WARHAMMER
BATTLE HONOURS
COMMENCEZ VOTRE PÉRIPLE WARHAMMER

BIENVENUE DANS BATTLE HONOURS

Battle Honours est conçu pour les néophytes du hobby Warhammer afin de les aider à s'acclimater à l'endroit le plus merveilleux : leur boutique Warhammer.

Servez-vous de ce livret pour suivre vos objectifs et votre progression, et aidez-vous des conseils du personnel des boutiques Warhammer pour affûter vos compétences et connaissances.

Au fil de cet ouvrage, vous découvrirez les sections dédiées aux cinq piliers du hobby Warhammer :

COLLECTIONNER

ASSEMBLER

PEINDRE

JOUER

LIRE

Chaque groupe d'activités vous permettra d'en savoir plus sur les mondes de Warhammer, d'affûter vos compétences et de préparer vos figurines. Vous ne manquerez pas de vous amuser !

Le personnel de votre boutique saura vous aiguiller en cas de besoin. Vous pouvez également obtenir de l'aide et des conseils sur :

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

© Copyright Games Workshop Limited 2021. Citadel, Games Workshop, GW et Warhammer 40,000 sont des marques commerciales déposées, et l'ensemble des symboles, noms, races, véhicules, armes et personnages associés sont des marques commerciales déposées ou des marques déposées et/ou des marques sous copyright Games Workshop Limited. Tous droits réservés.

1 COMMENT UTILISER CE LIVRET
Découvrez le fonctionnement des activités, lancez-vous et obtenez votre premier tampon !

2 RÉCOMPENSES
La connaissance n'est pas la seule récompense ! Décrochez des récompenses exclusives en terminant les activités de ce livret.

4 WARHAMMER 40,000
Découvrez une galaxie en guerre et ceux qui s'affrontent pour la sauver ou la détruire dans les ténèbres du 41e millénaire.

6 WARHAMMER AGE OF SIGMAR
Apprenez-en plus sur les Grandes Alliances qui combattent pour les Royaumes Mortels dans Age of Sigmar.

8 ACTIVITÉS DE COLLECTION
Chaque collection est unique. Découvrez comment débuter la vôtre ! Choisissez votre faction préférée et vos premières figurines.

12 ACTIVITÉS D'ASSEMBLAGE
Découvrez comment assembler facilement vos miniatures. Il ne vous restera plus qu'à les peindre ou à les utiliser dans des parties.

16 ACTIVITÉS DE PEINTURE
Ajoutez du cachet et de la couleur à vos figurines, et créez une collection Warhammer unique en son genre.

20 ACTIVITÉS DE JEU
Découvrez les trois façons de jouer des parties de Warhammer et disputez vos premières batailles.

24 ACTIVITÉS DE LECTURE
Les mondes de Warhammer abondent en récits de personnages héroïques. Cette section vous en apprendra plus sur eux.

28 EXTRAITS DE NOUVELLES
Lancez-vous dans la lecture avec deux extraits de récits de Warhammer !

32 L'ACTU DES BOUTIQUES
Les boutiques Warhammer sont uniques et valent toujours la peine d'être visitées. Découvrez leurs dernières actus !

33 POUR ALLER PLUS LOIN
Il existe une multitude d'autres façons d'en savoir plus sur Warhammer et de profiter de ces activités. Cette section vous en donnera quelques exemples.

CE LIVRET APPARTIENT À :

J'AI DÉBUTÉ LE :

MA BOUTIQUE WARHAMMER :

COMMENT UTILISER CE LIVRET

Le livret que vous tenez entre vos mains sera votre guide pour débuter dans le hobby Warhammer !

Servez-vous-en, et profitez de l'aide et des conseils du personnel de votre boutique Warhammer pour en savoir plus sur Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar, et vous fixer des objectifs, tout en accomplissant des activités afin de développer de nouvelles compétences et de progresser jusqu'à devenir un expert de Warhammer.

30 ÉTAPES VERS LA GLOIRE

Battle Honours est conçu pour vous offrir une expérience complète du hobby Warhammer.

Pour terminer ce livret, vous allez devoir choisir 30 objectifs parmi les 51 activités proposées dans les sections Collectionner, Assembler, Peindre, Jouer et Lire. À chaque objectif rempli, adressez-vous au personnel de votre boutique Warhammer pour obtenir un tampon attestant de votre réussite. Chaque section accomplie vous vaudra de recevoir une récompense.

Lorsque vous aurez décroché 30 tampons, vous aurez atteint votre objectif final et terminé Battle Honours !

Vous pouvez continuer à effectuer des activités et collectionner des tampons une fois les 30 premiers obtenus si vous voulez obtenir d'autres récompenses et vous amuser davantage !

EXEMPLE D'ACTIVITÉ

Chaque section de ce livret contient dix activités, dont huit que nous vous proposons et qui vous aideront à affûter vos compétences de base de Warhammer, et deux qu'il vous restera à concevoir en fonction de vos préférences.

Chaque activité se divise en un défi à accomplir et une question à laquelle répondre. Vous trouverez un encadré dans lequel écrire votre réponse si besoin, ainsi qu'un espace servant à accueillir le tampon qui prouvera que vous avez terminé l'activité.

POUR COMMENCER

Dans l'encadré en haut cette page, inscrivez votre nom, la date à laquelle vous avez débuté et votre boutique Warhammer.

N'oubliez pas de demander au personnel en boutique de tamponner toutes les activités terminées !

Pour quelle raison avez-vous décidé de vous lancer dans Warhammer ?

RÉCOMPENSES

Chaque exploit mérite d'être célébré, qu'il s'agisse d'apprendre de nouvelles connaissances ou compétences, ou de jouer une partie palpitante avec des amis.

Exhibez votre réussite grâce à ces récompenses !

COLLECTIONNER

PAGE 8

On s'amuse beaucoup en collectionnant des objets.

Chaque collection Warhammer est unique en son genre, que vous optiez pour une faction en particulier, des héros célèbres à exhiber ou une armée pour jouer avec vos amis !

Terminez les dix activités de collection pour obtenir un portfolio de cartes de jeu.

Cartes non incluses

ASSEMBLER

PAGE 12

L'assemblage de figurines est une activité répandue dans le monde entier et Warhammer se targue de posséder les plus belles figurines jamais créées !

Il y a quelque chose de très satisfaisant dans le fait de voir une multitude d'éléments en plastique gris se transformer en une superbe figurine, prête à orner votre étagère.

Terminez les dix activités d'assemblage pour obtenir une boite de stockage dans laquelle entreposer vos pièces détachées pour un usage ultérieur.

Figurines non incluses

PEINDRE

PAGE 16

De nombreux passionnés de Warhammer voient la peinture comme leur activité préférée, et beaucoup la considèrent comme une source de divertissement et de détente. Si vous appréciez vraiment cet exercice, sachez qu'il existe même des compétitions de peinture Warhammer au cours desquelles vous pourrez exhiber le fruit de votre travail et vous inspirer des créations d'autres participants.

Terminez les dix activités de peinture pour obtenir un étui à pinceaux qui vous permettra de garder votre matériel en parfait état.

Pinceaux non inclus

JOUER

PAGE 20

Vous pouvez utiliser toutes vos figurines dans des parties palpitantes de Warhammer. Que vous profitiez d'une petite bataille chez vous avec vos amis ou que vous affrontiez des joueurs du monde entier lors d'un grand événement, vous ne cesserez jamais de vous amuser.

Terminez les dix activités de jeu pour obtenir une paire de dés Warhammer.

LIRE

PAGE 16

Chaque figurine et chaque bataille recèle une histoire !

Que vous lisiez l'histoire de vos dernières figurines dans les Codex et les Battletomes, ou que vous vous plongiez dans un nouveau roman ou livre audio de Black Library, Warhammer regorge de récits épiques.

Terminez les dix activités de lecture pour obtenir un marque-page à utiliser dans tous vos livres.

Livre non inclus

ACHÈVEMENT

DATE DE FIN :

Lorsque vous aurez accompli les 30 activités de ce livret, vous aurez terminé la première étape de votre périple. Vous recevrez alors un certificat et une mallette à figurines pour garder votre collection Warhammer à l'abri !

Vous pouvez continuer à effectuer des activités et collectionner des tampons pour obtenir d'autres récompenses. Votre épopée Warhammer ne s'arrêtera jamais. Il existera toujours de nouvelles figurines à collectionner ou à peindre, des histoires à lire, des parties à effectuer et des amis à se créer !

Figurines non incluses

WARHAMMER 40,000

Préparez-vous à plonger tête la première dans les ténèbres immuables d'un lointain futur ! Ce livret est votre porte d'entrée vers une galaxie vaste et apocalyptique au sein de laquelle l'Humanité combat pour sa survie contre des myriades d'ennemis. Prenez la tête d'armées belligérantes et guidez-les jusqu'à la victoire, la gloire ou la défaite sur des plateaux de champ de bataille spectaculaires.

Dans la période de déclin qu'est le 41e millénaire, l'Humanité fait face à un conflit sans précédent, étendu dans le vaste et épar Imperium, dans chaque système stellaire et sur tous les fronts où la guerre fait rage. Des chefs hérétiques font appel aux pouvoirs florissants des Dieux du Chaos et s'érigent en tant que champions du Mal afin de répandre les flammes et de faire couler le sang dans les mondes. De voraces tyrans xenos dirigent des hordes dévastatrices de pillards sauvages dans le but de ravager les bastions de l'Humanité. La galaxie tremble au rythme des tempêtes destructrices qui menacent de déchirer et de fragmenter l'espace. À chaque jour qui passe, les ténèbres entre les étoiles croissent et s'étendent.

Face à ces horreurs se dressent les armées de l'Imperium : des talentueux Space Marines aux fanatiques Sœurs de bataille, en passant par les nombreux autres osts de puissants guerriers. Tous donneront leur vie pour l'Empereur-Dieu tout-puissant qui gouverne depuis son Trône d'Or sur Terre. Mais ce sacrifice sera-t-il suffisant ?

Voici le cadre dans lequel se déroule Warhammer 40,000. Bien déterminé à agir plutôt que de rester spectateur de ce carnage, vous allez devoir choisir votre faction et la guider vous-même au combat. Déciderez-vous de vous battre pour l'antique et impitoyable Imperium ? Rejoindrez-vous les adorateurs déments des démons du Chaos ? Ou peut-être vous allierez-vous aux nombreuses et dangereuses races xenos qui cherchent à fonder leurs propres empires au sein des étoiles ? Quelle que soit votre décision, la riche histoire et l'incroyable gamme de figurines détaillées que propose Citadel vous serviront de source d'inspiration inépuisable dans vos activités de collection, d'assemblage, de peinture et de jeu.

Le hobby Warhammer 40,000 comprend toute une variété d'éléments passionnants qu'il vous convient d'appréhender comme vous le souhaitez. Vous pouvez vous sélectionner ceux qui vous intéressent et les combiner comme bon vous semble pour créer votre propre expérience. Peut-être qu'à vos yeux, il est grisant est de rassembler une puissante armée de jeu et de jouer des batailles contre vos amis chez vous, dans un club de jeu, voire même lors de tournois compétitifs ? Ou bien l'idée de peindre une collection de figurines Citadel avec le plus de détails possible est ce qui vous captive le plus ? Vous pourriez également voir Warhammer 40,000 comme une épopée narrative, dans laquelle vous rassemblez les récits, l'histoire et le nom de vos combattants, tout en regardant votre armée de croisade grandir et changer de semaine en semaine tandis que vous combattez au sein de campagnes narratives aux côtés de vos partenaires de jeu.

C'est à vous de décider d'allier toutes ces facettes de Warhammer 40,000 ou bien de créer votre propre expérience. Quoi que vous choisissiez, vous découvrirez un hobby divertissant, grisant et satisfaisant au fil de la collection de figurines que vous créerez et qui saura vous rendre fier toute votre vie.

DANS LES TÉNÈBRES IMMUABLES D'UN LOINTAIN FUTUR

IL N'Y A QUE LA GUERRE

SPACE MARINES

Aucun théâtre d'opérations n'est étranger aux Space Marines, aucun ennemi ne leur résiste, et aucun danger ne les dissuade. Il existe des centaines de Chapitres de Space Marines, et tous se targuent fièrement de leurs états de service honorifiques et de leurs éclatants récits guerriers.

Leurs campagnes éclair d'une brutalité spectaculaire valent aux Space Marines le surnom d'Anges de la Mort.

EN SAVOIR PLUS...

Pour en savoir plus sur les divers mondes et factions qui composent l'univers de Warhammer 40,000, rendez-vous sur le site :

WARHAMMER40000.COM

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Bienvenue dans Age of Sigmar, un univers épique au sein duquel héros, dieux et monstres s'affrontent sur les champs de bataille fantastiques des Royaumes Mortels. Plongez dans un monde d'aventures palpitantes et de dangers mortels, où les puissants champions du Dieu-Roi Sigmar luttent pour défendre l'humanité contre des démons avides d'âmes, des horreurs mortes-vivantes et des hordes de brutes sauvages.

Warhammer Age of Sigmar raconte l'histoire d'une lutte pour la gloire ou la mort afin de prendre le contrôle des Royaumes Mortels, huit mondes élémentaires contenant chacun leur lot de périls, de monstres et de secrets antiques enfouis. Pendant des siècles, ces terres vécurent sous la domination des Dieux du Chaos, les ennemis ancestraux de l'humanité. Leur suprématie dura jusqu'à ce que Sigmar, le Dieu-Roi des humains, envoya ses osts célestes effectuer une série de croisades éclair afin de conquérir plusieurs vastes régions de chacun des royaumes. Partout où les armées de Sigmar triomphèrent, on érigea de grandes cités, semant les graines de la civilisation. Mais les ennemis de l'Ordre sont légion, et tous cherchent à éteindre la flamme du progrès à jamais.

Les Stormcast Eternals forment la troupe d'élite du Dieu-Roi. Ils se composent de héros transformés en immortels, dans un processus qui renforça leur arme et leur corps grâce à la foudre céleste. Il est fort heureux que chacun de ces talentueux guerriers soit équipé d'armes et d'armure forgées par la foudre, car face à eux se dressent de terribles légions de barbares, de tyrans et de monstres. Parmi les ennemis principaux des Stormcast Eternals, on compte notamment les armées du Chaos : des guerriers mortels et des démons sauvages à qui les Dieux Sombres ont octroyé des pouvoirs surnaturels. Pour autant, d'autres grandes puissances rêvent d'abattre l'empire naissant de Sigmar.

Les armées de morts-vivants du Grand Nécromancien représentent une menace permanente pour les vivants et les forces de la Destruction déferlent en tout lieu, dévastant tout sur leur passage.

L'Âge de Sigmar est une période de guerre incessante. Bien que les armées du Dieu-Roi ont, dans les larmes et le sang, réussi à établir des bastions de civilisation, la grande majorité des Royaumes Mortels reste entre les mains du Chaos. Loin de la protection des murailles des cités, quiconque s'aventure dans les territoires ravagés par la magie risque la corruption, la mutation et une mort atroce. Pourtant, c'est précisément ce qu'accomplissent les champions de l'Ordre, dans l'espoir de répandre la lumière civilisatrice à travers les royaumes plongés dans l'obscurantisme.

Voici ce qu'est Warhammer Age of Sigmar : un univers riche et en constante expansion qui vous invite à endosser le rôle d'un seigneur de guerre pour décider du sort des Royaumes Mortels. Choisirez-vous de sauver l'humanité ou de l'anéantir ?

UNE ÉPOQUE DE TOURMENTE. UNE PÉRIODE DE GUERRE.
PLONGEZ DANS AGE OF SIGMAR.

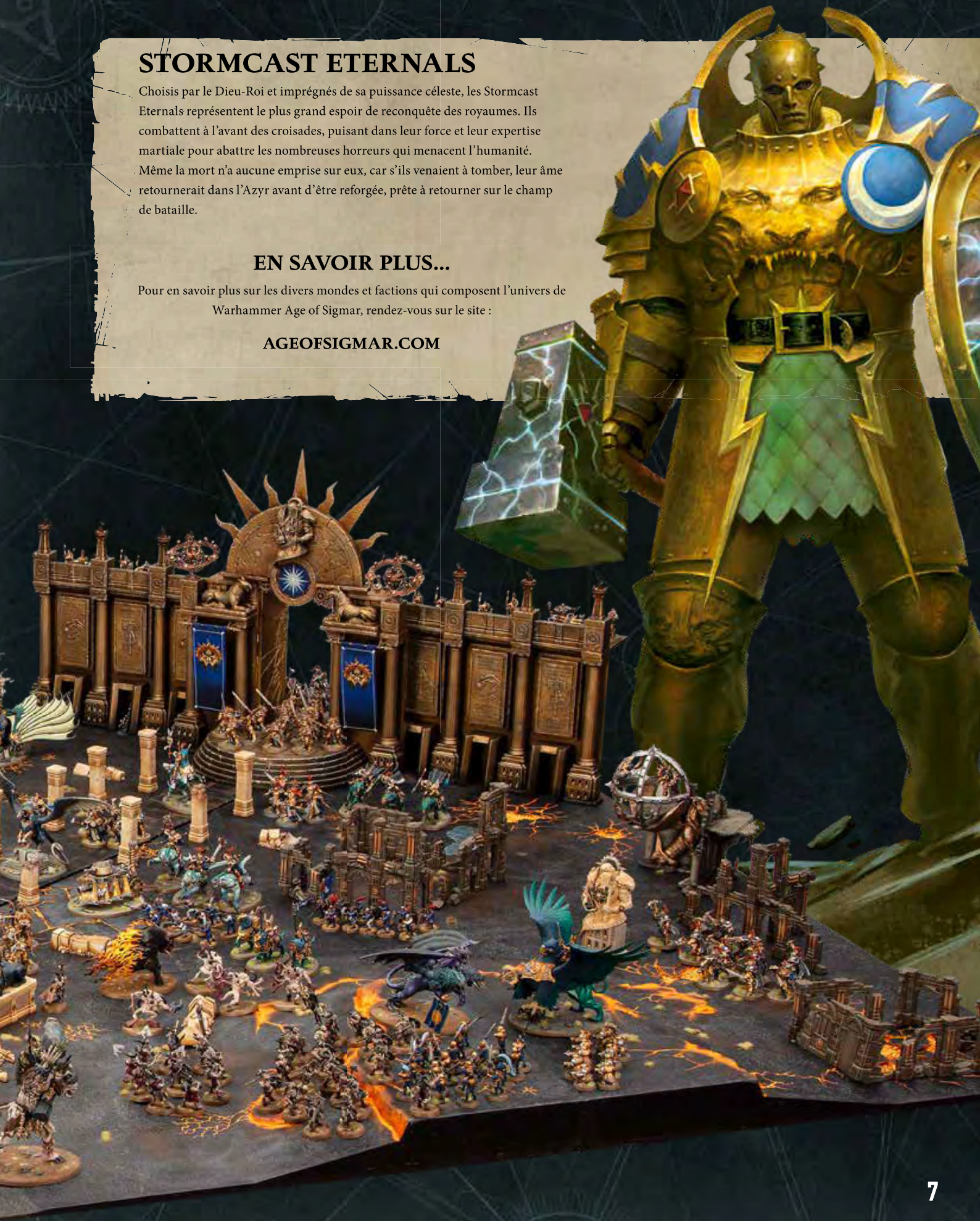
STORMCAST ETERNALS

Choisis par le Dieu-Roi et imprégnés de sa puissance céleste, les Stormcast Eternals représentent le plus grand espoir de reconquête des royaumes. Ils combattent à l'avant des croisades, puisant dans leur force et leur expertise martiale pour abattre les nombreuses horreurs qui menacent l'humanité. Même la mort n'a aucune emprise sur eux, car s'ils venaient à tomber, leur âme retournerait dans l'Azyr avant d'être reforgée, prête à retourner sur le champ de bataille.

EN SAVOIR PLUS...

Pour en savoir plus sur les divers mondes et factions qui composent l'univers de Warhammer Age of Sigmar, rendez-vous sur le site :

AGEOFSIGMAR.COM



COLLECTIONNER

Chaque collection Warhammer est unique en son genre. La façon dont vous composez votre collection ne dépend que de vous. Vous pouvez, par exemple, choisir de recréer une histoire épique, parce que les figurines sont superbes. Tout est possible !

Dans cette section, vous trouverez des activités visant à vous aider à démarrer votre collection.

LES MONDES DE WARHAMMER

Apprenez-en plus sur l'histoire, les factions et les armées qui composent l'univers de Warhammer.

Lisez les pages quatre à sept de ce livret. Ensuite, rendez-vous sur les sites indiqués en pied de page ou demandez au personnel en boutique de vous parler de l'univers et de vous conseiller des livres.

Quels éléments de l'univers préférez-vous pour l'instant ?

GROS PLAN SUR LES FACTIONS

Étudiez plus en détail les factions de l'univers que vous avez sélectionné sur le site web ou dans les livres.

Quelle faction préférez-vous ? Pourquoi ?

EN SAVOIR PLUS

Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar disposent de sites dédiés qui explorent les différents aspects de chaque univers, les factions qui les composent, l'histoire actuelle et bien plus encore !

WARHAMMER40000.COM

AGEOFSIGMAR.COM

L'ÉLU

Apprenez-en plus sur votre faction.

Demandez au personnel en boutique de vous indiquer les meilleures ressources concernant la faction que vous avez choisie.

Quel élément avez-vous préféré en explorant votre faction ?

SEIGNEUR DE GUERRE – 1

Toute collection requiert une figure héroïque (ou méprisable) pour la guider sur le champ de bataille.

Choisissez le personnage qui commandera vos troupes.

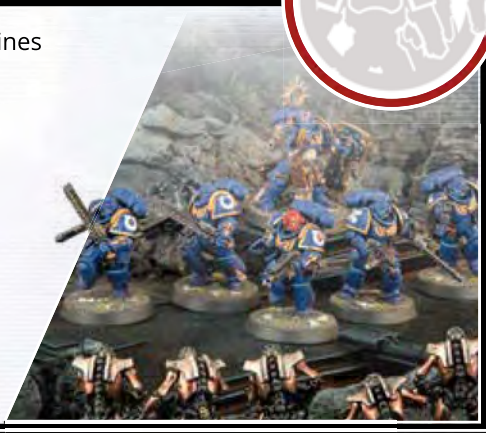
Qu'est-ce qui vous a donné envie de le choisir ?

CORTÈGE DE CONFIANCE – 1

Malgré sa puissance, votre personnage ne peut triompher seul sur le champ de bataille !

Choisissez au moins cinq figurines pour les ajouter à votre collection.

Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans les figurines choisies ?



SETS DE DÉPART

Si vous débutez dans Warhammer, vous devriez opter pour un set de départ. Ils existent en différents formats selon vos besoins. Ils sont une très bonne façon de démarrer une collection et de jouer une partie, car ils comprennent les règles, des dés, deux sets de figurines et plus encore.

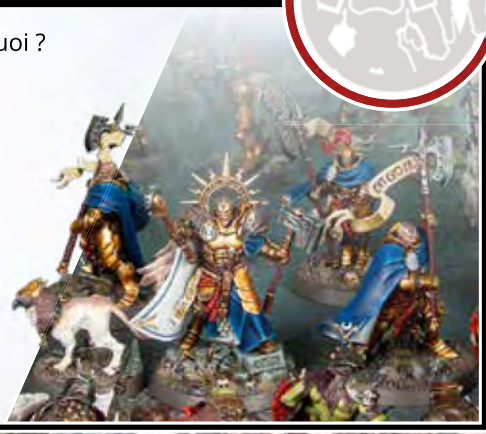
Utilisez ces figurines comme base de votre collection ou pour agrandir celle que vous possédez déjà. Vous pouvez également les prêter à un ami pour voir si votre armée est capable de les vaincre !

RENFORTS – 1

Maintenant que votre collection comprend un personnage et vos premières figurines, il est temps de grossir ses rangs !

Ajoutez dix figurines ou plus à votre collection.

Quelles figurines avez-vous choisies ? Pourquoi ?



TREMBLEMENT DE TERRE – 1

Il vous faut à présent quelque chose de lourd pour faire trembler la terre !

Rendez-vous en boutique ou sur le site de Warhammer, puis choisissez un monstre ou un véhicule à ajouter à votre collection.

Quel monstre ou véhicule avez-vous choisi ? Pourquoi ?

CHAMP DE BATAILLE – 1

Il ne peut pas y avoir de bataille sans champ de bataille !

Rendez-vous en boutique ou sur la boutique Warhammer en ligne, puis choisissez une partie de décor ou de terrain à ajouter à votre collection.

Quelle partie de décor ou de terrain avez-vous choisie ? Pourquoi ?

LA BOUTIQUE WARHAMMER EN LIGNE

S'il vous faut du matériel et que vous n'avez pas la possibilité d'aller en boutique Warhammer, vous pouvez utiliser la boutique en ligne.

Elle contient toute la gamme Warhammer de figurines, peintures, livres, outils et bien plus encore !

WARHAMMER.COM

C'EST VOTRE HOBBY

Chaque collection est unique, tout comme votre périple.

Servez-vous de l'encadré ci-dessous pour créer votre propre activité. Vous pourriez, par exemple, dresser une liste de ce que vous voudriez ajouter à votre collection, vous inscrire sur **mywarhammer.com** ou sélectionner quelques superbes accessoires comme des dés ou des cartes de jeu correspondant à votre faction.

Demandez conseil au personnel en boutique !

Écrivez ici votre propre activité

Écrivez ici votre propre activité

SECTION TERMINÉE !

Voilà, les fondations de votre nouvelle collection sont en place !

Certains collectionneurs choisissent de faire grossir leur armée sans cesse, tandis que d'autres rassemblent de plus petits régiments ou les figurines individuelles qu'ils préfèrent. Cela ne dépend que de vous !

Lorsque vous avez accompli les dix activités, n'oubliez pas de demander votre récompense en boutique. Vous l'avez bien méritée !

ASSEMBLER

Presque toutes les figurines Warhammer nécessitent d'être assemblées et transformer les nombreux éléments disparates en figurines représente un hobby en soi !

Dans cette section, vous trouverez des activités visant à vous aider à développer vos compétences pour être capable de créer jusqu'aux plus grandes figurines.

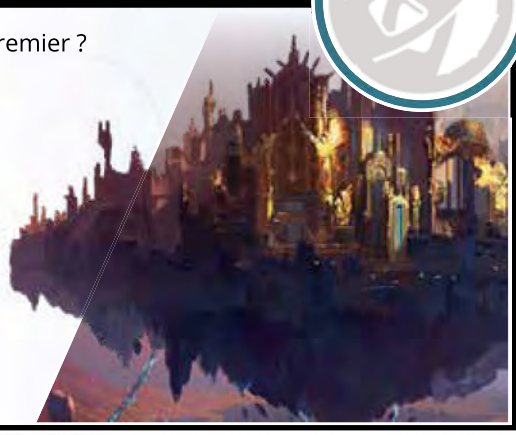
LE GRAND ARCHITECTE

Tout périple commence quelque part !

Assemblez votre première figurine en utilisant un cutter à plastique.

Vous aurez peut-être également besoin de Colle Plastique. Demandez conseil en boutique pour savoir comment vous en servir.

Quelle figurine avez-vous assemblée en premier ? Comment cela s'est-il passé ?

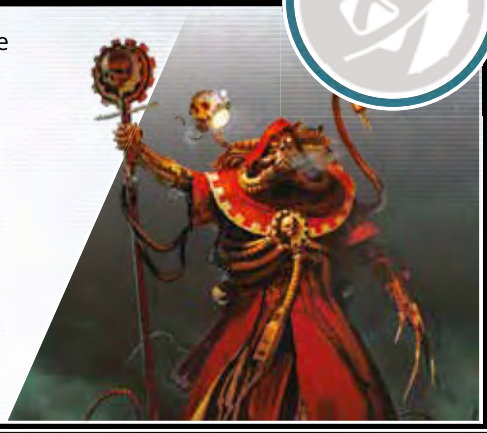


LA CONNAISSANCE EST LE POUVOIR

De nombreuses techniques existent pour assembler des figurines Warhammer.

Essayez d'utiliser un ébarboir pour améliorer les finitions de vos figurines.

Qu'est-ce qui vous plaît dans l'assemblage de figurines ?



PRÉCAUTIONS

Vous aurez besoin d'une pince de précision pour retirer les pièces des grappes. Certaines figurines nécessiteront également de la Colle Plastique.

Lorsque vous utilisez une pince, de la colle ou tout autre outil, prenez votre temps. Tâchez de rester vigilant et de bien suivre les conseils de précaution joints.

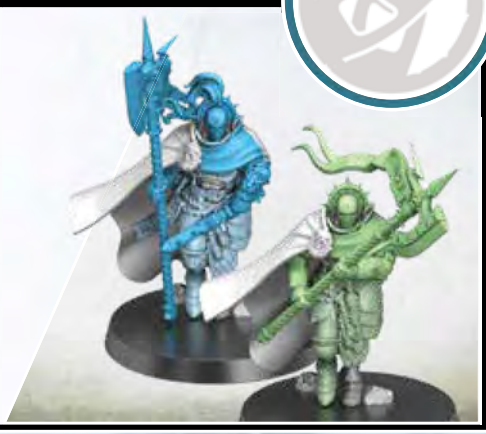
Avant d'utiliser un outil pour la première fois, demandez au personnel en boutique de vous faire une démonstration.

ASSEMBLEZ COMME BON VOUS SEMBLE

De nombreuses figurines Warhammer peuvent être assemblées de différentes façons.

Assemblez une figurine en sélectionnant sa pose et son équipement.

Quelle figurine avez-vous choisie ? Pourquoi l'avez-vous assemblée ainsi ?

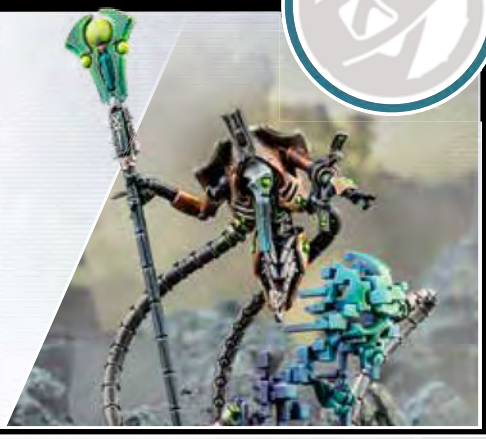


SEIGNEUR DE GUERRE – 2

Vu vos progrès, il est temps de les mettre à profit avec le chef de votre collection !

Assemblez votre personnage à l'aide d'une pince et, au besoin, de colle.

Qu'avez-vous préféré dans l'assemblage de votre chef ?



CORTÈGE DE CONFIANCE – 2

Vous vous souvenez du cortège de confiance composé de cinq figurines que vous avez ajouté à votre collection ?

Il est temps de l'assembler !

Demandez des conseils au personnel en boutique sur la façon d'assembler des groupes de figurines.

Quelles techniques avez-vous utilisées pour assembler des groupes de figurines ?

TRUCS ET ASTUCES

Vous pouvez trouver des instructions et des conseils avancés concernant les compétences nécessaires à l'assemblage, la peinture et bien plus encore sur :

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

Toutes les figurines Warhammer s'accompagnent également d'instructions claires. Si un assemblage vous pose problème, demandez des conseils au personnel en boutique.

RENFORTS – 2

Il est temps d'assembler les renforts que vous avez ajoutés à votre collection !

N'oubliez pas d'utiliser un ébarboir pour de meilleures finitions.

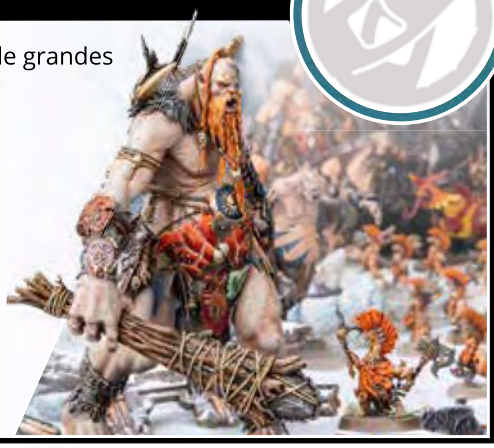
Quelles techniques d'assemblage vous semblent à présent plus faciles qu'au départ ?

TREMBLEMENT DE TERRE – 2

Les grandes créatures, comme celle que vous avez ajoutée à votre collection, se composent souvent de davantage de pièces et nécessitent parfois plus de temps d'assemblage. Elles sont toutefois magnifiques une fois terminées.

Demandez des conseils au personnel en boutique concernant l'assemblage de votre figurine.

Qu'est-ce qui vous plaît dans l'assemblage de grandes figurines ?



CHAMP DE BATAILLE – 2

Lorsque les balles ou les flèches pleuvront, vos guerriers auront besoin d'être à couvert pour se protéger !

Assemblez la partie de décor ou de terrain que vous avez choisie dans votre collection.

Quelles sont les différences entre l'assemblage de décor/terrain et de figurines ?

DES PIÈCES DÉTACHÉES ?

De nombreuses figurines Warhammer s'accompagnent de multiples options pour changer d'armes, de pose et d'accessoires, ce qui permet de les rendre uniques. Cela signifie que vous vous retrouverez avec des pièces détachées.

Vous pourrez vous en servir par la suite pour personnaliser vos figurines ou comme matériel de base, voire les donner à des amis pour qu'ils les utilisent comme trophées sur leurs figurines !

C'EST VOTRE HOBBY

Vous pouvez choisir comment concevoir vos figurines, mais également vos activités ! Servez-vous de l'encadré ci-dessous pour créer votre propre activité. Vous pourriez, par exemple, apprendre à utiliser un nouvel outil, décorer une base avec des ruines ou des plantes, ou échanger des pièces entre plusieurs kits pour fabriquer quelque chose de totalement inédit.

Demandez conseil au personnel en boutique !

Écrivez ici votre propre activité

Écrivez ici votre propre activité

SECTION TERMINÉE !

L'assemblage de figurines est un hobby à part entière pour certaines personnes. Vous pouvez vous détendre en assemblant des figurines simples ou mettre votre créativité à l'épreuve en les personnalisant pour exhiber vos centres d'intérêt et votre talent.

Maintenant que vous avez acquis les bases, vous pouvez commencer à ajouter ce que vous voulez dans votre collection !

Lorsque vous avez accompli les dix activités, n'oubliez pas de demander votre récompense en boutique. Vous l'avez bien méritée !

PEINDRE

Peindre des figurines est l'une des activités les plus plaisantes du hobby Warhammer.

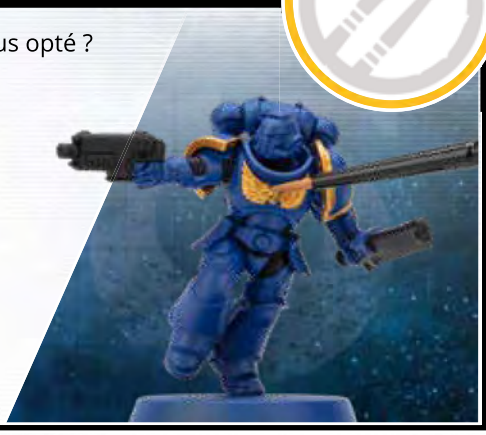
Vos compétences s'affûteront avec le temps et vous apprendrez rapidement tout un tas de techniques de peinture pour donner vie à vos figurines.

LA PREMIÈRE COUCHE

Chaque figurine que vous peignez a besoin d'une bonne base, qu'on appelle plus communément « sous-couche ».

Appliquez une sous-couche sur l'une de vos figurines à la main ou à l'aide d'une bombe de peinture Citadel.

Pour quelle couleur de sous-couche avez-vous opté ?

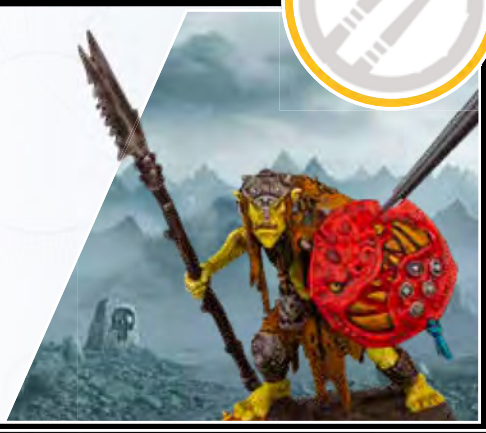


STANDARDS DE BATAILLE

De nombreux passionnés commencent par peindre leurs figurines aux « standards de bataille ».

Demandez au personnel en boutique comment faire correspondre vos figurines aux standards de bataille.

Quels types de peintures avez-vous utilisées ?



PAS À PAS

Peindre une figurine aux standards de bataille n'a rien de compliqué. Commencez par la sous-couche, peignez tout d'abord les parties les plus grandes et n'ayez pas peur de vous tromper : vous pourrez tout parfaire à la fin. Demandez des conseils de peinture détaillés et progressifs au personnel en boutique ou consultez :

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

CITADELCOLOUR.COM

1

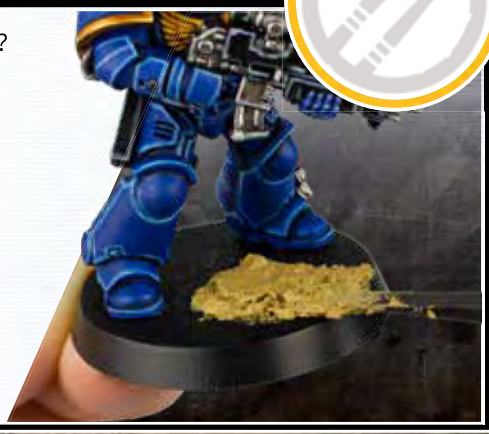
2

SOL SOLIDE

Les bases neutres sont jolies, mais ajouter quelques détails de texture leur donnera une superbe allure.

Essayez de vous servir d'une peinture Technical sur une base. Le personnel en boutique sera ravi de vous présenter les différents résultats que vous pourriez obtenir.

Quelle peinture Technical avez-vous choisie ? Pourquoi ?

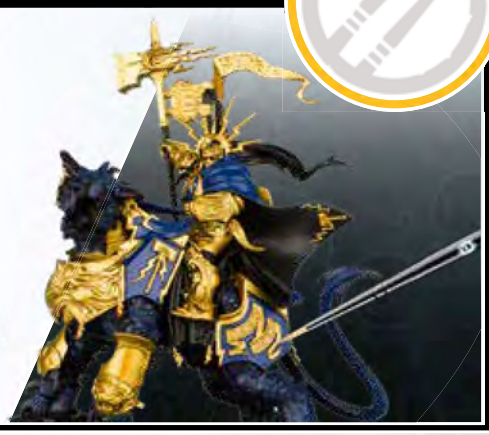


SEIGNEUR DE GUERRE – 3

Le personnage que vous avez choisi a besoin de couleurs chatoyantes pour mener votre collection jusqu'à la victoire !

Peignez au minimum votre personnage aux standards de bataille.

Qu'avez-vous préféré peindre sur votre personnage ?

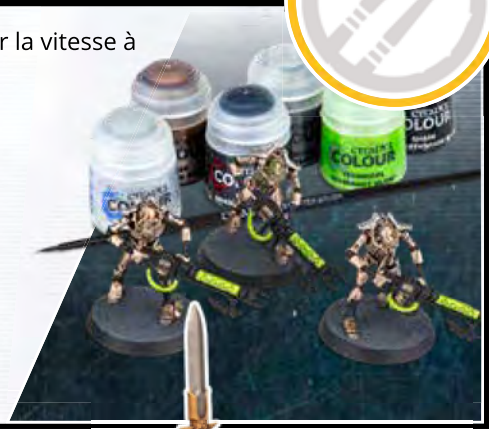


CORTÈGE DE CONFIANCE – 3

Affûtez davantage vos compétences en apprenant la peinture par lots !

Demandez des conseils au personnel en boutique concernant la peinture par lots, puis peignez cinq figurines de votre collection.

En quoi ce procédé a-t-il permis d'augmenter la vitesse à laquelle vous peignez ?



3

4

5

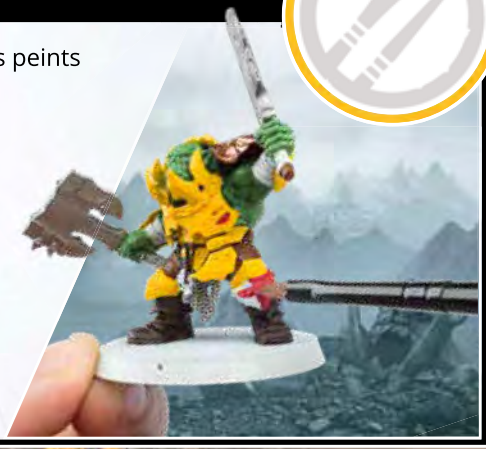
6

RENFORTS – 3

Votre collection commencera à véritablement prendre forme lorsque vos renforts seront peints !

Peignez dix figurines supplémentaires de votre collection.

Quels éléments de votre collection avez-vous peints jusqu'à présent ?

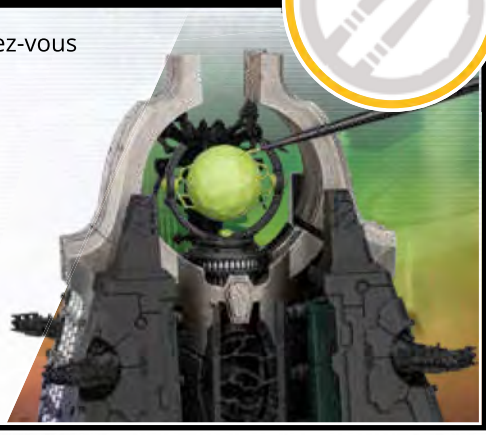


TREMBLEMENT DE TERRE – 3

Il est à présent temps de s'attaquer à quelque chose d'un peu plus grand !

Demandez des conseils au personnel en boutique sur la façon de peindre de grandes figurines et essayez de vous en inspirer pour peindre votre monstre ou votre véhicule.

Quelle technique avez-vous essayée ? Qu'avez-vous appris ?



CHAMP DE BATAILLE – 3

Les décors et les terrains vous donnent la possibilité d'essayer différentes techniques de par leur taille plus importante et la variété de leurs textures.

Essayez une nouvelle approche sur votre partie de décor ou de terrain, comme le « drybrushing » (mettre en valeur en appliquant une légère couche plus claire) ou la peinture Contrast.

Quelle technique avez-vous choisie ? Qu'avez-vous apprécié à son propos ?

CITADEL COLOUR

La gamme de peintures Citadel dispose de toutes les couleurs possibles et imaginables. De plus, l'appli et le site Citadel Colour vous fourniront les informations importantes.

Vous y trouverez des conseils sur les couleurs, des guides de peinture de figurines, des astuces de conception d'effets spéciaux et bien plus encore.

CITADELCOLOUR.COM

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

C'EST VOTRE HOBBY

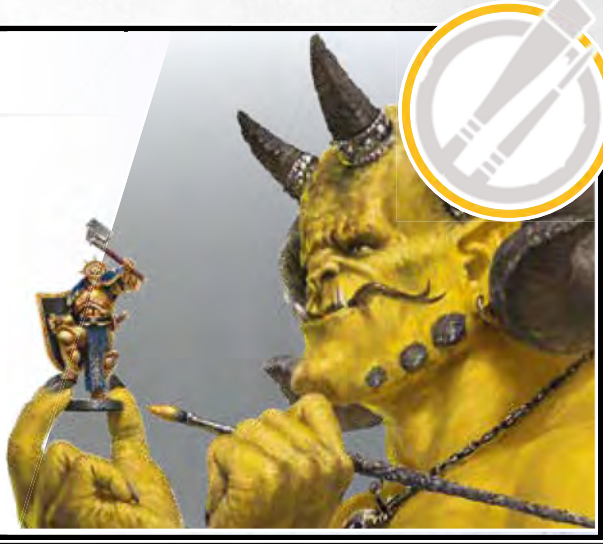
Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de peindre vos figurines.

Servez-vous de l'encadré ci-dessous pour créer votre propre activité. Vous pourriez, par exemple, peindre une figurine aux « standards de parade », essayer une autre peinture Technical ou apprendre une nouvelle technique.

Demandez conseil au personnel en boutique !

Écrivez ici votre propre activité

Écrivez ici votre propre activité



SECTION TERMINÉE !

Peindre des figurines Warhammer est très gratifiant et de nombreuses personnes y voient une façon de se détendre.

Au vu du nombre et de la diversité des figurines disponibles, vous aurez toujours l'occasion d'essayer de nouvelles techniques et d'aiguiser vos talents.

Lorsque vous avez accompli les dix activités, n'oubliez pas de demander votre récompense en boutique. Vous l'avez bien méritée !

JOUER

De nombreuses personnes aiment jouer des parties contre des amis, des proches ou des membres de la communauté Warhammer.

Les objectifs de cette page vont vous faire lancer des dés et vous amuser en un rien de temps !

TROIS FAÇONS DE JOUER

Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar proposent trois styles de jeu.

Renseignez-vous sur les différences entre les parties narratives, libres et égales.

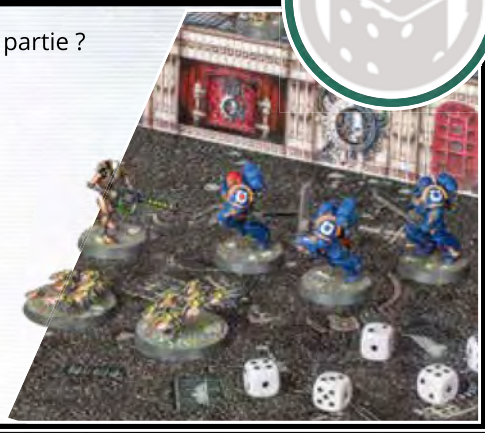
Quel type de partie vous convient le mieux ? Pourquoi ?

PREMIÈRE TENTATIVE

Il est temps de lancer quelques dés et de jouer votre première partie de Warhammer !

Vous pouvez le faire avec un ami, un membre de votre famille ou en boutique Warhammer.

Qu'avez-vous préféré lors de votre première partie ?



TAILLES DE PARTIE

Warhammer Age of Sigmar et Warhammer 40,000 vous permettent de jouer des parties de tailles différentes. Elles peuvent se composer d'un petit nombre de combattants de chaque côté et aller jusqu'à des affrontements colossaux entre des centaines de figurines.

Toutefois, si vous désirez jouer une petite partie avec une troupe d'élite, essayez Kill Team ou Warcry. Ces escarmouches permettent d'utiliser les figurines dont vous disposez déjà, dans des parties dynamiques et tendues au cours desquelles chaque action compte.

RASSEMBLER VOTRE ARMÉE

Votre collection peut prendre la forme d'une puissante armée de jeu.

Demandez au personnel en boutique de vous aider à créer votre première liste d'armées !

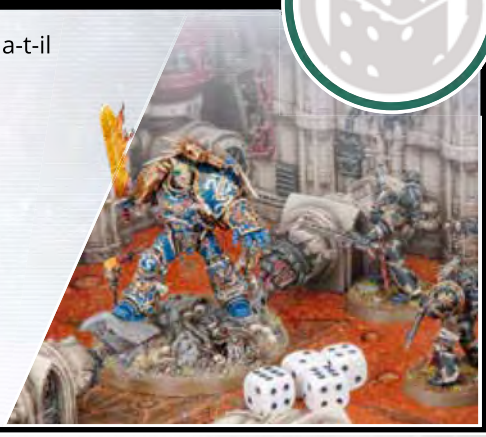
Que comptez-vous ajouter dans votre armée à l'avenir ?

SEIGNEUR DE GUERRE – 4

Il est l'heure pour votre personnage de prendre la tête d'une puissante armée !

Jouez une partie en utilisant votre personnage.

Quelles actions héroïques votre personnage a-t-il accomplies durant sa première bataille ?

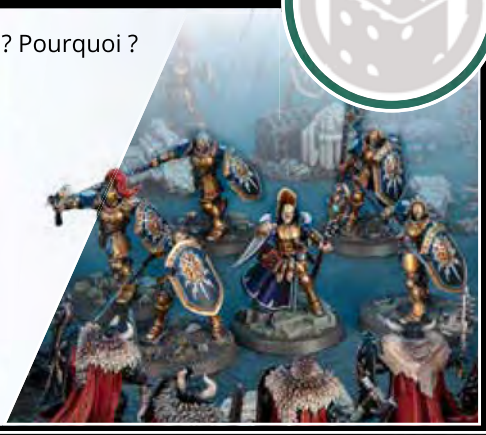


CORTÈGE DE CONFIANCE – 4

Pour devenir un véritable meneur, votre personnage se doit de diriger une armée !

Jouez une partie en utilisant votre personnage et au moins 5 autres figurines de votre collection.

Quel moment de la partie avez-vous préféré ? Pourquoi ?



START COLLECTING/PATROUILLES

Les sets Start Collecting et Patrouille sont parfaits pour démarrer une collection de figurines à peindre ou à utiliser dans des parties.

Chaque set correspond à une armée et contient une sélection complète de figurines. Il s'agit-là de troupes puissantes et intéressantes, suffisant généralement à terminer toutes les activités de ce livret !

Demandez au personnel en boutique de vous aider à choisir votre set !

RENFORTS – 4

Il est temps d'augmenter la taille de vos parties en appelant des renforts !

Jouez une partie en utilisant votre personnage, son cortège de confiance et au moins 10 autres figurines de votre collection.

Qui avez-vous joué ? Quel a été le meilleur moment de la partie ?

TREMBLEMENT DE TERRE – 4

Ajouter un véhicule ou un monstre dans vos parties pourrait en renverser le cours !

Jouez une partie en utilisant votre personnage, son cortège de confiance, des renforts et un monstre ou un véhicule.

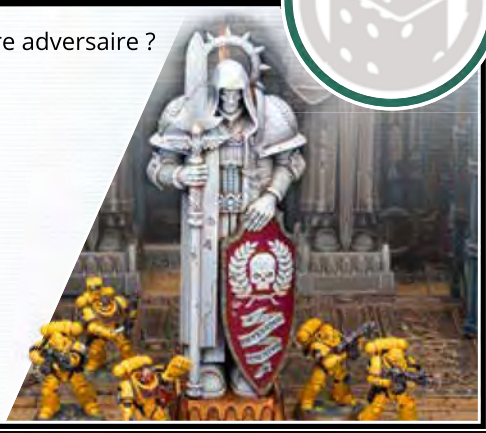
Quel impact votre monstre ou véhicule a-t-il eu sur la partie ?

CHAMP DE BATAILLE – 4

Il est l'heure d'installer le décor ou le terrain choisi !

Jouez une partie en utilisant toutes les figurines et le terrain que vous avez préparé.

En quoi le décor vous a-t-il aidé, vous ou votre adversaire ?



WARHAMMER UNDERWORLDS

Si vous souhaitez profiter d'une expérience plus compétitive, dans ce cas, Warhammer Underworlds est fait pour vous. Des bandes d'élite luttent pour la survie et la gloire dans des parties combinant figurines et construction de decks. Le set de base de Warhammer Underworlds contient tout ce qu'il vous faut pour commencer à jouer. Il existe, par ailleurs, une large gamme de bandes et de cartes permettant d'agrandir votre collection et de perfectionner vos stratégies.

Renseignez-vous en boutique pour en savoir plus.

C'EST VOTRE HOBBY

La façon dont vous jouez vos parties de Warhammer ne dépend que de vous.

Servez-vous de l'encadré ci-dessous pour créer votre propre activité. Vous pourriez, par exemple, accompagner un ami qui débute sur Warhammer dans une boutique et l'aider à jouer, essayer de nouveaux modes de jeu ou emprunter l'armée de quelqu'un d'autre pour voir si vous parvenez à vaincre la vôtre. Demandez conseil au personnel en boutique !

Écrivez ici votre propre activité

Écrivez ici votre propre activité

SECTION TERMINÉE !

Jouer des parties est une activité divertissante et sociale. Cela vous permettra de sceller des amitiés pour la vie grâce à Warhammer.

Vu les nombreuses façons de jouer qui existent, vous aurez toujours l'occasion d'utiliser votre collection de figurines et de lancer quelques dés !

Lorsque vous avez accompli les dix activités, n'oubliez pas de demander votre récompense en boutique. Vous l'avez bien méritée !

LIRE

Warhammer est rempli d'histoires fantastiques d'action, d'héroïsme, d'ingéniosité et de bravoure !

Dans cette section, vous trouverez les activités conçues pour vous présenter l'univers et l'histoire d'Age of Sigmar et du Sombre Millénaire.

INITIÉ À L'HISTOIRE

Plongez dans votre première aventure grâce à quelques extraits de nouvelles.

Lisez les extraits pages 28 et 30.

Quel extrait avez-vous préféré ? Pourquoi ?

EN PLEIN CŒUR DES MONDES

Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar disposent chacun d'un livre de base comprenant de nombreuses pages sur l'univers et son histoire.

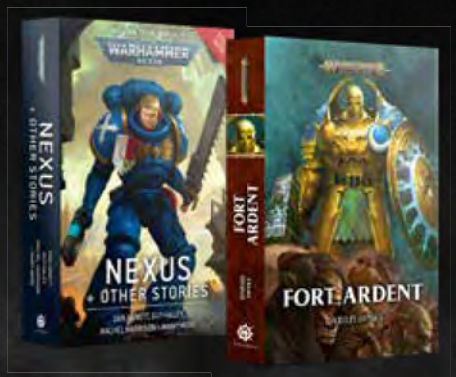
Lisez la section histoire d'un livre de base.

Quelle partie de l'histoire avez-vous préférée ?

EXCELLENTES PREMIÈRES LECTURES

Il existe un grand nombre de fictions sur Warhammer et il peut parfois s'avérer difficile de choisir par où commencer ! Pas d'inquiétude, vous trouverez des suggestions adressées aux néophytes sur la boutique en ligne Warhammer. Vous pouvez également demander conseil en boutique.

Nous vous recommandons *Nexus* pour Warhammer 40,000 et *Fort Ardent* pour Warhammer Age of Sigmar. Vous trouverez des extraits de ces livres de la page 28 à 31.

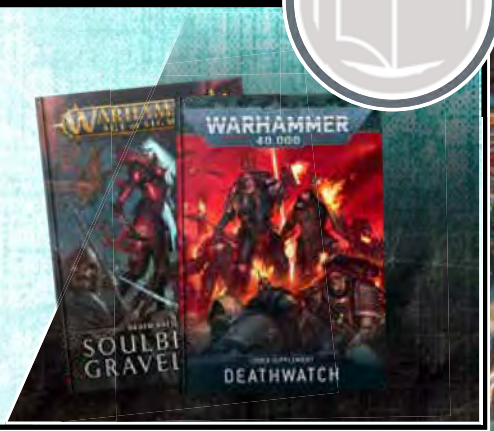


CODEX OU BATTLETOME ?

Les factions possèdent chacune leur Battletome ou Codex, renfermant des récits palpitants concernant leurs origines historiques, leurs batailles légendaires et leurs héros célèbres.

Lisez l'histoire correspondant à votre collection dans le Codex ou le Battletome.

Quel Codex/Battletome avez-vous lu ?
Quelle partie avez-vous préférée ?

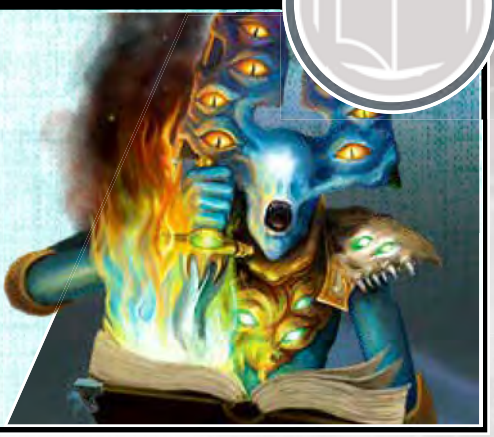


BLACK LIBRARY

Black Library édite des romans, des nouvelles, des livres audio et des séries audio dédiés à l'univers de Warhammer.

Lisez ou écoutez votre première histoire Black Library.

Quelle histoire avez-vous choisie ?
Quel personnage avez-vous préféré ?



WHITE DWARF

Tous les mois, White Dwarf, le magazine officiel de Warhammer, publie des histoires, des articles et bien plus encore concernant le hobby Warhammer !

Lisez une publication de White Dwarf.

Quel article avez-vous préféré ? Pourquoi ?

POUR LES PLUS JEUNES

Warhammer Adventures est une gamme passionnante de livres pour les lecteurs de 8 à 12 ans qui narrent le récit de jeunes protagonistes vivant des aventures palpitantes et affrontant de dangereux ennemis.

WARHAMMERADVENTURES.COM

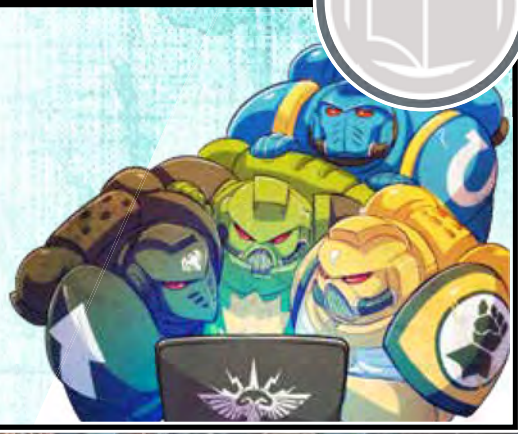
TEMPS COMMUNAUTAIRE

Il existe des tonnes de ressources Warhammer en ligne, parmi lesquelles on retrouve des articles, des bandes dessinées, les dernières actus et des interviews.

Lisez des articles sur le site Warhammer Community :

warhammer-community.com

Quels articles avez-vous appréciés ?

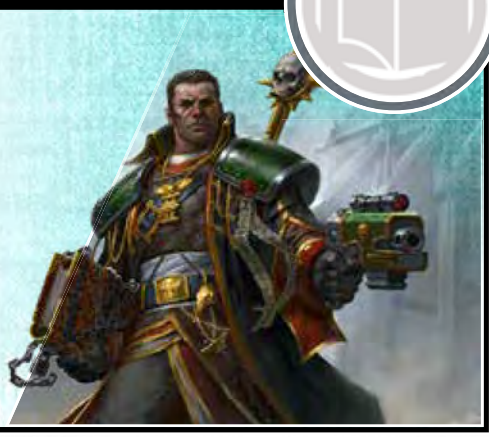


LA LÉGENDE SE POURSUIT

De nombreux livres de Black Library font partie de sagas épiques renversantes.

Lisez ou écoutez deux histoires ou plus d'une saga.

Quelle saga avez-vous choisie ? Pourquoi ?

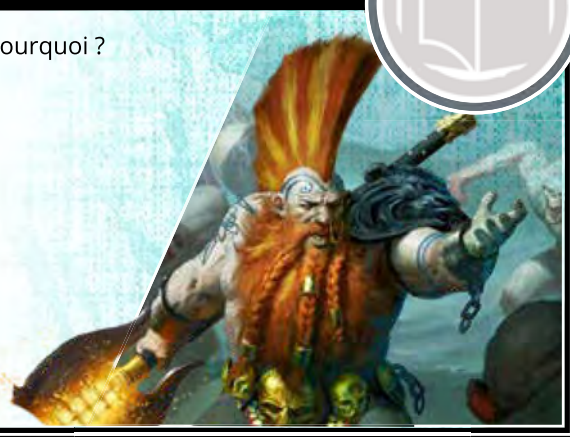


HÉROS DE RENOM

De nombreuses figurines Warhammer s'accompagnent d'histoires écrites spécifiquement à leur sujet.

Lisez ou écoutez une histoire concernant l'un de ces personnages célèbres.

Sur quel personnage avez-vous lu ? Pourquoi ?



EN SAVOIR PLUS

Vous pouvez également vous procurer les fictions Warhammer en livre numérique, livre audio, série audio ou au format papier. Tout le monde trouvera son compte parmi les nouvelles, sagas intergalactiques, histoires d'horreur, polars et autres formats qui existent. Sans compter les innombrables récits d'illustres héros (et d'autant de malfaiteurs) !

Découvrez toute la gamme sur :

BLACKLIBRARY.COM

C'EST VOTRE HOBBY

Les activités de lecture que vous voyez ici ne sont que le préambule de votre périple Warhammer !

Servez-vous de l'encadré ci-dessous pour créer votre propre activité. Vous pourriez, par exemple, lire un polar, une histoire d'horreur Warhammer, un récit concernant un des personnages de votre collection ou écouter un podcast.

Demandez conseil au personnel en boutique !

Écrivez ici votre propre activité

Écrivez ici votre propre activité

SECTION TERMINÉE !

Avec tant d'histoires disponibles, vous aurez toujours quelque chose à lire ou à écouter.

De nombreuses collections peuvent s'articuler autour d'une saga de livres ou d'un élément historique qui vous intéresse particulièrement !

Lorsque vous avez accompli les dix activités, n'oubliez pas de demander votre récompense en boutique. Vous l'avez bien méritée !

NEXUS + AUTRES RÉCITS

L'Adeptus Astartes. La fine fleur de l'Imperium. Les anges de la mort.

À travers la galaxie, ces supersoldats génétiquement modifiés portent bien des noms, tous synonymes d'annihilation pour les ennemis de l'humanité. De tous les chapitres space marines, les Ultramarines sont exaltés comme des parangons de vertu – nobles et intègres, mus par un inébranlable sens du devoir, ils exterminent sans relâche xenos, sorciers et hérétiques.

Nexus relate l'histoire du frère-sergent Allectius, engagé dans une guerre d'attrition brutale face à un adversaire xenos aux forces apparemment inépuisables. Mais lorsqu'un mystérieux voile noir s'abat sur lui et les populations placées sous sa protection, Allectius se voit forcé de s'aventurer hors des murs du bastion. Il n'est plus seulement question de remporter la victoire. C'est une lutte pour leur survie à tous qui commence…

Allectius courait à toutes jambes à travers bois, en direction du vacarme des combats. La vitesse troublait les feuillages autour de lui, tandis qu'il se faufilait entre les troncs avec une précision surhumaine. Un space marine immobile constituait déjà une vision terrifiante, mais bien souvent, les observer se mouvoir déclenchait chez les humains standards une réaction viscérale de « transhumanophobie ». Que des êtres aussi grands et puissants soient capables de se déplacer si prestement paraissait impossible.

Si seulement leur ennemi ressentait une telle émotion que la peur…

Une véritable cacophonie agitait les frondaisons ; le tonnerre des bolters se mêlait au rugissement des épées tronçonneuses et à l'étrange gémissement grésillant des armes xenos. Ce bruit le faisait grincer des dents à chaque fois qu'il l'entendait, comme si ce son entrait sporadiquement en résonance avec les os de son crâne, selon une fréquence non identifiable. Les aboiements des carabines de ses frères le rassuraient, en comparaison : cela signifiait qu'ils étaient toujours en vie, et qu'ils se battaient encore. Pour l'instant, du moins.

Allectius repéra un premier site d'affrontement, au loin. Deux de ses hommes étaient aux prises avec une abomination xenos dont le torse squelettique était juché sur un trio de pattes articulées, le visage figé dans une expression de mépris cruel. La créature ne devait plus avoir eu besoin de ses mains, car à partir du coude, ses bras avaient été remplacés par des faux sur le fil desquelles dansaient des éclairs d'énergie ésotérique. Ces choses s'appelaient Destroyers. C'étaient des horreurs dénuées de conscience, uniquement animées par une insatiable soif de mort et de mutilation. Même les nécrons les traitaient comme des bêtes, se contentant de les lâcher sur l'ennemi. En contraste avec la beauté du sous-bois moucheté de taches de lumière solaire, la laideur de l'assemblage contre nature n'apparaissait que plus saisissante.

Il ne fallut pas plus d'un battement de ses cœurs jumeaux à Allectius pour analyser la scène. Infléchissant sa trajectoire, il allongea encore la foulée et chargea, afin de prendre la créature à revers. Ces machines de guerre étaient certes dénuées de conscience, elles n'en demeuraient pas moins de redoutables adversaires. Tandis que le sergent couvrait les derniers mètres qui les séparaient, la bête frappa de l'une de ses lames de phase, sectionnant net l'épée-tronçonneuse du space marine à sa gauche et mordant profondément dans son plastron. Une giclée de sang éclaboussa la verdure. Saisissant sa chance, son compagnon se fendit, pointe en avant. Dans une grande gerbe d'étincelles, la chaîne dentelée de son arme creusa un profond sillon au flanc du monstre.

L'Ultramarine recula, levant le bras pour attaquer à nouveau, mais la blessure se refermait déjà. Le métal se liquéfiait, coulant pour sceller la brèche à travers laquelle on pouvait voir les mécanismes internes du nécron en train de se régénérer.

Allectius atteignit enfin sa cible. Le Destroyer l'avait senti arriver. Il tourna la tête, mais une seconde trop tard. Brandissant à bout de bras son pistolet plasma chargé au maximum, Allectius pressa la détente et déchaîna un torrent de gaz incandescent sur le xenos. La chaleur était si intense que les alarmes de son armure tintèrent afin de lui signaler le soudain pic de température. La déflagration scintillante toucha le Destroyer au beau milieu du dos, traversant son thorax d'un seul coup dans une éruption de métal liquéfié et de fragments sifflants, et l'éclair poursuivit sa course sur plusieurs mètres, fauchant une poignée d'arbres sur son passage avant de se dissiper.

Dans un gémissement robotique distordu, le xenos s'écroula. Il n'avait pas encore touché terre que sa carcasse se mit à miroiter, enveloppée de lumière émeraude. Le sergent bondit en abattant son épée-tronçonneuse, mais sa lame vrombissante ne fendit que l'air. Dans un ronflement de moteur, elle s'enfonça dans le sol, labourant l'humus. Face aux dégâts sévères qu'il avait subis, le mécanoïde avait été extrait par téléportation. C'était toujours la même chose, avec les nécrons : seuls ceux qui se trouvaient endommagés au-delà de tout espoir de réparation étaient abandonnés au front. Les autres reviendraient, pour combattre à nouveau.

Hélas, les frères d'Allectius ne pouvaient être sauvés si aisément. En quelques enjambées, il rejoignit le space marine blessé et s'agenouilla à ses côtés, tout en accédant au biodiagnosticator intégré à son armure, via la noosphère d'escouade. Il s'appelait Volusius. Même pour un tel surhomme, la blessure était grave. Un simple mortel aurait succombé sur le coup. Seules les plaquettes synthétiques relâchées dans son système par son organe de Larraman implanté l'empêchaient de se vider de son sang, en permettant une coagulation bien plus rapide que celle d'un homme normal.

Le sergent activa la balise de localisation du harnois du marine blessé, puis se redressa. Si l'apothicaire le trouvait à temps, il pourrait peut-être de le sauver. Sinon, son patrimoine génétique pourrait au moins être préservé.

— Numonis, avec moi, lança-t-il au second.

— Jusqu'à la mort, frère-sergent.

L'Intercessor d'assaut se rangea à ses côtés et ils repartirent au pas de course. Peu après, ils émergèrent dans une clairière où se livrait une bataille acharnée. Deux Destroyers supplémentaires menaient un combat sans merci contre les quatre membres restants de l'escouade d'Allectius, tandis qu'un troisième approchait pesamment de la mêlée, en tendant devant lui ses bras terminés par des lames, avide de découper la chair de ses ennemis. Derrière le xenos, au-delà de la lisière des arbres, une forme insectoïde rôdait dans l'ombre du sous-bois. La créature possédait un corps massif monté sur de longues pattes grêles, et fouettait l'air de son proboscis mécanique.

— Allez assister les autres, ordonna Allectius à son subordonné. Je m'occupe du plasmacyte.

Numonis chargea immédiatement, et Allectius s'efforça de chasser de son esprit la présence de ses frères. Tous étaient des guerriers du chapitre. La fine fleur de l'humanité. Il avait une confiance absolue en eux et, pour l'instant, l'ennemi réclamait toute son attention. Son pistolet à plasma bourdonnait dans sa main. Il fit rugir le moteur de son épée-tronçonneuse. Engloutissant la distance à pas de géant, il fonça vers l'emplacement de la machine xenos, qui se replia prudemment dans la pénombre. À l'inverse des troupes décérébrées et ivres de destruction qu'ils menaient, les plasmacytes employaient fréquemment des manœuvres dilatoires pour échapper à la confrontation. Leur force résidait dans la puissance qu'ils étaient capables de conférer aux Destroyers, pas dans l'affrontement direct. Allectius plissa les yeux. Il n'avait aucune intention de le laisser s'en tirer si facilement. Levant son pistolet, il appuya sur la gâchette, dans l'espoir que l'intensité de la décharge suffirait à vaporiser les obstacles qui le séparaient du nécron.

Au lieu de faire feu, son arme ne produisit qu'un chuintement saccadé et s'éteignit en frémissant. Sa flasque d'hydro-gène était vide. Le manque de munitions se faisait de plus en plus préoccupant à mesure que la guerre pour Cassothea s'éternisait. Rengainant le pistolet, Allectius réprima un grognement de frustration. Il ne lui restait plus qu'à mettre son adversaire en pièces…

Le fil de ses pensées fut interrompu par l'assaut soudain du monstre canoptek. Ayant sans doute perçu son moment de vulnérabilité, la créature devait avoir activé de nouveaux programmes pour y réagir. Allectius eut à peine le temps d'estimer la situation ; à présent qu'elle passait à l'offensive, la machine faisait preuve d'une vivacité fulgurante, battant l'air de son proboscis à l'extrémité acérée. Le dispositif, conçu pour percer l'épiderme de métal vivant d'un nécron, était plus que capable de perforer la céramite de sa propre armure s'il le frappait avec le bon angle.

Le xenos tenta un premier coup au visage, droit sur les optiques de son casque. Allectius s'accroupit aussi prestement que possible tout en déviant le membre métallique, qui ne fit qu'érafler le dessus de son heaume. Impossible d'empoigner l'appendice au vol, d'autant plus que la créature essayait désormais de le poignarder de ses pattes munies de lames. Il parvint à en intercepter une, et les dents de son épée tronçonneuse grincèrent furieusement en mordant l'alliage xenos dans une pluie d'étincelles.

Une fois de plus, la pointe monomoléculaire du proboscis piqua vers son visage. Cette fois, Allectius était prêt. Avec une rapidité inimaginable pour un soldat ordinaire, sa main s'empara du tuyau souple tandis qu'il abattait son épée-tronçonneuse de l'autre, et le trancha net dans une bouffée de flammes verdâtres. L'automate recula, chancelant, tout en émettant un indé-chiffrable gargouillis électronique.

Soucieux de ne pas lui laisser le temps de récupérer, le sergent avança sur la créature qui battait en retraite et fit pleuvoir des coups de lame vrombissante sur sa coque. Chaque impact ouvrait de nouvelles failles dans son blindage, révélant les rouages occultes de ses entrailles. Allectius s'efforça de ne pas prêter attention à l'étrangeté de ce qui se présentait à ses yeux. Il avait beau ne pas être un techmarine, il savait que les machines xenos constituaient une perversion de l'idéal technologique. De telles aberrations n'étaient bonnes qu'à être purgées.

Il parvint à sectionner l'une des jambes du plasmacyte, qui s'effondra au sol. D'un violent coup de botte, il l'écrasa sous sa semelle, défonçant sa carapace dans une ultime éruption d'étincelles vertes crépitantes, qui illumina brièvement le sous-bois. Laissant échapper un dernier râle étranglé, le nécron s'immobilisa. Sans perdre un instant, le sergent fit volte-face et regagna la clairière au pas de charge. Là aussi, le combat touchait à sa fin.

Deux des Destroyers avaient disparu dans un scintillement verdâtre, renvoyés à l'indicible tombeau dont ils s'étaient extirpés. Mais leur déroute n'était pas sans prix : l'un des Ultramarines gisait dans l'herbe, mort, décapité et privé d'un de ses bras par les lames des nécrons. La dernière abomination de métal tentait de résister à l'assaut simultané de tous les marines restants.

Ils attaquèrent à l'unisson, de façon parfaitement coordonnée ; le résultat d'années d'entraînement dans les conditions les plus rigoureuses. Individuellement, ils ne pouvaient peut-être pas espérer tenir tête aux terrifiants mécanoïdes et à leur force insensée, mais ils disposaient d'un avantage : une expertise martiale qui dépassait en tout point celle des bouchers sans cervelle contre lesquels ils se battaient. Fondant sur le Destroyer, ils entreprirent de le démembrer jusqu'à ce que, comme les autres, il s'évanouisse dans un chatoiement émeraude.

VOUS AIMEZ CE QUE VOUS LISEZ ?
DÉCOUVREZ LA SUITE DANS
NEXUS ET AUTRES HISTOIRES.

BLACKLIBRARY.COM

FORT ARDENT

La cité gronda et trembla, et Niksar bien faillit tomber. Il était perché sur un linteau brisé qui dominait une des rues les plus inhospitalières d'Excelsis – un dédale d'appentis et de masures, battu par la pluie et qui semblaient avoir été entassés plutôt que construits. Les Veines comptaient depuis toujours parmi les quartiers les plus pauvres de la ville et, lors des secousses de ces derniers mois, plusieurs rues s'étaient effondrées, créant des cratères qui avaient révélé les horreurs grouillantes lovées dans les fondations de la ville.

Excelsis était assiégée. Non seulement par des tribus de peaux-vertes, mais aussi par la terre elle-même. Les murs au mortier dévoré par des vers gémissaient. Des lézards s'échappaient des égouts débordants. Des tuiles tombaient des toits, arrachées par des rongeurs à plumes hurlants. Plus rien n'était stable. Le sol remuait constamment et chaque dalle brisée révélait un spectacle répugnant. C'était comme être coincé sur le pont d'un navire en train de sombrer. Et aussi près des remparts, les secousses étaient encore plus violentes.

Espérant qu'elle en avait terminé, Niksar se tourna vers Ocella. Elle ne se trouvait qu'à quelques mètres, mais c'est à peine s'il la distinguait au travers des monticules de décombres et de débris. Il était à peu près certain que le jour se levait, mais la lumière avait visiblement mieux à faire que de se montrer. Niksar pouvait difficilement lui en vouloir.

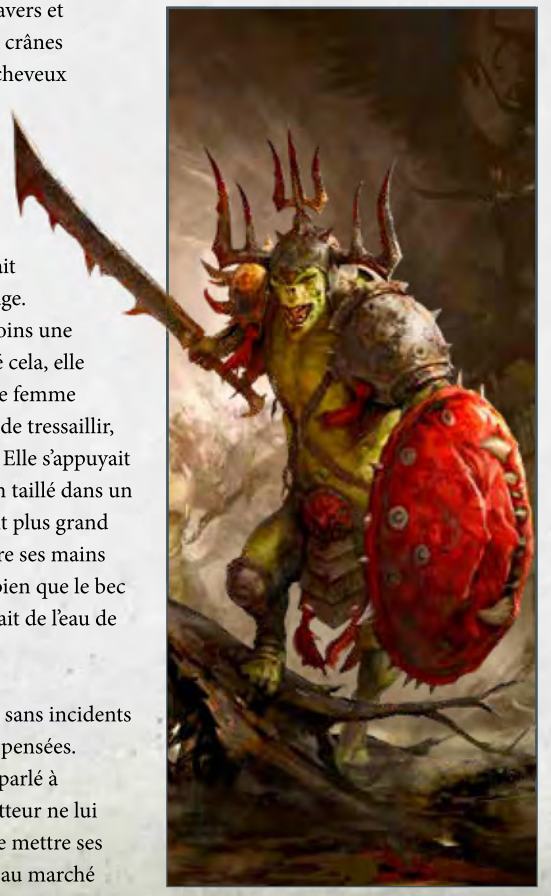
D'après lui, l'échange se déroulait comme prévu. La rue était déserte et Ocella parlait vivement à son contact sans montrer aucun signe d'inquiétude. Ce serait un travail facile, avait-elle promis à Niksar. Tuyautée par un de ses protégés, elle était venue retrouver un docker pour lui acheter des renseignements et, comme d'habitude, avait demandé à Niksar de l'accompagner, au cas où un différend surviendrait. Niksar en était presque à souhaiter qu'un incident advînt afin de pouvoir changer de position, mais tout semblait se dérouler le mieux du monde. Le docker était un loup de mer à la mine chafouine qu'Ocella avait rencontré en plusieurs occasions. Il avait les épaules voûtées et la figure parcheminée, mais Niksar ne l'imaginait pas avoir plus de trente ans. La vie en dehors des murs de la cité était brutale. Elle ne faisait pas de cadeau à ceux qui sillonnaient la côte des Crocs.

Visiblement nerveux, les yeux plissés en raison de la pluie, le docker surveillait constamment les deux extrémités de la rue jonchée de débris. Niksar comprenait pourquoi Ocella lui avait demandé de rester caché.

Ocella se tortilla et renversa la tête en arrière. Puis elle rit. Son rire si particulier faisait penser à un chien pris d'une quinte de toux. Plus Niksar travaillait avec elle, plus il la trouvait étrange. Il la savait riche, mais elle était vêtue de peaux d'animaux crasseuses et d'un manteau dépenaillé de plumes graisseuses. Elle avait l'air de n'avoir jamais dormi sous un toit. Elle portait une coiffe de plumes de travers et les dizaines de minuscules crânes d'oiseaux tressés dans ses cheveux cliquetaient à chacun de ses mouvements. Sachant qu'elle ne tenait pas en place. Elle était couverte de tant de boue et de plumes qu'il était difficile de lui donner un âge. Niksar lui donnait néanmoins une vingtaine d'années. Malgré cela, elle se tenait comme une vieille femme paralytique, qui ne cessait de tressaillir, de cracher et de se gratter. Elle s'appuyait constamment sur un bâton taillé dans un os d'aile. Un bâton qui était plus grand qu'elle et qui tremblait entre ses mains pendant qu'elle parlait, si bien que le bec fixé à son extrémité projetait de l'eau de pluie en tous sens.

La rencontre se poursuivit sans incidents et Niksar laissa vaguer ses pensées. Il n'en avait encore jamais parlé à Ocella, mais le rôle de guetteur ne lui permettait pas vraiment de mettre ses atouts en valeur. Il songea au marché qu'ils espéraient conclure le lendemain avec un armurier de la rue de Quadi, mais ses pensées s'égarèrent vers un futur lointain et sa chimère préférée. Il s'imagina sortir de la misère qu'il supportait depuis vingt ans. La ville était sur le point de s'effondrer, mais la chance ne lui avait jamais autant souri. Il était tout près, cette fois. Tout près de devenir quelqu'un, de ne plus avoir à vivoter. Tant de ses projets avaient avorté, mais aux côtés d'Ocella il avait accumulé une extraordinaire collection d'artefacts. Aussi étrange fût-elle, force était d'admettre qu'ils faisaient une bonne équipe. Et Ocella pensant que tout le monde en ville tentait de la tuer, Niksar ne voyait pas leur lucrative relation s'arrêter de sitôt. Des visions d'opulence et de puissance envahirent alors son esprit.

Un mouvement près de sa main le sortit de sa rêvasserie. Un scarabée jaillit de sous une pierre et se jeta sur un ver fouisseur bien juteux qui se déplaçait



lentement. Le coléoptère referma ses mandibules sur sa proie et l'avala d'un coup. Une fois son repas terminé, il recula de quelques pas, puis s'arrêta comme s'il venait de se rappeler quelque chose. Fasciné, Niksar se rapprocha en sachant pertinemment ce qui allait se passer. Et effectivement, l'insecte se mit à trembler avant de tomber sur le côté, pris de convulsions, incapable de se relever. Puis sa carapace explosa pour révéler une masse de larves grouillantes. Les vers fouisseurs adultes se sacrifiaient pour que leurs petits puissent commencer leur vie par un généreux banquet. Niksar regarda les larves dévorer leur hôte en grimaçant. Il y en avait tant que cela ne leur prit que quelques secondes.

La terre a toujours faim, pensa Niksar en se remémorant les paroles d'une vieille chanson thondienne.

Une détonation retentit dans la ruelle, bientôt suivie par l'odeur âcre de la poudre. Niksar poussa un juron de surprise et sauta du mur en dégainant son sabre, qu'il tendit devant lui.

Ocella recula d'un pas chancelant, et l'espace d'un instant Niksar crut que sa poule aux œufs d'or était blessée. Des animaux remuèrent sous ses fourrures et des yeux brillants paniqués par le bruit se mirent à scruter la bruine. Puis il vit le trou dans le front du docker. L'homme poussa un râle et s'effondra.

— Par les dents de Sigmar, grommela Niksar.

Depuis qu'il travaillait avec Ocella, sa présence n'avait toujours été qu'une formalité. Elle était rongée par la paranoïa, mais n'avait jamais eu besoin de son garde du corps.

La ruelle était déserte, mais la détonation avait dû être entendue à plusieurs rues à la ronde. Des passants risquaient de rappliquer. Peut-être même le guet.

— Niksar ! s'écria Ocella, hystérique, en s'éloignant du cadavre d'un pas titubant tout en agitant son bâton en direction des ombres.

— Malédiction ! cracha-t-il en se ruant à son côté en fixant le corps.

Ocella, dont les yeux caves roulaient furieusement, regardait partout sauf dans sa direction.

— Pourquoi ne faisais-tu pas le guet ? fit-elle en riant à nouveau comme un chien. Le guetteur qui ne guette pas !

Au vu de ses yeux, elle ne trouvait pas la situation amusante. Elle plongea les mains dans ses fourrures pour tenter de calmer rongeurs et oiseaux.

Des bruits de pas résonnèrent alors, et Niksar tira Ocella derrière un appentis.

— Ça venait de par-là, souffla-t-il en scrutant les ombres.

Il tenta de la pousser un peu plus, mais elle s'accrochait à lui tel un enfant terrifié.

— Je te l'avais bien dit, murmura-t-elle. Ils sont après moi.

— Qui, ils ? demanda Niksar.

Mais elle n'eut pas le temps de répondre qu'une silhouette apparut et s'approcha sans prendre soin d'éviter les flaques.

— C'est un garde, marmonna Niksar, qui reconnut l'uniforme des Guildes Franches rehaussé d'une cuirasse polie et d'un large chapeau orné d'un plumet.

— Un soldat ? s'étonna Ocella.

Elle retira des mèches de cheveux couvertes de salive de sa bouche et les glissa derrière ses oreilles. Puis elle tenta de se calmer, mais sa bouche ne cessait de trembler.

— Ici ? Personne ne vient ici. C'est précisément pour ça que j'ai choisi cet endroit. Il n'y a personne ici. Demande à n'importe qui s'il–

— Niksar ! s'écria une voix familière.

Ocella poussa un cri étouffé et dévisagea Niksar.

— Tu m'as vendue ? demanda-t-elle, et ses yeux de se remplir de larmes. Toi ? Je croyais pouvoir te faire confiance.

Il sentit aussitôt la colère sourdre.

— Évidemment que non, je ne t'ai pas vendue. Ce n'est pas parce que je me bats pour quelques miroitants que je suis un–

— Niksar ! s'écria de nouveau le soldat, qui tendit son pistolet vers lui et s'approcha jusqu'à ce qu'il distingue son visage.

C'était une jeune femme d'environ vingt-cinq ans au visage fier et anguleux, et aux yeux sombres. Elle était grande, large d'épaules et musclée.

Niksar baissa son épée sous le coup de la surprise.

— Zagora ?

— Qui est-ce ? siffla Ocella, qui se dandinait pour tenter de voir quelque chose.

— Ma sœur. Elle ne nous fera pas de m…

Niksar se tut en tournant la tête vers le corps du docker.

— Zagora, fit-il en sortant de sa cachette. Que fabriques-tu ici ?

— Je te sauve la vie.

VOUS AIMEZ CE QUE VOUS LISEZ ?
DÉCOUVREZ LA SUITE DANS
FORT ARDENT

BLACKLIBRARY.COM

LES ACTUALITÉS
DE VOTRE BOUTIQUE WARHAMMER

INVITER UN AMI

Le hobby Warhammer est encore plus satisfaisant lorsqu'on le partage avec des amis.

Accompagnez un néophyte de Warhammer en boutique. Le personnel sera ravi de lui proposer une expérience de peinture et de jeu.

Vous pouvez également compter une partie ou une session de peinture avec votre ami comme l'une de vos activités et obtenir un tampon !

FIGURINES GRATUITES

Les figurines sont au centre du hobby Warhammer et vous pouvez en emporter une avec vous gratuitement !

Il vous suffit de demander au personnel en boutique.

PIÈCES À COLLECTIONNER

Chaque mois, une pièce à collectionner thématique sera disponible en boutique.

Demandez au personnel comment démarrer votre collection !

PEINDRE VOTRE PREMIÈRE FIGURINE

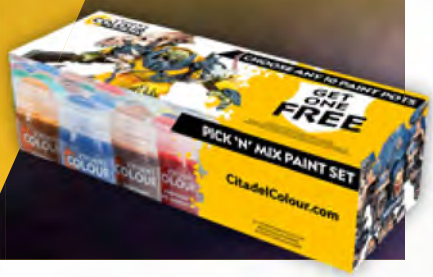
Apprenez à assembler et à peindre avec votre figurine gratuite. C'est bien plus simple qu'on ne le pense !

Nous vous indiquerons tout ce qu'il faut savoir.

PICK 'N' MIX PAINT SETS

Agrandissez votre collection et affûtez vos compétences grâce à un nouveau set de peintures.

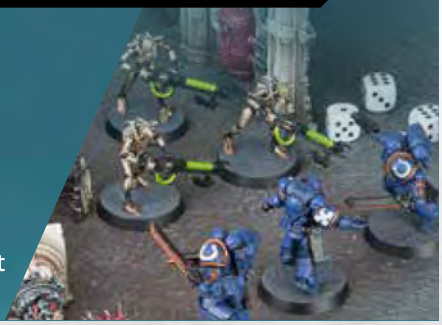
Choisissez-en une d'entre elles pour l'obtenir gratuitement !



PARTIE D'ESSAI GRATUITE

Plongez au cœur de la bataille au cours d'une partie dynamique sur plateau.

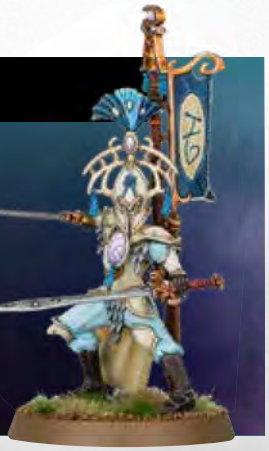
Le personnel en boutique vous fournira tout ce qu'il vous faut et vous montrera comment jouer.



FIGURINE DU MOIS

Essayez quelque chose de différent chaque mois avec une nouvelle figurine.

Votre boutique vous fournira une figurine thématique (selon limite de stock).



POUR ALLER PLUS LOIN

WARHAMMER COMMUNITY

Le cœur de Warhammer en ligne se renouvelant chaque jour pour proposer des actualités, des articles, et bien plus encore.

- Les dernières actualités Warhammer
- Des tactiques et conseils
- Des histoires et des informations sur l'univers Warhammer
- Des guides et des conseils en peinture

WARHAMMER-COMMUNITY.COM

ÉVÉNEMENTS ET ACTIVITÉS

Au fil des années, aussi bien en boutique qu'en ligne, vous aurez de nombreuses occasions de prendre part à divers événements et activités.

Des compétitions de peinture, telles que Golden Demon et Armies Parade, en passant par les événements de jeu dans les clubs et les festivals, vous trouverez toujours un moyen de vous amuser !

Renseignez-vous en boutique sur les événements à venir.

WARHAMMER ALLIANCE

Warhammer Alliance est un programme de soutien éducatif au hobby Warhammer.

Grâce à un important soutien gratuit de la part de Games Workshop, il offre aux jeunes l'occasion de s'investir dans un loisir divertissant, créatif et social.

Pour en savoir plus, renseignez-vous auprès du personnel en boutique ou sur :

WARHAMMER-ALLIANCE.COM

BIENVENUE DANS BATTLE HONOURS

Ce livret vous guidera dans l'univers Warhammer !

Servez-vous-en pour en savoir plus sur Warhammer et vous fixer des objectifs tout en accomplissant des activités afin de développer de nouvelles compétences et d'obtenir des récompenses en chemin.

Au fur et à mesure, vous apprendrez à maîtriser les cinq éléments-clés du hobby Warhammer : la collection, l'assemblage, la peinture, le jeu et la lecture.

Tout le monde trouve son compte dans le hobby Warhammer. Bienvenue dans la communauté !

Découvrez des héros légendaires, levez de puissantes armées et décidez du sort des mondes !

COMMENCEZ VOTRE PÉRIPLE WARHAMMER

—

AFFÛTEZ VOS COMPÉTENCES

—

OBTENEZ DES RÉCOMPENSES GRATUITES

Pour en savoir plus, renseignez-vous auprès du personnel en boutique.

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

01449999727

Warhammer

Games Workshop Limited.
Willow Road, Nottingham,
NG7 2WS, UK

WARHAMMER 40,000

WARHAMMER AGE OF SIGMAR