



# ACTIVITES BONUS

Vous trouverez ici des activités supplémentaires utilisables chaque fois que vous aurez besoin de quelque chose en plus à faire accomplir par vos membres. Cela peut servir une fois que le pack principal est terminé, ou si seule une partie des membres est présente au club.

Les activités incluses dans ce pack se répartissent entre le contenu pour Warhammer Age of Sigmar et le contenu pour Warhammer 40,000.

## Le contenu Warhammer Age of Sigmar inclut :

- Concevoir le schéma de couleurs de vos Vindictors Éternels de l'Orage
- Concevoir le schéma de couleurs de vos Éventreurs Krueboyz
- Concevoir un bouclier pour votre Ost de l'Orage
- Créer un journal pour votre personnage Éternel de l'Orage
- Créer un Stratovaisseau

## Le contenu Warhammer 40,000 inclut:

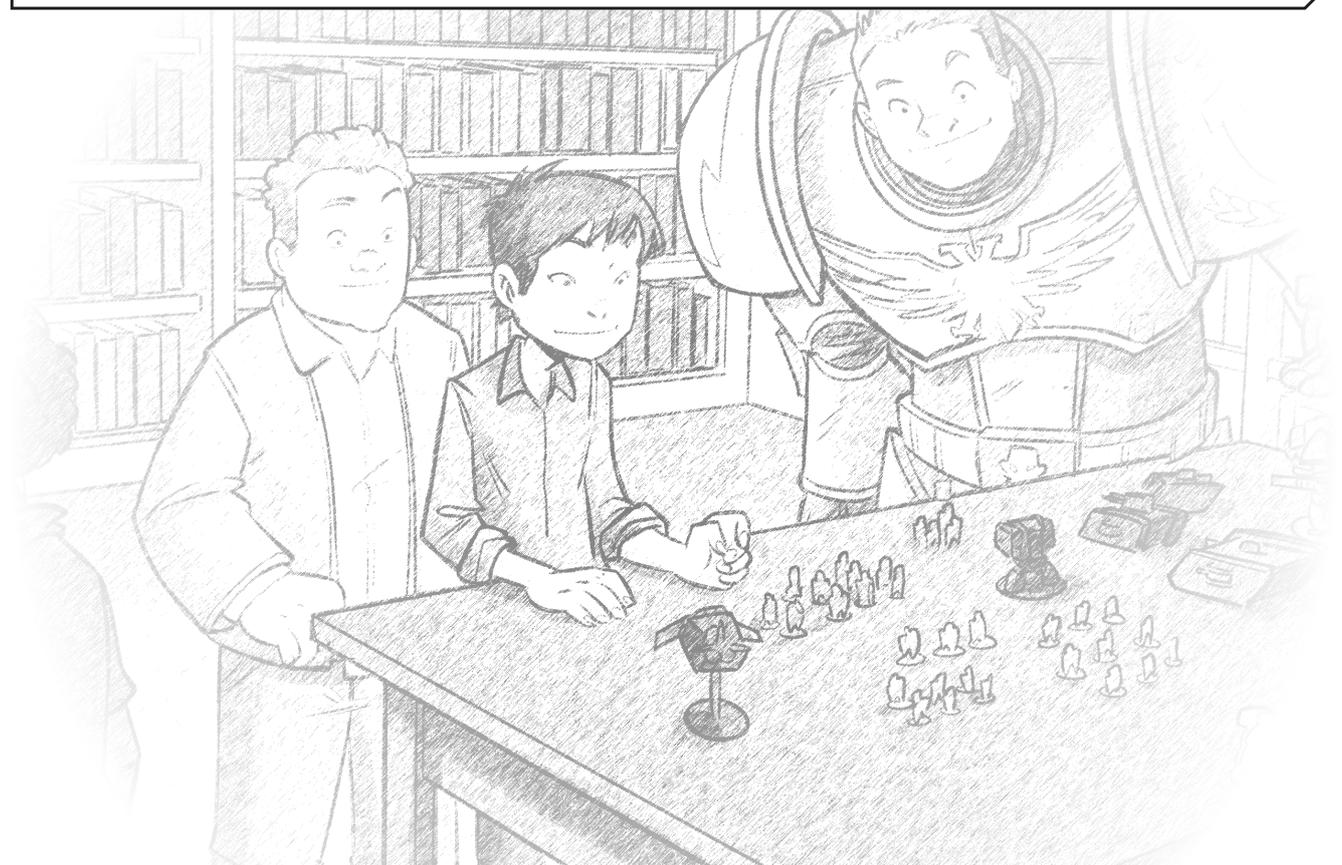
- Concevoir le schéma de couleurs de vos Intercessors d'Assaut Space Marines
- Concevoir le schéma de couleurs de vos Guerriers Nécrans
- Créer une carte pour le secteur galactique de votre Chapitre
- Écrivez l'histoire de votre Chapitre
- Créer votre propre Bolide Ork

### BESOIN D'AIDE ?

S'il vous faut plus d'aide, vous pouvez toujours joindre votre coordinateur Warhammer Alliance local ou rendre visite à votre magasin Warhammer le plus proche.

Vous pouvez trouver le magasin le plus proche sur :

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



# ÉCRITURE : FICHE DE TRAVAIL D'HISTOIRE D'ARMÉE

Écrire une histoire de son armée, et la développer au fil des parties qu'elle joue, tel est le Jeu Narratif. Vous pouvez vous servir de la fiche ci-dessous pour rédiger l'épopée héroïque de votre armée.

## OU ?

Où l'histoire se déroule-t-elle ?

- Est-ce dans l'univers de Warhammer 40,000 ou de Warhammer Age of Sigmar ?
- Quel genre de planète, ou quel Royaume Mortel, sert de cadre au récit ?
- À quoi ressemble l'environnement ? Est-il tropical, aride, pluvieux, neigeux, ou autre chose encore ?
- Quelle température fait-il ?

NOTES :

## QUOI ?

Quels lieux, quels objets trouve-t-on là ?

- Est-ce qu'il y a des habitants ? Des camps, villages, bourgades ou cités ?
- Est-ce qu'on y trouve des ruines ou des traces de civilisations abandonnées ?
- Quelles ressources, armes ou sites importants s'y trouvent ?
- Est-ce qu'un trésor s'y cache ?

NOTES :

## POURQUOI ?

Quelle raison pousse votre armée à se battre ? Voici des questions à se poser :

- Qu'est-ce qu'elle cherche à faire ici ?
- Est-ce qu'il s'agit de défendre, ou au contraire de détruire quelque chose ?
- Qu'arrivera-t-il en cas de succès ou d'échec ?
- Pour qui et pourquoi se bat-elle ?
- Est-ce le prélude d'une grande histoire ?

NOTES :

## QUI ?

Qui sont les ennemis de votre armée ?

- Qu'ont-ils commis de suffisamment grave pour justifier cette hostilité ?
- Est-ce un nouvel ennemi ou bien un vieux rival ?
- Est-ce que l'ennemi est de force comparable, ou bien est-ce qu'il surpasse en nombre votre armée ?

NOTES :

## POUR ALLER PLUS LOIN

Une fois que vous avez échafaudé votre récit, créez sur une feuille de brouillon ou sur ordinateur une ébauche de carte où figurent le paysage et les sites stratégiques disputés, ou bien une affiche en rapport avec votre histoire, à la façon d'une affiche de propagande de l'Imperium ou d'Hammerhal.

## VINDICTOR ÉTERNEL DE L'ORAGE

Utilisez cette page pour concevoir un schéma de couleurs pour votre Vindictor. Regardez les couleurs dont dispose votre club, et créez un schéma avec les crayons de couleur correspondants. Une fois le plan terminé, vous pouvez suivre notre guide de peinture pas à pas de la page 14 pour donner vie à votre figurine.

Les Éternels de l'Orage étaient autrefois des héros mortels, désormais transformés en guerriers surnaturels qui servent Sigmar, le Seigneur d'Azyr. Chaque fois qu'ils tombent à la bataille, ils sont transportés dans une salle de forge au Royaume des Cieux pour être reconstruits, et prêts à se battre à nouveau pour la liberté des Royaumes Mortels. Mais à chaque résurrection, il y a une possibilité que l'Éternel perde un peu de son ancienne personnalité.

### REFORGE

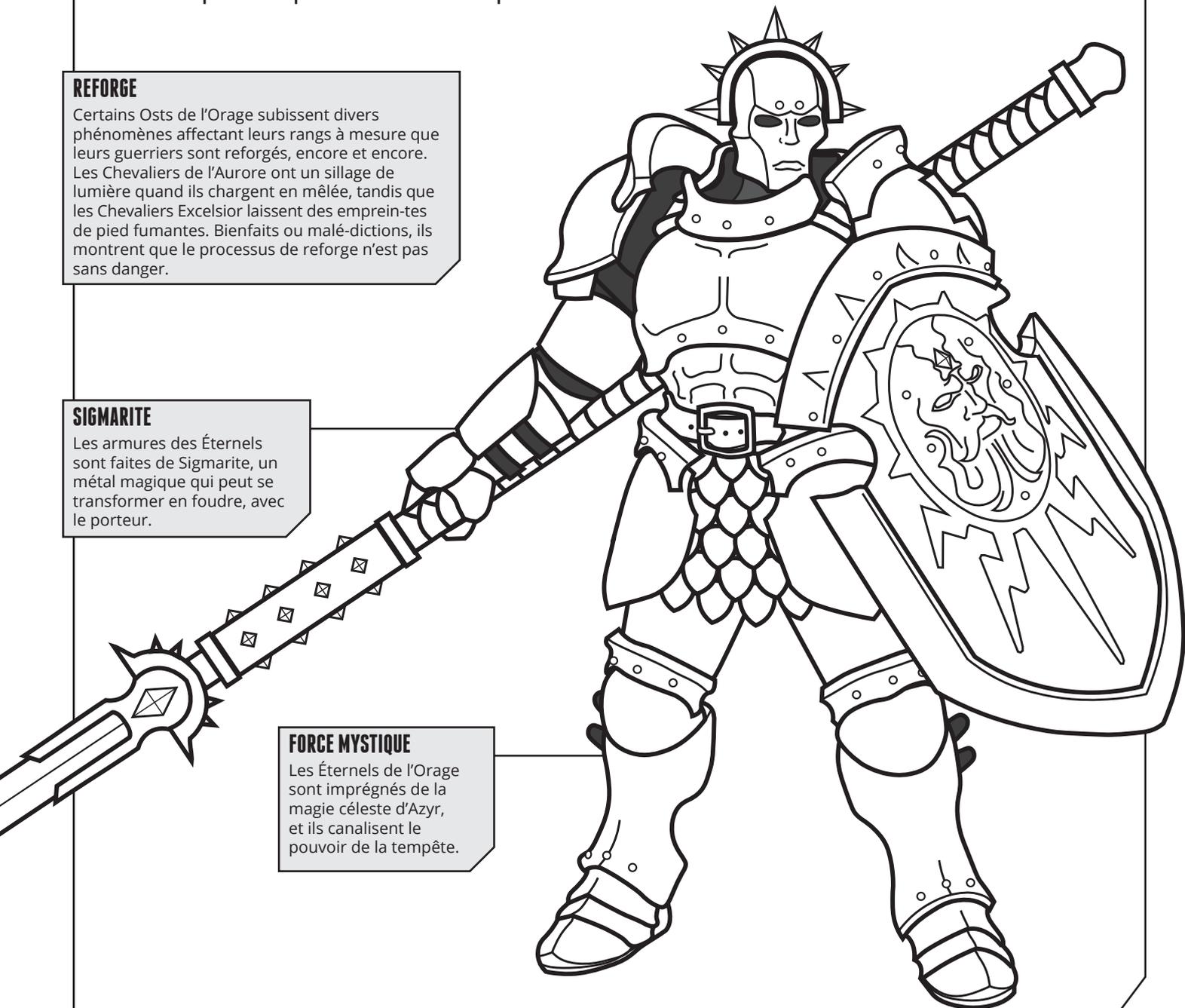
Certains Osts de l'Orage subissent divers phénomènes affectant leurs rangs à mesure que leurs guerriers sont reforcés, encore et encore. Les Chevaliers de l'Aurore ont un sillage de lumière quand ils chargent en mêlée, tandis que les Chevaliers Excelsior laissent des empreintes de pied fumantes. Bienfaits ou malédictions, ils montrent que le processus de reforge n'est pas sans danger.

### SIGMARITE

Les armures des Éternels sont faites de Sigmarite, un métal magique qui peut se transformer en foudre, avec le porteur.

### FORCE MYSTIQUE

Les Éternels de l'Orage sont imprégnés de la magie céleste d'Azyr, et ils canalisent le pouvoir de la tempête.



## ÉVENTREUR KRULEBOY

Utilisez cette page pour concevoir un schéma de couleurs pour votre Éventreur. Regardez les couleurs dont dispose votre club, et créez un schéma avec les crayons de couleur correspondants. Une fois le plan terminé, vous pouvez suivre notre guide de peinture pas à pas de la page 14 pour donner vie à votre figurine.

De tous les Clans Guerriers Orruks, les Krueleboyz sont les plus ruzés. Ces adorateurs de Mork attachent beaucoup de valeur à la réflexion, mal vue par les autres Orruks. Cela leur permet d'imaginer des plans et de tourmenter d'autres créatures plus efficacement. Ils portent d'étranges targeffrois, dont les traits faciaux ont presque l'air vivant quand on les agite dans la brume.

### CLANS GUERRIERS

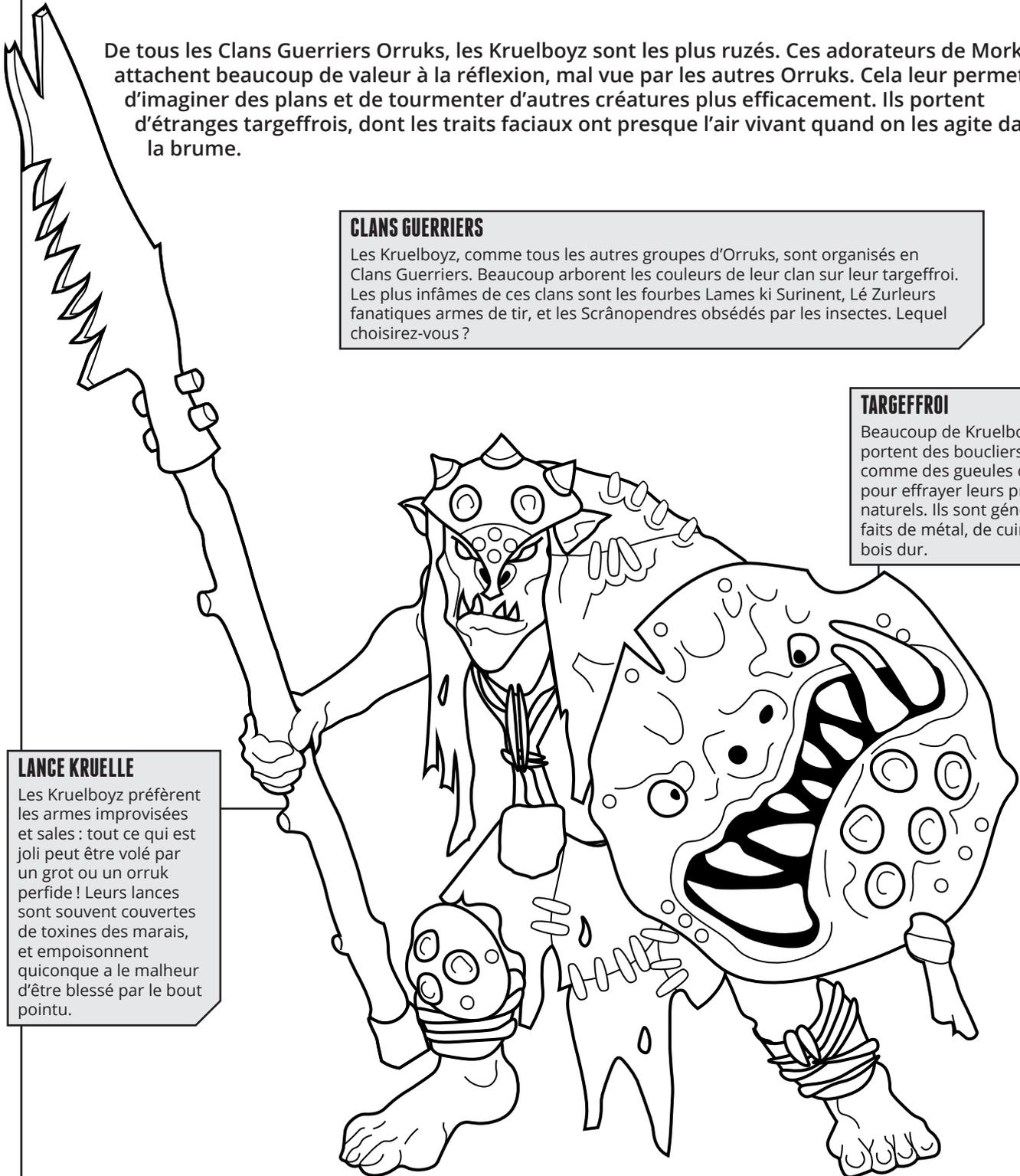
Les Krueleboyz, comme tous les autres groupes d'Orruks, sont organisés en Clans Guerriers. Beaucoup arborent les couleurs de leur clan sur leur targeffroi. Les plus infâmes de ces clans sont les fourbes Lames ki Surinent, Lé Zurleurs fanatiques armes de tir, et les Scrânopendres obsédés par les insectes. Lequel choisirez-vous ?

### TARGEFFROI

Beaucoup de Krueleboyz portent des boucliers décorés comme des gueules de bête pour effrayer leurs prédateurs naturels. Ils sont généralement faits de métal, de cuir, ou de bois dur.

### LANCE KRUELLE

Les Krueleboyz préfèrent les armes improvisées et sales : tout ce qui est joli peut être volé par un grot ou un orruk perfide ! Leurs lances sont souvent couvertes de toxines des marais, et empoisonnent quiconque a le malheur d'être blessé par le bout pointu.

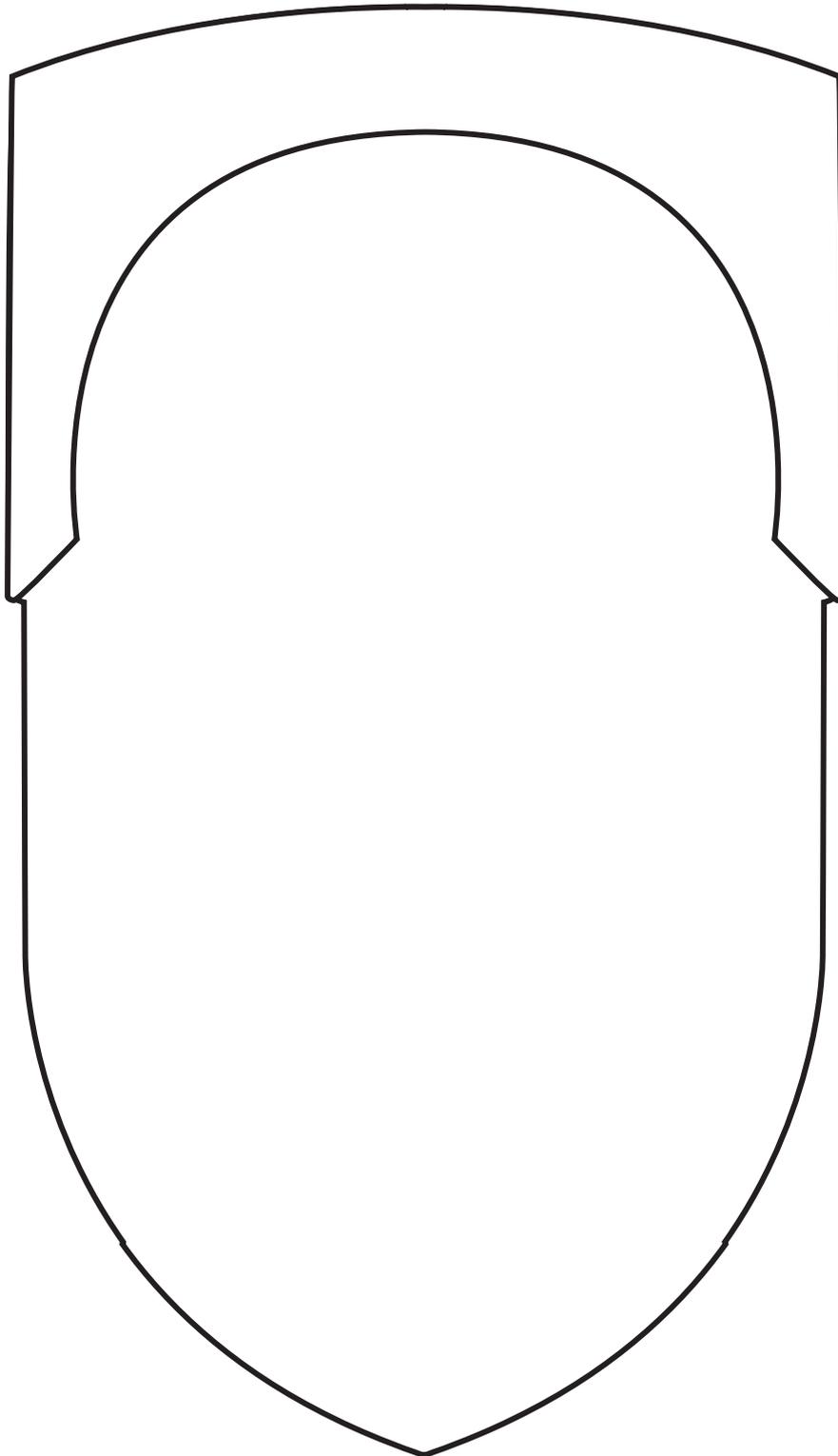


# TRACER UN BLASON D'ÉTERNEL

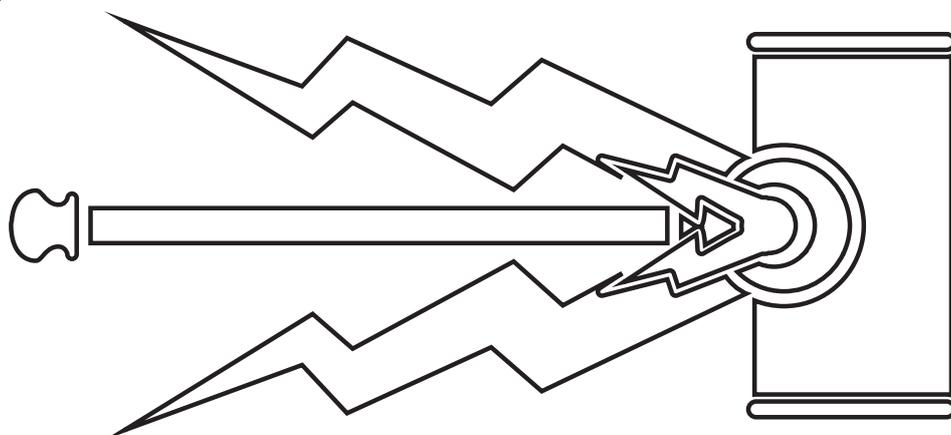
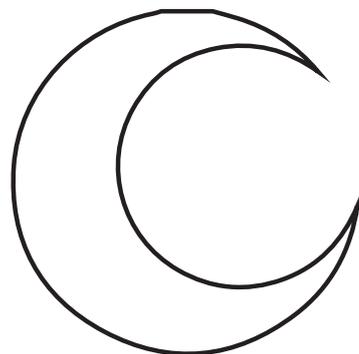
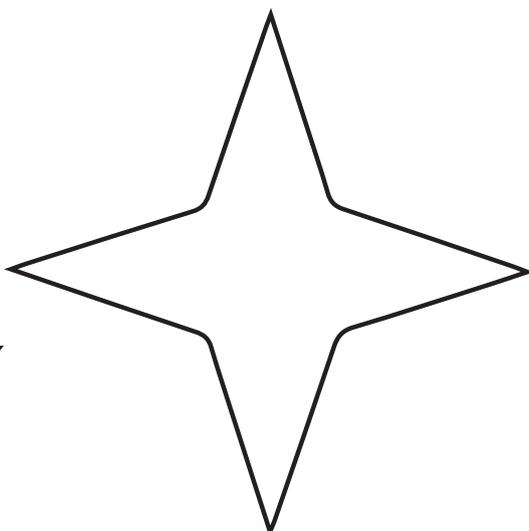
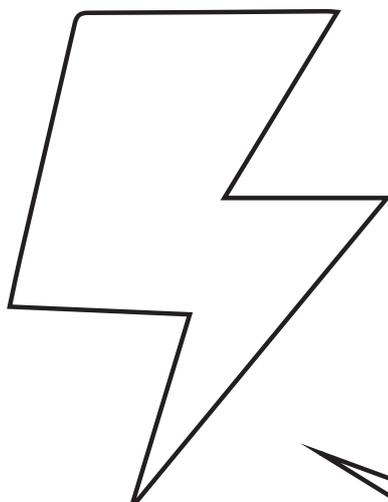
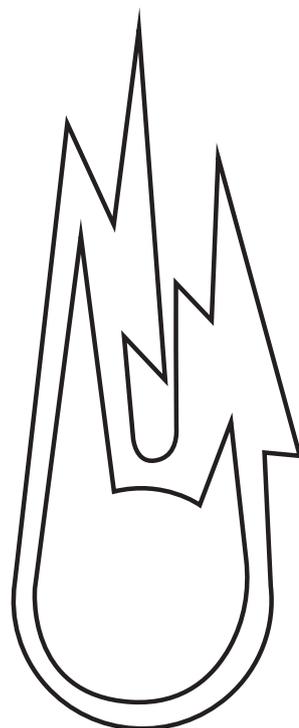
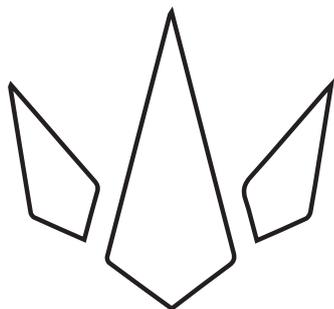


Chaque Ost de l'Orage possède son symbole propre, qui apparaît généralement comme emblème sur ses écus et pavois. Servez-vous du blason ci-dessous pour dessiner votre propre emblème de bouclier.

Réfléchissez à la façon dont votre symbole évoque le nom et les caractéristiques de votre Ost de l'Orage, ainsi que la manière dont il complète le schéma de couleurs de votre invention.



Découpez et incorporez ces formes à votre blason, ou servez-vous d'elles comme de points de départ possibles à un symbole de votre cru.



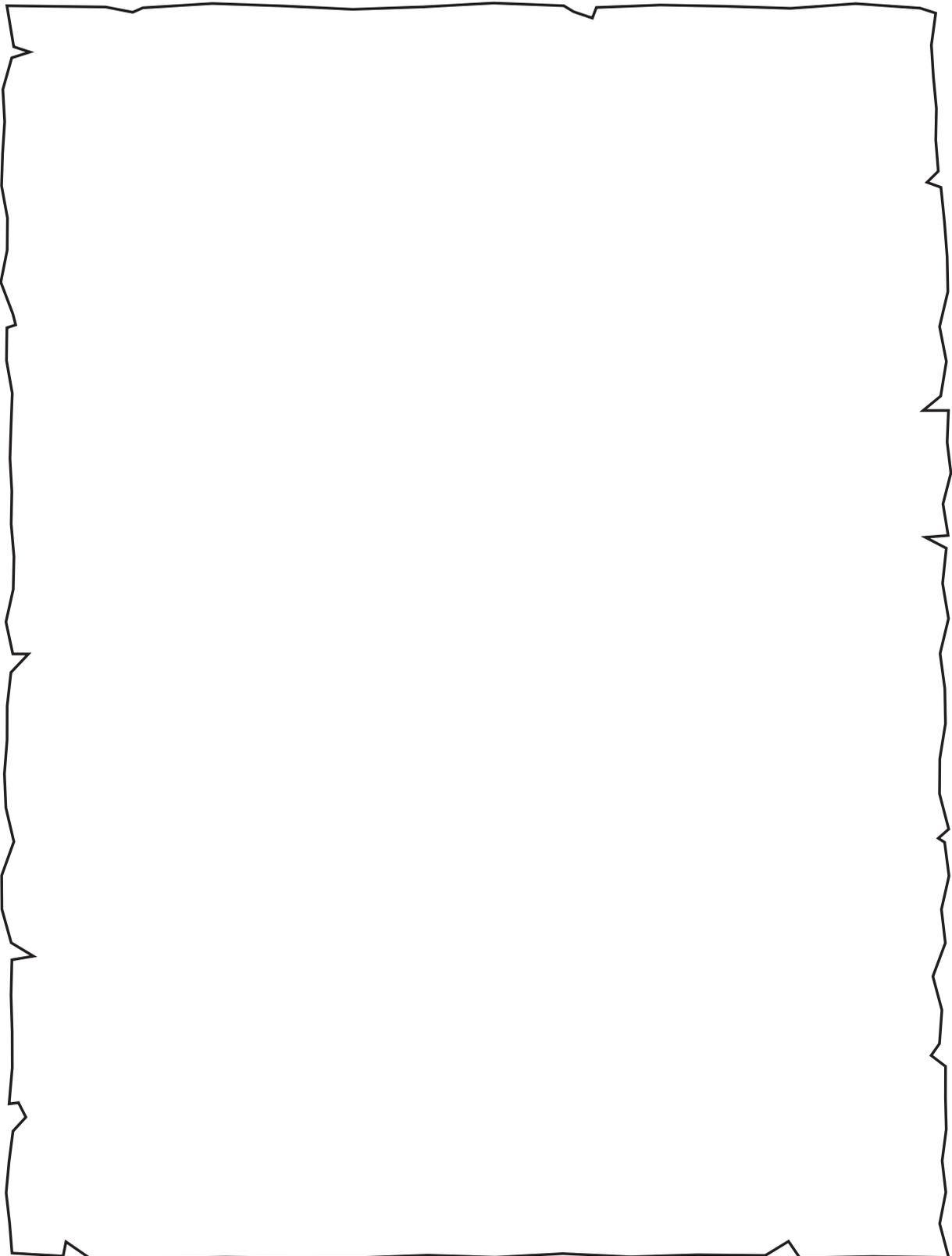
# CREEZ LE JOURNAL D'UN ÉTERNEL



Pensez à toutes les vies que votre Éternel de l'Orage a pu connaître, de sa forme humaine originelle à ses nombreuses renaissances. Utilisez plusieurs copies de cette fiche pour écrire le journal de votre Éternel.

À travers les adjectifs et les tournures que vous employez, évoquez leur existence et suggérez le sentiment que suscitent en eux leurs souvenirs qui s'estompent.

Réfléchissez également à la manière dont vous pourriez incorporer au journal des images et autres touches artistiques pour lui donner un aspect plus authentique.



# CREEZ UN STRATOVAISSEAU KHARADRON !

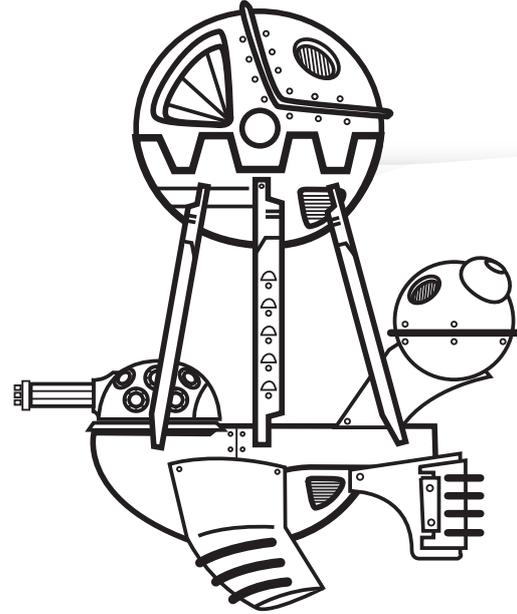


Les Magnats Kharadrons sont les maîtres du ciel, ce sont des aéronautes duardins sans peur qui ne jurent que par le profit. Ils naviguent dans les nuées à bord de vaisseaux d'acier hérissés de canons, de bombes et de coulevrines cracheuses de plomb, et leur puissance de feu dévastatrice est à la hauteur de la férocité des démons et des monstres. Ces prodiges technologiques sont alimentés par un minéral plus léger que l'air, l'éther-or, qui est l'essence même du grand empire Kharadron.

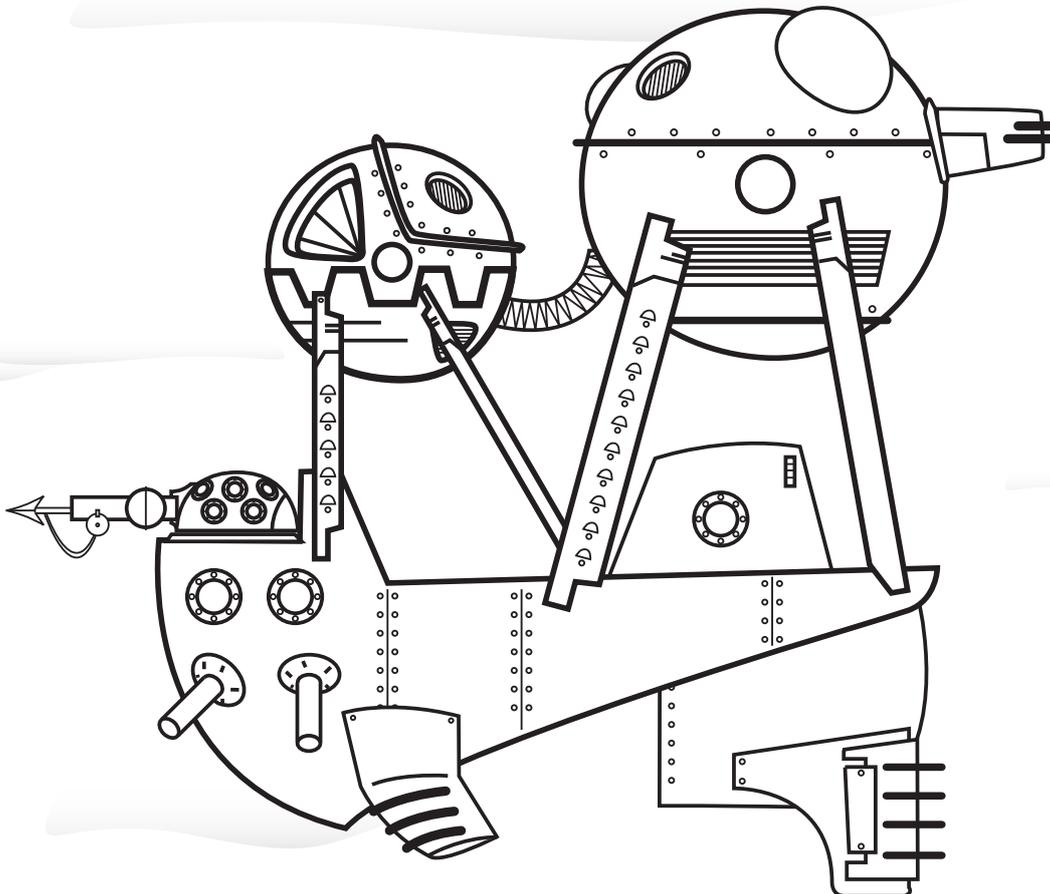
Mettez à profit vos talents d'ingénieur pour créer votre propre stratovaisseau. Réfléchissez à lui ajouter des composants de votre cru afin qu'il exploite plus efficacement l'éther-or.

## INSTRUCTIONS

1. Choisissez les composants de votre vaisseau et coloriez-les.
2. Une fois que vous tenez un schéma de couleurs qui vous plaît, découpez-les avec soin. Demandez à un adulte avant d'utiliser des ciseaux.
3. Disposez les composants sur la page, puis collez-les quand vous jugez votre vaisseau à votre goût.



Exemples de navires :



# CREEZ UN STRATOVAISSEAU KHARADRON !

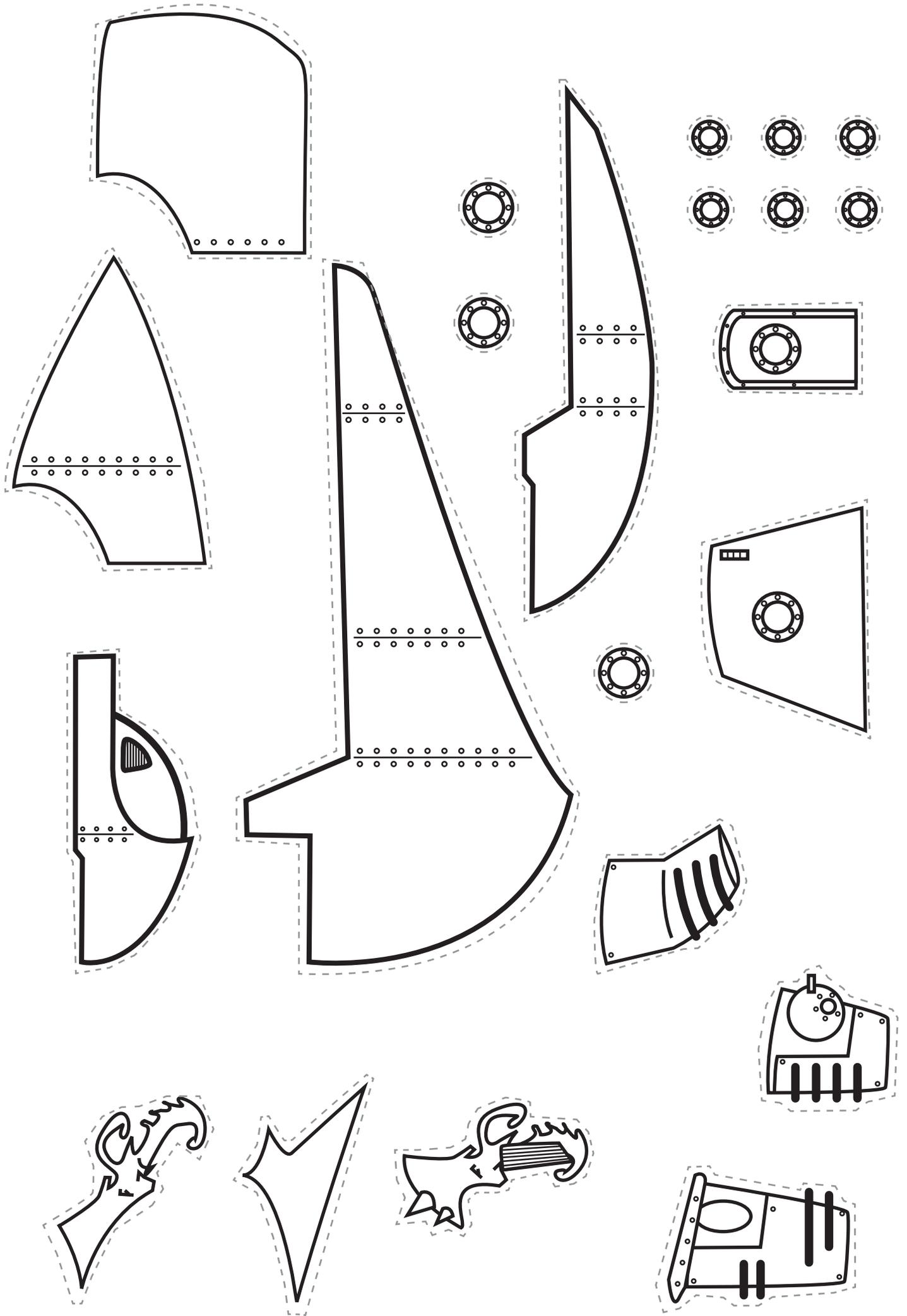


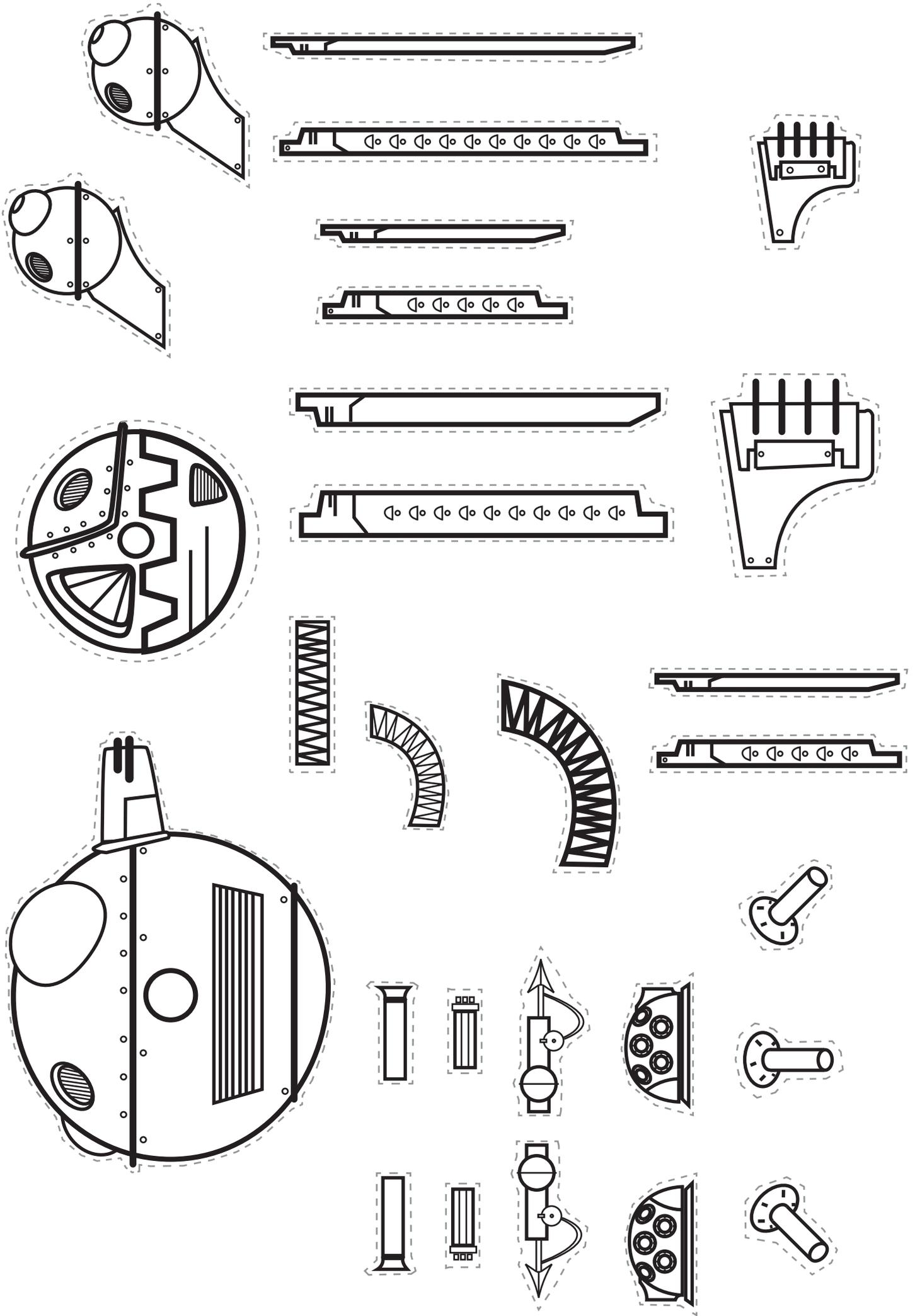
**NOM DU CAPITAINE :**

**NOM DU VAISSEAU :**

**PAR :**

A large, empty rectangular area with a decorative border, intended for drawing a Kharradron ship. The area is currently blank, with some faint, light gray shapes visible, possibly representing the ship's hull or other components.





## INTERCESSOR D'ASSAUT SPACE MARINE

Utilisez cette page pour concevoir un schéma de couleurs pour votre Space Marine. Regardez les couleurs dont dispose votre club, et créez un schéma avec les crayons de couleur correspondants. Une fois le plan terminé, vous pouvez suivre notre guide de peinture pas à pas de la page 14 pour donner vie à votre figurine.

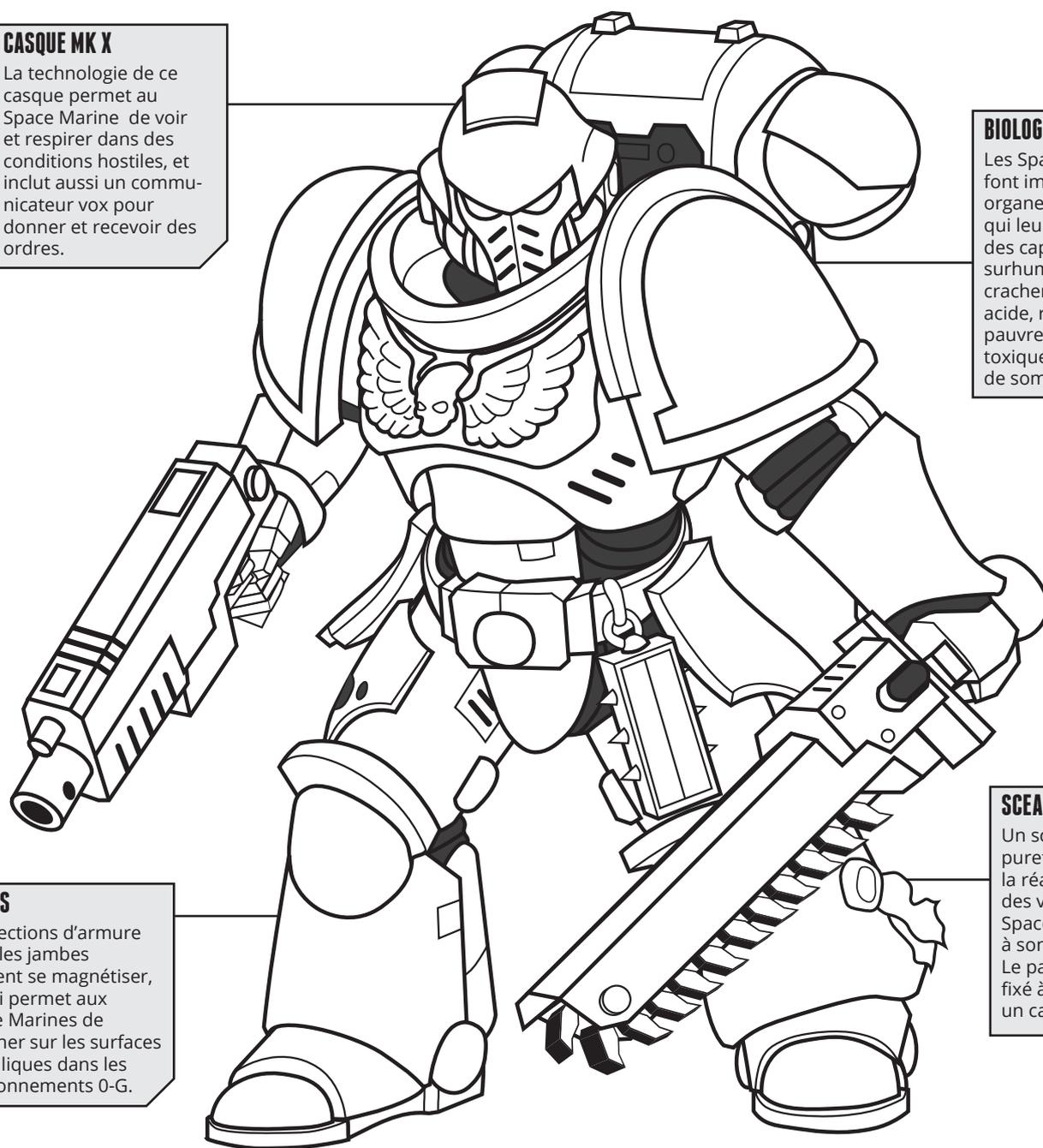
Équipés des meilleures armes et armures que l'Imperium puisse fournir, les Space Marines livrent les batailles les plus cruciales et les plus désespérées de l'humanité, tenant la ligne là où tous les autres ont succombé aux seigneurs de guerre xénos et abominations démoniaques.

### CASQUE MK X

La technologie de ce casque permet au Space Marine de voir et respirer dans des conditions hostiles, et inclut aussi un communicateur vox pour donner et recevoir des ordres.

### BIOLOGIE AUGMENTÉE

Les Space Marines se font implanter des organes additionnels qui leur confèrent des capacités surhumaines, comme cracher un venin acide, respirer un air pauvre en oxygène ou toxique, et se passer de sommeil.



### GRÈVES

Ces sections d'armure pour les jambes peuvent se magnétiser, ce qui permet aux Space Marines de marcher sur les surfaces métalliques dans les environnements 0-G.

### SCEAU DE PURETÉ

Un sceau de pureté contient la réaffirmation des vœux d'un Space Marine à son Chapitre. Le parchemin est fixé à l'armure avec un cachet de cire.

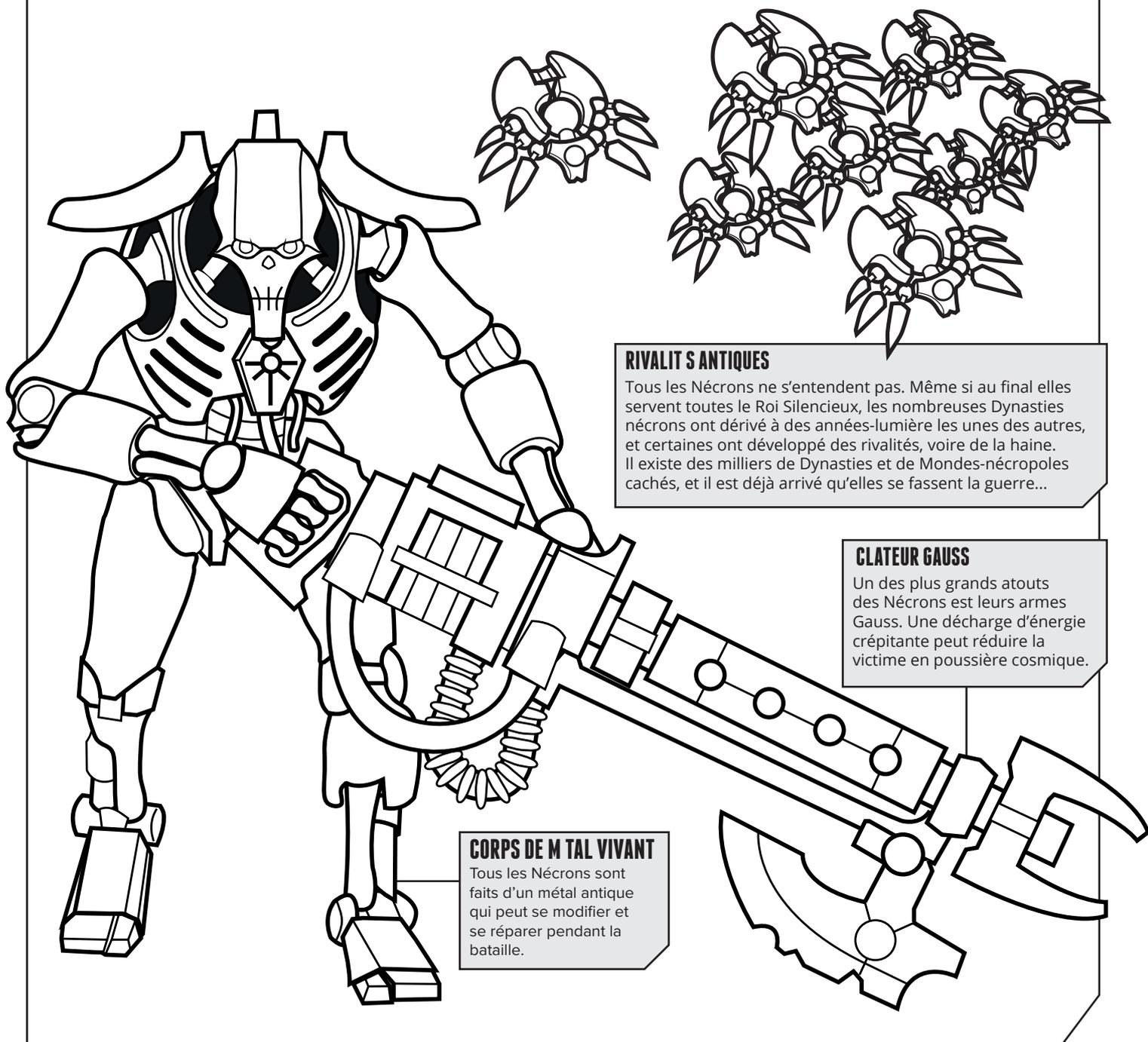
# ÉTABLIR VOTRE SCHÉMA DE COULEURS



## GUERRIER NÉCRON

Utilisez cette page pour concevoir un schéma de couleurs pour votre Nécron. Regardez les couleurs dont dispose votre club, et créez un schéma avec les crayons de couleur correspondants. Une fois le plan terminé, vous pouvez suivre notre guide de peinture pas à pas de la page 14 pour donner vie à votre figurine.

Les Nécrons étaient jadis les souverains de la galaxie. Connus alors sous le nom de Necrontyr, ils pactisèrent avec une race de dieux cosmiques, recevant des corps immortels de métal en échange de leurs âmes. Leurs enveloppes d'androïdes squelettiques peuvent s'autoréparer, les portant au-delà du seuil de la mort.



### RIVALITÉS ANTIQUES

Tous les Nécrons ne s'entendent pas. Même si au final elles servent toutes le Roi Silencieux, les nombreuses Dynasties nécrons ont dérivé à des années-lumière les unes des autres, et certaines ont développé des rivalités, voire de la haine. Il existe des milliers de Dynasties et de Mondes-nécropoles cachés, et il est déjà arrivé qu'elles se fassent la guerre...

### CLATEUR GAUSS

Un des plus grands atouts des Nécrons est leurs armes Gauss. Une décharge d'énergie crépitante peut réduire la victime en poussière cosmique.

### CORPS DE MÉTAL VIVANT

Tous les Nécrons sont faits d'un métal antique qui peut se modifier et se réparer pendant la bataille.

# CREEZ UN SECTEUR GALACTIQUE

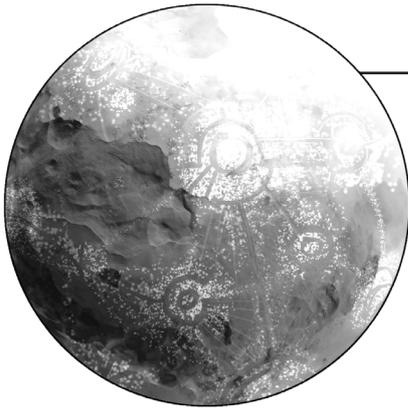


Créez une carte du secteur galactique où se trouve la planète de votre Chapitre de Space Marines. Indiquez les mondes voisins en leur donnant un nom et une fonction. Par exemple, votre secteur galactique peut comprendre des mondes-ruches qui sont autant d'excellents viviers de recrutement pour votre Chapitre.

En dessinant les planètes, pensez aux couleurs que vous leur donneriez, et imaginez où il pourrait y avoir des anomalies spatiales, des étoiles et des lunes.

**NOM DU SECTEUR GALACTIQUE :**

A large rectangular area filled with a fine grid, intended for drawing a galactic sector map. The grid is composed of small squares and covers most of the page below the instructions.



## **MONDE-RUCHE**

Un monde densément peuplé parsemé de villes gigantesques, parfait pour recruter des soldats.

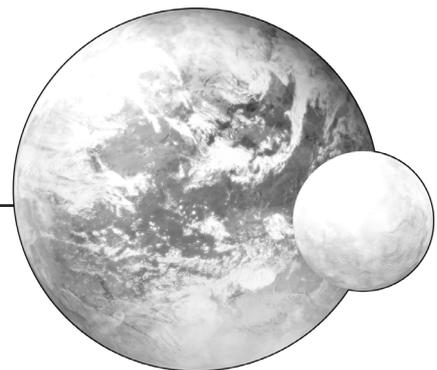


## **PLANETE DETRUITE**



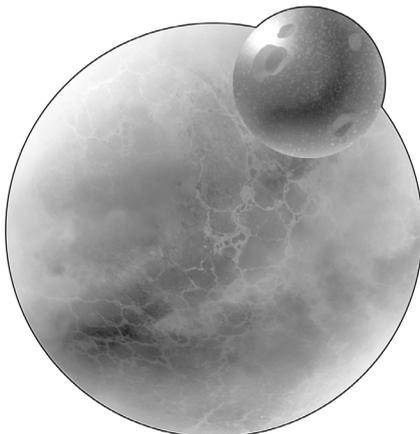
## **MONDE-FORGE**

Une planète-usine qui produit des armes et des véhicules pour les armées de l'Imperium.



## **AGRI-MONDE**

Couvert d'immenses installations agro-alimentaires pour nourrir les milliards de citoyens impériaux.



## **MONDE HOSTILE**

Le genre de planète jugé trop dangereux pour accueillir un habitat ou une industrie humaine normale.

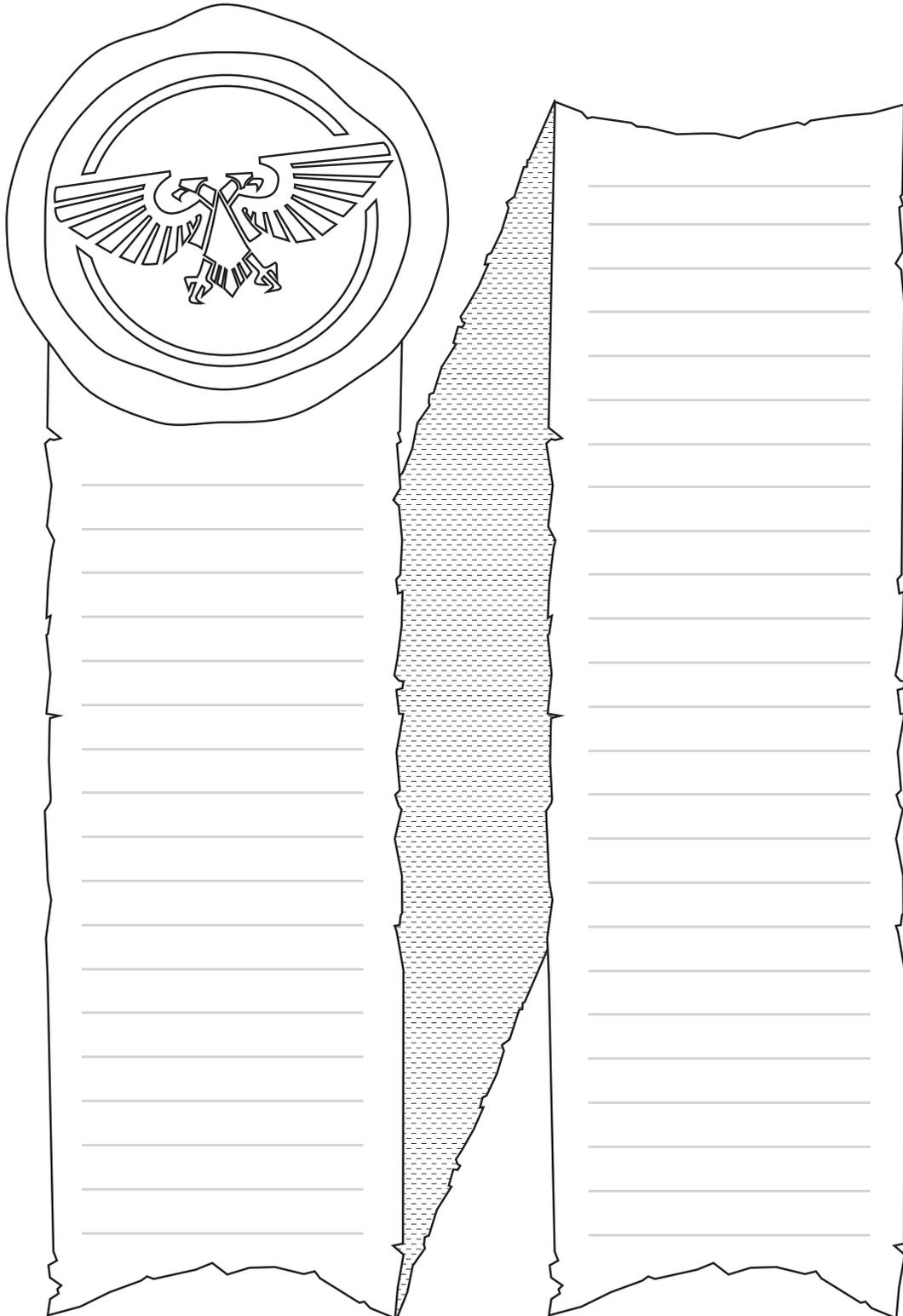
# ECRIVEZ L'HISTOIRE DE VOTRE CHAPITRE



Chaque Chapitre de Space Marines comprend des Archivistes, qui y occupent un rang élevé et influent. Entre autres fonctions, ils documentent et conservent l'histoire de leur Chapitre.

Imaginez que vous êtes un Archiviste Space Marine : à l'aide de plusieurs copies de cette page, relatez un événement important de l'histoire de votre Chapitre. Cette archive peut aussi bien relater un événement qui remonte à la fondation du Chapitre que quelque chose datant de quelques mois.

Les archives sont souvent rédigées à la troisième personne, mais elles peuvent inclure des témoignages ou des commentaires à la première personne.



# CREEZ VOTRE PROPRE BOLID' ORK !



Quand la Grande Faille déchira le ciel, elle cracha une armada d'engins orks qui s'écrasèrent dans le désert de Vigilus. Des mékanos entreprenants les recyclèrent sans tarder, puis des hordes de véhicules bricolés de toutes tailles et de toutes formes s'élancèrent pour sillonner la planète en long et en large.

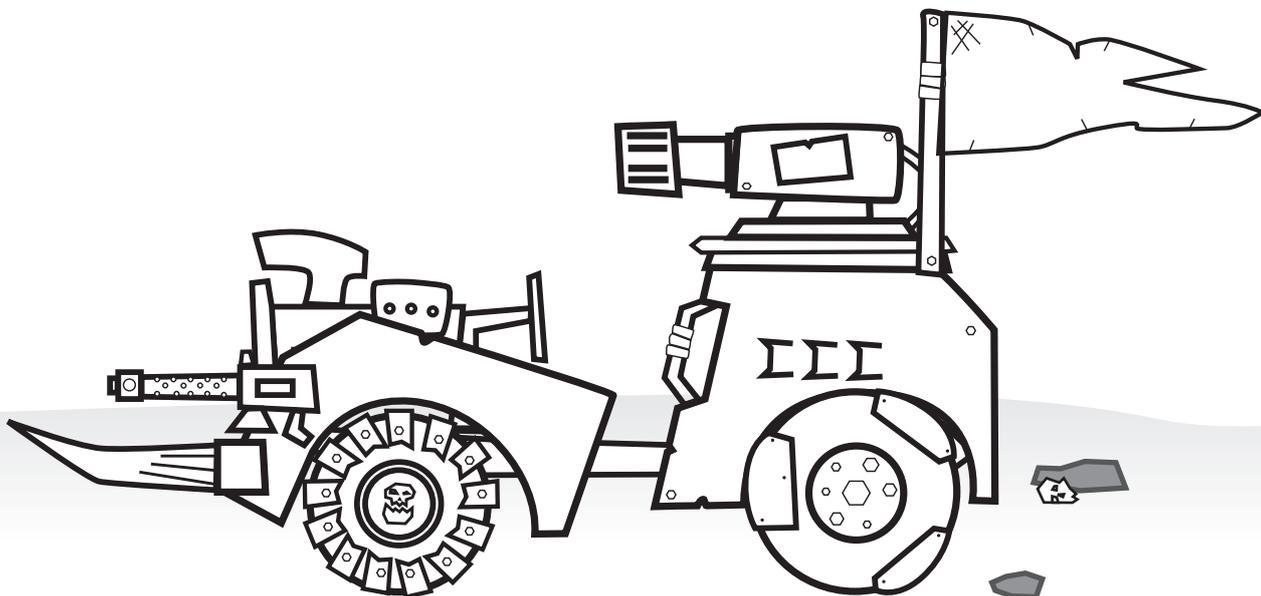
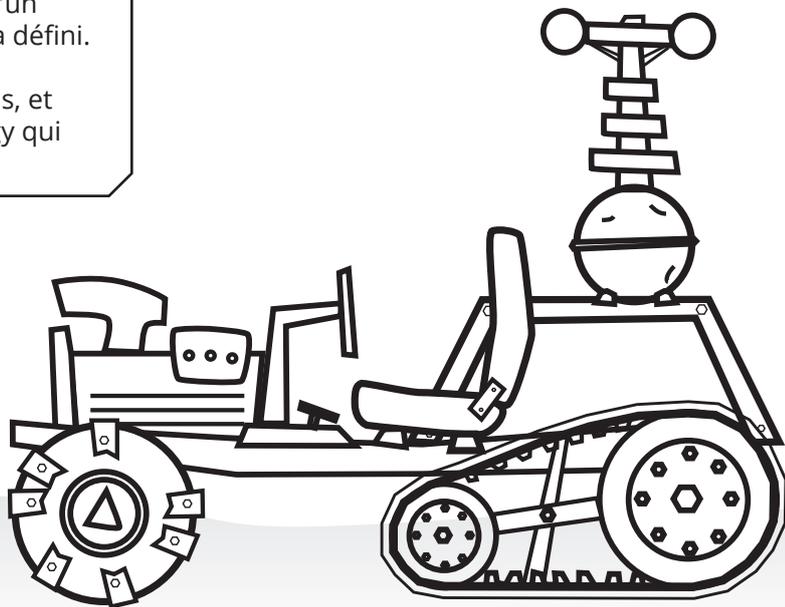
Les Orks sont réputés brutaux et ruzés, deux qualités que les courses à tombeau ouvert vont mettre à rude épreuve. Si un Ork peut gagner rien qu'en allant très très vite, fort bien – mais si en prime il peut balayer ses adversaires à coups de kanon ou de pièges sournois, c'est encore mieux !

Mettez en application vos compétences de mékano pour créer votre propre bolid' de kourse. Et envisagez de le farcir de composants kustom pour le rendre encore plus rapide et meurtrier !

## INSTRUCTIONS

1. Choisissez les composants de votre buggy et coloriez-les.
2. Découpez-les, avec l'accord d'un adulte, une fois votre schéma défini.
3. Disposez les pièces ci-dessous, et quand vous obtenez un buggy qui vous plaît, collez les pièces.

Exemples de buggies :



# CREEZ VOTRE PROPRE BOLID'ORK !



**NOM DU CHAUFFARD :**

**NOM DU BOLID' :**

**PAR :**



