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

VOTRE HOBBY WARHAMMER COMMENCE ICI

Au 41e Millénaire, l'Humanité est assaillie de toutes parts par de puissants ennemis xénos et les forces diaboliques du Chaos. Tout ce qui s'interpose entre sa survie ou son anéantissement sont les valeureuses armées de l'Imperium et les guerriers surhumains appelés Space Marines.

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 Warhammer 40,000 et ferez vos premiers pas dans les 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.

BIENVENUE DANS UN LOINTAIN FUTUR 1

Plongez dans une galaxie en guerre, où l'Humanité lutte pour survivre contre des races xénos hostiles et les redoutables forces du Chaos.

FACTION : SPACE MARINES 2

Les Space Marines sont les plus grands guerriers de l'Humanité. Découvrez ces super-soldats et une partie de leur équipement.

ASSEMBLER VOTRE SPACE MARINE 3

L'assemblage de figurines est l'un des aspects les plus agréables du hobby. Il est temps pour vous d'assembler celle de votre Intercessor Space Marine.

UN MILLIER DE CHAPITRES 4

Chaque Space Marine fait partie d'une armée indépendante appelée Chapitre. Apprenez à reconnaître leurs livrées, iconographies et expertises militaires.

CRÉER UN CHAPITRE 5

Apposez votre empreinte sur l'univers de Warhammer 40,000 en créant votre propre Chapitre space marine.

PEINDRE VOTRE SPACE MARINE 6

À vos pinceaux ! L'heure est venue d'exprimer votre créativité en peignant votre Intercessor Space Marine.

UN MILLION DE MONDES 8

Dans un futur lointain, l'Humanité a colonisé les étoiles. Un million de mondes divers et variés ont intégré l'Imperium.

FACTION : CHEVALIERS IMPÉRIAUX 9

Faites connaissance avec ces immenses machines de guerre et créez une bannière pour l'une d'elles.

LES FACTIONS 10

Découvrez les factions qui luttent pour prendre le contrôle de la galaxie.

CHOISIR SON CAMP 12

Combattrez-vous pour l'Imperium, le Chaos ou une puissance xénos ? Identifiez votre allégeance grâce à ce test.

JOUER DES BATAILLES 13

Jouer des parties de Warhammer 40,000 est un loisir captivant. Contemplez quelques scènes de guerre et apprenez à participer aux combats.

FUIR LE SÉPULCRE NÉCRON ! 14

Pourrez-vous échapper à un sort funeste, vous emparer de renseignements vitaux et sauver l'Humanité ?

PRÉPARATION 15

Lancez-vous dans votre première mission en suivant ces instructions pour déployer le tapis de jeu, les pions et les Intercessors Space Marines.

FICHES TECHNIQUES 16

Ce guide vous apprendra à vous déplacer et à faire Avancer vos figurines dans une partie de Warhammer 40,000. Servez-vous-en pour fuir le sépulcre nécron.

RÈGLES DE MISSION 17

Découvrez les règles de la mission Fuir le Sépulcre Nécron ! Parviendrez-vous à vous échapper et à sauver l'Humanité ?

© Copyright Games Workshop Limited 2020. Citadel, Games Workshop, GW et Warhammer 40,000 sont ® ainsi que tous les logos, noms, races, véhicules, armes et personnages associés sont ® ou TM et/ou © Games Workshop Limited. 01329999005

BIENVENUE DANS UN LOINTAIN FUTUR

Warhammer 40,000 est situé dans le lointain futur de notre galaxie, une ère où l'Humanité mène une bataille acharnée contre d'indicibles horreurs. Xénos, monstres et traîtres cherchent à semer la destruction et à dominer la galaxie. Seuls le courage et la force de ses armées offriront une lueur d'espoir à l'espèce humaine.

L'Humanité fait désormais partie d'un immense empire baptisé Imperium. Fondé il y a dix millénaires par l'Empereur Immortel, l'Imperium colonisa les étoiles et ramena des milliers de mondes dans le giron impérial. Mais une terrible trahison déclencha une guerre civile dévastatrice qui ravagea la galaxie entière. Au prix de pertes considérables, les renégats furent finalement vaincus et durent se réfugier dans l'Œil de la Terreur. Mais ce conflit laissa l'Imperium affaibli et divisé.

Depuis les dix derniers millénaires, l'Humanité vit dans un état de guerre constant, acculée par des ennemis de tous horizons. Ses plus redoutables adversaires sont les forces du Chaos – d'ignobles traîtres qui se retournèrent contre leurs alliés dans l'espoir d'obtenir des pouvoirs impies. Leur soif de gloire conduisit les adeptes du Chaos à conclure de sombres pactes avec les démons du Chaos, des êtres d'un autre monde à l'affût de la moindre occasion d'investir la réalité depuis leur dimension cauchemardesque : le warp. Tapies dans les moindres recoins de l'espace, les forces du Chaos obligent l'Humanité à rester sans cesse sur ses gardes.

Mais le Chaos n'est pas la seule menace envers l'Imperium, car il partage la galaxie avec une multitude d'espèces extraterrestres, certaines beaucoup plus anciennes que l'Humanité elle-même. Les Aeldari sont les vestiges d'une civilisation qui régnait jadis sur les étoiles et rêve de reconquérir ce qu'elle considère comme son dû. Les Nécrons sont d'antiques ennemis des Aeldari qui troquèrent leurs âmes et leur mortalité contre des corps de métal organique quasiment indestructibles. Les Orks sont des barbares sauvages extrêmement coriaces qui ne vivent que pour l'euphorie du combat et l'opportunité d'une bonne baston.

Les flottes-ruches tyranides sillonnent le vide tel un gigantesque essaim, absorbant tous les organismes vivants sur leur passage. Pendant ce temps, l'Empire T'au s'établit peu à peu dans la galaxie, utilisant ses technologies de pointe pour forger son propre domaine dans les franges de l'Imperium. L'Humanité est au bord de l'extinction et doit lutter chaque jour pour s'opposer à cette multitude de menaces.

Mais tout n'est pas perdu, car le plus grand atout de l'Humanité réside dans le courage de son peuple et sa volonté de survivre face aux innombrables menaces que recèle la galaxie.
Les Space Marines loyalistes défendent l'Imperium contre tous ces dangers. Chacun d'eux est un super-soldat génétiquement amélioré, bien plus fort et résistant qu'un être humain normal. Ils portent des armures d'excellente facture, un armement meurtrier et ne connaissent pas la peur. Même s'il n'existe qu'un seul Space Marine pour chaque monde de l'Imperium, ils poursuivent le combat, inspirés par l'honneur et la bravoure de leurs prédécesseurs.

Les Space Marines ne combattent pas seuls : les plus vastes armées de l'Imperium sont celles de l'Astra Militarum, d'immenses régiments d'hommes et de femmes, déterminés à repousser les horreurs de la galaxie. Ils sont appuyés par d'autres corps spécialisés, telles que les guerrières dévotes de l'Adepta Sororitas, les titanesques Chevaliers Impériaux, etc.

Pour subsister dans les ténèbres de ce lointain futur, l'Humanité aura besoin de tous les guerriers disponibles… car des millions de batailles les attendent, et vous pouvez en disputer quelques-unes grâce à Warhammer 40,000 !

INTERCESSOR SPACE MARINE

SPACE MARINES

FACTION

Dotés des meilleurs équipements que l'Imperium a à offrir, les Space Marines livrent les batailles les plus décisives. Véritables surhommes, ils tiennent la ligne afin de repousser les seigneurs de guerre xénos et les abominations démoniaques.

CASQUE MK X
Ce casque permet à un Space Marine de voir et de respirer dans des conditions hostiles. Il contient aussi un émetteur vox, qui lui permet de recevoir des ordres et de communiquer sur de vastes distances.

PLASTRON RENFORCÉ
Constitué de céramite, un matériau résistant aux chocs et à la chaleur, ce plastron protège les câbles de l'armure énergétique, ainsi que les organes vitaux du Space Marine.

SCEAU DE PURETÉ
Les sceaux de pureté sont souvent ornés d'un "serment de l'instant" qui réaffirme l'allégeance du Space Marine envers son Chapitre et l'Empereur. Ce parchemin est fixé à l'armure énergétique par un sceau de cire apposé par un serf avant le combat.

GRÈVE
Cette section de la jambière comporte des genouillères protectrices et des stabilisateurs. Les semelles de bottes sont magnétiques pour permettre aux Space Marines d'arpenter des surfaces métalliques en apesanteur.

ÉCRIRE UN PARCHEMIN

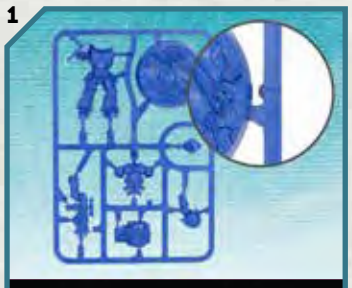
Rédigez le "serment de l'instant" que votre Intercessor Space Marine arborera sur son armure.

ASSEMBLER VOTRE

INTERCESSOR SPACE MARINE

Assembler des figurines est un aspect très plaisant du hobby Warhammer. Suivez ces instructions pour assembler votre Intercessor Space Marine et votre figurine sera parée au combat en un rien de temps. Le plan d'assemblage vous indique comment clipser les éléments entre eux.

1



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.

2

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

! Ne sectionnez jamais ces ergots. !

3

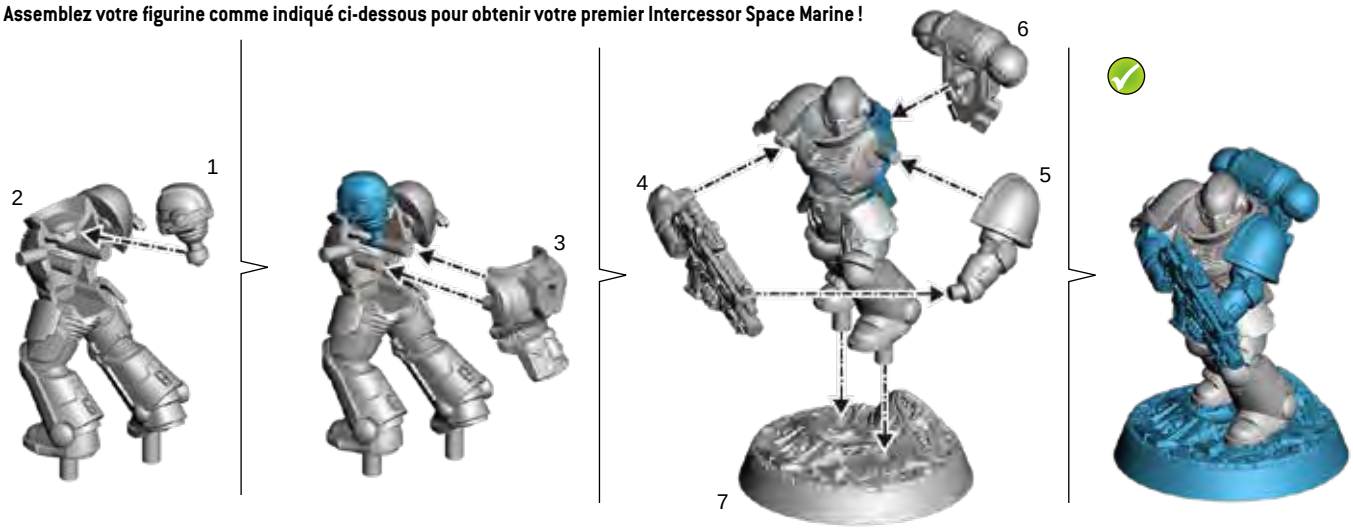
Vous aurez besoin d'une pince coupante pour détacher les éléments. Tenez les lames loin de vos doigts et refermez fermement votre pince jusqu'à ce que ses lames se rejoignent.

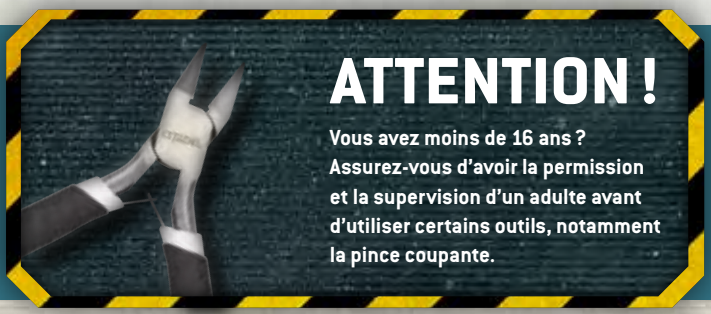
4

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 de la grappe.

5

Assemblez votre figurine comme indiqué ci-dessous pour obtenir votre premier Intercessor Space Marine !





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.

CITADEL COLOUR
The Warhammer Paint

DÉCOUVREZ D'AUTRES TECHNIQUES

Visitez le site de Citadel Colour pour en savoir plus sur la manière d'assembler et de peindre vos figurines :

CitadelColour.com

INTERCESSOR PRIMARIS

UN MILLIER DE CHAPITRES

Les Space Marines sont organisés en factions autonomes appelées Chapitres dont un millier écume la galaxie. Chaque Chapitre maintient sa propre flotte de vaisseaux et possède sa propre expertise martiale. Ils se distinguent par une iconographie et des couleurs spécifiques – une identité qui suscite l'effroi chez tous leurs ennemis !

ULTRAMARINES

Les Ultramarines comptent parmi les Chapitres les plus célèbres et respectés. Excellents stratèges, ils sont connus pour leur sens du devoir et leur loyauté sans faille. Leur amure bleu royal est considérée à travers tout Imperium comme un symbole de courage et d'honneur.

SPACE WOLVES

Si certains considèrent ces fiers guerriers comme des barbares combattant aux côtés de loups gigantesques, nul ne peut nier leurs prouesses au combat, et les récits de leurs triomphes sont contés à travers la galaxie.

BLOOD ANGELS

Connus pour leur rapidité et leur férocité au corps à corps, les Blood Angels luttent pour défendre l'Imperium. S'ils ne prennent pas garde, la rage peut les submerger au point d'en oublier qui ils sont.

IRON HANDS

Froids et calculateurs, les Iron Hands méprisent la faiblesse de la chair. Ils font un usage intensif de leurs implants bioniques pour améliorer leurs capacités et misent sur la logique et la précision pour remporter la victoire.

DARK ANGELS

Les Dark Angels furent la première légion space marine, et occupent depuis une place honorifique dans l'Imperium. Ils combattent avec une fureur légitime, mais d'aucuns disent que leur passé cache un lourd secret.

IMPERIAL FISTS

Spécialistes de la guerre de siège, les Imperial Fists ont maintenu la cohésion de l'Imperium en ses heures les plus sombres. Leur résistance acharnée leur confère l'allure d'un rempart doré sur le champ de bataille.

WHITE SCARS

Rapides comme l'éclair, les White Scars sont réputés pour leurs attaques foudroyantes. Parés de scarifications rituelles, ils se battent avec sauvagerie et comptent parmi les meilleurs chasseurs de la galaxie.

CRÉER UN CHAPITRE

ACTIVITÉ DE PEINTURE

À présent que votre Intercessor Space Marine est assemblé, il faut déterminer pour quel Chapitre il combat. Vous pouvez choisir un Chapitre 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 illustres exploits, et du type de monde dont elle provient.

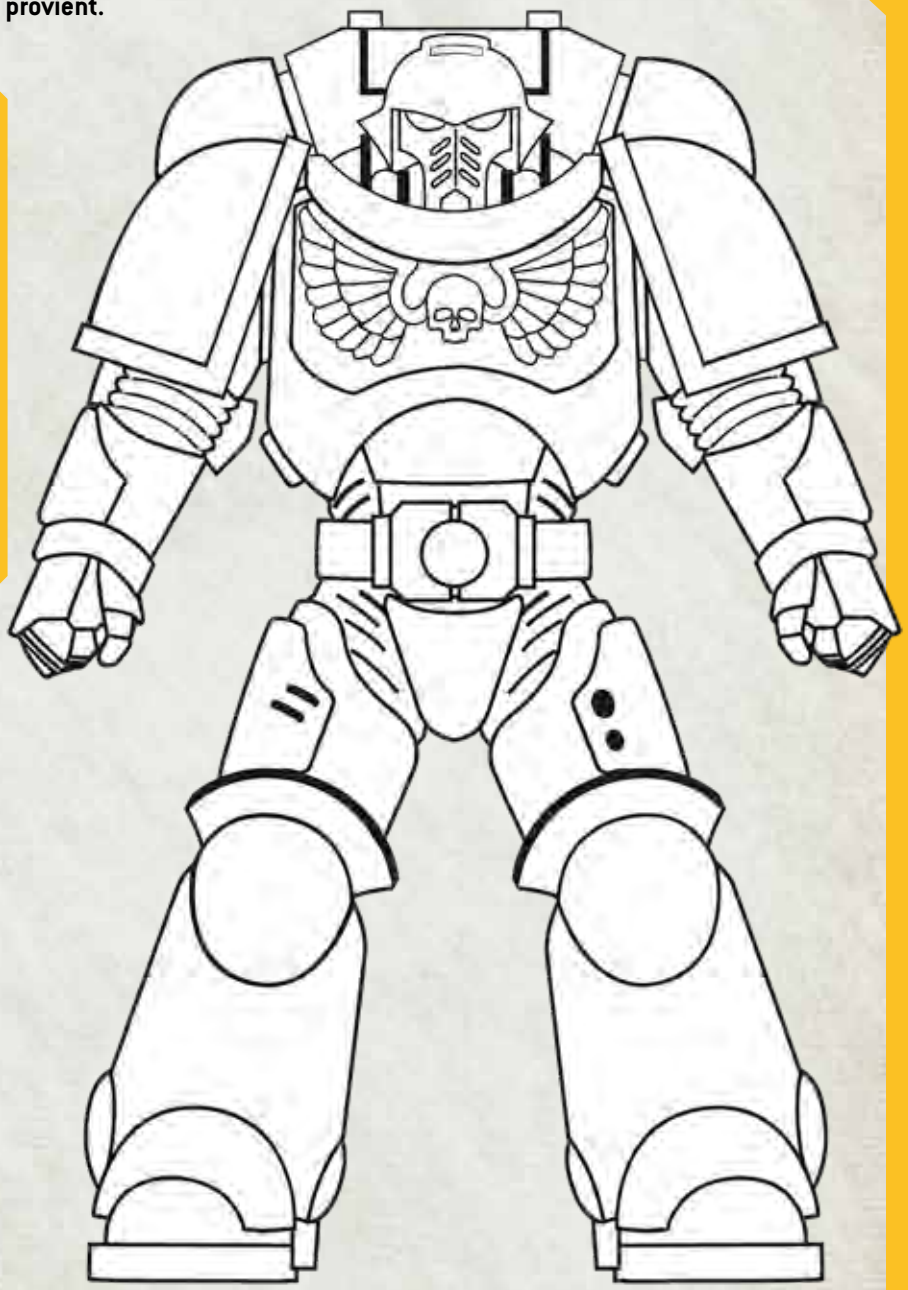
NOM DU CHAPITRE

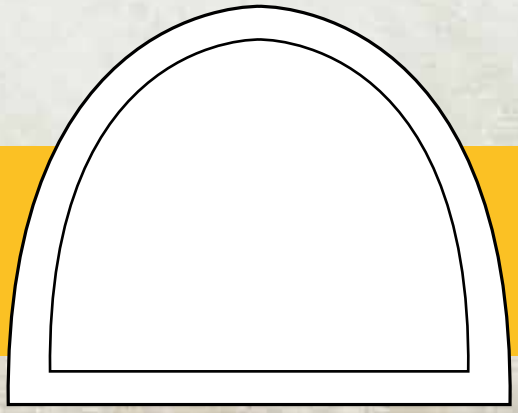
TRAITS ET SPÉCIALITÉS

LE SAVIEZ-VOUS ?

Les Space Marines reçoivent des organes supplémentaires qui transforment leurs corps et leur confèrent des capacités surhumaines. Ils peuvent ainsi :

- Cracher un venin acide.
- Se placer en stase le temps de soigner leurs blessures.
- Opérer pendant de longues périodes sans dormir.
- Respirer dans des atmosphères toxiques ou pauvres en oxygène.





ÉPAULIÈRE – LE SYMBOLE DU CHAPITRE

Tous les Space Marines portent le symbole de leur Chapitre sur l'épaule gauche. Arboré avec fierté, il sert à identifier le Chapitre pour lequel ils combattent. Utilisez cet espace pour créer votre propre icône.

Photocopie autorisée pour un usage strictement personnel. © Games Workshop Ltd 2020

PEINDRE VOTRE
INTERCESSOR SPACE MARINE

ÉTAPE

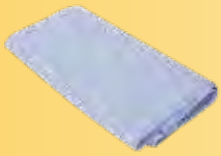
La couche de base est la première couche de peinture que vous appliquerez à une figurine. Elle constitue l'assise de chaque autre couleur de la figurine.

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.

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.

CITADEL COLOUR
The WARHAMMER Paint

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

Appli Citadel Paint

Votre aide gratuite à la peinture

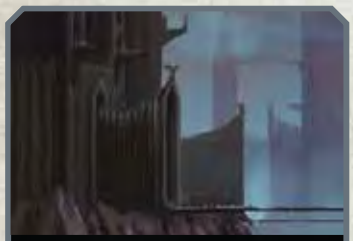
TÉLÉCHARGEZ L'APPLI POUR VOTRE TÉLÉPHONE OU TABLETTE

Google Play App Store **GRATUIT !**

GROMEK AVEC KANON SHOKK

UN MILLION DE MONDES

L'Imperium a revendiqué un million de planètes disséminées à travers toute la galaxie. C'est un chiffre considérable, mais de nombreuses autres demeurent inexplorées. Certaines sont regroupées, alors que d'autres sont séparées par de vastes distances. Tant qu'elles s'acquittent de la dîme impériale, un impôt imposé sur chaque planète affiliée, la plupart bénéficient d'une certaine autonomie. Dans un empire aussi tentaculaire, les dangers des voyages et les aléas des communications empêchent d'établir une structure gouvernementale unique. Cependant, un système de classification des mondes permet d'évaluer leur réelle valeur pour l'Imperium.



PLANÈTES CHAPITRALES

Le quartier général et le terrain d'entraînement des divers Chapitres space marines.

MONDES-RUCHES

Des mondes couverts d'immenses cités surpeuplées, parfaits pour recruter de nouvelles troupes.

MONDES-FORGES

Des planètes-usines qui produisent des armes et des véhicules pour les armées de l'Imperium.

AGRI-MONDES

Des complexes colossaux dont la seule fonction est de nourrir des milliards de citoyens.

MONDES MINIERS

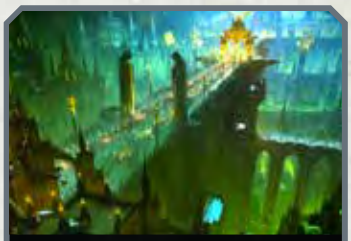
Des planètes riches en matériaux bruts qui sont extraits et envoyés aux mondes-forges de l'Imperium.

MONDES-FORTERESSES

De véritables bastions défensifs qui protègent l'Imperium de ses innombrables ennemis.

MONDES HOSTILES

Des Planètes jugées trop dangereuses pour y établir des colonies ou des industries.



MONDE-TRÔNE

Appelé Terra, c'est le monde où siège l'Empereur, confiné dans son Trône d'Or.

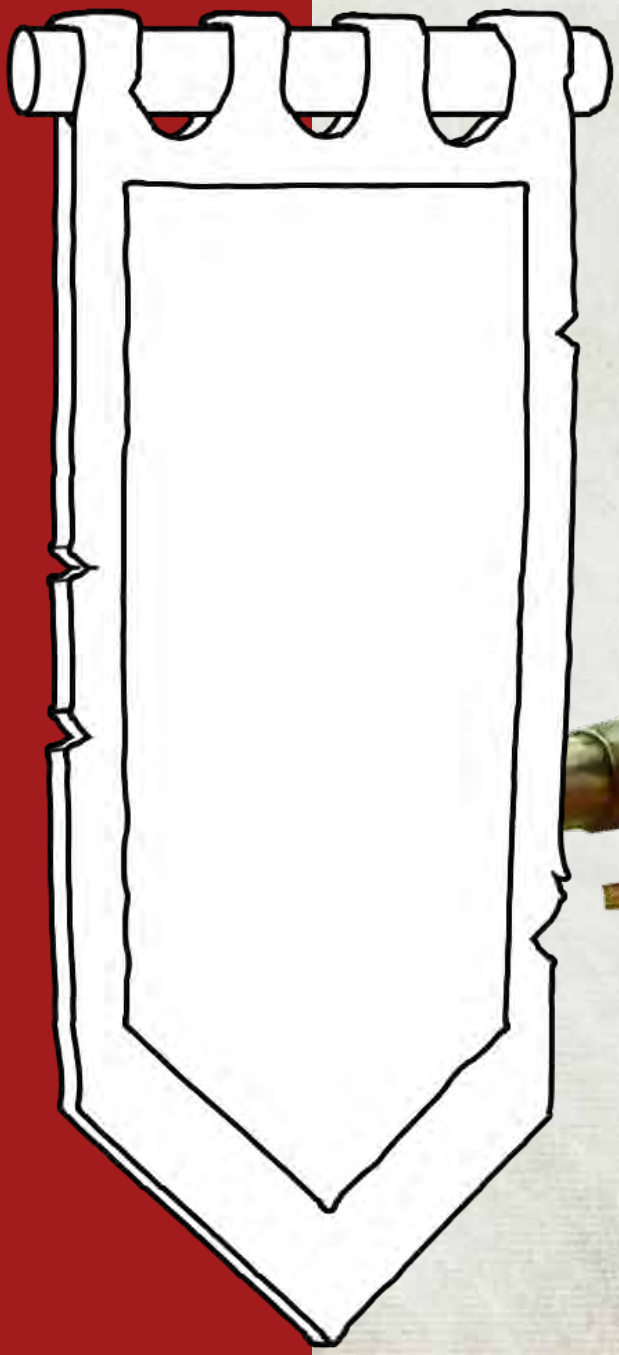
ZONE DE GUERRE PARIA

Autrefois prospère, la région spatiale rebaptisée Zone de Guerre Paria fut réduite en ruines par les Nécrons. Surprises par le silence brutal qui y régnait, les forces impériales s'y rendirent et découvrirent des planètes aux cités et aux usines abandonnées. Tapis dans les décombres, des engins de guerre nécrons et des guerriers androïdes déchaînèrent des armes dévastatrices contre les armées de l'Imperium, qui ripostèrent avec fureur. La région demeure déchirée par la guerre, les deux camps s'affrontant sous un voile d'énergies qui menacent d'arracher l'âme des guerriers de l'Empereur à tout moment.

CHEVALIERS IMPÉRIAUX

FACTION

Les Chevalier Impériaux sont de gigantesques machines de guerre hérissées d'armes meurtrières. Un seul de ces énormes marcheurs peut renverser le cours d'une bataille et conquérir des mondes au nom de l'Empereur. Chacun d'eux est piloté par un noble dont les couleurs et l'héraldique apparaissent sur son armure et ses bannières.



DESSINEZ UNE BANNIÈRE

Les Chevalier Impériaux portent une bannière arborant leurs armoiries et un certain nombre d'emblèmes de bataille.

Créez votre propre bannière de Chevalier Impérial. Réfléchissez aux couleurs, aux symboles et aux images que vous utiliserez, ainsi qu'à l'histoire représentée par vos armoiries.

Photocopie ou téléchargement autorisés pour un usage strictement personnel. © Games Workshop Ltd 2020

LES FACTIONS

Warhammer 40,000 est un univers riche et vaste, empli de légendaires héros, de vils scélérats et d'autres créatures fascinantes. Une foule de factions rivalise pour contrôler de nouveaux territoires et se couvrir de gloire. Grâce au hobby Warhammer, c'est à vous de forger leur légende. Ce que vous collectionnez et assemblez, la manière dont vous peignez et jouez avec vos armées contribue à tisser une histoire qui vous est propre.

IMPERIUM

La puissance militaire de l'Humanité n'a rien perdu de sa superbe, car la galaxie grouille de menaces plus redoutables les unes que les autres. Seule la force des armes a permis de maintenir l'intégrité de l'Imperium pendant dix mille ans. Le 41e Millénaire est une ère de guerre constante où règne la loi du plus fort. La compassion et la faiblesse n'y ont plus leur place et la lutte pour la survie ne laisse aucun répit.

XÉNOS

L'humanité n'est pas la seule espèce à coloniser les étoiles. Depuis ses premiers voyages au-delà de son propre système solaire, elle a rencontré de nombreuses races extraterrestres dont la plupart se sont révélées hostiles. Si les origines de certaines d'entre elles se perdent dans les brumes du temps, d'autres commencent à peine à quitter leur monde natal. Quels que soient leurs motifs, toutes cherchent à dominer la galaxie.

CHAOS

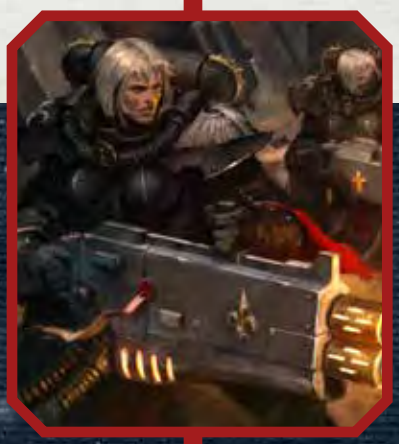
Le warp abrite les quatre Dieux du Chaos, ainsi que leurs séides démoniaques, qui s'efforcent d'envahir et de corrompre la galaxie. Voués à leur cause, les Space Marines du Chaos – des traîtres qui se sont détournés de la lumière de l'Empereur – combattent en leur nom dans l'espace réel. Dévorés par une haine teintée d'amertume, ces champions de la ruine s'attaquent à l'Imperium qu'ils avaient jadis juré de défendre.

WARHAMMER 40,000

Visitez le site internet de Warhammer 40,000 pour découvrir d'autres factions

WARHAMMER40000.COM

SŒURS DE BATAILLE



Les guerrières de cette sororité dévote sont conditionnées depuis l'enfance pour croire en la justesse de leur cause. Leur dévotion fanatique et leur pureté inébranlable sont un rempart contre la corruption. Une fois qu'elles ont rejoint le combat, les Sœurs de Bataille ne reculeront devant rien pour anéantir leurs ennemis.

ADEPTUS MECHANICUS

L'Adeptus Mechanicus est une organisation de Technoprêtres originaire de la planète Mars. Ils renforcent leur corpulence humaine par des technologies arcanes et sont obnubilés par l'acquisition d'un savoir perdu. Sillonnant la galaxie en quête de secrets oubliés, ils massacreront tout ce qui se tient entre eux et leur mission sacrée.

NÉCRONS

Les Nécrons sont des androïdes doués de raison qui ont troqué leurs âmes contre le don de l'immortalité. Pendant des millénaires, ils ont dormi dans leurs mondes sépulcraux, mais chaque année, de nouveaux guerriers se réveillent pour recréer leur empire dynastique, qui gouvernait autrefois la galaxie d'une poigne de fer.

TYRANIDES

Les Tyranides comptent parmi les races les plus étranges infestant l'espace impérial, car ils viennent d'au-delà des confins de la galaxie. Mus par une soif insatiable, ils ne laissent rien dans leur sillage, et absorbent tout organisme vivant avec lequel ils entrent en contact pour le dissoudre en un riche gruau biologique.

SPACE MARINES DU CHAOS

Les Space Marines du Chaos – ou Hereticus Astartes – comptent parmi les pires ennemis de l'Humanité, et veulent la destruction de tout ce que l'Empereur a construit. Ce sont de sombres reflets des Chapitres space marines, qui portent des armures antiques et utilisent des armes profanées pour harceler l'Imperium.

DEATH GUARD

Jadis de loyaux Space Marines, les guerriers de la Death Guard sont des traîtres envers l'Imperium de l'Humanité. Bouffis, corrompus et perclus de maladies, ils marchent au combat en chantant les louanges de leur ignoble dieu, et véhiculent de virulentes épidémies qui transforment leurs victimes en serviteurs involontaires de Nurgle.

CHOISIR SON CAMP

ACTIVITÉ

Défendrez-vous l'Humanité avec tout l'arsenal mis à votre disposition ? Chercherez-vous à conquérir la galaxie au nom des Dieux Sombres ? Ou forgerez-vous votre propre nom parmi les étoiles ? Répondez aux questions suivantes, puis consultez votre résultat.

Vous tombez sur l'épave d'un vaisseau de modèle inconnu. Allez-vous l'éviter, le piller en quête de technologies oubliées ou poser un piège pour les curieux suivants?

- ☐ JE L'ÉVITE
- ☐ JE LE PILLE
- ☐ JE POSE UN PIÈGE

L'espace se fend devant vous et une tempête warp s'engouffre. Allez-vous tenter de sceller la brèche, attendre de voir ce qui en émerge ou pénétrer dans le warp pour enquêter?

- ☐ JE SCELLE
- ☐ J'ATTENDS
- ☐ JE PÉNÈTRE

Vous trouvez des médicaments dans une balise. Allez-vous les laisser pour ceux qui en auraient besoin, les ajouter aux ressources de votre vaisseau ou remplacer les vaccins par des maladies?

- ☐ JE LES LAISSE
- ☐ JE M'EN EMPARE
- ☐ JE LES REMPLACE

Vous voyez une flotte pirate attaquer une colonie sur une lune voisine. Allez-vous protéger la colonie, rejoindre les pirates ou détruire la colonie pour vous débarrasser des pirates?

- ☐ JE LA PROTÈGE
- ☐ JE LES REJOINS
- ☐ JE DÉTRUIS

Un libre marchand propose de vous vendre du carburant. Allez-vous payer le prix demandé, piller le vaisseau, ou réduire l'équipage en esclavage?

- ☐ JE PAIE
- ☐ JE VOLE
- ☐ J'ASSERVIS L'ÉQUIPAGE

RÉSULTAT

Comptez le nombre de réponses de chaque couleur. La couleur dominante correspondra à votre allégeance !

- ☐ MAJORITÉ DE BLEU - IMPERIUM
- ☐ MAJORITÉ DE VERT - XÉNOS
- ☐ MAJORITÉ DE ROUGE - CHAOS

JOUER DES BATAILLES

DE WARHAMMER 40,000

L'univers de Warhammer 40,000 est un futur sombre, émaillé de batailles épiques. Pour beaucoup, le but d'une collection de Warhammer 40,000 consiste à livrer bataille sur la table de jeu. Jouer est une activité passionnante, qui fait la part belle aux contacts humains et à la stratégie, mais surtout amusante !

Que vous disputiez une bataille narrative avec quelques amis ou que vous meniez vos forces à la victoire dans le cadre de tournois contre de nouveaux adversaires aussi redoutables les uns que les autres, vous vous rendrez compte que chaque partie de Warhammer 40,000 est unique et relate sa propre histoire.

Les Ultramarines loyalistes et les Space Marines du Chaos de la Black Legion s'affrontent parmi les ruines impériales.

D'immenses Chevalier Impériaux combattent de monstrueuses machines-démons pour le contrôle d'un avant-poste.

Des hordes de valeureux fantassins de l'Astra Militarum livrent bataille contre les cruels combattants de la Black Legion.

TÉLÉCHARGEZ LES RÈGLES DE BASE

Les Règles de Base contiennent tout ce dont vous avez besoin pour apprendre à mener vos armées, vous déplacer, utiliser des pouvoirs psychiques, tirer, charger et combattre. Elles décrivent également le fonctionnement des fiches techniques, et comportent une mission d'initiation pour vous permettre de débuter à Warhammer 40,000.

Vous pouvez les télécharger **GRATUITEMENT** sur le site internet Warhammer 40,000 !

WARHAMMER 40,000

WARHAMMER40000.COM

FUIR LE SÉPULCRE NÉCRON !

ACTIVITÉ DE JEU

Jouer avec ses amis sur la table de jeu est l'un des aspects les plus captivants de Warhammer 40,000. Cette mission simple et rapide est l'occasion idéale de vous faire découvrir la Phase de Mouvement.

PRÉSENTATION

Les transmissions spatiales sont interrompues et votre escouade d'Intercessors Space Marines est chargée d'enquêter sur ce mystère. Arrivée au relais de communication, elle découvre qu'il a simplement été éteint, mais ne trouve aucun indice quant à l'auteur de cet acte.

Soudain, le sol s'ouvre et votre unité tombe dans un gouffre. Alors que la poussière retombe, vous découvrez une salle glaciale éclairée d'une lueur verdâtre. C'est un tombeau nécron ! Un bourdonnement métallique vous en apporte la confirmation tandis que des Scarabées Canopteks émergent de l'obscurité. Ces créatures mi-robots mi-insectes entretiennent les tombes nécrons et les surveillent pendant que leurs maîtres dorment.

Coincés dans la crypte, sans issue visible ni matériel de communication, vos possibilités d'évasion sont minces. Une nuée de corps métalliques envahit peu à peu les ténèbres autour de vous.

Avec vos frères, vous les repoussez avant de tomber à court de munitions. Vous menez votre escouade au travers de longs couloirs obscurs en quête d'un moyen de vous échapper.

Conscients que ce n'est qu'une question de temps avant que les Scarabées Canopteks ne réveillent leurs maîtres nécrons, vos effectifs cherchent un endroit pour tenter un baroud d'honneur. Au détour d'un couloir, vous parvenez à enclencher un mécanisme de verrouillage et une lourde porte se ferme enfin, réduisant au silence le vrombissement de la horde hostile.

Dans la pénombre, votre ouïe augmentée détecte le bruissement du vent – il doit y avoir une sortie ! Mais des chambres de stase de Guerriers Nécrons bordent les murs, et les Scarabées Canopteks ne tarderont pas à enclencher leur processus de réveil ! L'existence de ce sépulcre est une menace pour les planètes voisines. Vous devez les en avertir à n'importe quel prix !

Visitez notre site internet pour découvrir d'autres activités gratuites avec votre Intercessor Space Marine.

WARHAMMER-ALLIANCE.COM

FACTION : NÉCRONS

Depuis des millénaires, les Nécrons sommeillent à l'intérieur de leurs mondes-nécropoles. Ces cryptes tentaculaires abritent des milliards de guerriers, des rangées de machines de guerre meurtrières et certaines des technologies les plus avancées de la galaxie. Même le Guerrier Nécron le plus humble est incroyablement coriace, mais l'essentiel de sa race a été soumis à la volonté de cruels Tétrarques, rendus fous par des millénaires de stase et déterminés à voir leurs antiques dynasties régner à nouveau sur la galaxie.

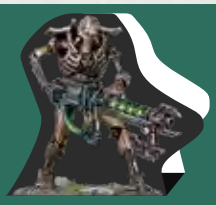
PRÉPARATION

FUIR LE SÉPULCRE NÉCRON !

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

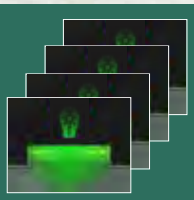
1 Intercessor Space Marine

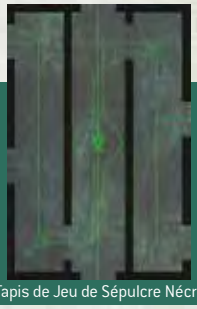

2 Pions de Guerrier Nécron

1 Pion Blessure

1 Dé

1 Réglette


4 Cartes de Chambre de Stase


1 Tapis de Jeu de Sépulcre Nécron

LE GROUPE DOIT AVOIR

1 Pion de Premier Joueur

1 Carte de Départ

1 Carte de Sortie

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur place son tapis de jeu de manière à ce qu'une seule porte de chaque tapis communique entre eux.

2. Concertez-vous pour choisir l'une des portes comme point de départ. Placez la Carte de Départ dessus et déployez les Intercessors Space Marines à côté.

3. Choisissez l'emplacement de la sortie. Il doit s'agir de la porte la plus éloignée de la Carte de Départ. En cas d'égalité, prenez la décision collectivement. Dans les parties de deux joueurs ou plus, elle sera située sur un tapis de jeu différent. Placez la Carte de Sortie sur la porte sélectionnée.

4. Chaque joueur bat ses cartes de Chambre de Stase, puis, sans les regarder, place chacune de ses cartes sur les portes non communicantes de son tapis de jeu.

FICHES TECHNIQUES

FUIR LE SÉPULCRE NÉCRON !

FICHE TECHNIQUE D'INTERCESSOR

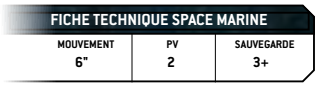
MOUVEMENT	POINTS DE VIE	SAUVEGARDE
6"	2	3+

FICHE TECHNIQUE DE GUERRIER NÉCRON

MOUVEMENT
5"

COMMENT SE DÉPLACER

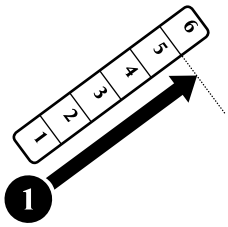
1



FICHE TECHNIQUE SPACE MARINE		
MOUVEMENT	PV	SAUVEGARDE
6"	2	3+

Consultez la caractéristique de Mouvement sur la fiche technique de chaque figurine.

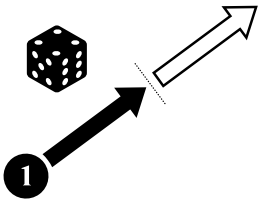
2



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

COMMENT EFFECTUER UNE AVANCE

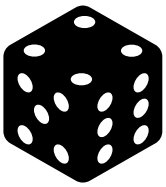
3



Jetez un dé. Ajoutez le résultat, en pouces, à votre caractéristique de Mouvement pour ce tour.

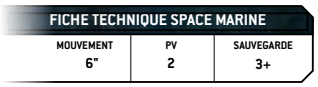
SAUVEGARDES

1



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

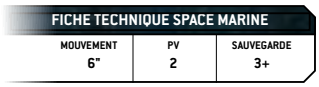
2



FICHE TECHNIQUE SPACE MARINE		
MOUVEMENT	PV	SAUVEGARDE
6"	2	3+

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

3



FICHE TECHNIQUE SPACE MARINE		
MOUVEMENT	PV	SAUVEGARDE
6"	2	3+

Si le résultat du jet est inférieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde indiquée sur la fiche technique, la figurine perd 1 Point de Vie.

4

Si le nombre de blessures subies est égal au nombre de Points de Vie sur la fiche technique, la figurine est tuée et retirée du jeu.

RÈGLES DE MISSION

FUIR LE SÉPULCRE NÉCRON !

ROUND DE BATAILLE

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

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

Une fois que tous les joueurs Space Marines ont résolu leur tour, chaque Guerrier Nécron doit achever son tour.

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

ORDRE DU TOUR

INTERCESSORS SPACE MARINES

1. Déplacez et Avancez votre figurine en suivant les instructions indiquées ci-contre. Les Intercessors Space Marines ne peuvent pas se déplacer à travers les murs, les autres figurines ou les jetons de Guerrier Nécron.
2. Si votre Intercessor Space Marine achève son tour sur une carte Chambre de Stase, retournez-la, lisez le texte à voix haute et résolvez le résultat. Une fois la carte résolue, ou si votre Space Marine ne se trouve sur aucune carte, passez au joueur suivant.

GUERRIERS NÉCRONS

1. Dans n'importe quel ordre, déplacez chaque pion de Guerrier Nécron vers l'Intercessor le plus proche. Les Guerriers Nécrons ne peuvent pas se déplacer à travers les murs ou à travers les autres figurines.
2. Si un pion de Guerrier Nécron touche le socle d'un Intercessor, il cesse de se déplacer et l'attaque. Le joueur qui contrôle l'Intercessor attaqué doit alors effectuer une Sauvegarde d'Armure, en suivant les instructions données en page précédente.

COMMENT GAGNER

Une fois que toutes les cartes de Chambre de Stase ont été révélées, la porte de sortie s'ouvrira. Dès lors, un Intercessor Space Marine peut fuir le sépulcre en terminant son tour au contact de la carte de Sortie. Quand tous les joueurs se sont échappés, ou s'ils ont perdu la vie, consultez votre résultat ci-dessous.

Aucun Space Marine n'a survécu.	Échec de la Mission
Une partie des Space Marines a survécu et s'est échappée.	Succès Mineur de la Mission
Tous les Space Marines ont survécu et se sont échappés.	Succès de la Mission
Tous les Space Marines ont survécu et se sont échappés sans subir de blessure.	Succès Majeur de la Mission

DÉCOUVREZ LE LOINTAIN FUTUR !

COMMENT DÉBUTER À WARHAMMER 40,000

Poursuivez votre aventure dans la galaxie de Warhammer 40,000 avec ce magazine d'introduction.

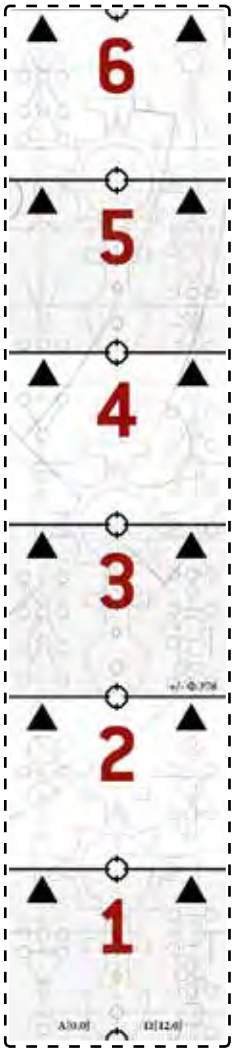
Ce fantastique guide vous montrera comment collectionner, assembler, construire, peindre et jouer avec vos figurines Citadel.

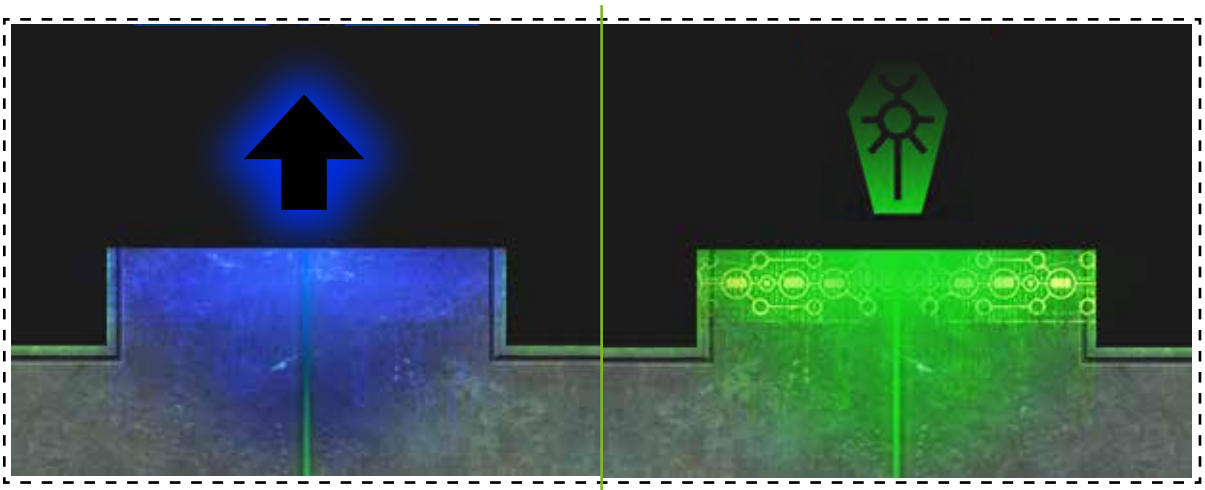
Il contient également un Intercessor Space Marine et un Guerrier Nécron gratuits à ajouter à votre collection !

SET DE DÉBUTANT 40,000 ÉDITION RECRUE

À travers les champs de bataille du 41e Millénaire, l'Imperium de l'Humanité lutte pour survivre dans une galaxie à feu et à sang.

Idéale pour les débutants, cette boîte vous guidera à travers vos premiers pas dans le hobby Warhammer. Elle comprend 20 figurines et tout ce dont vous aurez besoin pour commencer à jouer, dont un tapis de jeu et votre tout premier élément de terrain !





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.

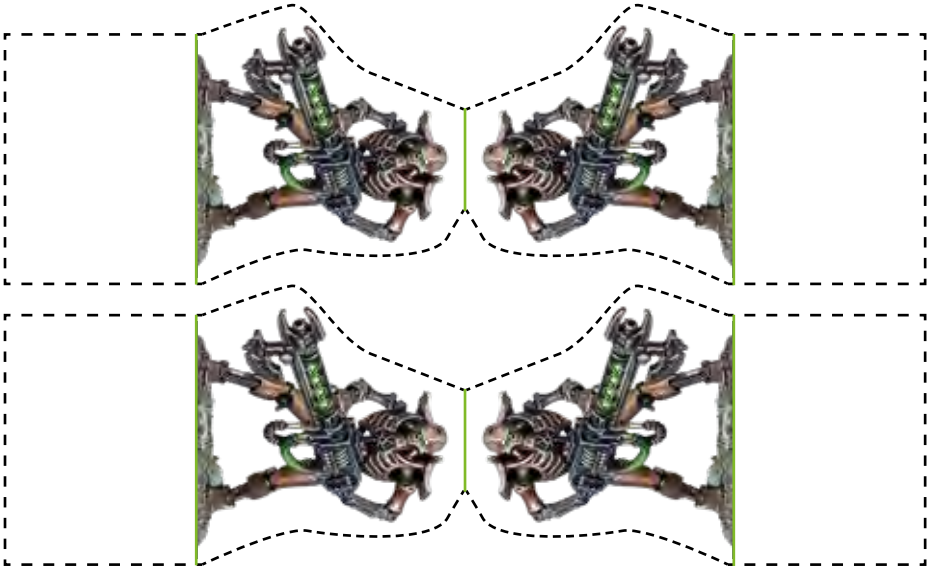
INSTRUCTIONS POUR NECRON WARRIOR

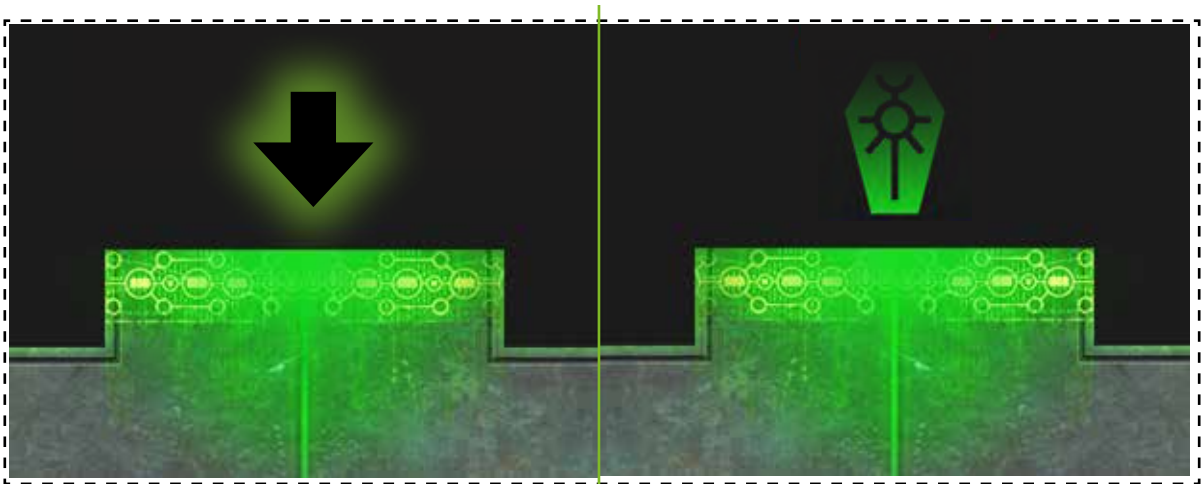
1. DÉCOUPEZ LE GABARIT DU MODÈLE EN SUIVANT LES LIGNES POINTILLÉES.

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.

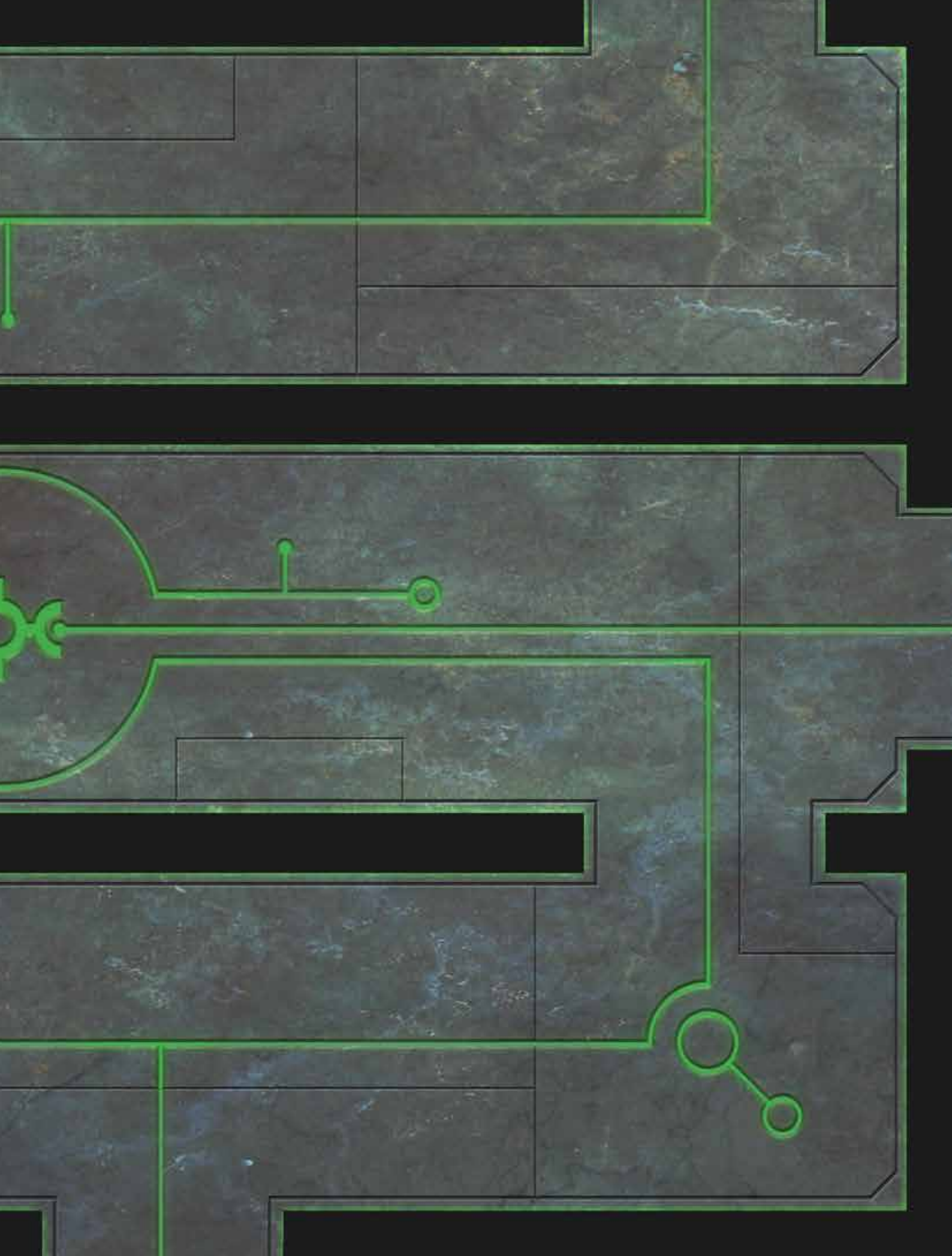




SIGNAL BROUILLEUR

Placez cette carte devant vous. Une fois par partie, vous pouvez choisir un Guerrier Nécron pour qu'il passe son tour.

Défaussez cette carte après l'avoir utilisée.

OCCUPANT RÉVEILLÉ

Placez un pion de Guerrier Nécron de manière à ce qu'il touche cette Chambre de Stase.