement suit les armées de Tzeentch partout où elles vont. Des cultistes humains obéissent aux caprices de leurs maîtres tandis que de puissants sorciers invoquent des démons qui emplissent l'air de décharges magiques scintillantes.

CHOISIR SON DESTIN



En tant que nouveau citoyen des Royaumes Mortels, découvrez si allez combattre pour les fiers défenseurs de l'Ordre, les forces terrifiantes du Chaos, les sinistres serviteurs de la Mort ou les sauvages guerriers de la Destruction en répondant à ces questions. Serez-vous surpris par la réponse ?

COMMENT AIMERIEZ-VOUS ARRIVER AU COMBAT ?

- A** Sur une vague gigantesque
- B** En flottant à travers un objet solide
- C** En fracassant un mur
- D** Parmi une meute de rats!

QUELLE EST VOTRE COULEUR PRÉFÉRÉE ?

- A** Or
- B** Noir
- C** Vert
- D** Rouge

QUELLE EST VOTRE NOURRITURE PRÉFÉRÉE ?

- A** Un énorme festin
- B** L'âme de mes ennemis
- C** Des champignons!
- D** De la viande crue

QU'AIMERIEZ-VOUS PORTER À LA GUERRE ?

- A** Une armure magique
- B** Les crânes de mes ennemis!
- C** Des fourrures et autres butins
- D** Des couleurs conçues pour dérouter l'ennemi

OÙ HABITEZ-VOUS ?

- A** Dans des cités flottantes
- B** Peut-on habiter quelque part où l'on n'est pas vivant ?
- C** Où bon me semble
- D** Dans une autre réalité

Résultats - Ajoutez les scores pour chaque lettre :

- A** - Vous avez suivi le chemin vertueux de l'Ordre. Dresssez-vous face à la noirceur du Chaos!
- B** - Vous suivez Nagash, le Maître de la Mort. Créez un empire de poussière et d'ossements!
- C** - Votre vie sera régie par la joie de la Destruction tant qu'il y aura des combats à livrer!
- D** - Vous avez entendu l'appel du Chaos. Pillez et massacrez en quête de gloire éternelle!

JOUER DES BATAILLES DE WARHAMMER AGE OF SIGMAR



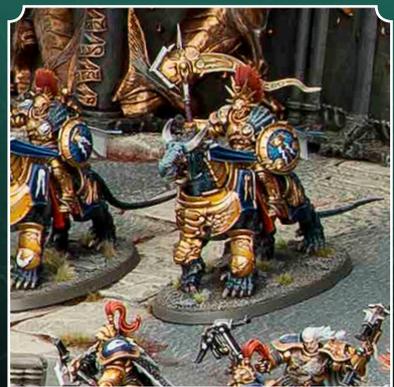
Les Royaumes Mortels regorgent de récits de valeureux héros et d'ignobles scélérats, et c'est maintenant à vous de relater ces légendes épiques sur la table de jeu ! Avec ce jeu passionnant, aux facettes incroyablement variées et aux choix stratégiques infinis, vous êtes sûr de passer des heures de plaisir ludique !



Une unité de Glaivewraith Stalkers capture un objectif au centre du champ de bataille et doit le défendre pour s'assurer la victoire.



Les Nighthaunt Wizards déchaînent un puissant sort l'envoient labourer la ligne des Stormcast Eternals.



Des cavaliers dracothiens viennent appuyer les valeureuses troupes des Stormcast Eternals.



Jouez des parties de Warhammer Age of Sigmar **GRATUITEMENT** !
Les règles de base pour les phases des héros, de Mouvement, de Tir, de Charge, de Combat et de Déroute sont disponibles sur le site Internet Warhammer Age of Sigmar ainsi que sur l'application pour votre tablette ou téléphone.

AGEOFSIGMAR.COM





SAUVER LES ÂMES

ACTIVITÉ DE JEU

Jouer avec ses amis sur la table de jeu est l'un des aspects les plus plaisants de Warhammer Age of Sigmar. Cette mission tactique et fantastique est l'introduction parfaite pour les novices et vous permettra de découvrir la Phase de Mouvement.

PRÉSENTATION

Lors d'une mission vitale dans le Royaume des Bêtes, des membres de votre Stormhost ont été tués au cours d'une embuscade. Des guerriers de Nagash ont capturé leurs âmes dans de l'ombreverre et les ont emportées dans le Royaume de la Mort. Incapables de regagner les forges célestes d'Azyr, les Stormcast Eternals prisonniers détiennent des informations dont Sigmar a besoin pour remporter la victoire à Ghur.

Vous avez été choisi par Sigmar pour pénétrer dans le Royaume de la Mort, vous emparer de l'ombreverre et la rapporter à Azyr. Une fois ces courageux guerriers reforcés, ils seront en mesure de partager leurs connaissances et de sauver les Royaumes Mortels.

Mais prenez garde ! Le Royaume de la Mort est un endroit effroyable. Des Chainrasps surveillent les âmes prisonnières de vos camarades et ces geôliers immortels ne se laisseront pas aisément dépouiller. Ils ont caché l'ombreverre dans leurs cryptes parmi d'autres artefacts. Vous devrez fouiller les lieux pour la retrouver.

La discrétion est de mise. Le moindre bruit pourrait alerter les habitants des tombeaux et comme le combat vous ralentirait, Sigmar vous a interdit d'engager l'ennemi au cours de cette quête. Les Chainrasps ne resteront pas sans réagir, si bien que vous devrez faire vite pour éviter de vous faire occire !



Visitez notre site internet pour découvrir d'autres activités gratuites avec votre Sequitur Stormcast Eternal

WARHAMMER-ALLIANCE.COM



FACTION: NIGHTHAUNTS

Modelés par la magie de Nagash, qui s'est baptisé le Geôlier Éternel, les Nighthaunts sont des spectres terrifiants qui reflètent les péchés de leurs vies passées. Déterminés à hanter les vivants, leur contact est mortel et leur forme spectrale est difficile à atteindre, même pour les plus puissants guerriers.





PLAN DE BATAILLE

SAUVER LES ÂMES

Plusieurs joueurs peuvent prendre part à cette activité. Détachez soigneusement le tapis de jeu du centre de ce magazine et découpez tous les pions en suivant les instructions indiquées sur leur planche.

CHAQUE JOUEUR DOIT AVOIR



1 Sequitur



3 Pions Chainrasp



1 Pion Blessure



1 Dé



1 Réglette



4 Cartes de Tombe



1 Tapis de Jeu Cimetière

LE GROUPE DOIT AVOIR



1 Pion de Premier Joueur



1 Carte Entrée de Royaume



1 Carte Sortie de Royaume

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur place son tapis de jeu de manière à ce que les bords se touchent.
2. Battez toutes les cartes de Tombe. Sans regarder, placez-les sur les cases de Tombe de la zone de jeu. Il doit y avoir une carte sur chaque tombe.

3. Concertez-vous pour choisir l'emplacement des cartes Entrée et Sortie de Royaume. Placez-les au contact du tapis de jeu.

Note : les cartes de Royaume doivent être placées aussi loin que possible l'une de l'autre. Dans les parties d'au moins deux joueurs, elles seront sur deux tapis différents.

4. Enfin, chaque joueur doit placer son Sequitur au contact de la carte d'Entrée de Royaume.

Concertez-vous pour placer un pion Chainrasp sur une carte de Tombe à deux cases de la carte d'Entrée de Royaume.



CHARTES D'UNITÉ

SAUVER LES ÂMES



CHARTE DE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL

Mouvement
5"

Blessures
2

Sauvegarde
4+



CHARTE DE CHAINRASP

Mouvement
6"

Les Chainrasps peuvent **VOLER** au-dessus des barrières, des clôtures et des autres figurines.

COMMENT SE DÉPLACER

1

CHARTE DE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL		
Mouvement	Blessures	Sauvegarde
5"	2	4+

Consultez la caractéristique de Mouvement sur la charte de chaque figurine.

2

Utilisez une règle pour déplacer la figurine d'autant de pouces qu'indiqué par sa caractéristique de Mouvement.

3

Les Stormcast Eternals ne peuvent pas se déplacer à travers les murs, les autres figurines ou les pions.

COURIR

1

Choisissez votre figurine et jetez un dé. Ajoutez le résultat, en pouces, à votre caractéristique de Mouvement pour ce tour.

SAUVEGARDES

1

Pour effectuer une Sauvegarde d'Armure, jetez un dé et comparez le résultat à la charte de la figurine concernée.

2

CHARTE DE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL		
Mouvement	Blessures	Sauvegarde
5"	2	4+

Si le résultat du jet est égal ou supérieur à la caractéristique de Sauvegarde de la charte, l'attaque est repoussée.

3

CHARTE DE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL		
Mouvement	Blessures	Sauvegarde
5"	2	4+

Si le résultat du jet est inférieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde indiquée sur la charte, la figurine perd 1 Blessure.

Le Stormcast Eternal a été tué. Retirez tous les pions Blessure et placez-le sur la Porte d'Entrée du Royaume.



RÈGLES DE MISSION

SAUVER LES ÂMES

Pour commencer la partie, choisissez qui joue en premier et donnez-lui le pion de Premier Joueur.

ROUND DE BATAILLE

Chaque joueur résout un tour avec son Sequitor, en commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait achevé son tour.

Chaque Chainrasp doit achever son tour.

Le joueur avec le pion de Premier Joueur le transmet au joueur sur sa droite.

STORMCAST ETERNALS

- Déplacez votre Sequitor ou faites-le Courir en suivant les instructions ci-contre.
- Si des squelettes sont révélés, vérifiez que vous n'avez alerté aucun Chainrasp.

Votre Sequitor a-t-il Couru ?

Oui : Jetez deux dés. Placez un pion de Chainrasp sur chaque squelette révélé correspondant au résultat du jet.

ou

Non : Jetez un dé. Placez un pion de Chainrasp sur chaque squelette révélé correspondant au résultat du jet.

Placez autant de Chainrasps que de pions disponibles.

- Lorsqu'un Sequitor termine son déplacement sur une tombe, vous devez effectuer une fouille et retourner la carte.

Si la carte montre un **squelette**, reposez-la sur le tapis de jeu.

ou

Si la carte révèle un éclat d'**ombrevierre** ou un **artéfact**, prenez-la et placez-la devant vous pour indiquer que votre Sequitor porte cet objet. Votre Sequitor peut porter plusieurs objets.

ORDRE DU TOUR

CHAINRASPS

- Est-ce que des Sequitors portent de l'ombrevierre ou des artéfacts ?

Oui : Chaque Chainrasp se déplace de **TOUTE** la portée de sa caractéristique de Mouvement en direction du Sequitor le plus proche qui porte un objet.

ou

Non : Chaque Chainrasp se déplace de **LA MOITIÉ** de sa caractéristique de Mouvement en direction du Sequitor le plus proche qui cherche ces objets.

- Un Chainrasp terminera immédiatement son mouvement s'il entre en contact avec le socle d'un Sequitor. Il attaque aussitôt. Le joueur qui contrôle le Sequitor attaqué effectue une sauvegarde en suivant les instructions.

En cas d'échec de la sauvegarde : Le Sequitor porte-t-il des objets ?

ou

Si la Sauvegarde réussit, l'attaque échoue et le Chainrasp termine son tour.

Non : A-t-il des pions Blessure ?

Oui : Le Chainrasp récupère les objets que le Sequitor a glanés. Battez les cartes et placez-en une à l'envers sur la tombe vide la plus proche. Défaussez le reste.

Non : Le Sequitor subit des dommages dus à l'attaque. Prenez un pion Blessure et posez-le devant vous.

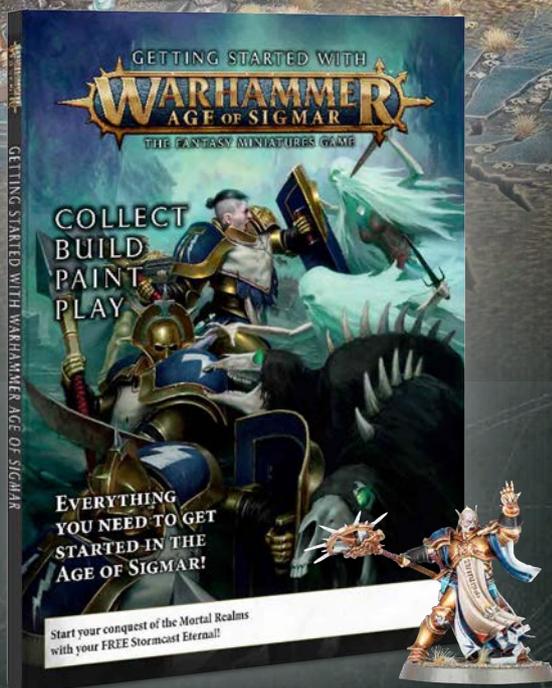
Oui : Le Stormcast Eternal a été tué. Retirez tous les pions et placez sa figurine sur la carte d'Entrée de Royaume.

COMMENT GAGNER

Pour remporter cette partie, tous les Sequitors doivent récupérer l'ombrevierre et les artéfacts, fuir le Royaume de la Mort et regagner Azyr. Pour s'échapper, un Sequitor doit terminer son tour sur la carte de Sortie de Royaume. Il est alors retiré du tapis de jeu et tout ce qu'il porte est ajouté au total du groupe. Quand tous les Sequitors ont fui, calculez le résultat en vous référant au tableau ci-dessous.

VICTOIRE MAJEURE	VICTOIRE MINEURE	DÉFAITE MINEURE	DÉFAITE MAJEURE
1 ombrevierre par joueur et 1 artéfact par joueur	Au moins 1 ombrevierre par joueur	Une partie de l'ombrevierre et/ou des artéfacts	Aucun gain

RENDEZ-VOUS SUR LE CHAMP DE BATAILLE

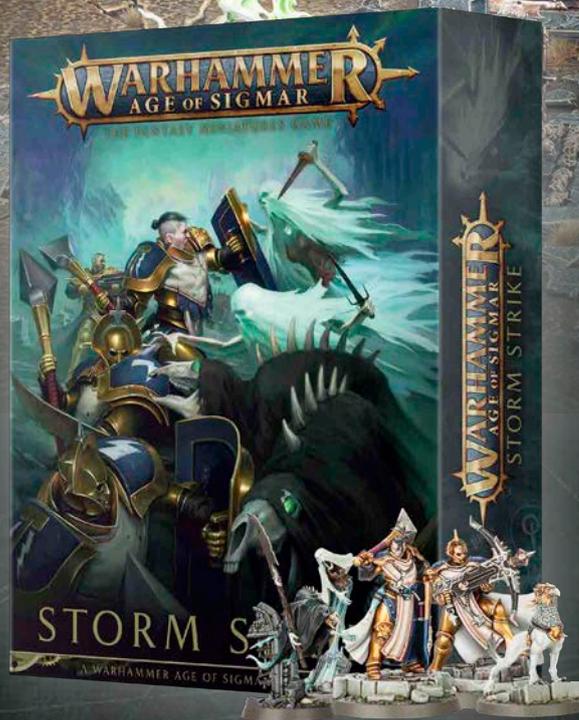


COMMENT DÉBUTER À WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Poursuivez vos aventures grâce à cette introduction à Warhammer Age of Sigmar.

Ce livret vous montrera comment collectionner, assembler, peindre et jouer avec les figurines Citadel.

Il contient une figurine gratuite de Knight-Incantor Stormcast Eternal.

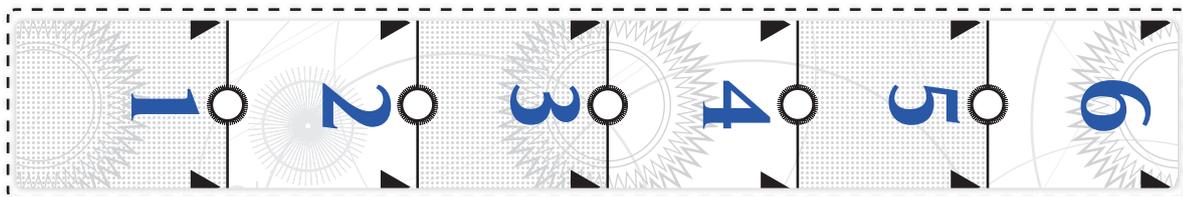


FRAPPE FOUROYANTE : UNE BOÎTE WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Un excellent premier achat si vous n'avez jamais joué à Warhammer Age of Sigmar.

Parfaite pour les novices, cette boîte vous guidera lors de vos premiers pas dans les mondes de Warhammer.

Elle contient 15 figurines clipsables et tout ce dont vous avez besoin pour jouer. Elle comprend également un tapis de jeu et votre premier élément de décor.



Instructions relatives aux jetons et aux cartes

1. Découpez soigneusement les jetons et les cartes le long des lignes pointillées.
2. Pliez les cartes au centre.
3. Appliquez de la colle sur le côté vierge des cartes et collez-les ensemble pour créer une carte recto-verso.

Instructions pour Chainwrasp

1. Découpez le gabarit du modèle en suivant les lignes pointillées.
2. Pliez le modèle de modèle trois fois sur les lignes vertes.
3. Appliquez de la colle sur l'onglet indiqué.
4. Collez les languettes ensemble pour former un voyageur debout triangulaire.

