



# OUTILS LUDIQUES

Voici des outils pour accompagner la croissance du club. Puisque les Règles de Base de Warhammer 40,000 et de Warhammer Age of Sigmar sont à télécharger gratuitement, les membres du club peuvent approfondir leur connaissance du jeu au club et au-dehors. Nous savons que de nombreux responsables ne sont pas des experts de nos jeux, aussi vaut-il mieux que les membres développent leur capacité à apprendre de façon autonome pour maintenir l'attrait et l'activité du club.

Les aides de jeu proposées dans ce pack se divisent en contenu pour Warhammer Age of Sigmar et en contenu pour Warhammer 40,000.

## Le contenu Warhammer 40,000 inclut:

- Les règles d'un mini-jeu qui fait suite à celui du magazine et qui présente une nouvelle phase.
- Une feuille de référence qui décrit un tour de jeu de Warhammer 40,000 et indique où trouver les règles pour chaque section des Règles de Base de Warhammer 40,000.
- Une feuille Apprendre à Jouer que les membres du club peuvent utiliser afin d'apprendre les règles de Warhammer 40,000.
- Des conseils pour organiser des parties multijoueurs de Warhammer 40,000.

## Le contenu Warhammer Age of Sigmar inclut:

- Les règles d'un mini-jeu qui fait suite à celui du magazine et qui présente une nouvelle phase.
- Une feuille de référence qui décrit un tour de jeu de Warhammer Age of Sigmar et indique où trouver les règles pour chaque section des Règles de Base de Warhammer Age of Sigmar.
- Une feuille Apprendre à Jouer que les membres du club peuvent utiliser afin d'apprendre les règles de Warhammer Age of Sigmar.
- Des conseils pour organiser des parties multijoueurs de Warhammer Age of Sigmar.

## MUNISSEZ-VOUS DES REGLES DE BASE

Les Règles de Base gratuites pour Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar montrent comment faire se déplacer, tirer, charger et combattre des figurines sur le champ de bataille. C'est le socle du jeu, l'idéal pour les clubs naissants.

Quand le club grandit, cela vaut la peine de se doter du Livre de Base de chaque jeu, car il contient des règles additionnelles pour enrichir les parties encore et encore.

Les règles de Warhammer 40,000 et de Warhammer Age of Sigmar se trouvent sur les sites :

**WARHAMMER40000.COM**  
**AGEOFSIGMAR.COM**



WARHAMMER40000.COM



AGEOFSIGMAR.COM

## MUNISSEZ-VOUS DE L'APPLI

Les applications Warhammer Age of Sigmar et Warhammer 40,000 sont d'excellents moyens de disposer des règles et de répondre aux questions de vos jeunes.

Téléchargeables gratuitement, elles contiennent les règles de base, plus des fiches techniques et des chartes d'unité qui détaillent les aptitudes de chaque figurine. Le tout est crucial pour jouer.



## ASTUCE

Les parties de Warhammer peuvent durer d'une demi-heure à une journée entière ! Nous préconisons de n'autoriser que les formats de partie susceptibles de se terminer en une seule séance du club.

On ne peut guère mettre en pause les jeux sur table, et une partie inachevée est source de frustration. Nous recommandons de jouer au maximum 500 pts, ou 25 de Puissance, en figurines.

# MINI-JEU: TRANSPORT DE FRAGMENT SCS



Ce mini-jeu est conçu pour être utilisé après que vos membres de votre club auront essayé la mission "Retrouver le Fragment de SCS" page 20 d'Alliance Magazine. Il poursuit l'histoire de la première mission, tout en ajoutant une nouvelle phase que vos membres vont apprendre à maîtriser: la phase de tir.

La légende parle d'une machine mythique datant de l'Âge de la Technologie capable de fabriquer n'importe quel objet connu de l'homme. Appelée Schéma de Construction Standardisé, elle était jadis utilisée partout dans la galaxie par les colons humains. Même le plus petit fragment de cette machine est considéré comme un artefact extrêmement précieux.

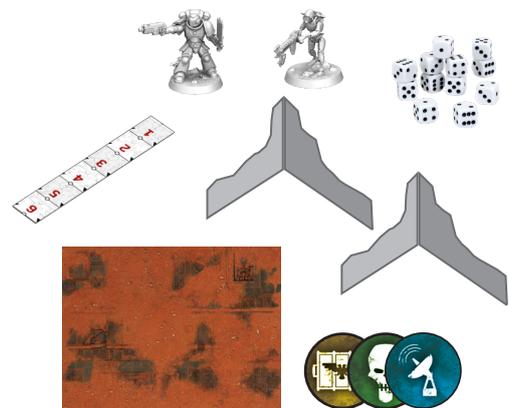
Votre unité de Space Marines a retrouvé pareil fragment dans le désert, et a été chargée de le ramener à son vaisseau. Or, des adversaires métalliques arpentent toujours les sables - les Nécrans sont furieux que vous leur ayez volé le fragment, et ils ne vous laisseront pas repartir si facilement...

## OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Phase de Mouvement - couverte dans le magazine
- Phase de Tir
  - Ligne de vue: la visibilité de l'ennemi
  - Portée: la distance à laquelle votre arme peut tirer
  - Jets pour toucher
  - Jets pour blesser
- Sauvegardes d'Armure - couvertes dans le magazine
- Points de Vie - couverts dans le magazine

## MATERIEL NECESSAIRE

- 1 Guerrier Nécrans ou 1 Intercessor Space Marine par joueur
- 1 ou plusieurs dés
- 1 ou plusieurs réglettes
- Tapis de jeu
- Ruines/barricades
- Pions d'Objectif



## PLACEMENT

1. Vous aurez besoin des pions d'objectif suivants:
  - 1 pion de fragment
  - 1 pion de portail nécrans
  - 1 pion de point d'extraction
2. Placez les barricades sur le tapis de jeu.
3. Placez le pion de fragment au centre du tapis, puis placez le pion de portail et le pion de point d'extraction sur des bords opposés du tapis. Ils serviront de points de renforts, d'où les figurines tuées pourront retourner au combat.
4. Divisez les joueurs en équipes égales (Space Marines et Nécrans). Les joueurs Space Marines se placent sur le même bord que le pion de point d'extraction. Les joueurs Guerriers Nécrans se placent sur le même bord que le pion de portail nécrans.



## REGLES DE MISSION

Une figurine peut ramasser le fragment en finissant son mouvement en étant en contact avec le pion de fragment. Puis elle doit le ramener à son point de renfort pour gagner la partie. Si une figurine est retirée alors qu'elle porte le fragment, placez le pion où se trouvait la figurine.

## ORDRE DU TOUR

- La partie se divise en rounds de bataille. Tirez au dé pour savoir qui commence, ou, si une équipe a moins de joueurs que l'autre, c'est elle qui commence.
- Une équipe fait tous ses mouvements, et lorsque tout le monde a fait ses mouvements, l'équipe fait tous ses tirs. Puis l'autre équipe fait de même.
- Une fois que les deux équipes ont effectué leurs tours, un nouveau round de bataille commence immédiatement.

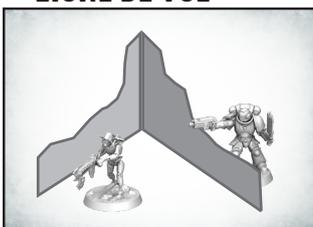
## REGLES SPECIALES

- Une figurine qui porte le fragment ne peut pas avancer.
- Une figurine ne peut pas tirer si elle a avancé.
- Renforts sans Fin: Lorsqu'une figurine est retirée du jeu, elle peut être remise en jeu en contact avec le point de renfort de son équipe sans être blessée.
- Un Guerrier Nécron qui tombe au combat peut soit se téléporter à son point de renfort, soit se ré-assembler grâce à ses protocoles de réanimation. Si vous choisissez d'utiliser les protocoles de réanimation, allongez la figurine sur son flanc. Au début de la phase de mouvement des Nécrons, remettez la figurine debout. Elle ne peut pas avancer à ce tour, mais peut tirer normalement.

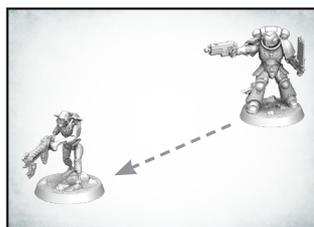
## LIMITE DE TOURS/DE TEMPS

- La partie se termine lorsqu'une équipe finit son mouvement et que le fragment est en contact avec son point de renfort.
- Vous pouvez également fixer une limite de tours ou de temps pour votre partie. Dans ce cas, l'équipe qui gagne est celle dont le point de renfort est le plus proche du fragment au moment où la partie s'arrête.

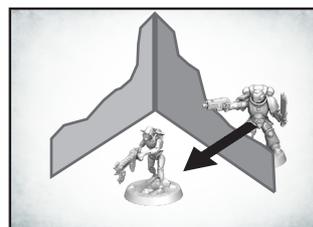
## LIGNE DE VUE



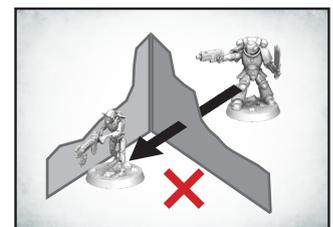
Pour tirer sur une figurine ennemie, vous devez avoir une ligne de vue sur elle; cela signifie que vous devez pouvoir voir la figurine que vous visez.



Vous avez une ligne de vue si vous pouvez tracer une ligne droite entre deux figurines, sans que cette ligne soit bloquée par le terrain.



Cette cible n'est pas bloquée par le terrain. Le tireur a une ligne de vue.



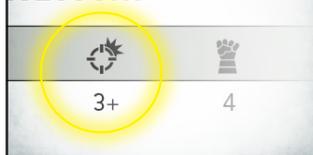
Cette cible est cachée par le terrain. Le tireur n'a pas de ligne de vue et doit choisir une autre cible.

## SHOOTING



Pour pouvoir tirer, vous devez avoir une ligne de vue et être à portée - la portée est indiquée sur la fiche technique de votre figurine.

## PROCESSORS



Faites un jet pour voir si vous touchez. Les jets supérieurs ou égaux à la Capacité de Tir (CT) de votre figurine - indiquée sur sa fiche technique - sont des touches réussies.



Si le tir donne une touche, faites un jet pour blesser.

Dans cette partie, un tir réussit à blesser la cible sur 4 ou plus.



Puis votre adversaire fait une Sauvegarde d'Armure chaque blessure qui lui a été infligée (voir page 19 du magazine).



# FICHE DE REFERENCE WARHAMMER 40,000



## NUMEROS DE PAGES

Les numéros de page sur cette fiche correspondent à la pagination des Règles de Base de Warhammer 40,000 disponibles gratuitement sur le site : [WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)

### REGLES DE BASE

MOTS-CLES **PAGE 3**

MESURER LES DISTANCES **PAGE 5**

COHESION D'UNITE **PAGE 4**

DES **PAGE 5**

CHAMP DE BATAILLE **PAGE 4**

FICHES TECHNIQUES **PAGE 7**

### LE ROUND DE BATAILLE

**1 : PHASE DE COMMANDEMENT** **PAGE 9**

**2 : PHASE DE MOUVEMENT** **PAGE 10**

DEPLACER LES UNITES **PAGE 10**

RENFORTS **PAGE 11**

SE DEPLACER PAR-DESSUS LE TERRAIN **PAGE 11**

VOLER **PAGE 11**

TRANSPORTS **PAGE 12**

AERODYNES **PAGE 13**

**3 : PHASE PSYCHIQUE** **PAGE 14**

**4 : PHASE DE TIR** **PAGE 15**

TYPES D'ARMES DE TIR **PAGE 17**

RESOLUTION DES ATTAQUES **PAGE 18**

ARMES A DEFLAGRATION **PAGE 17**

LE PARADIS DES GROS CALIBRES **PAGE 16**

ATTENTION, MONSIEUR **PAGE 16**

SAUVEGARDES INVULNERABLES **PAGE 19**

**5 : PHASE DE CHARGE** **PAGE 19**

CHARGES **PAGE 19**

INTERVENTIONS HEROIQUES **PAGE 20**

CHARGER PAR-DESSUS LE TERRAIN **PAGE 20**

VOLER EN CHARGEANT **PAGE 20**

ETAT D'ALERTE **PAGE 20**

**6 : PHASE DE COMBAT** **PAGE 21**

**7 : PHASE DE MORAL** **PAGE 23**

## JET DE BLESSURE

FORCE DE L'ATTAQUANT VS ENDURANCE DE LA CIBLE

D6

La Force est-elle le **DOUBLE (ou plus)** de l'Endurance ?

**2+**

La Force est-elle **SUPÉRIEURE** à l'Endurance ?

**3+**

La Force est-elle **ÉGALE** à l'Endurance ?

**4+**

La Force est-elle **INFÉRIEURE** à l'Endurance ?

**5+**

La Force est-elle **la MOITIÉ (ou moins)** de l'Endurance ?

**6+**

# APPRENDRE A JOUER A WARHAMMER 40,000



Êtes-vous prêt à apprendre les règles complètes de Warhammer 40,000 ? Un bon moyen de les retenir est de jouer une partie en prenant des notes. Imprimez et utilisez la fiche ci-dessous tout en apprenant le jeu, en remplissant les encadrés avec ce qui survient à chaque phase.



Cette fiche est conçue pour servir en conjonction avec les règles de base, lesquelles se trouvent sur l'Appli, en ligne, ou dans notre livre relié.

## APTITUDES DE DETACHEMENT :

## TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

## ARTEFACTS/RELIQUES :

## AVANT LA BATAILLE/DEPLOIEMENT :

## 1 : PHASE DE COMMANDEMENT

## 2 : PHASE DE MOUVEMENT

## 3 : PHASE PSYCHIQUE

#### 4 : PHASE DE TIR

#### 5 : PHASE DE CHARGE

#### 6 : PHASE DE COMBAT

#### 7 : PHASE DE MORAL

#### NOTES

### JET DE BLESSURE

FORCE DE L'ATTAQUANT VS ENDURANCE DE LA CIBLE	D6
La Force est-elle le <b>DOUBLE (ou plus)</b> de l'Endurance ?	<b>2+</b>
La Force est-elle <b>SUPÉRIEURE</b> à l'Endurance ?	<b>3+</b>
La Force est-elle <b>ÉGALE</b> à l'Endurance ?	<b>4+</b>
La Force est-elle <b>INFÉRIEURE</b> à l'Endurance ?	<b>5+</b>
La Force est-elle la <b>MOITIÉ (ou moins)</b> de l'Endurance ?	<b>6+</b>

# MINI-JEU: FRANCHIR LES BRUMES



Ce mini-jeu est conçu pour être utilisé après que vos membres de votre club auront essayé la mission "Ouvrir la Crypte" page 24 d'Alliance Magazine. Il poursuit l'histoire de la première mission, tout en ajoutant une nouvelle phase que vos membres vont apprendre à maîtriser: la phase de combat.

Il y a des siècles de cela, Sigmar dissimula certains de ses trésors les plus précieux dans des Cryptes de l'Orage scellées pour empêcher qu'ils tombent dans de mauvaises mains. Toutefois, dans les marécages brumeux de Ghur, une telle crypte a été déterrée suite aux terribles séismes qui ont secoué le royaume. Les Éternels de Sigmar ont réussi à y récupérer une relique, mais les ruzés Krueboyz ne veulent pas les laisser sortir vivants du marais.

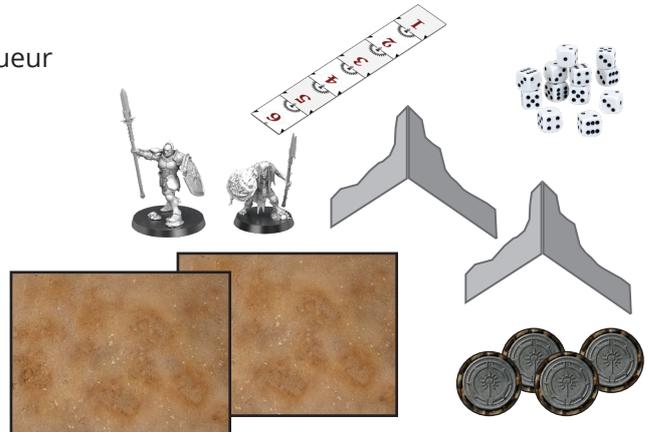
Votre unité d'Éternels de l'Orage a trouvé la relique qu'elle cherchait, mais les Krueboyz tentent de la lui voler avant qu'elle puisse sortir des brumes. Les Éternels de l'Orage préserveront-ils la relique, ou les Krueboyz finiront-ils par triompher?

## OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Phase de Mouvement - couverte dans le magazine
- Phase de Combat
  - Jets de touche
  - Jets de blessure: la touche inflige-t-elle une blessure?
- Sauvegardes d'Armure - couvertes dans le magazine
- Blessures - couverts dans le magazine

## MATERIEL NECESSAIRE

- 1 Éternel de l'Orage ou 1 Éventreur Krueboyz par joueur
- 1 ou plusieurs dés
- 1 ou plusieurs réglettes
- 2 tapis de jeu
- Ruines/barricades
- Pions d'Objectif



## PLACEMENT

1. Vous aurez besoin des pions d'objectif suivants:
  - 1 pion de relique
  - 6 pions de Krueboyz
2. Placez deux tapis de jeu en les accolant sur leur longueur. Placez les barricades sur les tapis de jeu.
3. Divisez les joueurs en équipes égales (Éternels et Krueboyz).
4. L'équipe des Éternels note en secret lequel de ses joueurs porte la relique.
5. L'équipe des Krueboyz place les 6 pions de Krueboyz n'importe où sur le tapis. Ce sont leurs points de renfort.
6. L'équipe des Éternels place ensuite ses figurines en contact avec une des largeurs du tapis. Le bord opposé est son point d'évasion. L'équipe des Krueboyz ne se place pas encore, et entrera en jeu pendant son premier tour grâce à la règle Renforts sans Fin (voir ci-dessous).



## REGLES DE MISSION

Traversez les brumes avec la relique de la Crypte de l'Orage - ou la voler à tout prix. L'Éternel qui porte la relique doit atteindre l'autre bout du tapis pour s'échapper et remporter la victoire. Les Krueboyz peuvent gagner en trouvant la relique et en la ramenant jusqu'au bord opposé du tapis.

## ORDRE DU TOUR

- La partie se divise en rounds de bataille. Tirez au dé pour savoir qui commence, ou, si une équipe a moins de joueurs que l'autre, c'est elle qui commence.
- Une équipe fait tous ses mouvements, et lorsque tout le monde a fait ses mouvements, l'équipe fait tous ses combats. Puis l'autre équipe fait de même.
- Une fois que les deux équipes ont effectué leurs tours, un nouveau round de bataille commence immédiatement.

## REGLES SPECIALES

- **Les Éternels de l'Orage ne peuvent pas COURIR lors de ce mini-jeu.**
- **Renforts sans Fin: Au début du tour d'un joueur, si sa figurine n'est pas sur le tapis de jeu, il peut jeter un dé. Sur 3-6, il peut choisir un point de renfort et placer sa figurine en contact avec ce point. Sur 1-2, c'est l'équipe adverse qui choisit le point de renfort utilisé.**
- **Éclair de Sigmar: Si l'Éternel qui porte la relique est tué, les Éternels qui ont été retirés du jeu avant cela peuvent rejoindre la partie grâce à la règle Renforts sans Fin.**

## REGLES DE LA RELIQUE

- L'emplacement de la relique reste secret jusqu'à ce que l'Éternel qui la porte soit tué. Lorsque cela arrive, placez un pion à la place de l'Éternel tué.
- Une autre figurine peut ramasser la relique en finissant son mouvement en contact avec le pion.
- Une figurine qui porte la relique ne peut pas COURIR.
- Si une figurine est retirée du jeu alors qu'elle porte le pion, placez-le où elle se tenait.

## TURN/TIME LIMIT

- La partie se termine lorsqu'une équipe finit son mouvement et que la relique est en contact avec son point d'évasion.
- Vous pouvez également fixer une limite de tours ou de temps pour votre partie. Dans ce cas, l'équipe qui gagne est celle dont le bord de tapis est le plus proche de la relique au moment où la partie s'arrête.

## COMBAT

VINDICTORS	
 2"	 2
<p>Pour attaquer, vous devez être à portée - la portée est indiquée sur la charte d'unité de votre figurine.</p> <p>Prenez autant de dés que la caractéristique d'Attaques de votre figurine.</p>	

VINDICTORS	
 3+	 3+
<p>Faites les jets pour voir si vous touchez.</p> <p>Les jets supérieurs ou égaux à la caractéristique Toucher de la charte d'unité de votre figurine sont des touches réussies.</p>	

VINDICTORS	
 3+	 -1
<p>Faites les jets pour voir si vous blessez.</p> <p>Les jets supérieurs ou égaux à la caractéristique Blesser de la charte d'unité de votre figurine sont des blessures réussies.</p>	


<p>Puis votre adversaire fait une Sauvegarde d'Armure chaque blessure qui lui a été allouée (voir page 23 du magazine).</p>



# FICHE DE REFERENCE WARHAMMER AGE OF SIGMAR



## NUMEROS DE PAGES

Les numéros de page sur cette fiche correspondent à la pagination des Règles de Base de Warhammer Age of Sigmar disponibles gratuitement sur le site : [AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)

### CONCEPTS DE BASE

**MOTS-CLES** PAGE 3

**DES** PAGE 4

**COHESION D'UNITE** PAGE 3

**APTITUDES ET EFFETS** PAGE 5

**MESURER LES DISTANCES** PAGE 4

**CHAMP DE BATAILLE ET DEPLOIEMENT** PAGE 6

### LE ROUND DE BATAILLE

**1 : PHASE DES HEROS** PAGE 8

**POINTS DE COMMANDEMENT** PAGE 7

**ACTIONS HEROIQUES** PAGE 8

**4 : PHASE DE CHARGE** PAGE 12

**MOUVEMENTS DE CHARGE** PAGE 12

**APTITUDES DE COMM. EN PHASE DE CHARGE** PAGE 12

**2 : PHASE DE MOUVEMENT** PAGE 9

**APTITUDES DE COMM. EN PHASE DE MOUVEMENT** PAGE 9

**TERRAIN** PAGE 11

**VOLER** PAGE 11

**5 : PHASE DE COMBAT** PAGE 13

**SEQUENCE DE COMBAT** PAGE 13

**MOUVEMENT D'ENGAGEMENT** PAGE 13

**EFFETS DE FRAPPE EN PREMIER / EN DERNIER** PAGE 13

**3 : PHASE DE TIR** PAGE 12

**TIRER PRES DES UNITES ENNEMIES** PAGE 12

**ATTENTION MESSIRE !** PAGE 12

**6 : PHASE DE DEROUTE** PAGE 17

**TESTS DE DEROUTE** PAGE 17

**APTITUDES DE COMM. EN PHASE DE DEROUTE** PAGE 17

**ATTAQUER** PAGE 14

**ATTAQUES DE TIR** PAGE 14

**ATTAQUES DE COMBAT** PAGE 14

**SEQUENCE D'ATTAQUE** PAGE 15

**APTITUDES DE COMMANDEMENT D'ATTAQUE** PAGE 15

**AUTRES REGLES** PAGE 18+

**TERRAIN** PAGE 18

**POINTS** PAGE 31

**OBJECTIFS** PAGE 21

**BATAILLONS** PAGE 32

**SORCIERS** PAGE 22

**APTITUDES D'ALLEGANCE** PAGE 34

**CHARTES D'UNITE** PAGE 2 **PLANS DE BATAILLE** PAGE 39

# APPRENDRE A JOUER A AGE OF SIGMAR



Êtes-vous prêt à apprendre les règles complètes de Warhammer Age of Sigmar ? Un bon moyen de les retenir est de jouer une partie en prenant des notes. Imprimez et utilisez la fiche ci-dessous tout en apprenant le jeu, en remplissant les encadrés avec ce qui survient à chaque phase.



Cette fiche est conçue pour servir en conjonction avec les règles de base, lesquelles se trouvent sur l'Appli, en ligne, ou dans notre livre relié.

**ARMEE :**

**APTITUDES D'ALLEGANCE :**

**OPTIMISATIONS :**

**BATAILLONS :**

**SORTS :**

**1 : PHASE DES HEROS**

**2 : PHASE DE MOUVEMENT**

### **3 : PHASE DE TIR**

### **4 : PHASE DE CHARGE**

### **5 : PHASE DE COMBAT**

### **6 : PHASE DE DEROUTE**

### **NOTES**

# ASTUCES POUR PARTIES MULTIJOUEURS

Une partie de Warhammer typique se joue à deux. S'il existe des règles de bataille en équipes ou d'affrontements géants, il arrive que des groupes de jeunes préfèrent une grande partie inclusive. Cela, parce qu'ils ne possèdent chacun qu'une poignée de figurines, ou qu'ils ne s'y connaissent encore guère et préfèrent que quelqu'un d'autre encadre la partie, ou encore que le club n'offre pas beaucoup de place.

Voilà quelques suggestions pour mettre sur pied des parties multijoueurs à votre club.

## PARTIES EN EQUIPES

La plus simple expression de partie multijoueurs consiste à répartir les participants en équipes. Il n'y a pas de limite au nombre d'équipes, mais tant que tous ne maîtrisent pas les règles, nous recommandons de répartir les membres en deux groupes tirés au sort, car la plupart des missions des règles de base sont prévues pour deux camps. Une fois que vous êtes davantage familier des règles of Warhammer, vous pouvez adapter ce que propose le livre de base à un nombre supérieur de groupes de joueurs.

## LIMITE DE FIGURINES

Fixez un plafond au nombre de figurines, ou "unités", que chaque joueur peut apporter. Un personnage/chef et un groupe de figurines sont un bon point de départ. Si vous êtes coutumier des règles, vous pouvez imposer un plafond exprimé en points ou en niveau de Puissance.

## LIMITE DE TEMPS

Le contenu de la boîte est prévu pour des parties ne dépassant pas une heure. Il arrive que vous n'ayez même pas une heure pour jouer, ou qu'une partie déborde. Il s'agit donc de définir des seuils où vous pouvez mettre fin à la partie tout naturellement.

Par exemple, vous pouvez prédéfinir le nombre de rounds à jouer, ou limiter le temps dont chaque camp dispose pour jouer son tour.

## TOUR ALEATOIRE

Si vous jouez en équipes avec au moins trois camps antagonistes, c'est une bonne idée de rendre l'ordre de jeu aléatoire et de permettre à toutes les équipes de jouer leur tour entier avant de passer au suivant. De la sorte on minimise les périodes inactives.

Astuce : Représentez les équipes avec des dés de couleurs différentes, ou notez leurs noms sur des papiers. Mettez-les dans un sac pour faire un tirage aléatoire, et cela jusqu'à ce que toutes les équipes aient été tirées. Ce facteur aléatoire rend la partie d'autant plus palpitante qu'elle est imprévisible.

## RECYCLAGE !

Quand un jeune n'a que deux figurines, il est triste pour lui de les perdre dès le début de la partie si celle-ci dure encore une heure ou plus sans lui. Vous pouvez envisager de permettre à des joueurs de ramener des unités sur la table s'ils répondent à une question sur les règles du jeu, ou s'ils font preuve d'imagination pour décrire la fin de leur personnage. En ce cas, leurs figurines peuvent revenir par un bord de table. Cela peut prolonger la partie à l'infini, il s'agit donc de fixer une limite de temps !

## OBJECTIF DEFINI

Quand la partie sert un récit, les joueurs s'y impliquent davantage. Il peut s'agir de lieux du champ de bataille ou d'éléments de décor à capturer, d'un char ou d'un monstre à vaincre ensemble, ou d'une course à travers la surface de jeu. Il n'y a aucune limite à vos possibilités.

