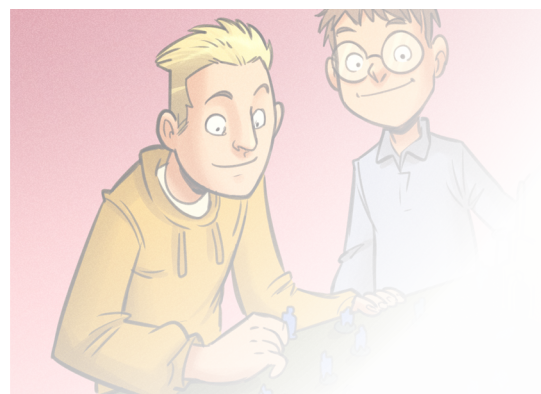
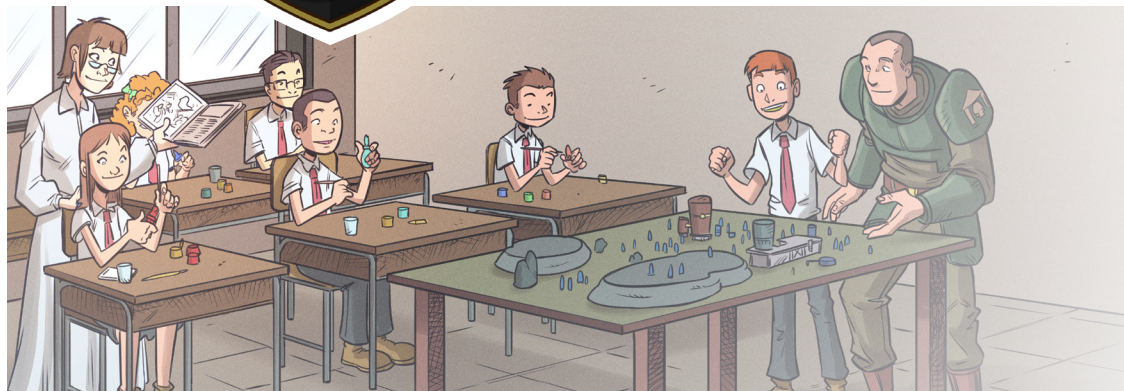
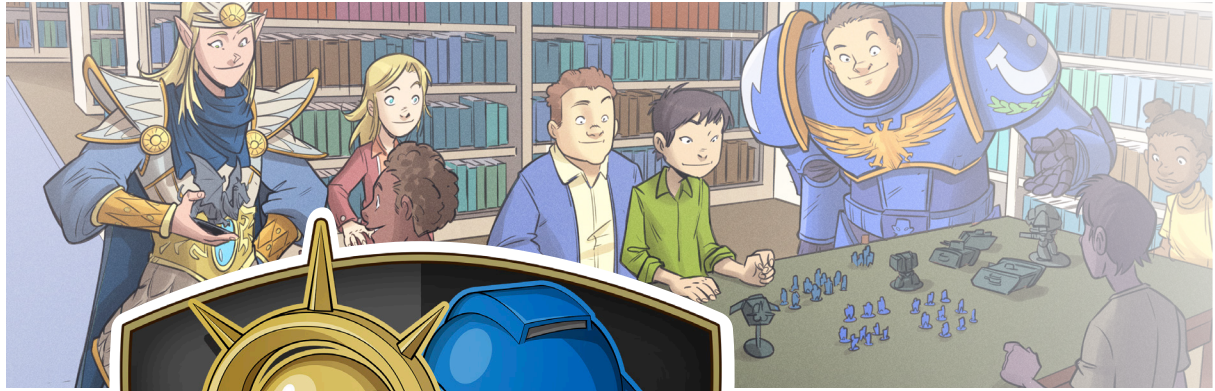
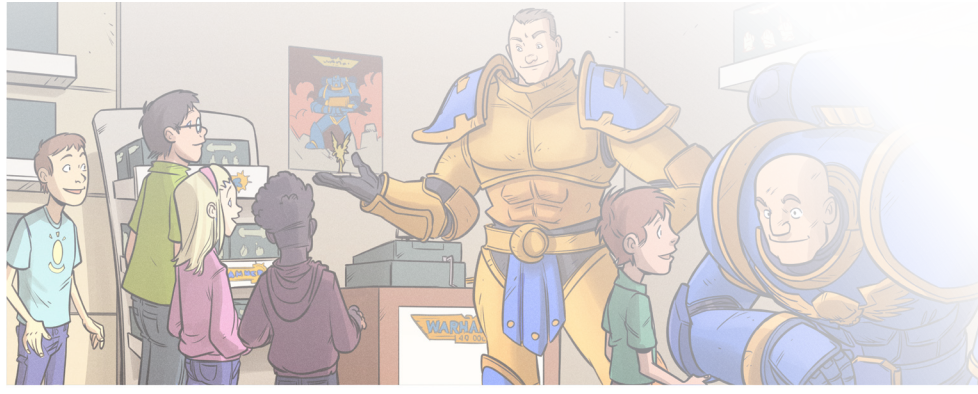
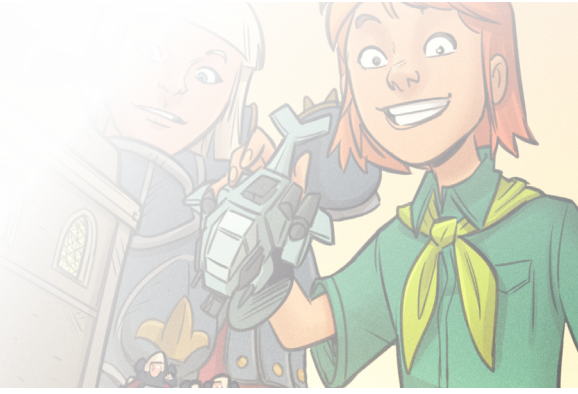


GUIDE DU RESPONSABLE WARHAMMER ALLIANCE



INTRODUCTION



Bienvenue dans l'Alliance Warhammer, un réseau d'enseignants et de responsables jeunesse qui passent par le hobby Warhammer pour développer les compétences de jeunes gens à travers le monde. Notre but est de vous fournir des outils pour faciliter l'apprentissage en groupe des mathématiques, de l'ingénierie, de la littérature, de l'art et du design, ainsi que l'acquisition d'aptitudes pratiques à travers le montage, le jeu et la lecture.

Le présent guide pratique détaille le contenu de votre boîte Warhammer Alliance. Il présente également le contenu de notre site dédié, dont des plans prêts à l'emploi, des activités bonus et plus, pour vous aider à mettre sur pied un groupe qui aille dans le sens des apprentissages de votre établissement.

En tant que responsable au sein de l'Alliance Warhammer, vous ne serez jamais seul. Des ressources et vidéos en ligne sont disponibles d'un simple clic pour vous aider, et vous pouvez aussi vous adresser à l'aimable personnel de votre magasin Warhammer local.

QUE CONTIENT LA BOÎTE?

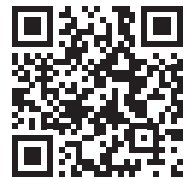
Nous vous fournissons tout ce qu'il faut pour que 12 élèves apprennent à assembler, à peindre et à jouer dans les mondes de Warhammer via notre pack Warhammer Alliance spécialement conçu.

- 12x Magazines Packs d'Activités
- 12x figurines de Vindictors d'Éternels de l'Orage
- 12x figurines d'Intercessors Space Marines
- 12x Éventreurs Krueboyz
- 12x Guerriers Nécrans
- 10x Peintures Base Citadel
- 12x Pinceaux Starter
- 12x Dés à 6 faces



RESSOURCES EN LIGNE POUR LES RESPONSABLES

Notre site dédié Warhammer Alliance vous propose tout le nécessaire pour monter vos premières séances de club. Nos ressources sont toutes disponibles sous forme de PDF téléchargeables et imprimables. S'il vous faut de l'aide pour utiliser ces ressources, vous pouvez demander conseil au personnel de votre magasin Warhammer le plus proche.



- Une version numérique du Magazine d'Activité Alliance
- Des conseils pour mettre en place et gérer votre club
- Des plans d'activité prêts à l'emploi prévus pour durer au moins six semaines
- Des activités bonus et packs ludiques, dont des mini-jeux, des pages à colorier et autres
- Des informations approfondies sur la santé et la sécurité
- Davantage de renseignements sur les produits et jeux proposés par Games Workshop, dont un guide d'utilisation des règles et de l'aide pour organiser des parties multijoueurs

WARHAMMER-ALLIANCE.COM

MUNISSEZ-VOUS DE L'APPLI

Les applis Warhammer Age of Sigmar et Warhammer 40,000 sont d'excellents moyens de vous renseigner sur les règles pour répondre aux questions que vos jeunes membres sont susceptibles de poser.

On peut les télécharger gratuitement, et elles contiennent les règles de base, des missions, et des chartes détaillant les aptitudes des figurines.



SANTE ET SECURITE

Le hobby Warhammer suppose l'emploi d'outils, de colle et de peinture pour monter et embellir des figurines en vue de jouer. Suivez scrupuleusement les consignes de sécurité de votre établissement. Les ressources en ligne accessibles aux responsables de club comprennent des indications détaillées sur les produits inclus dans la boîte, et de quoi dresser une évaluation des risques.

- Toute notre gamme de pots de peinture est à base d'acrylique soluble à l'eau, sans danger. Par contre, elle peut laisser des taches indélébiles sur certains textiles.
- Il faut des pinces pour détacher proprement les pièces des figurines de leur grappe plastique. Ces pinces présentent des arêtes comparables à celles d'un coupe-ongles.
- La plupart de nos produits comportent des logos et avertissements de sécurité sur l'emballage. Cela, pour diverses raisons, comme la présence de petites pièces, un âge minimal recommandé, ou des éléments sujets à restrictions légales comme les solvants des aérosols. Nous vous recommandons d'obtenir la permission des parents des membres plus jeunes que l'âge indiqué.

IMPLIQUEZ VOTRE GROUPE DANS LES HONNEURS DE BATAILLE !

Vous avez terminé les leçons planifiées ou épuisé le contenu de votre boîte Alliance ? En ce cas, il peut être intéressant d'inscrire vos membres à notre programme Honneurs de Bataille.

Honneurs de Bataille est un nouveau programme qui rend Warhammer plus accessible aux joueurs quel que soit leur âge ou leur niveau. Avec Honneurs de Bataille, vos hobbyistes en herbe peuvent relever un défi avec, à la clef, des récompenses de votre magasin Warhammer voisin. Le programme apprend aux jeunes à se fixer des buts et à les atteindre tout en découvrant Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar.

Consultez le site officiel Honneurs de Bataille, ou le site Alliance à ce sujet. Nos ressources en ligne proposent aussi une fiche imprimable sur l'application des Honneurs de Bataille dans votre club.

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

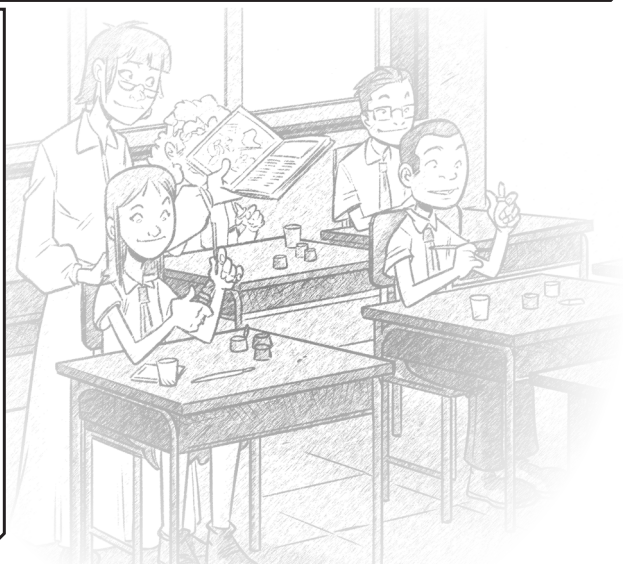
BESOIN D'AIDE ?

Warhammer est là pour rendre l'encadrement des clubs facile et agréable. Il y a toujours du soutien disponible pour vous sur le site Alliance, car nous sommes joignables par simple courriel.

WARHAMMER-ALLIANCE.COM

Vous pouvez également joindre votre coordinateur local Warhammer, ou même demander à l'aimable personnel de votre magasin Warhammer le plus proche. Vous trouverez ce dernier dès aujourd'hui grâce à notre site.

STORES.WARHAMMER.COM





UTILISER LA BOITE RESSOURCE

Même si vous n'avez aucune expérience du hobby Warhammer, il est plus facile que jamais de s'investir dans nos mondes. Cette section vous propose un guide pas à pas sur ce qu'est au juste Warhammer, une introduction à Warhammer 40,000 et à Warhammer Age of Sigmar, avec un exemplaire des instructions d'assemblage de figurine incluses dans le Magazine Alliance.

QU'EST-CE QUE WARHAMMER ?

Cette section détaille le genre de jeu qu'est Warhammer, à partir de quel âge on peut le pratiquer, et le genre de cadre de fantasy et de science-fiction qu'on peut explorer à l'aide du contenu de la boîte.

COMMENT ASSEMBLER: SPACE MARINES & NECRONS

Vous trouverez ici les instructions d'assemblage des figurines d'Intercessors Space Marines et de Guerriers Nécrons incluses dans la boîte. Les guides photos et les pièces à emboîter faciliteront l'apprentissage de l'assemblage pour les membres comme pour les leaders.

COMMENT ASSEMBLER: STORMCAST & KRULEBOYZ

Vous trouverez ici les instructions d'assemblage des figurines de Vindictors d'Éternels de l'Orage et d'Éventreurs Krueleboyz incluses dans la boîte. Comme dans les pages précédentes, cette section contient des guides photos faciles à suivre.

PEINDRE WARHAMMER

Que vous n'ayez jamais touché un pinceau de votre vie ou que vous ayez quelque expérience, ce descriptif simple vous expliquera comment utiliser notre peinture pour figurines Citadel.

ETAPES SUIVANTES

Le Guide du Responsable regorge d'informations et d'idées pour utiliser votre Pack Alliance, et cette page vous aide à envisager la direction à faire prendre au club une fois que vous aurez épuisé le matériel fourni.

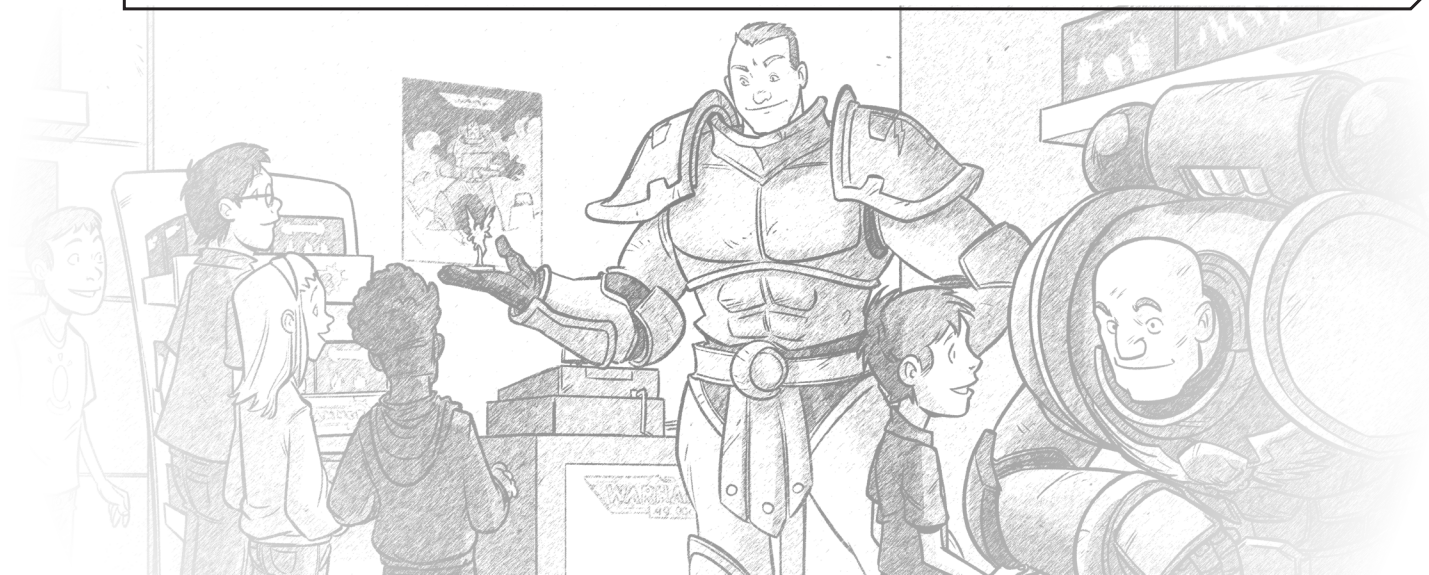
BESOIN D'AIDE ?

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)



INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

QU'EST-CE QUE WARHAMMER ?

Warhammer est le plus beau jeu de figurines du monde, et les joueurs ont le choix entre des centaines de figurines splendides à collectionner, monter et peindre. Vos membres peuvent se plonger dans l'ambiance de mondes de science-fiction et de fantasy, créer une armée, et livrer bataille sur table entre amis. Les jeux Warhammer se pratiquent sur des tapis ou plateaux qui tiennent sur une table. On jette des dés à six faces pour effectuer des attaques, et les joueurs déplacent leurs figurines en mesurant avec un mètre.

Que vous ayez pratiqué vous-même le hobby Warhammer, ou que vous supervisieiez les membres de votre club sans véritable expérience, les PDF du Guide du Responsable vous fournissent tous les renseignements pour monter votre club et profiter pleinement du Pack Warhammer Alliance.

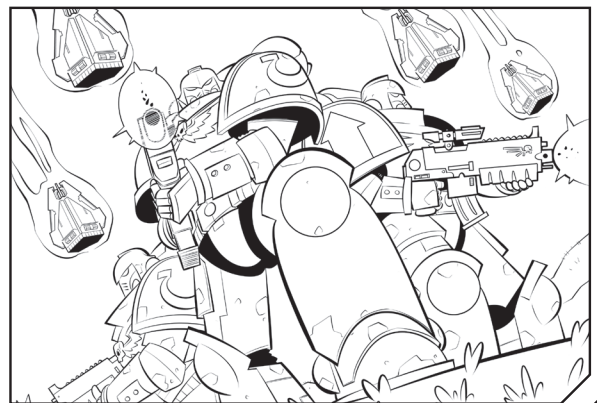


Warhammer 40,000 est le jeu de figurines sur table le plus populaire au monde, et il a pour cadre une vision cauchemardesque de notre propre futur. À vous de choisir si vous luttez pour l'humanité ou si vous cherchez à incendier la galaxie.

Dans le lointain 41^e Millénaire de notre univers, Warhammer 40,000 est un jeu de bataille à succès dans lequel les hobbyistes collectionnent et montent des armées pour guerroyer sur une table.

REGARD SUR LA FACTION : SPACE MARINES

Il n'est aucun théâtre d'opérations où les Space Marines ne peuvent combattre, aucun ennemi qu'ils ne peuvent vaincre, et aucun danger qu'ils n'osent affronter. Il existe des centaines de Chapitres de Space Marines, tous auréolés de gloire et héros de leurs propres faits d'armes éclatants. Les Space Marines exécutent leurs campagnes éclair avec une brutalité si spectaculaire que cela leur a valu le surnom d'Ange de la Mort.



L'Âge de Sigmar est un cadre épique dans lequel héros, dieux et monstres s'affrontent sur les champs de bataille fantastiques des Royaumes Mortels.

C'est un portail qui donne sur un monde d'aventure palpitante et de péril mortel, où les valeureux champions du Dieu-Roi Sigmar luttent pour défendre les simples mortels contre des démons assoiffés d'âmes, des horreurs mortes-vivantes et des hordes de brutes belliqueuses ivres de haine.

REGARD SUR LA FACTION : ETERNELS DE L'ORAGE

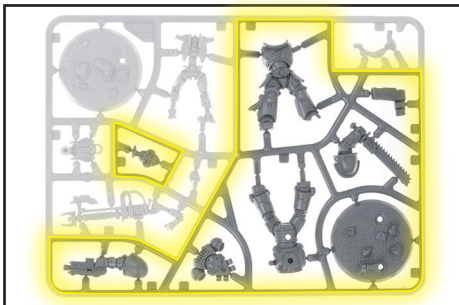
Choisis par le Dieu-Roi et investis du pouvoir de la tempête céleste, les Éternels de l'Orage représentent pour Sigmar l'espoir de reprendre les Royaumes. Ils se battent en première ligne des croisades, en mesurant leur puissance et leur valeur martiale aux mille et une horreurs qui menacent la gent mortelle. Même la mort ne saurait s'emparer d'eux, car s'ils tombent, leur âme retourne en Azyr pour y être Reforgée puis renvoyée à la guerre.



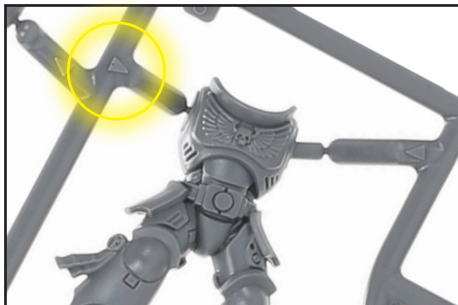
INTERCESSOR D'ASSAUT SPACE MARINE

Il n'y a aucun environnement de combat où les Space Marines n'excellent pas, aucun ennemi qu'ils ne peuvent vaincre, aucun danger qu'ils n'osent affronter. Il y a des centaines de Chapitres space marines différents, avec leurs propres tableaux d'honneur et histoires martiales. Les campagnes éclair des Space Marines sont menées avec une brutalité si spectaculaire qu'on les a surnommés les Anges de la Mort.

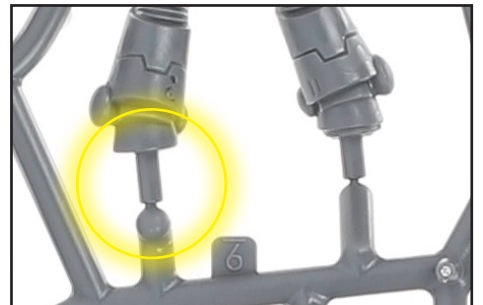
Assembler des figurines est un aspect très plaisant du hobby Warhammer. Suivez ces instructions pour assembler votre Intercessor Space Marine et votre figurine sera parée au combat en un rien de temps. Le plan d'assemblage vous indique comment emboîter les éléments entre eux.



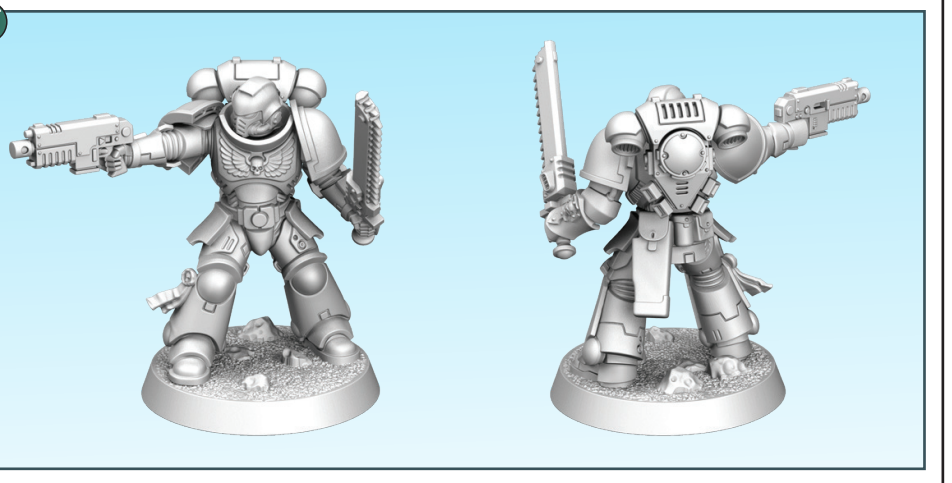
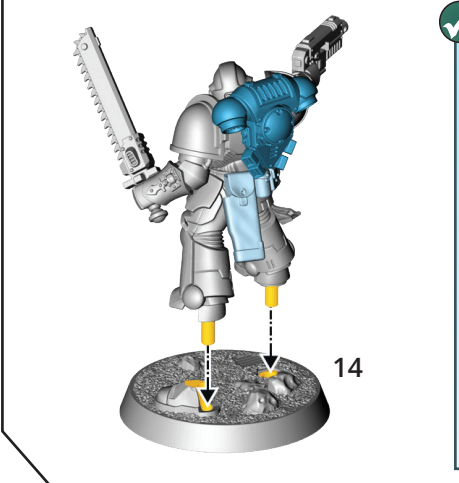
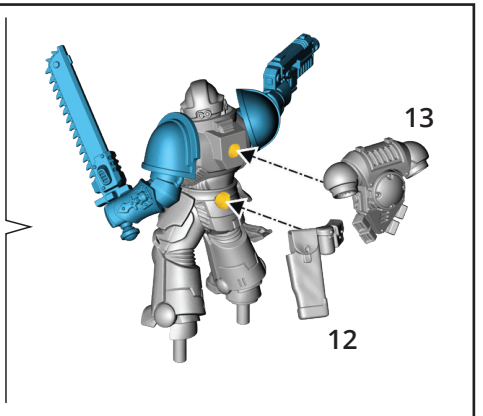
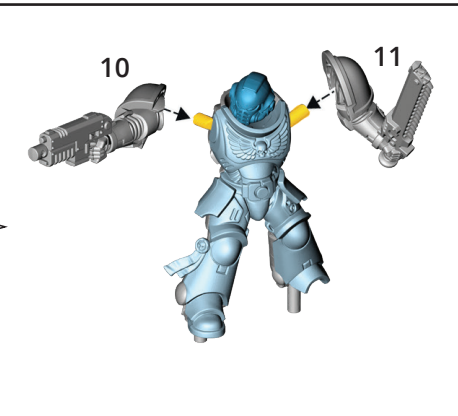
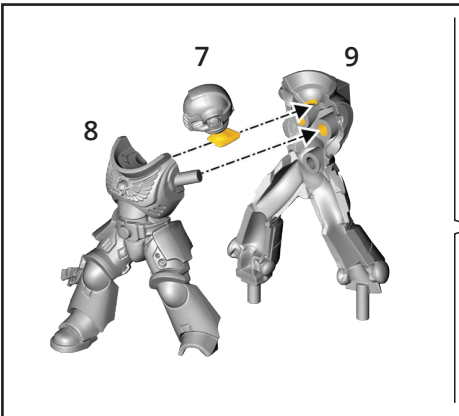
Les figurines Citadel sont fixées à une grappe plastique. Chaque pièce a un numéro qui correspond au plan ci-dessous.



Chaque pièce peut être poussée hors de la grappe. Trouvez la pièce requise et détachez-la au niveau des points indiqués par les symboles de flèche.



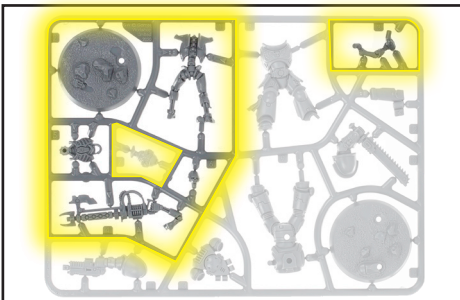
Votre Intercessor est une figurine emboîtable. Il a des embouts qui, une fois emboîtés, garantissent que la figurine tiendra sans colle.



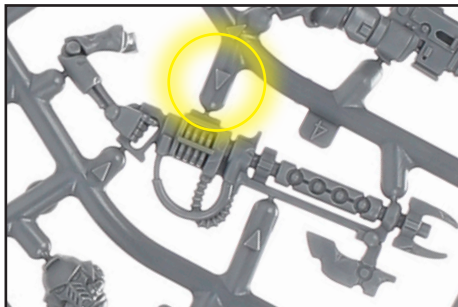
GUERRIER NECRON

Les Nécrons sont une race d'androïdes immortels qui régnait sur la galaxie à une époque oubliée. Après avoir sommeillé en stase pendant des millénaires, ils sortent de leurs tombeaux pour la reconquérir. Dotés de corps autoréparateurs et d'armes capables d'une dévastation cosmique, les Nécrons constituent une menace terrifiante. Si l'on en croit la rumeur, leur sommeil a endommagé leur jugement, transformant nombre d'entre eux en monstres décérébrés.

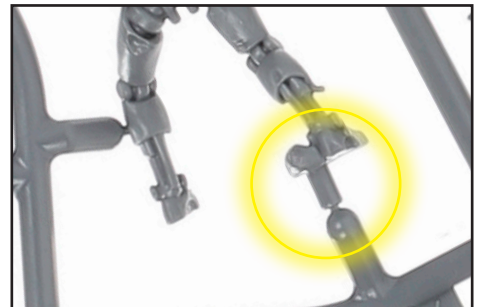
Pour assembler ce Guerrier Nécron, suivez les instructions ci-dessous. Le plan d'assemblage vous indique comment emboîter les éléments entre eux.



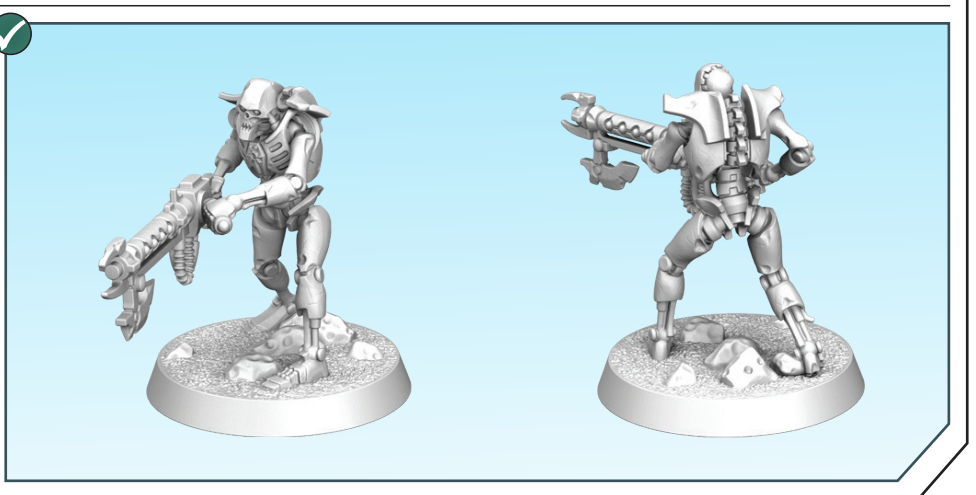
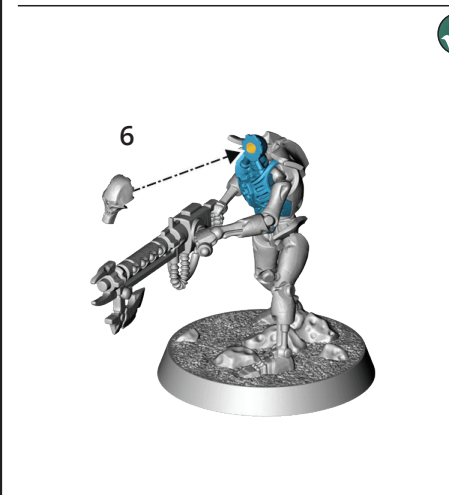
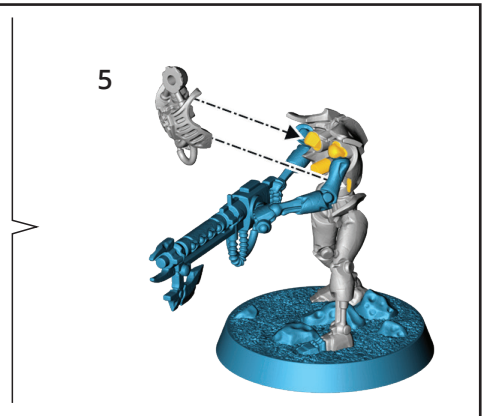
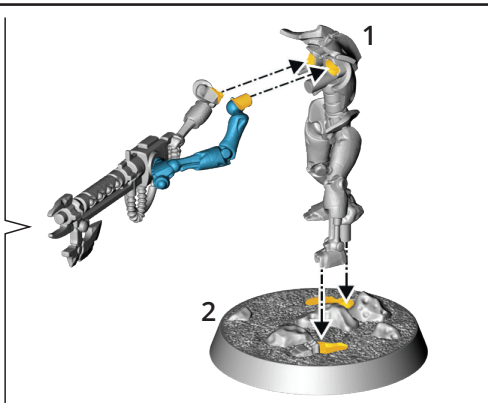
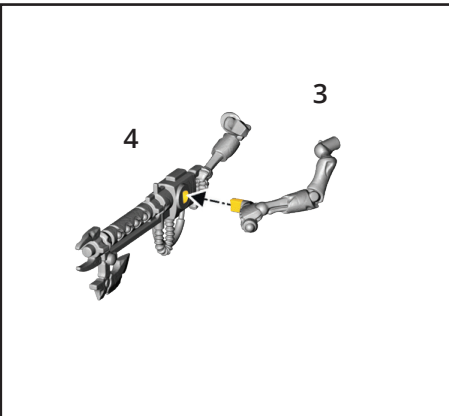
Les figurines Citadel sont fixées à une grappe en plastique. Chaque pièce a un numéro qui correspond au plan ci-dessous.



Chaque pièce peut être poussée hors de la grappe. Trouvez la pièce requise et détachez-la au niveau des points indiqués par les symboles de flèche.



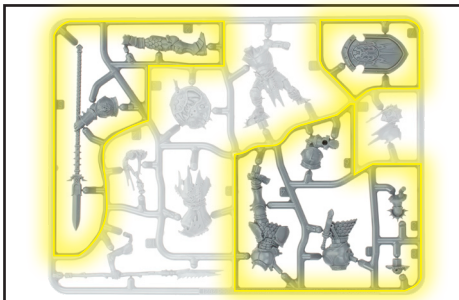
Votre Guerrier Nécron est une figurine emboîtable. Il a des embouts qui, une fois emboîtés, garantissent que la figurine tiendra sans colle.



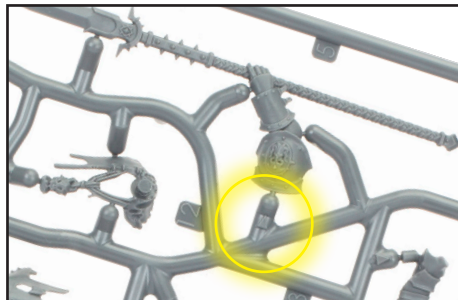
VINDICTOR ÉTERNEL DE L'ORAGE

Choisis par le Dieu-Roi et renforcés par la tempête céleste, les Éternels de l'Orage sont la grande espérance de Sigmar pour reconquérir les royaumes. Ils combattent à l'avant des croisades, où leur puissance et leurs prouesses guerrières se heurtent aux nombreuses horreurs qui menacent les mortels. Même la mort ne peut les vaincre, car lorsqu'ils tom-bent, leurs âmes retournent en Azyr pour être Reforgées et renvoyées à la guerre.

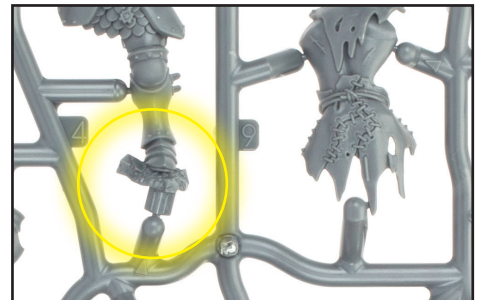
Assembler des figurines est un aspect très plaisant du hobby Warhammer. Il est temps de monter votre première figurine ! Suivez ces instructions pour assembler votre Vindictor. Le plan d'assemblage vous indique comment emboîter les éléments entre eux.



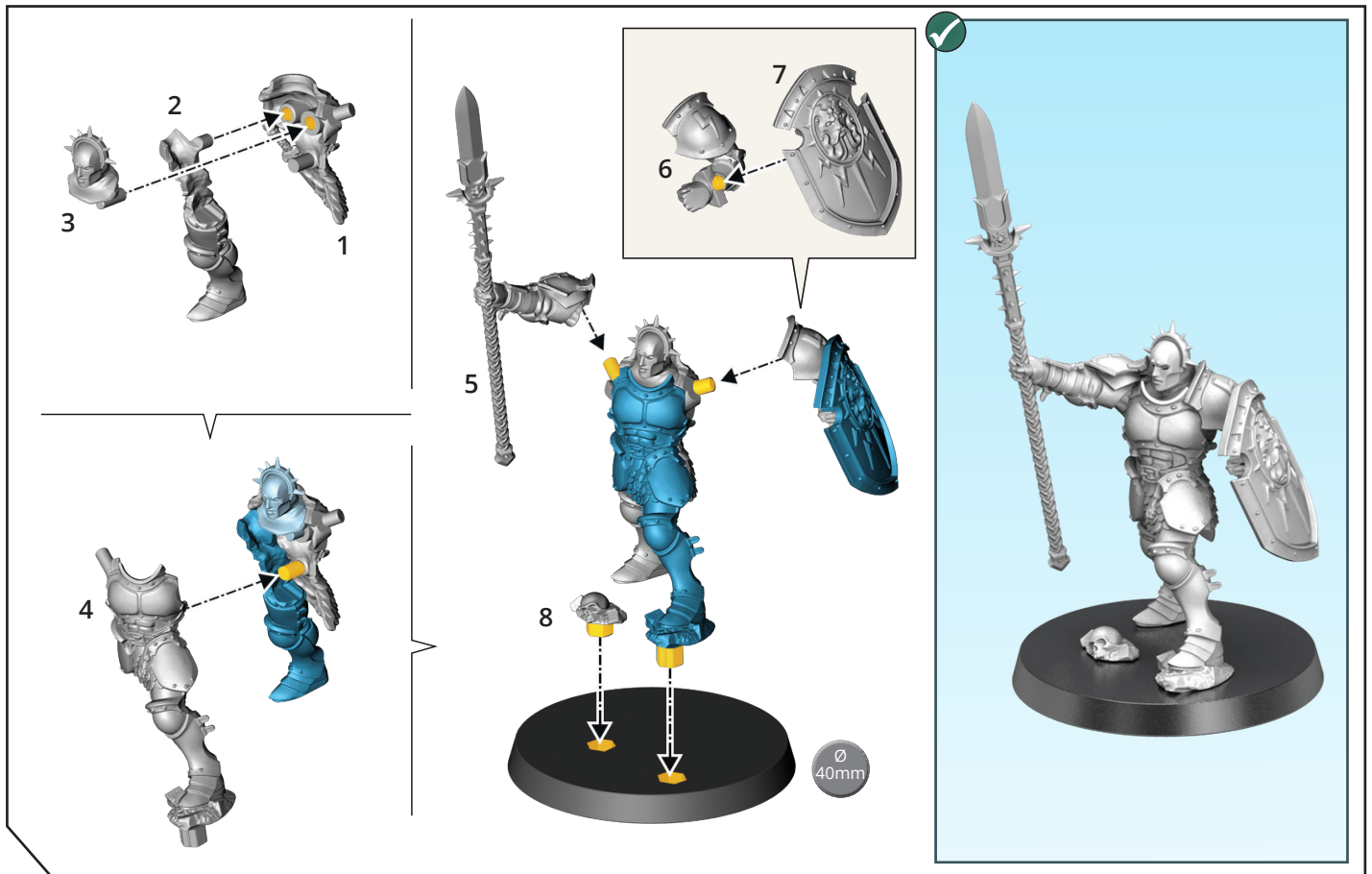
Les figurines Citadel sont fixées à une grappe en plastique. Chaque pièce a un numéro qui correspond au plan ci-dessous.



Chaque pièce peut être poussée hors de la grappe. Trouvez la pièce requise et détachez-la au niveau des points indiqués par les symboles de flèche.



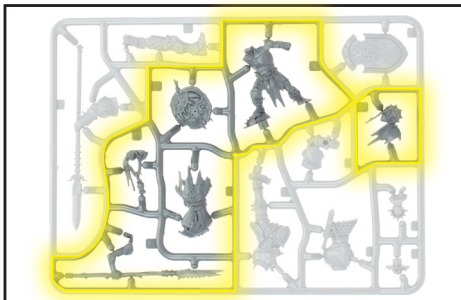
Votre Vindictor est une figurine emboîtable. Il a des embouts qui, une fois emboîtés, garantissent que la figurine tiendra sans colle.



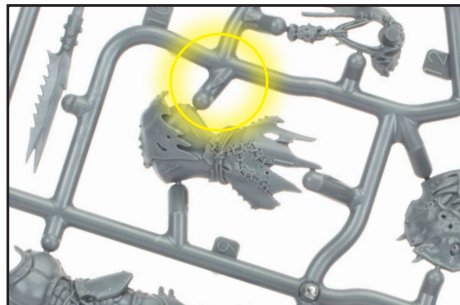
ÉVENTREUR KRULEBOY

Des marécages puants des royaumes émergent les armées des orruks des Krulboyz. Pour ces peaux-vertes, la bataille n'est pas uniquement une façon de prouver qu'ils sont d vrais durs. C'est aussi un moyen d'humilier les autres, et les ruzes cruelles que les Krulboyz ont l'habitude d'employer sont aussi méchants qu'ils sont efficaces.

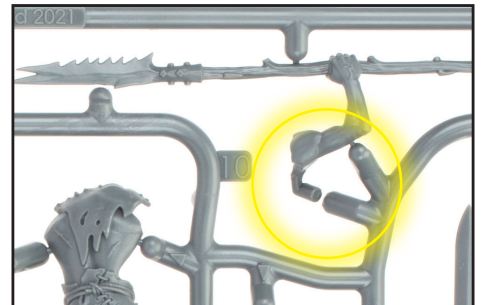
Pour assembler cet Éventreur Krulboy, suivez les instructions ci-dessous. Le plan d'assemblage vous indique comment emboîter les éléments entre eux.



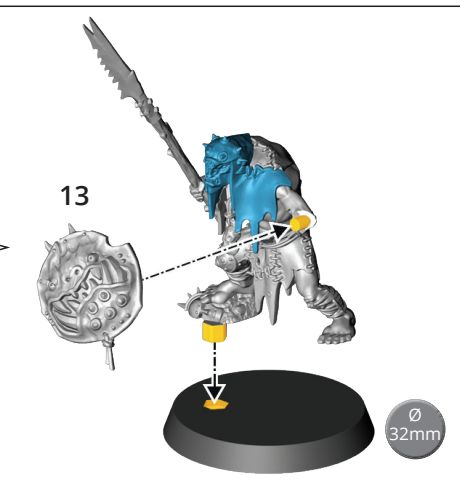
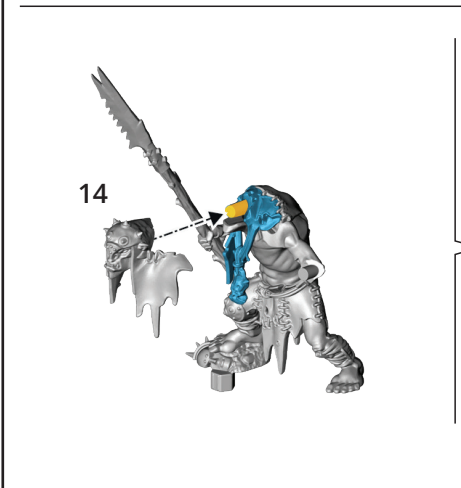
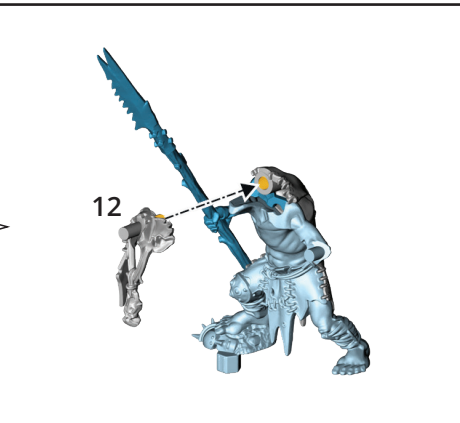
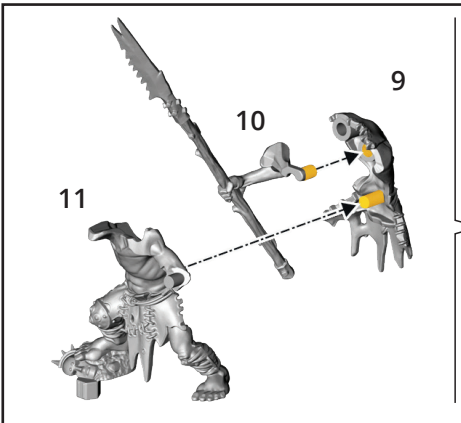
Les figurines Citadel sont fixées à une grappe en plastique. Chaque pièce a un numéro qui correspond au plan ci-dessous.



Chaque pièce peut être poussée hors de la grappe. Trouvez la pièce requise et détachez-la au niveau des points indiqués par les symboles de flèche.



Votre Éventreur est une figurine emboîtable. Il a des embouts qui, une fois emboîtés, garantissent que la figurine tiendra sans colle.



PEINDRE WARHAMMER



La peinture de figurines est un des aspects les plus satisfaisants du hobby Warhammer. Vous constaterez combien vous progresserez avec la pratique, et vous connaîtrez bientôt de nombreuses techniques de peinture pour donner vie à vos figurines.

Assurez-vous que le pot de la couleur choisie est bien fermé avant de lui imprimer une vigoureuse secousse.



Procédez de la sorte pour tous les pots de peinture Citadel avant utilisation.

À l'aide d'un pinceau propre, déposez une faible quantité de peinture sur la palette fournie.



Grâce à la palette, plusieurs membres du groupe peuvent se partager la peinture.

Avant de plonger la pointe du pinceau dans la peinture, humectez les poils.



La peinture Citadel est conçue pour être légèrement allongée avec de l'eau, pour mieux se déposer sur la figurine.

Appliquez sur la figurine les couleurs choisies.



Commencez par la teinte qui doit couvrir la plus grande surface.

Laissez bien sécher chaque couleur avant de passer à la suivante.

N'oubliez pas de bien rincer votre pinceau entre chacune des couleurs employées.



En nettoyant bien les poils, on préserve le pinceau plus longtemps et on n'altère pas les couleurs appliquées.

Une fois que toutes les zones sont peintes, finissez la figurine en retouchant les sections au besoin.



Ne pas hésiter à reprendre les parties qui vous semblent améliorables.

EN SAVOIR PLUS

La gamme de peinture Citadel propose toutes les couleurs qu'il vous faut, et l'appli Citadel Colour ainsi que le site éponyme regorgent d'informations. On y trouve des conseils sur les couleurs, des guides de peinture, des trucs pour réaliser des effets spéciaux, et bien plus.

CITADELCOLOUR.COM





ETAPES SUIVANTES

Si vous avez fait le tour du contenu de démarrage de la boîte Warhammer Alliance et du Guide du Responsable, vous vous demandez peut-être quoi faire. Voici des suggestions sur la direction que votre club peut prendre, maintenant que vos membres (et vous !) maîtrisez les bases.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOÎTE

CRÉATION DE CLUB

SANTÉ ET SÉCURITÉ

PLANS DE SÉANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITÉS BONUS

HONNEURS DE BATAILLE

Une fois que vous avez fait le tour du Pack Ressources, les Honneurs de Bataille sont l'étape suivante qui s'offre aux membres de votre club. Le programme incite les participants à se fixer et à atteindre des buts, et à accomplir des activités tout en apprenant à connaître Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar. Rien qu'en arrivant au bout du Pack Ressources, les jeunes auront déjà accompli au moins six activités Honneurs de Bataille.



Consultez notre page consacrée aux Honneurs de Bataille sur le site Warhammer Alliance.

PARCOURIR LE LIVRE DE RÈGLES DE BASE

Nos éditions cartonnées des Règles de Base, tant de Warhammer 40,000 que de Warhammer Age of Sigmar, contiennent encore d'autres missions et plans de bataille. Il y a en outre beaucoup plus de lecture sur les cadres et personnages. Vous pouvez toujours consulter les règles sur l'Appli, mais le contenu des livres est bien plus riche, ce qui permet de proposer des parties narratives d'envergure.

CODEX ET TOMES DE BATAILLE

Chaque armée disponible dans le jeu a son propre corpus de règles, appelé Codex à Warhammer 40,000, et Tome de Bataille à Warhammer Age of Sigmar. Nous recommandons le Codex : Space Marines ou le Tome de Bataille : Éternels de l'Orage pour correspondre à votre Boîte Alliance, ou vous pouvez télécharger les règles de vos figurines sur les applis. Si vos jeunes passent à des parties plus ambitieuses ou s'ils collectionnent leurs propres figurines, ces livres sont un bon point de départ.

OUTILS ET COLLE

Une fois que vous avez monté l'ensemble des figurines fournies dans la boîte, vos membres peuvent apporter des figurines qui nécessitent d'autres outils et de la colle. Toutes les figurines ne sont pas dites emboîtables et faciles à monter ; les figurines plus avancées s'assemblent à la colle plastique. Vous ne devez permettre l'usage de cette colle que sous votre surveillance, après avoir consulté notre document sur la santé et la sécurité ainsi que les indications données sur les produits. Par ailleurs, il est utile d'avoir de la colle plastique au club pour réparer les figurines cassées lors des parties.

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

CREATION ET GESTION DE CLUB



INTRODUCTION

UTILISER LA BOÎTE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

Qu'il s'agisse de créer un club dans un environnement scolaire ou dans un autre type d'établissement, le présent document propose des trucs et astuces pour démarrer votre club. Vous trouverez des renseignements sur les sujets suivants :

CREER VOTRE CLUB DE WARHAMMER

En matière de clubs, chaque établissement a ses spécificités. Voici des indications basiques pour monter un club de Warhammer, mais regardez comment fonctionnent les autres clubs de votre école ou groupe.

CONSEILS POUR GERER VOTRE CLUB

Des suggestions supplémentaires susceptibles de vous aider à fixer des buts à vos membres, à assurer l'inclusivité au sein de votre club, et à documenter les progrès de vos membres.

CODE DE CONDUITE IMPRIMABLE

Une fiche A4 imprimable qui fixe les règles à suivre par les membres lors des parties de Warhammer. Elles encouragent l'équité et l'esprit de camaraderie. Sinon, vous pouvez vous en inspirer pour écrire les vôtres !

CARTE AIDE-MEMOIRE IMPRIMABLE POUR LES MEMBRES

Une fiche imprimable à remplir par les membres, puis qu'ils emmènent chez eux pour se rappeler ce qu'ils doivent apporter pour la prochaine séance.

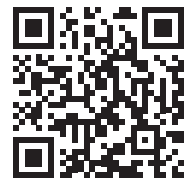
FORMULAIRE D'AUTO-EVALUATION POUR LES MEMBRES

Une fiche imprimable à remplir par les membres, afin de les aider à réfléchir sur leurs propres progrès et à se donner des buts à l'avenir.

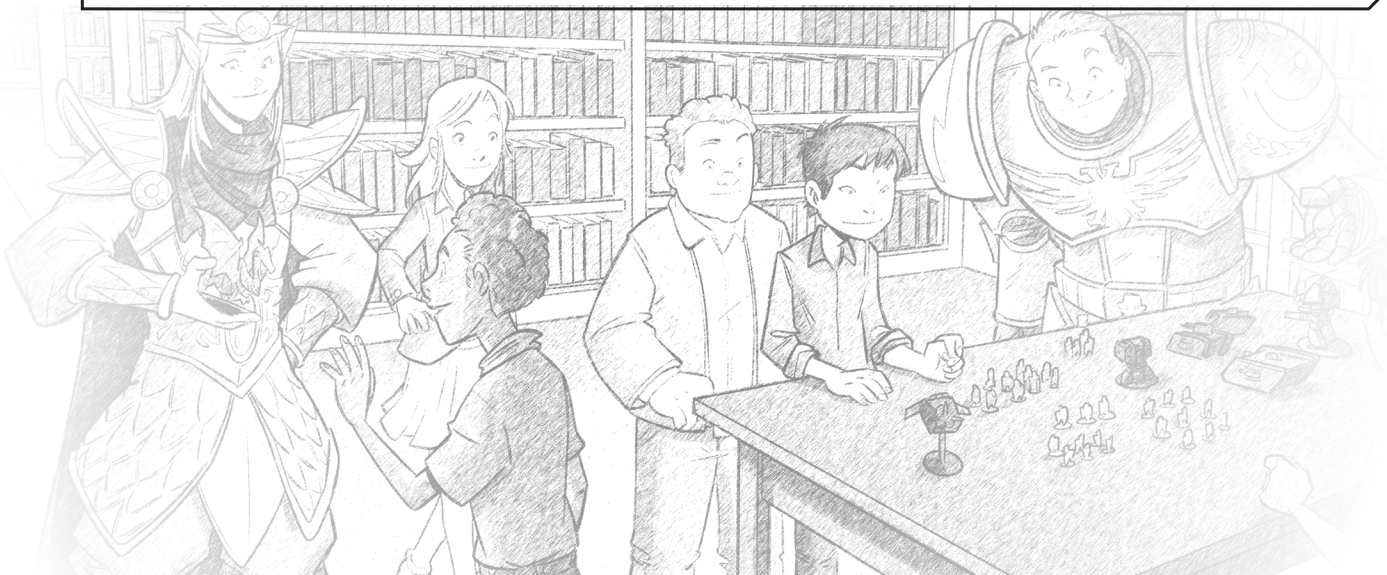
BESOIN D'AIDE ?

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)



CREER VOTRE CLUB DE WARHAMMER

Quel que soit votre lieu de réunion, le succès d'un club dépend de la planification et de la communication. Ce guide vous aidera à vous organiser. Notez que de nombreuses écoles ont déjà un cadre défini pour la création de clubs en leur sein, donc c'est ce cadre que vous devez respecter si vous êtes en établissement scolaire. Pour mettre en place votre club, vous devez :

OBTENIR LA PERMISSION DE FONDER UN CLUB

Si vous n'êtes pas le décideur dans votre établissement ou organisme, demandez-lui avant de monter la moindre activité Warhammer. Préparez-vous à parler des coûts, des atouts éducatifs et de la nature du hobby avant d'aller en discuter.

DECIDER D'UN BUDGET LE CAS ECHEANT

Devrez-vous prévoir des fournitures ou payer un local ?

TROUVER UN LOCAL ADAPTE

Pensez au nombre potentiel de participants pour prévoir assez de tables et de chaises. Votre club aura par ailleurs besoin d'avoir l'eau courante pour la peinture et un placard fermé à clé pour les fournitures.

DEFINIR UN CRENEAU CALENDRAIRE ET HORAIRE

Assurez-vous que le ou les jours d'ouverture et les horaires du club conviennent aux membres. Un club qui fonctionne s'en tient à des séances régulières pour permettre aux participants d'organiser leur semaine.

PREPARER UN FORMULAIRE D'AUTORISATION PARENTALE

La plupart des organismes demandent l'autorisation écrite d'un parent ou tuteur pour accueillir un mineur.

FAIRE LA PROMOTION DU CLUB POUR RECRUTER DES MEMBRES

Faites connaître votre nouveau club et dites pourquoi il vaut qu'on s'y inscrive. Envisagez de l'affichage, une rencontre, et de la publicité par bulletin ou prospectus. Pensez que la plupart des jeunes de votre établissement ne connaissent sans doute pas Warhammer. Pensez à traiter des points suivants :

- Ce qu'est ce club
- Quand et où il se réunit
- Pourquoi il est attrayant
- À qui il se destine (est-ce qu'il y a des restrictions, par exemple un âge minimal ?)
- Ce que les membres doivent faire. Où doivent-ils s'inscrire et demander un formulaire d'autorisation parentale, faut-il qu'ils apportent quoi que ce soit ?

PLANIFIER VOS PREMIERES SEANCES

Préparez bien tout ce qu'il vous faudra. Référez-vous au PDF "Plans d'Activité" et à ses plans de séance prêts à l'emploi. Votre planification doit également inclure :

- Un choix d'activités pour des jeunes ayant déjà de l'expérience dans le hobby ; ils peuvent être installés à une table à part. Il se peut qu'il faille leur préciser ce qu'ils doivent apporter, ou leur donner l'occasion de choisir à l'avance quoi prendre.
- Un cadre pour accueillir les nouveaux venus et leur donner envie d'apprendre.
- Si vous accueillez divers classes d'âge et niveaux d'aptitudes, proposerez-vous des séances différenciées ?
- La mise en place des règles et du comportement attendu.

OUVRIR LE CLUB !

Profitez de la séance. Soyez à l'écoute des jeunes pour vous assurer que le club évoluera en fonction d'eux. Lisez la section "Étapes Suivantes" qui propose d'autres idées pour la mise en place et la continuation.

CONSEILS POUR GERER VOTRE CLUB

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

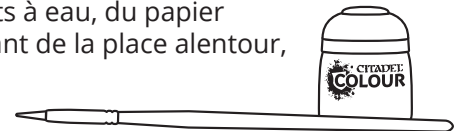
ACTIVITES BONUS

AMENAGER L'ESPACE DE VOTRE CLUB

Warhammer est un hobby où il y a fort à faire ! Pensez à aménager un lieu de réunion propice au choix et à la découverte. Selon le nombre de jeunes participants, à chaque séance, mettez en place au moins trois aires distinctes auxquelles les jeunes peuvent accéder. Cela peut comprendre :

UNE AIRE DE HOBBY POUR L'ASSEMBLAGE ET LA PEINTURE DE FIGURINES

Cet espace doit si possible avoir des tables protégées, avec des pots à eau, du papier essuie-tout, des outils et de la peinture. Installer le tout en prévoyant de la place alentour, afin que personne ne heurte au passage les participants assis.



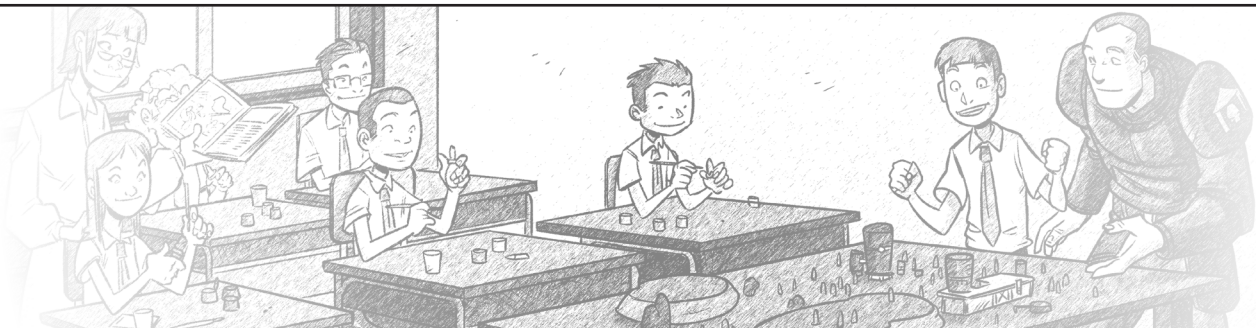
UNE AIRE CONSACREE AUX PARTIES

Cet espace doit comporter autant que possible des surfaces de jeu et des décors pour permettre aux joueurs de jouer de grandes batailles et de narrer des épopées ! Les parties peuvent entraîner une certaine exubérance, donc mieux vaut que cette aire se trouve là où le bruit et l'agitation dérangeront le moins possible les autres. Prévoir de quoi fournir dés, réglettes et règles, au cas où.



UNE AIRE POUR LES AUTRES ACTIVITES

Proposez un atelier avec un choix d'activités que les jeunes peuvent être encouragés à pratiquer. Cela peut concerner les débutants aussi bien que les jeunes qui n'ont pas apporté leurs propres figurines ou fournitures à cette séance.



FIXER DES BUTS

Le fait de se donner des buts aide les individus à se focaliser et le club à être fréquenté. C'est pour le groupe un bon moyen de travailler de concert en fixant des buts démocratiquement.

Voici des idées de buts :

- Organiser un concours inter-clubs, tel qu'un concours de peinture.
- Contribuer à un projet collectif, comme la réalisation d'un plateau de jeu ou d'un assortiment de décor.
- Mettre sur pied une campagne étirée sur plusieurs séances. (Une campagne est une série de parties avec un récit directeur, l'issue de chaque partie ayant un effet sur la suivante)
- Identifier un domaine de développement personnel, comme s'améliorer en peinture ou gagner en assurance, en affectant les membres du groupe à telle et telle tâche pour s'aider mutuellement. Ce PDF inclut une fiche imprimable où les membres identifient leurs progrès, et ce qu'ils vont travailler.



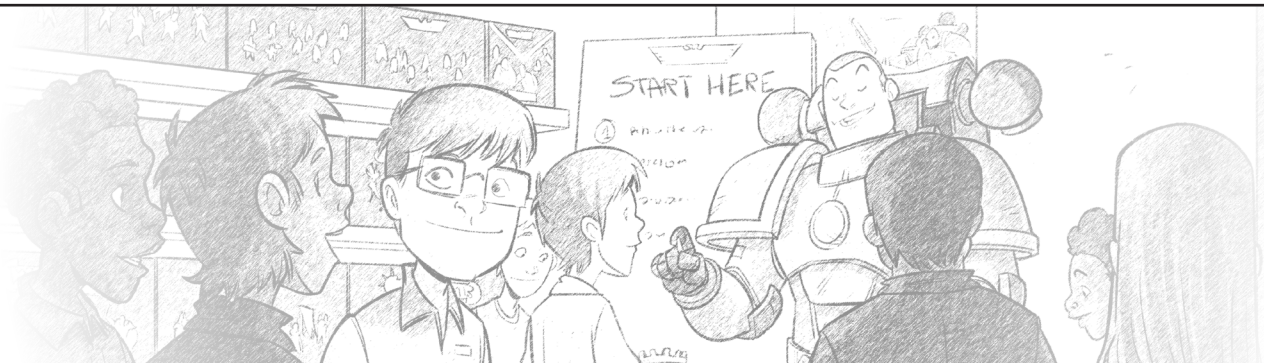
CONSEILS POUR GERER VOTRE CLUB

RESTER INCLUSIF

Il est important d'assurer que votre club soit accessible et accueillant pour toutes les jeunes personnes intéressées. Voilà quelques conseils en ce sens.

Quelques astuces :

- Prévoyez des fournitures et des boîtes de jeu à prêter aux jeunes s'ils ont oublié leurs affaires, pour leur faire découvrir, ou afin qu'ils économisent pour quelque chose qui leur tient à cœur.
- Utilisez les fournitures dont vous disposez, papier, carton, ciseaux voire matériaux destinés au recyclage, pour mettre sur pied des projets de décor et de surfaces de jeu sans faire de frais.
- Organisez régulièrement des événements à vocation de recrutement pour répondre aux questions et encourager de nouveaux membres à s'inscrire.
- Une fois que de nouveaux membres arrivent, accompagnez-les dans leur découverte du hobby et de leurs nouveaux amis.
- Soyez attentif au groupe pour que chaque membre prenne part aux décisions, activités et parties.



DOCUMENTER LA PROGRESSION

Il est important d'aider les membres du club à réfléchir sur leur travail et leurs efforts pour qu'ils se donnent des buts et se motivent. Une bonne idée est de suivre leurs progrès en les évaluant pour les stimuler.

Quelques méthodes que vous pouvez employer :

- Conserver une archive photographique des figurines peintes par les jeunes, pour montrer leur progression.
- Inciter les membres à évaluer leur travail chaque fois qu'ils terminent une figurine, nous incluons un formulaire pour cela.
- Faire un suivi de quelques compétences clés auxquelles la participation au club est bénéfique, comme :
 - Comportement et assiduité
 - Lecture
 - Estime de soi et amitiés
 - Maths
 - Art
 - Expression écrite
- Décerner des prix pour primer le travail et l'amélioration.



CODE DE CONDUITE

Les parties de Warhammer peuvent être intenses et endiablées. Rien n'est plus épique que le choc de deux grandes armées sur le champ de bataille, et on s'emporte facilement. Pensez constamment à votre adversaire et à ce qu'il ressent, et tout en vous divertissant, soyez poli et respectueux. Ainsi, même quand on perd, on s'amuse et on garde une bonne impression.

Voici des directives afin que tout le monde passe un bon moment.

Toujours suivre les instructions du responsable.

N'utiliser la colle et les outils qu'avec la permission du responsable.

Ne jamais apporter ses propres outils, bombes aérosol ou colles.

Demander la permission avant de toucher aux figurines d'autrui.

Toujours venir avec le bon matériel à chaque séance.

Étiqueter ses possessions, livres compris.

Ne jamais déclarer forfait avant la fin d'une partie.

Toujours jeter les dés bien en vue de l'adversaire.

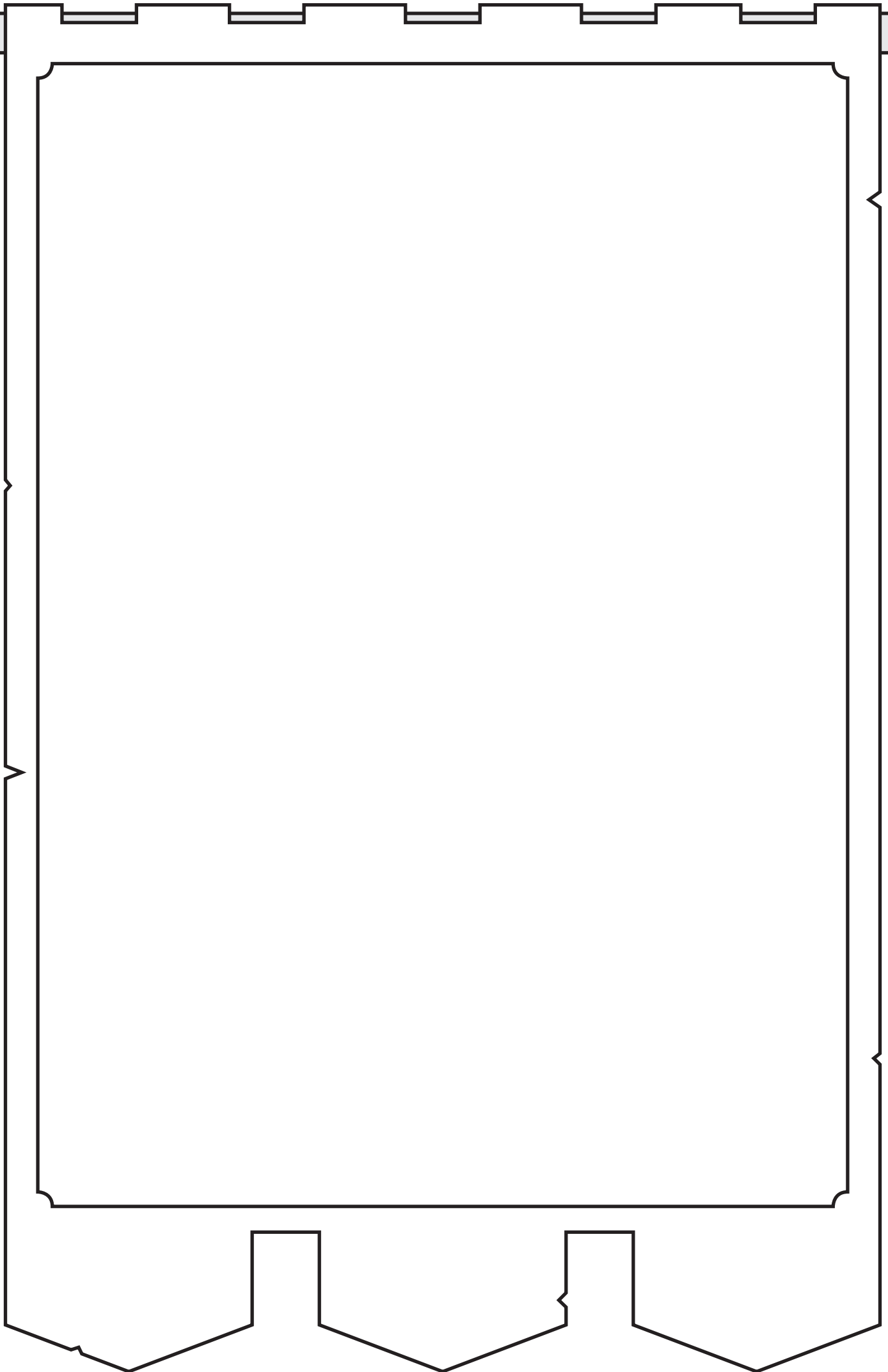
Respecter les figurines de tout le monde.

Ne jamais couper la parole à autrui.

Faire en sorte que tout le monde passe un bon moment.

Se montrer responsable avec le matériel.

Toujours être serviable.



MA PROCHAINE SEANCE :

JEU

PEINTURE

LES DEUX

PEINTURE

Je travaillerai sur :

JE DEVRAI APPORTER :

- Pinceau
- Figurines
- Guide de peinture

LISTE DES POTS DE PEINTURE :

JEU

J'ai prévu une partie de :

Mon adversaire est :

À (points / Puissance) :

JE DEVRAI APPORTER :

- Figurines
- Dés
- Mètre déroulant
- Règles
- Codex ou Tome de Bataille
- Une boîte de jeu
- Autre : _____

NOTES :

SE SOUVENIR DE :

Bien emballer les figurines pour le transport.
Étiqueter tout mon matériel à mon nom.
Bien fermer les pots de peinture.

FORMULAIRE D'EVALUATION

DATE : _____

NOM : _____

FIGURINE : _____

INSERER UNE IMAGE
DE LA FIGURINE ACHEVEE

3 CHOSES APPRISES SUR LA PEINTURE DE FIGURINES :

1 _____

2 _____

3 _____

2 CHOSES QUE J'APPRECIE CHEZ MA FIGURINE FINIE :

1 _____

2 _____

1 BUT POUR MA PROCHAINE FIGURINE :

1 _____

PEINTURES UTILISEES :



SANTE ET SECURITE

Ce document vous fournit les informations nécessaires pour dresser une évaluation des risques associés aux activités de Warhammer. Le hobby Warhammer passe par l'emploi de colle, d'outils et de peinture pour assembler et peindre des figurines destinées à jouer. Il est important de ménager un environnement sûr pour les séances de votre groupe.

Voici des recommandations notables :

- Suivez toujours les directives de votre établissement ou organisme en matière de sécurité.
- Familiarisez-vous avec le matériel pour en faire la démonstration aisément.
- Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'adultes pour superviser les activités.
- Informez les parents de ce que le hobby implique.
- Rangez et transportez les outils dans une boîte ou mallette appropriée.
- Entre deux utilisations, rangez sous clé les outils, la colle et la peinture.
- Instaurez des consignes de sécurité que tous les jeunes doivent suivre à chaque séance de Warhammer.
- Informez les participants des conséquences de toute infraction aux consignes de la séance.

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)



MESURES DE SECURITE RELATIVES AU MATERIEL

La section suivante souligne des mentions importantes quant aux produits inclus dans votre pack ressources.

PEINTURE CITADEL

Toute notre gamme de peinture est à base d'acrylique soluble à l'eau et sans danger. Toutefois, sur certains tissus, les taches de peinture Citadel sont indélébiles. Lors des séances de club, incitez les jeunes à venir avec des vêtements usagés, ou prévoyez des tabliers pour prévenir les accidents.



AGE MINIMAL

La plupart de nos produits arborent des logos d'âge minimal et d'avertissements relatifs à la sécurité. Ils sont là pour diverses raisons, comme la présence de petites pièces, l'adéquation à un certain âge, ou une partie du contenu sujette à réglementation, par exemple des solvants. Il est important de vérifier l'emballage de chaque produit que vous utilisez.

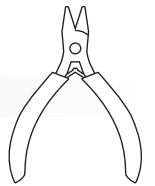
Si votre établissement exige une évaluation des risques, indiquez les produits sujets à un âge minimal. Demandez la permission des parents des membres du club plus jeunes que ce qui est indiqué.

AUTRES PRODUITS COURANTS DANS LE HOBBY WARHAMMER

Cette section souligne le matériel le plus couramment en vigueur dans le hobby Warhammer. Veuillez consulter l'emballage de chaque produit que vous utilisez, car c'est là que se trouvent les informations les plus à jour. Nous recommandons de régulièrement repasser en revue les mesures de sécurité du groupe.

PINGES DE MODELISME

Les pinces de modélisme, ou pinces coupantes, servent entre autres à détacher les pièces de leur grappe plastique pour assembler la figurine. Elles sont similaires à des pinces à ongles. Nous vous recommandons de faire la démonstration de leur bon usage et de surveiller leur emploi lors des séances du club. Prévoyez une boîte ou caisse pour les outils, à mettre sous clé entre deux séances.



EBARBOIR CITADEL

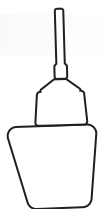
L'Ébarboir Citadel sert à retirer les lignes en relief qui demeurent sur une figurine après le moulage, ou les excroissances qui restent là où les pièces de la figurine étaient en contact avec la grappe. Prévoyez une boîte ou une caisse pour apporter les outils, à ranger sous clé entre deux séances.



Note : Nombre de nos clients se servent d'un couteau de modélisme dans ce but. La vente de ce type d'outil est réglementée, et elle est interdite aux moins de 18 ans. Nous vous préconisons d'interdire les couteaux de modélisme dans votre club, y compris ceux que vos membres seraient susceptibles d'apporter. L'Ébarboir Citadel étant dépourvu de tranchant, il est d'une utilisation plus sûre.

PEINTURE CITADEL EN BOMBE AEROSOL

Il vaut mieux sous-coucher les figurines avant de les peindre, de sorte que la peinture Citadel adhère correctement à la figurine. Pour ce faire, on emploie généralement une bombe aérosol Citadel.



Nous recommandons de cantonner l'usage de peinture en bombe au domicile du jeune, sous la surveillance d'un parent, et dans un lieu bien aéré. Mieux vaut interdire aux jeunes d'apporter leurs aérosols au club.

COLLE PLASTIQUE

La colle plastique sert à assembler les figurines Citadel en plastique qui ne sont pas de la gamme "Facile à Monter" (contrairement aux figurines que nous vous fournissons). Elle agit en fondant le plastique pour, en séchant, souder la surface de contact des composants ainsi encollés. Elle n'agit pas sur autre chose que du plastique, par exemple sur la peau.

Avant d'utiliser de la colle plastique lors de vos séances, assurez-vous d'avoir la permission des parents. Veillez à ce que le local soit bien aéré, et que la colle soit rangée quand elle n'est pas en cours d'utilisation. Mieux vaut également interdire aux jeunes d'apporter leur propre colle pour hobby lors des séances, afin de prévenir les éventuels accidents dus à des fuites.



PLANS DE SEANCE DE CLUB

Voici suffisamment de Plans de Séance de club pour occuper six semaines. Ils peuvent servir dans les écoles ou pour les rencontres dans d'autres organismes, et ils conviennent pour des âges et niveaux de compétences divers. Chaque plan propose une durée, et si elle est plus longue qu'une séance de votre club, vous pouvez l'étaler sur plusieurs séances.

RESUMES DES SEANCES

SEANCE 1 : SEANCE D'INTRODUCTION

Les clubs comprennent souvent des membres de niveaux disparates, où des débutants complets peuvent côtoyer des hobbyistes aguerris. C'est pourquoi vous pouvez juger utile de prévoir une séance de présentation pour explorer les mondes de Warhammer et évaluer l'expérience générale de votre club.

Cette séance vise à se familiariser avec le Magazine d'Activité, à permettre aux membres de faire connaissance, et à leur présenter le contexte historique de Warhammer. C'est aussi l'occasion de découvrir avec eux le contenu de la boîte et de décrire comment il servira au cours des prochaines semaines.

SEANCE 2 : ASSEMBLER

Cette session se concentre sur les premiers pas avec les kits de figurines fournis dans la boîte Warhammer Alliance. Demandez à vos membres lesquelles des quatre figurines ils aimeraient assembler. Si vous n'avez pas assez de grappes de figurines pour votre club, vous pouvez solliciter votre coordinateur Warhammer ou le magasin Warhammer le plus proche.

SEANCE 3 : PLANIFIER

Cette session va permettre aux jeunes de concocter des schémas de couleurs et d'inventer leurs propres Chapitres, Dynasties, Osts de l'Orage, et Clans Guerriers. Nous recommandons de présenter ces concepts lors de la session d'introduction. Ces plans pourront ensuite leur servir à peindre leurs figurines lors de la session suivante.

SEANCE 4 : PEINDRE

Cette séance permet aux membres d'entamer la peinture. Assurez-vous qu'ils apportent leurs figurines, ou gardez celles-ci dans le lieu de rangement du club. Faites en sorte que chaque membre a un pinceau, et qu'il y a suffisamment d'eau à disposition pour rincer les pinceaux entre les différentes couleurs.

SEANCE 5 : JOUER A WARHAMMER 40,000

Cette séance présente le système de Warhammer 40,000 à travers un mini-jeu inclus dans le Magazine d'Activité. Assurez-vous que vos membres ont pris connaissance du Code de Conduite, car il est important de leur inculquer le respect et le bon esprit sportif de rigueur quand on joue à Warhammer !

SEANCE 6 : JOUER A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Cette séance présente le système de Warhammer Age of Sigmar à travers un mini-jeu inclus dans le Magazine d'Activité. Assurez-vous que vos membres ont pris connaissance du Code de Conduite, car il est important de leur inculquer le respect et le bon esprit sportif de rigueur quand on joue à Warhammer !

RENOIS AUX PAGES DU MAGAZINE D'ACTIVITES

Ces plans de session renvoient souvent au Magazine d'Activités.

Pour vous aider à trouver la page correcte pour chaque session, les numéros de page seront affichés à côté de chaque élément de cette manière: **PAGE 1**

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

SEANCE 1 : SEANCE D'INTRODUCTION

30 MIN

INTRODUCTION

UTILISER LA BOÎTE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

Les clubs comprennent souvent des membres de niveaux disparates, où des débutants complets peuvent côtoyer des hobbyistes aguerris. C'est pourquoi vous pouvez juger utile de prévoir une séance de présentation pour explorer les mondes de Warhammer et évaluer l'expérience générale de votre club.

Cette séance vise à se familiariser avec le Magazine d'Activité, à permettre aux membres de faire connaissance, et à leur présenter le contexte historique de Warhammer. C'est aussi l'occasion de découvrir avec eux le contenu de la boîte et de décrire comment il servira au cours des prochaines semaines.

IL VOUS FAUT

- Le Magazine d'Activité
- Un stylo ou crayon



LES RESPONSABLES DOIVENT

- Se familiariser avec le magazine et les informations de base sur Warhammer, avant la séance
- Aider les jeunes à se renseigner sur le hobby

LES JEUNES VONT APPRENNENT

- Où se déroule Warhammer 40,000 **PAGE 2**
- Qui sont les Space Marines et les Nécrons **PAGE 6**
- Où se déroule Warhammer Age of Sigmar **PAGE 4**
- Qui sont les Éternels de l'Orage et les Krueboyz **PAGE 8**

QUE FAIRE

1. Assurez-vous que chaque membre reçoive un exemplaire du Magazine d'Activités. Lisez le magazine avec eux et expliquez-leur comment vous allez mener à ses activités à bien en six semaines.
2. Expliquez ce que sont les Éternels, les Krueboyz, les Space Marines et les Nécrons. Si des membres de votre club sont déjà des hobbyistes, nous vous conseillons d'ouvrir la discussion avec eux et de les encourager à partager leurs pensées sur les quatre factions.
3. Si les réunions de votre club sont hebdomadaires, invitez les membres à noter le lieu et l'heure auxquels le club se réunit.

ASTUCE

Encouragez les membres à réfléchir à leur propre Ost d'Éternels de l'Orage, Clan Guerrier de Krueboyz, Chapitre de Space Marines, ou Dynastie de Nécrons. Il y aura une session de planification pour qu'ils créent le ou la leur à l'aide des activités se trouvant dans le pack d'activités supplémentaire; un premier moment de réflexion sera donc un bon moyen d'impliquer et de préparer les membres à exercer leur créativité.



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **planification** et la **recherche en autonomie**, tout en renforçant leur pratique de la **lecture**.

SEANCE 2 : ASSEMBLER

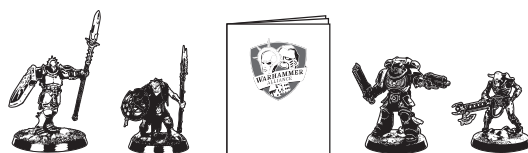


45 MIN

Cette session se concentre sur les premiers pas avec les kits de figurines fournis dans la boîte Warhammer Alliance. Demandez à vos membres lesquelles des quatre figurines ils aimeraient assembler. Si vous n'avez pas assez de grappes de figurines pour votre club, vous pouvez solliciter votre coordinateur Warhammer ou le magasin Warhammer le plus proche.

MATERIEL NECESSAIRE

- Magazine d'Activités
- Figurines à assembler



LES LEADERS DEVRAIENT

- Montrer comment suivre un guide d'assemblage
- Aider les jeunes à emboîter les pièces délicates

LES JEUNES VONT APPRENDRE

- Comment suivre un guide d'assemblage
- Comment aider un ami

QUE FAIRE

1. Distribuez les grappes plastique au groupe. Assurez-vous que chaque jeune ait un kit à assembler.
2. Montrez comment détacher les pièces de la grappe par torsion, puis faites-le faire par les jeunes avec leurs grappes. Utilisez la palette ou une autre surface à bords relevés pour éviter de disperser les pièces. Ceux qui finissent plus tôt peuvent aider ceux qui ont plus de mal.
3. Une fois toutes les pièces détachées, suivez le guide d'assemblage approprié. Pour les figurines Warhammer 40,000, allez [PAGE 6 - 7](#) du magazine. Pour les figurines Age of Sigmar, allez [PAGE 8 - 9](#).

ASTUCE

Assurez-vous que les membres ne tordent pas les chevilles d'emboîtement de leurs figurines, sinon les pièces ne s'imbriqueront pas. Pensez à donner de la colle plastique au leader de session pour fixer les pièces en cas d'erreur.



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **résolution de problème**, **l'assemblage**, et le **suivi des instructions écrites**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

SEANCE 3 : PLANIFIER

30 MIN

Cette session va permettre aux jeunes de concocter des schémas de couleurs et d'inventer leurs propres Chapitres, Dynasties, Osts de l'Orage, et Clans Guerriers. Nous recommandons de présenter ces concepts lors de la session d'introduction. Ces plans pourront ensuite leur servir à peindre leurs figurines lors de la session suivante.

Le Magazine d'Activités inclut une section pour cette session, mais si vous avez besoin de davantage d'exemplaires, vous trouverez une version imprimable sur le site web de Warhammer Alliance, dans le pack d'Activités pour votre Club.

IL VOUS FAUT

- Le Magazine d'Activité
- Des crayons de couleurs
- Le PDF des Activités Bonus (pour les groupes nombreux)



LES LEADERS DEVRAIENT

- Fournir des crayons de couleurs
- Inviter les membres à discuter de leurs idées
- Si vous n'avez pas assez de Magazines d'Activités pour tous les membres, préparez des photocopies des pages Planifier Votre Schéma de Couleurs du pack d'Activités pour votre Club ou d'Alliance Magazine.

LES JEUNES VONT APPRENDRE

- Expliquez aux membres comment ils peuvent préparer leur schéma de couleurs pour commencer à peindre à la prochaine session
- Comment planifier un schéma de couleurs
- Comment écrire leurs propres histoires pour Warhammer 40,000 et/ou Warhammer Age of Sigmar, selon leur préférence et les figurines qu'ils ont choisies

QUE FAIRE

1. Expliquez aux membres comment ils peuvent préparer leur schéma de couleurs pour commencer à peindre la semaine suivante
2. Invitez les membres à colorier les gabarits et à créer leur propre schéma **PAGE 10 - 13**
3. Vers la fin de la session, regroupez les membres et invitez-les à partager leurs idées

ASTUCE

Si cette séance n'occupe pas l'intégralité de votre créneau horaire, vous pouvez encourager les membres à essayer d'autres activités du pack **Activités pour votre Club**. Pensez à apporter des tirages en plus, de sorte à être paré à toute éventualité.



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **planification** et la **recherche en autonomie**, tout en renforçant leurs compétences de **prise de décision** et leur connaissance de la **théorie des couleurs**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOÎTE

CRÉATION DE CLUB

SANTÉ ET SÉCURITÉ

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITÉS BONUS

SEANCE 4 : PEINDRE

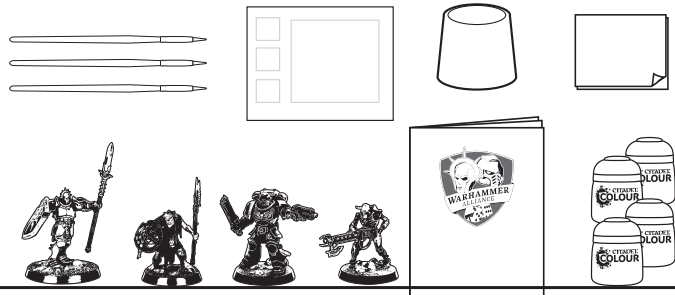
45 MIN

Cette séance permet aux membres d'entamer la peinture. Assurez-vous qu'ils apportent leurs figurines, ou gardez celles-ci dans le lieu de rangement du club. Faites en sorte que chaque membre a un pinceau, et qu'il y a suffisamment d'eau à disposition pour rincer les pinceaux entre les différentes couleurs. Le Magazines d'Activité inclut des palettes détachables pour y déposer de petites doses de peinture Citadel.

Nous comprenons que tous les clubs ne peuvent pas proposer de séance de peinture. En pareil cas, nous vous recommandons de permettre aux jeunes d'emporter de la peinture chez eux si vous le jugez bon, ou de les encourager à appeler leur magasin local pour y réserver un créneau de peinture.

MATERIEL NECESSAIRE

- Dés
- Magazines d'Activités
- Tapis de Jeu
- Pions de Jeu
- Figurines de Space Marines et de Nécrons tassées



LES RESPONSABLES DOIVENT

- Montrer comment ouvrir et manipuler un pot de sorte à minimiser le risque d'éclaboussure **PAGE 14**
- Montrer l'utilisation de la palette et la quantité de peinture à utiliser par les apprenants **PAGE 14**
- Rappeler aux jeunes de nettoyer leur pinceau régulièrement **PAGE 14**

LES JEUNES APPRENNENT

- À appliquer une couche de base **PAGE 14**
- À suivre un guide de peinture **PAGE 16 + 17**
- À utiliser une palette **PAGE 14**
- Pourquoi ils doivent employer une faible quantité de peinture **PAGE 14**

QUE FAIRE

1. Montrer au groupe comment utiliser peinture, pinceau, palette et pot à eau **PAGE 14**
2. Aider les apprenants à peindre leurs figurines en s'aidant du Magazine d'Activité **PAGE 14**
Fournir des conseils à la demande :
 - Prendre son temps et être attentif à tous les détails
 - Laisser une portion sécher avant d'en peindre une autre afin d'éviter les mélanges sur la figurine
 - Utiliser une petite quantité de peinture, quitte à en rajouter
3. À l'issue de la séance, mettre les figurines à sécher en lieu sûr

ASTUCE

Tirez le meilleur parti des réserves en peinture du club en n'autorisant les jeunes qu'à utiliser une seule couleur à la fois. Cela, parce que la peinture va probablement sécher avant même de servir s'ils prennent plus d'une couleur à la fois, ce qui se traduirait par une consommation de peinture doublée.



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer leurs **compétences artistiques** tout en renforçant leur **créativité** et leur **imagination**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

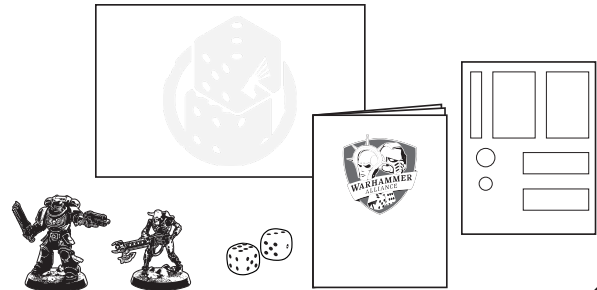
SEANCE 5 : JOUER A WARHAMMER 40,000

45 MIN

Cette séance présente le système de Warhammer 40,000 à travers un mini-jeu inclus dans le Magazine d'Activité. Assurez-vous que vos membres ont pris connaissance du Code de Conduite, car il est important de leur inculquer le respect et le bon esprit sportif de rigueur quand on joue à Warhammer !

IL VOUS FAUT

- Dés
- Magazines d'Activités
- Tapis de Jeu
- Pions de Jeu
- Figurines de Space Marines et de Nécrons assemblées



LES RESPONSABLES DOIVENT

- Aider les jeunes à lire les règles et à mettre en place une partie [PAGE 19 - 21](#)
- Encourager les jeunes à jouer en narrant une histoire par leurs descriptions
- Superviser le groupe pour s'assurer que tout le monde participe

LES JEUNES APPRENNENT

- À lire les règles et à travailler en équipe pour mettre en place et jouer une partie [PAGE 19 - 21](#)
- À raconter une histoire tout en jouant
- À résoudre une action de mouvement avec un Space Marine [PAGE 19 - 21](#)
- À faire Avancer un Space Marine [PAGE 19 - 21](#)
- Ce qu'est un Nécron [PAGE 19 - 21](#)

QUE FAIRE

1. Rassemblez les pions de jeu nécessaires comme indiqué dans le Magazine d'Activités [PAGE 20](#)
Répartissez les participants en plusieurs groupes - quatre personnes par groupe est idéal.
2. Aider le groupe à décider comment il souhaite apprendre à jouer [PAGE 18](#)
Les options comprennent :
 - Apprendre les règles en commençant par le jeu en individuel
 - Nommer un capitaine de jeu qui encadre le groupe
 - Commencer par regarder le responsable faire une démonstration
3. Laisser les groupes découvrir comment on joue. Encourager la narration et l'emploi de termes descriptifs, au moyen de questions telles que :
 - Quels bruits font les guerriers ?
 - Qu'est-ce que votre guerrier ressent, d'après vous ?
 - Comment décrire ce qui s'est passé quand votre personnage s'est déplacé ?
4. Une fois la partie achevée, demander aux membres ce qu'ils en pensent et comment ils la rejoueraient une prochaine fois



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **résolution de problème**, les **mathématiques**, les **probabilités**, et le **travail d'équipe**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS

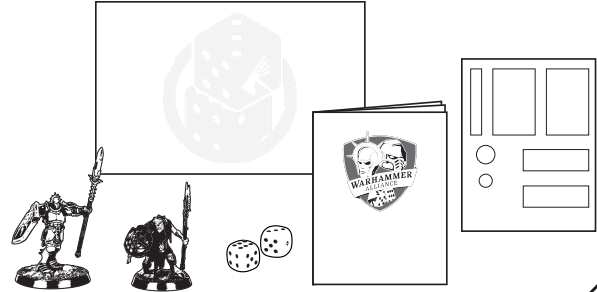
SEANCE 6 : JOUER A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

45 MIN

Cette séance présente le système de Warhammer Age of Sigmar à travers un mini-jeu inclus dans le Magazine d'Activité. Assurez-vous que vos membres ont pris connaissance du Code de Conduite, car il est important de leur inculquer le respect et le bon esprit sportif de rigueur quand on joue à Warhammer !

IL VOUS FAUT

- Dés
- Magazines d'Activités
- Tapis de Jeu
- Pions de Jeu
- Figurines d'Éternels de l'Orage et de Kruelboyz assemblées



LES RESPONSABLES DOIVENT

- Aider les jeunes à lire les règles et à mettre en place une partie [PAGE 23-25](#)
- Encourager les jeunes à jouer en narrant une histoire par leurs descriptions
- Superviser le groupe pour s'assurer que tout le monde participe

LES JEUNES APPRENNENT

- À lire les règles et à travailler en équipe pour mettre en place et jouer une partie [PAGE 23-25](#)
- À raconter une histoire tout en jouant
- À résoudre une action de mouvement avec un Éternel de l'Orage [PAGE 23-25](#)
- À résoudre une action de course avec un Éternel de l'Orage [PAGE 23](#)
- Ce qu'est un Kruelboy [PAGE 23](#)

QUE FAIRE

1. Rassemblez les pions de jeu nécessaires comme indiqué dans le Magazine d'Activités [PAGE 24](#)
Répartissez les participants en plusieurs groupes - quatre personnes par groupe est idéal.
2. Aider le groupe à décider comment il souhaite apprendre à jouer [PAGE 23-25](#)
Les options comprennent :
 - Apprendre les règles en commençant par le jeu en individuel
 - Nommer un capitaine de jeu qui encadre le groupe
 - Commencer par regarder le responsable faire une démonstration
3. Laisser les groupes découvrir comment on joue. Encourager la narration et l'emploi de termes descriptifs, au moyen de questions telles que :
 - Quels bruits font les guerriers ?
 - Qu'est-ce que votre guerrier ressent, d'après vous ?
 - Comment décrire ce qui s'est passé quand votre personnage s'est déplacé ?
4. Une fois la partie achevée, demander aux membres ce qu'ils en pensent et comment ils la rejoueraient une prochaine fois



Cette activité aide vos jeunes à pratiquer la **résolution de problème**, les **mathématiques**, les **probabilités**, et le **travail d'équipe**.

INTRODUCTION

UTILISER LA BOITE

CREATION DE CLUB

SANTE ET SECURITE

PLANS DE SEANCE

OUTILS LUDIQUES

ACTIVITES BONUS



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.

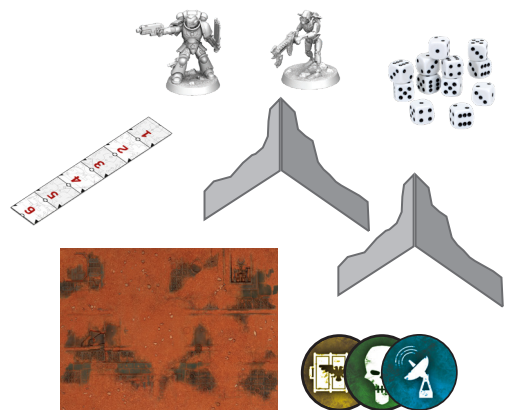
Votre unité de Space Marines a retrouvé pareil fragment dans le désert, et a été chargée de le ramener à son vaisseau. Or, des adversaires métalliques arpentent toujours les sables - les Nécrans sont furieux que vous leur ayez volé le fragment, et ils ne vous laisseront pas repartir si facilement...

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.

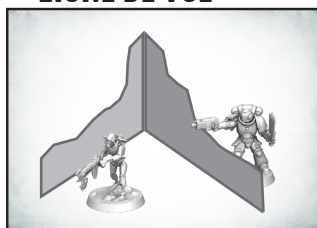
REGLES SPECIALES

- 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.

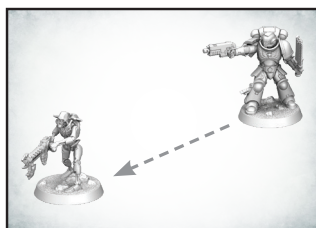
LIMITE DE TOURS/DE TEMPS

- 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.

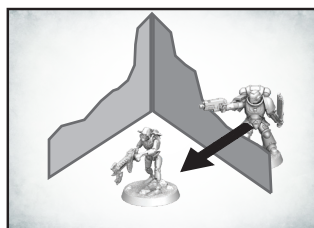
LIGNE DE VUE



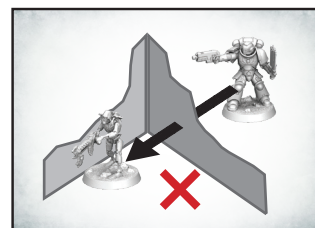
Pour tirer sur une figurine ennemie, vous devez avoir une ligne de vue sur elle; cela signifie que vous devez pouvoir voir la figurine que vous visez.



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.



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

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

5 : PHASE DE CHARGE PAGE 19

2 : PHASE DE MOUVEMENT PAGE 10

CHARGES PAGE 19

DEPLACER LES UNITES PAGE 10

INTERVENTIONS HEROIQUES PAGE 20

RENFORTS PAGE 11

CHARGER PAR-DESSUS LE TERRAIN PAGE 20

SE DEPLACER PAR-DESSUS LE TERRAIN PAGE 11

VOLER EN CHARGEANT PAGE 20

VOLER PAGE 11

ETAT D'ALERTE PAGE 20

TRANSPORTS PAGE 12

6 : PHASE DE COMBAT PAGE 21

AERODYNES PAGE 13

7 : PHASE DE MORAL PAGE 23

3 : PHASE PSYCHIQUE PAGE 14

JET DE BLESSURE

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

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 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+

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.

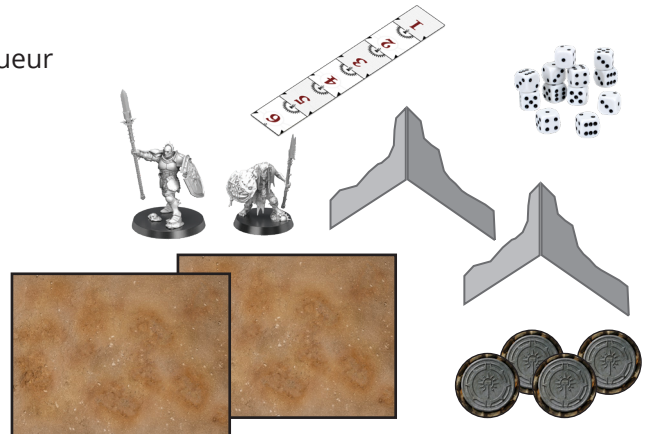
Votre unité d'Éternels de l'Orage a trouvé la relique qu'elle cherchait, mais les Krueboyz tentent de la lui voler avant qu'elle puisse sortir des brumes. Les Éternels de l'Orage préserveront-ils la relique, ou les Krueboyz finiront-ils par triompher?

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.**


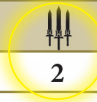
REGLES DE LA RELIQUE



- 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.

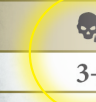

TURN/TIME LIMIT


- 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

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.





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:

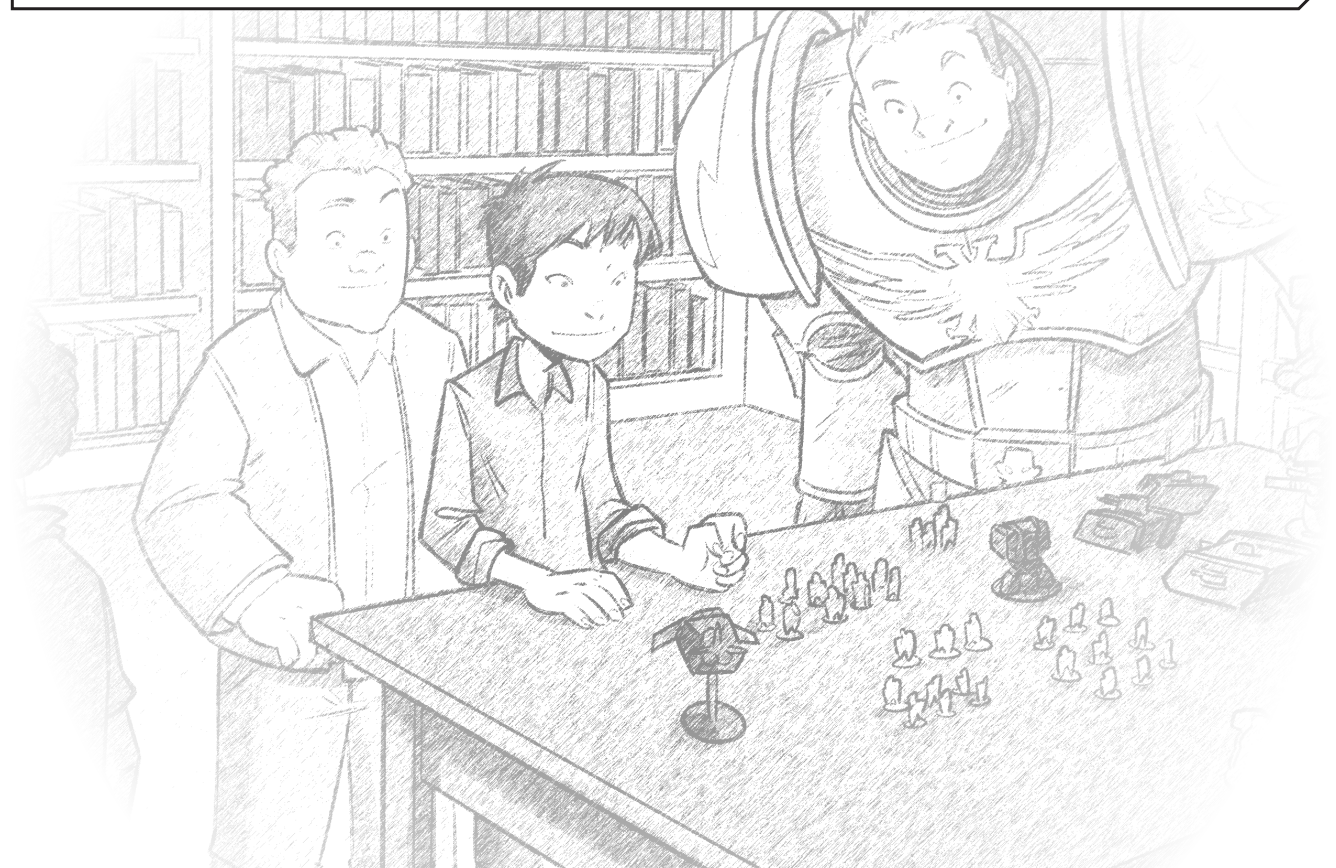
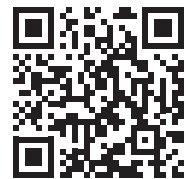
- Concevoir le schéma de couleurs de vos Intercessors d'Assaut Space Marines
- Concevoir le schéma de couleurs de vos Guerriers Nécrans
- Créer une carte pour le secteur galactique de votre Chapitre
- Écrivez l'histoire de votre Chapitre
- Créer votre propre Bolide Ork

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

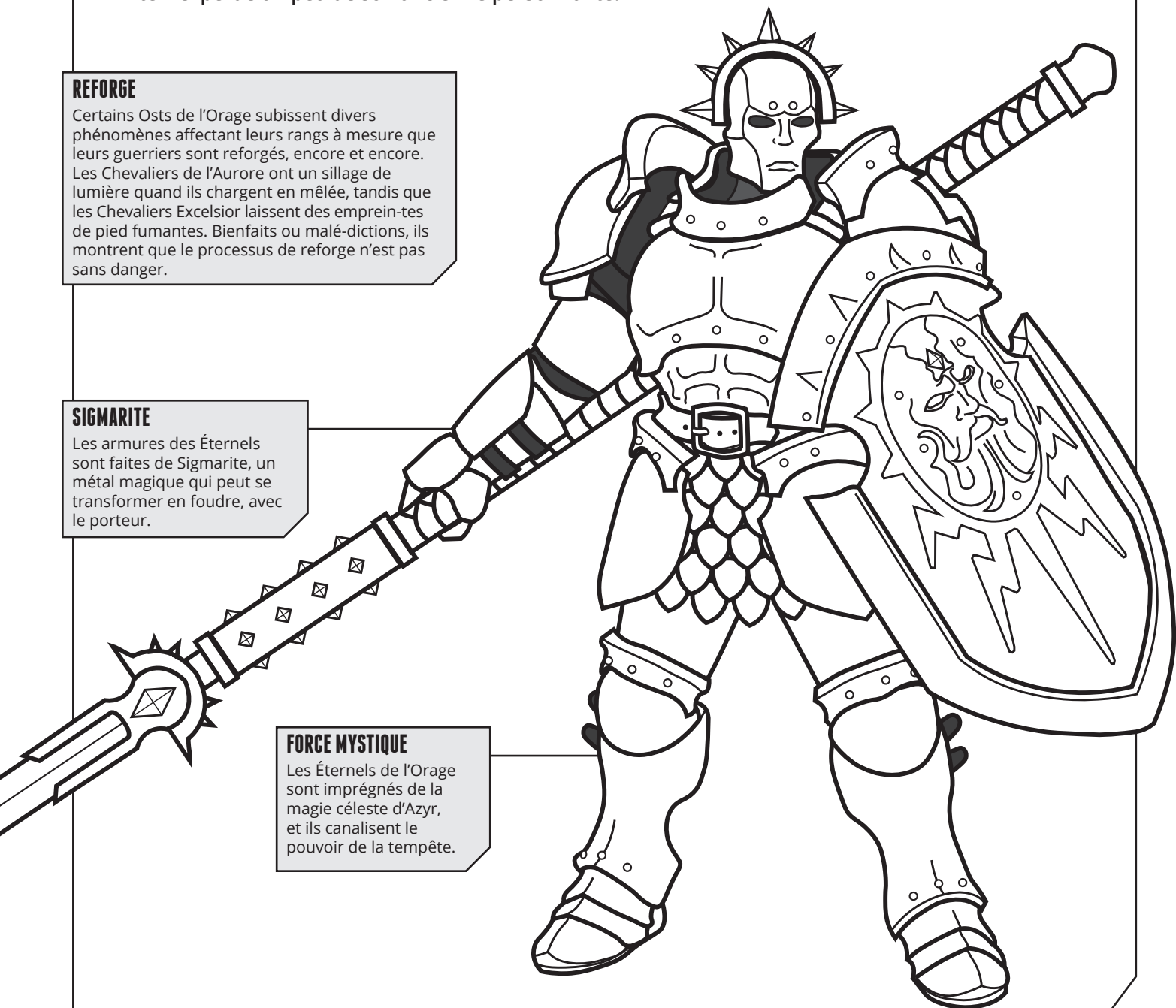
Certains Osts de l'Orage subissent divers phénomènes affectant leurs rangs à mesure que leurs guerriers sont reforcés, encore et encore. Les Chevaliers de l'Aurore ont un sillage de lumière quand ils chargent en mêlée, tandis que les Chevaliers Excelsior laissent des empreintes de pied fumantes. Bienfaits 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 Krulboyz 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

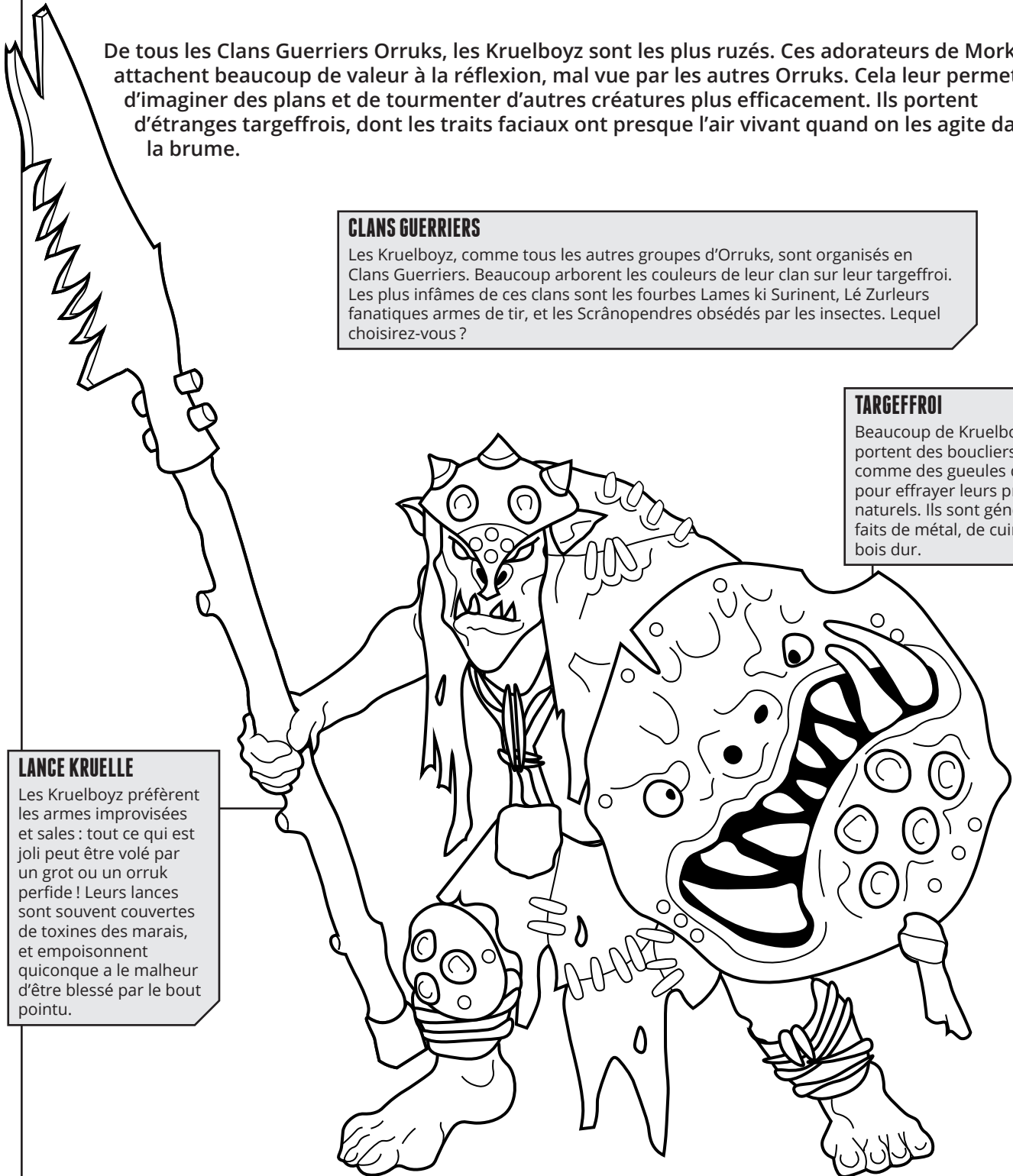
Les Krulboyz, comme tous les autres groupes d'Orruks, sont organisés en Clans Guerriers. Beaucoup arborent les couleurs de leur clan sur leur targeffroi. Les plus infâmes de ces clans sont les fourbes Lames ki Surinent, Lé Zurleurs fanatiques armes de tir, et les Scrânopendres obsédés par les insectes.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

TARGEFFROI

Beaucoup de Krulboyz 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 Krulboyz 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.

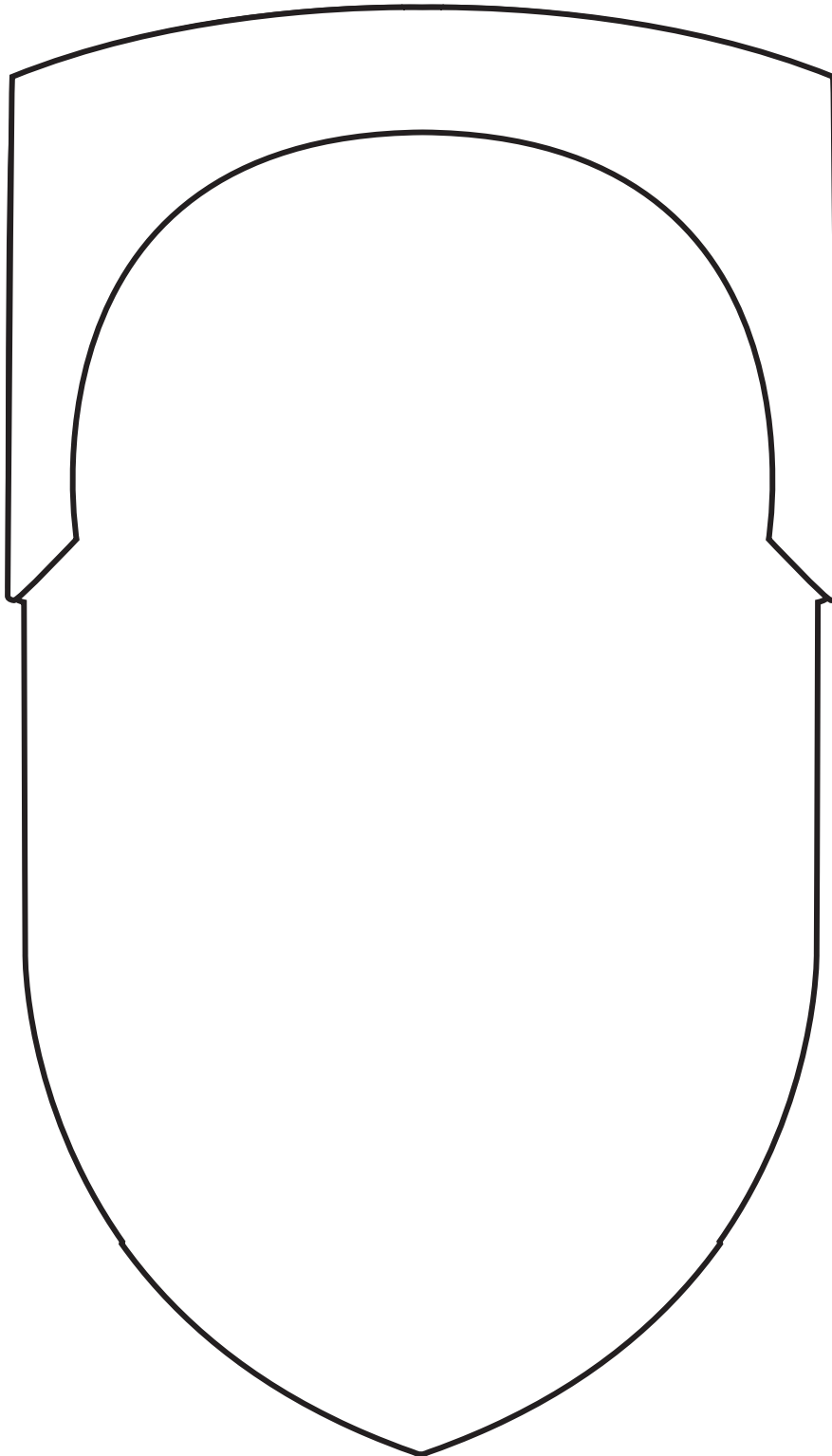


TRACER UN BLASON D'ÉTERNEL

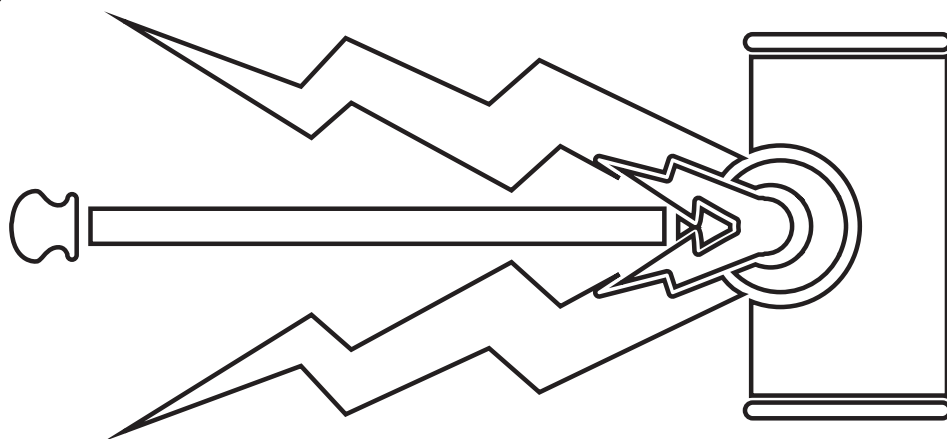
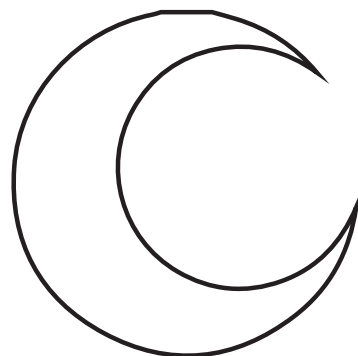
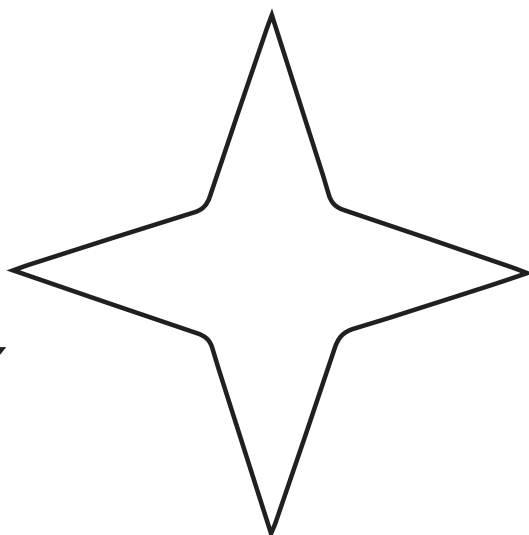
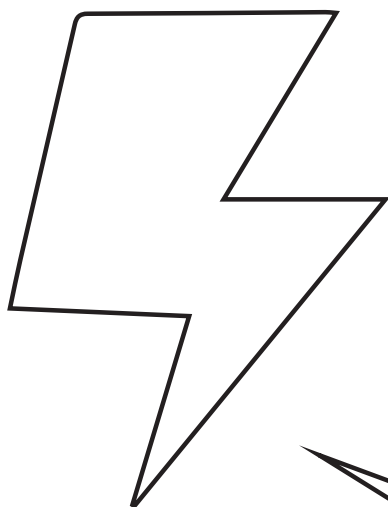
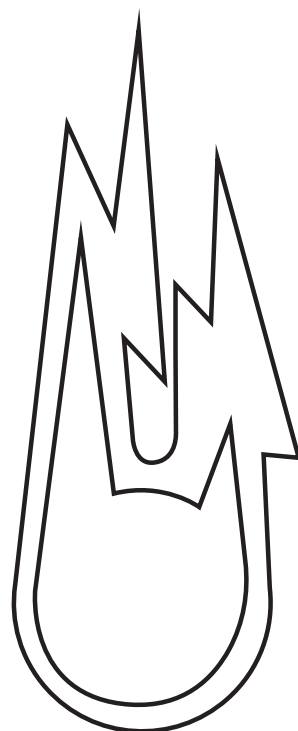
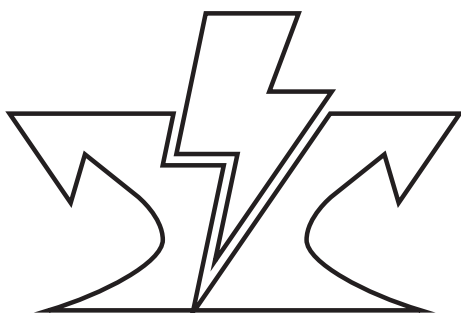
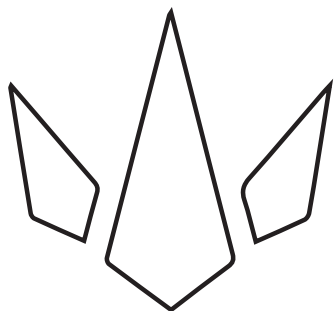


Chaque Ost de l'Orage possède son symbole propre, qui apparaît généralement comme emblème sur ses écus et pavois. Servez-vous du blason ci-dessous pour dessiner votre propre emblème de bouclier.

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.



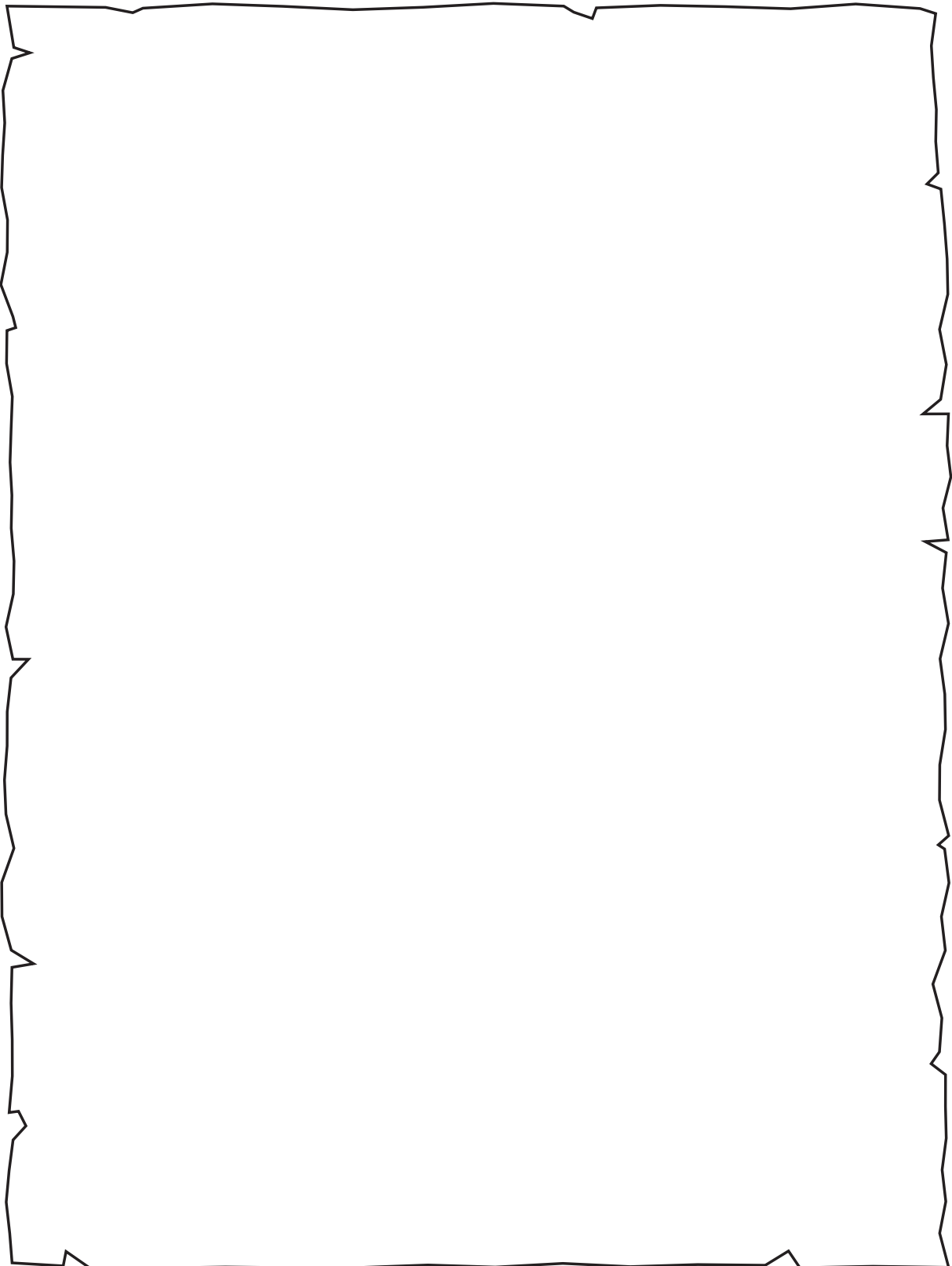
CREEZ LE JOURNAL D'UN ÉTERNEL



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 !

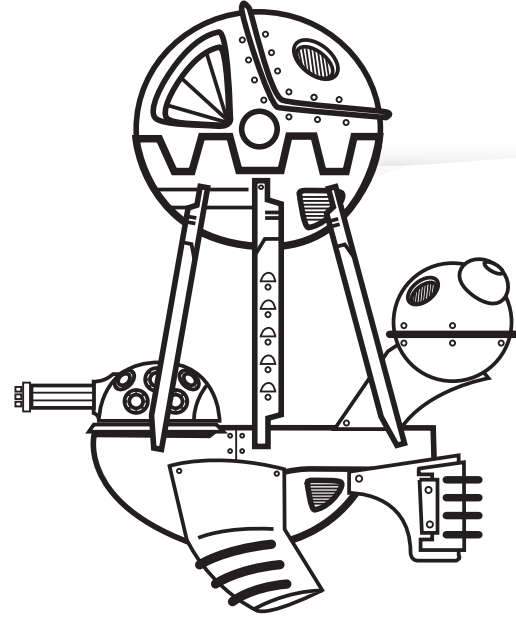


Les Magnats Kharadrons sont les maîtres du ciel, ce sont des aéronautes duardins sans peur qui ne jurent que par le profit. Ils naviguent dans les nuées à bord de vaisseaux d'acier hérissés de canons, de bombes et de coulevrines cracheuses de plomb, et leur puissance de feu dévastatrice est à la hauteur 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.

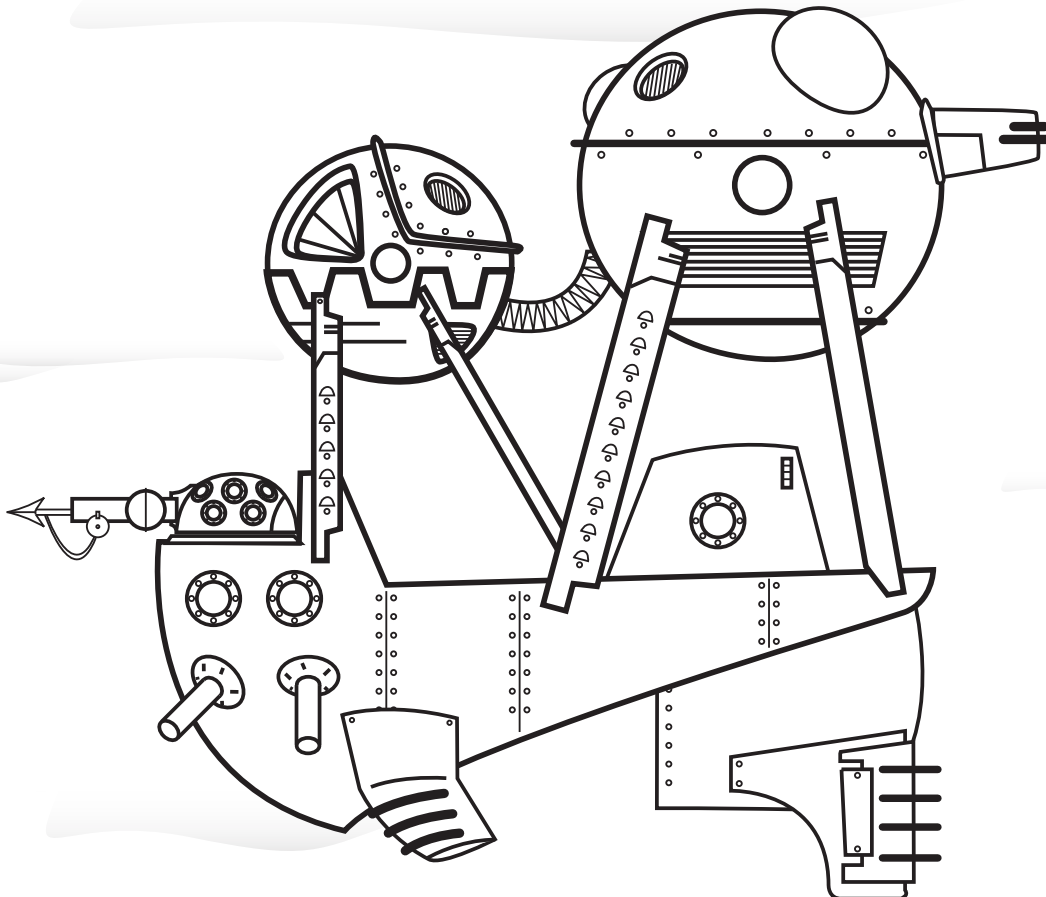
Mettez à profit vos talents d'ingénieur pour créer votre propre stratovaisseau. Réfléchissez à lui ajouter des composants de votre cru afin qu'il exploite plus efficacement l'éther-or.

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 !

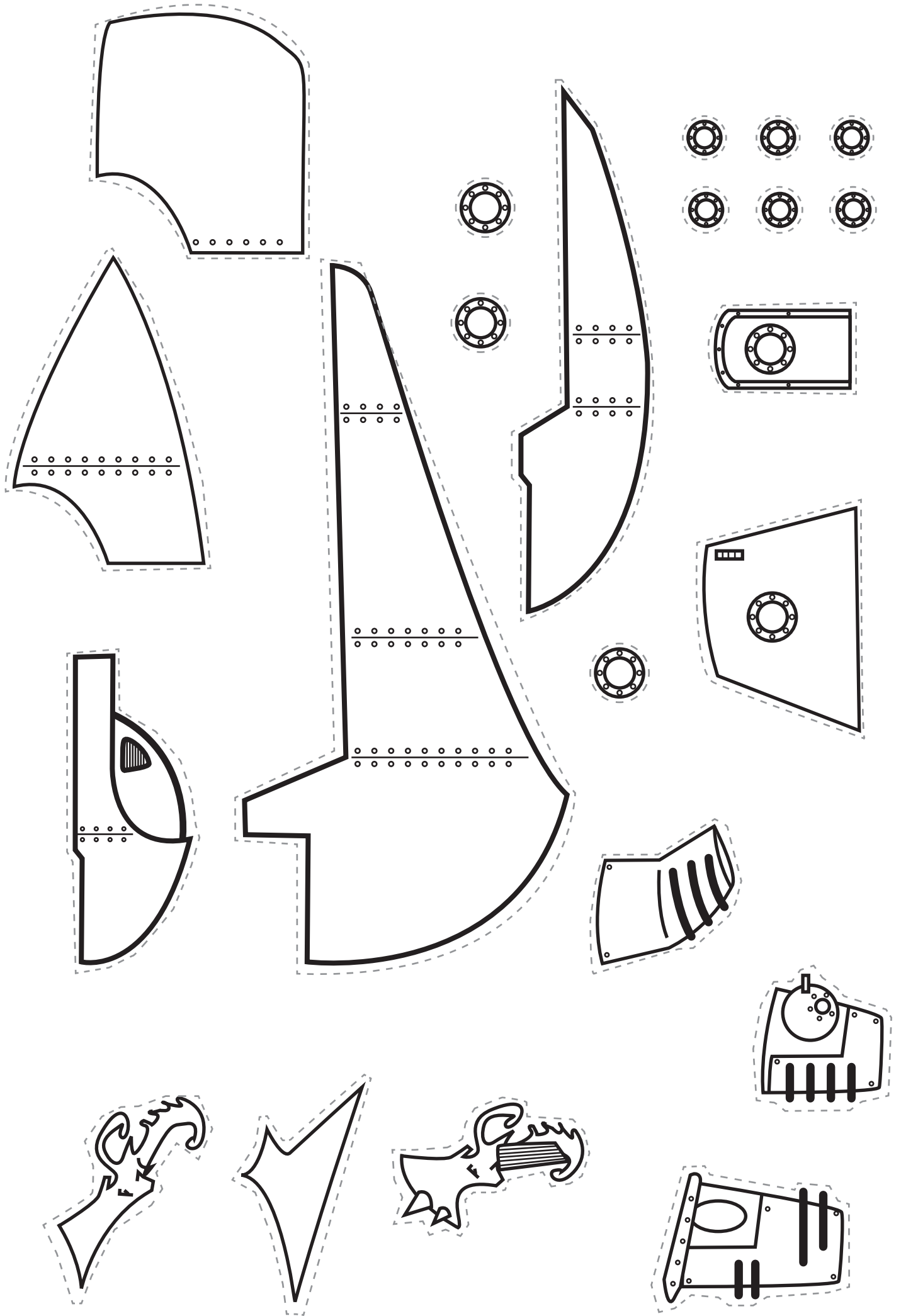


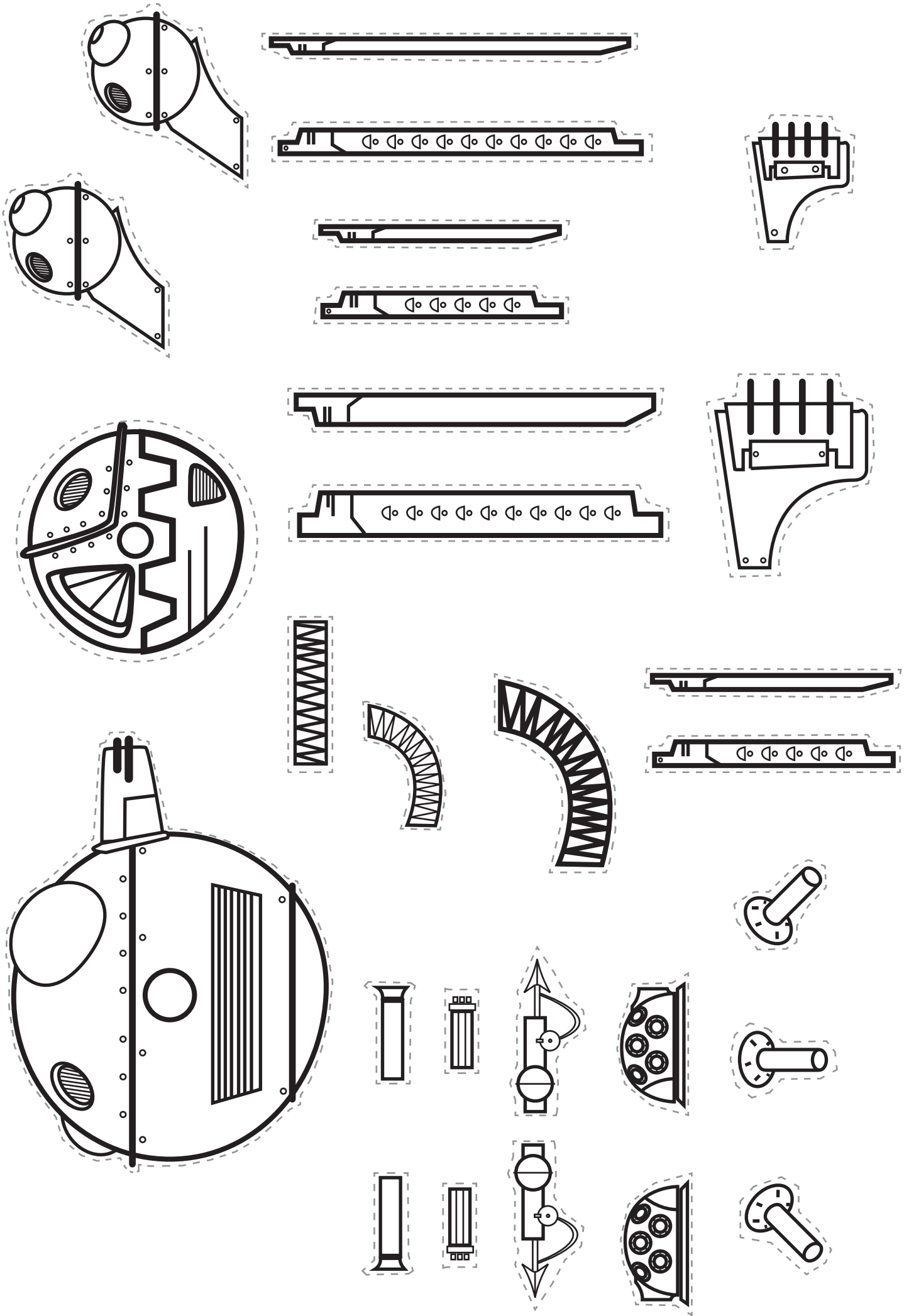
NOM DU CAPITAINE :

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

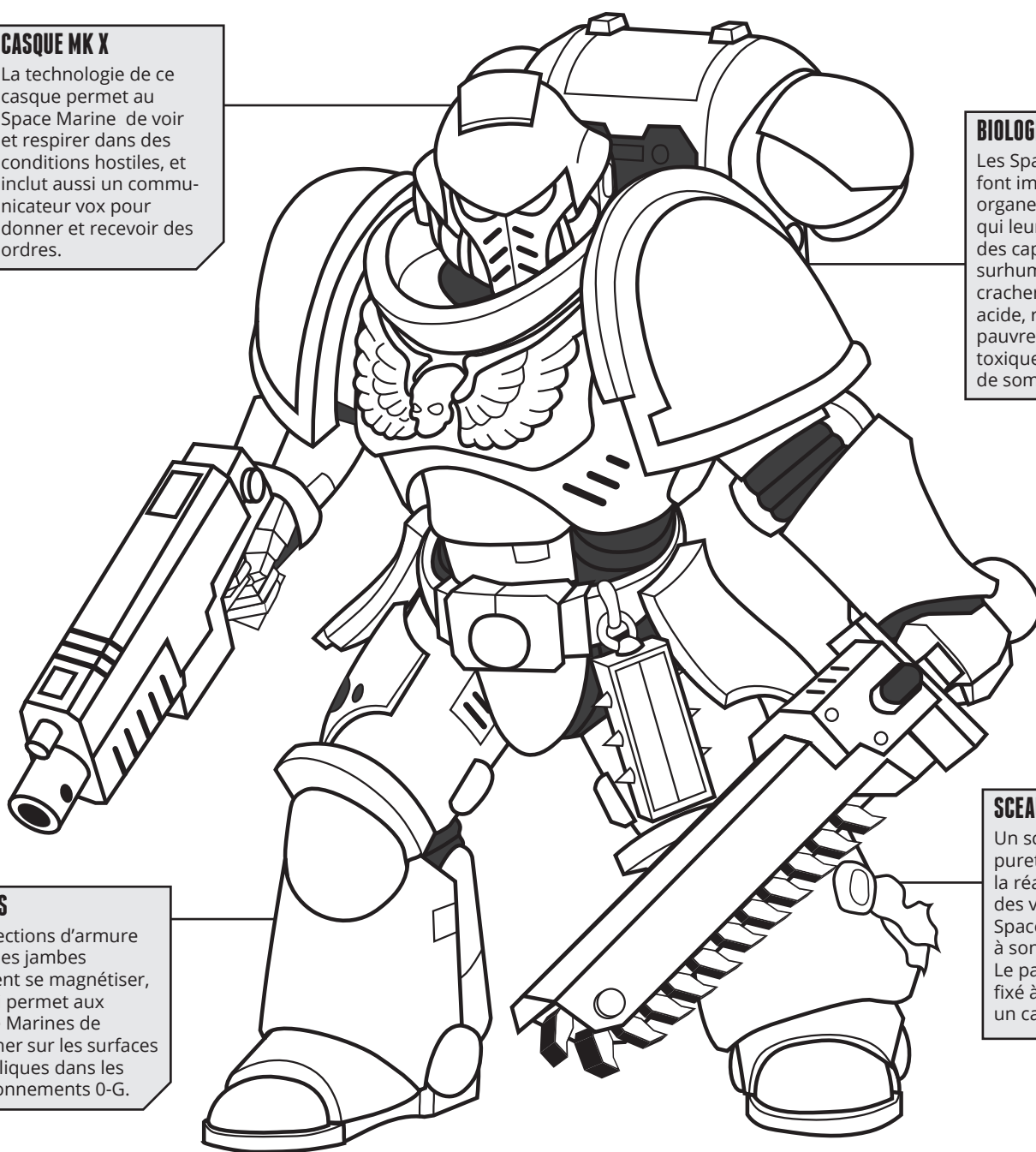
Les Space Marines se font implanter des organes additionnels qui leur confèrent des capacités surhumaines, comme cracher un venin acide, respirer un air pauvre en oxygène ou toxique, et se passer de sommeil.

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.



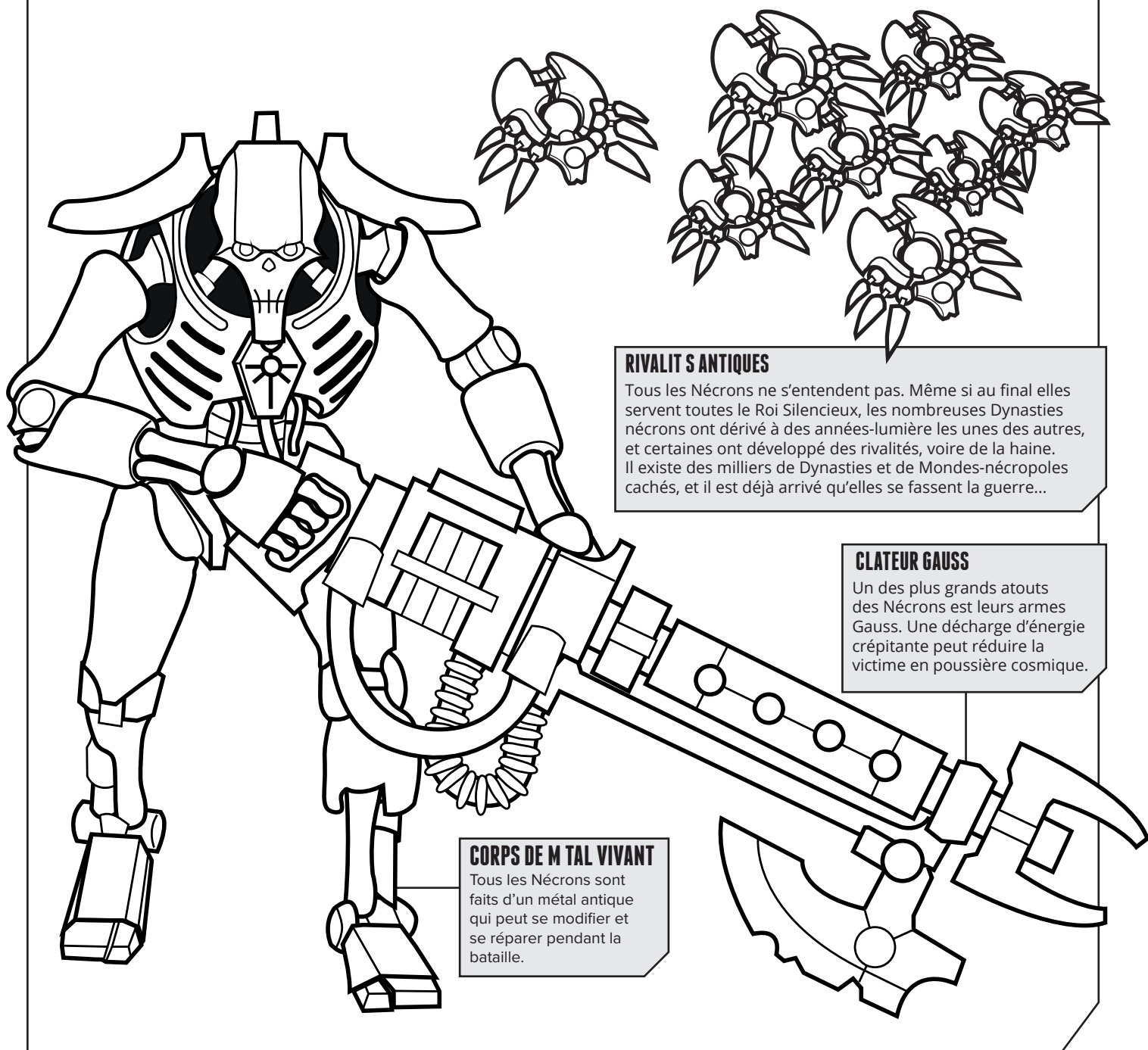
ÉTABLIR VOTRE SCHÉMA DE COULEURS



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

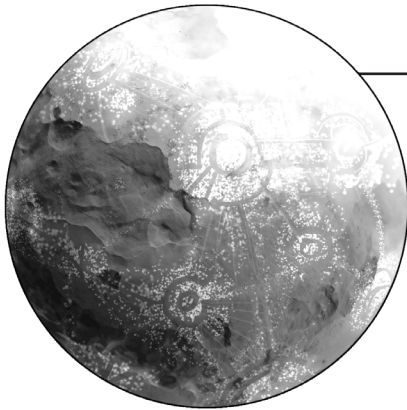


Créez une carte du secteur galactique où se trouve la planète de votre Chapitre de Space Marines. Indiquez les mondes voisins en leur donnant un nom et une fonction. Par exemple, votre secteur galactique peut comprendre des mondes-ruches qui sont autant d'excellents viviers de recrutement pour votre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

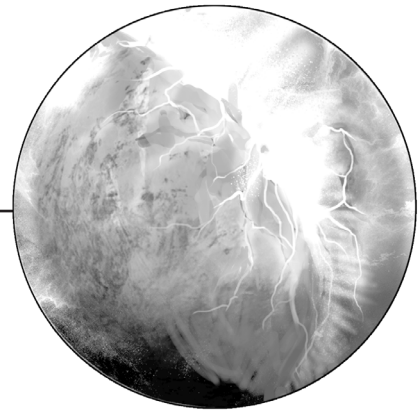
NOM DU SECTEUR GALACTIQUE :

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.

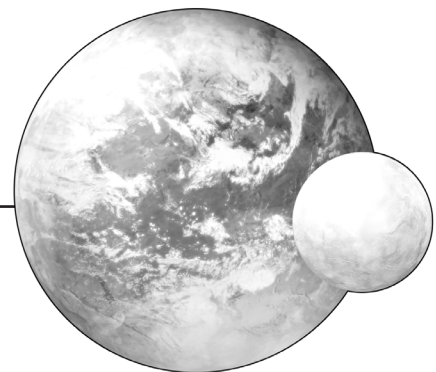


PLANETE DETRUITE



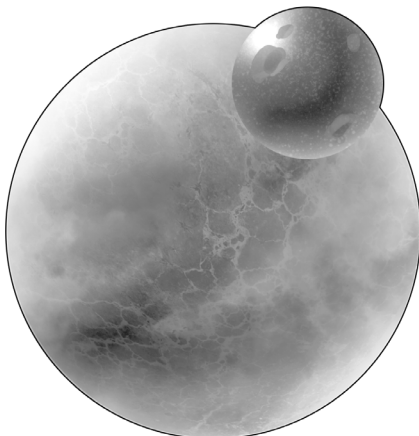
MONDE-FORGE

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.

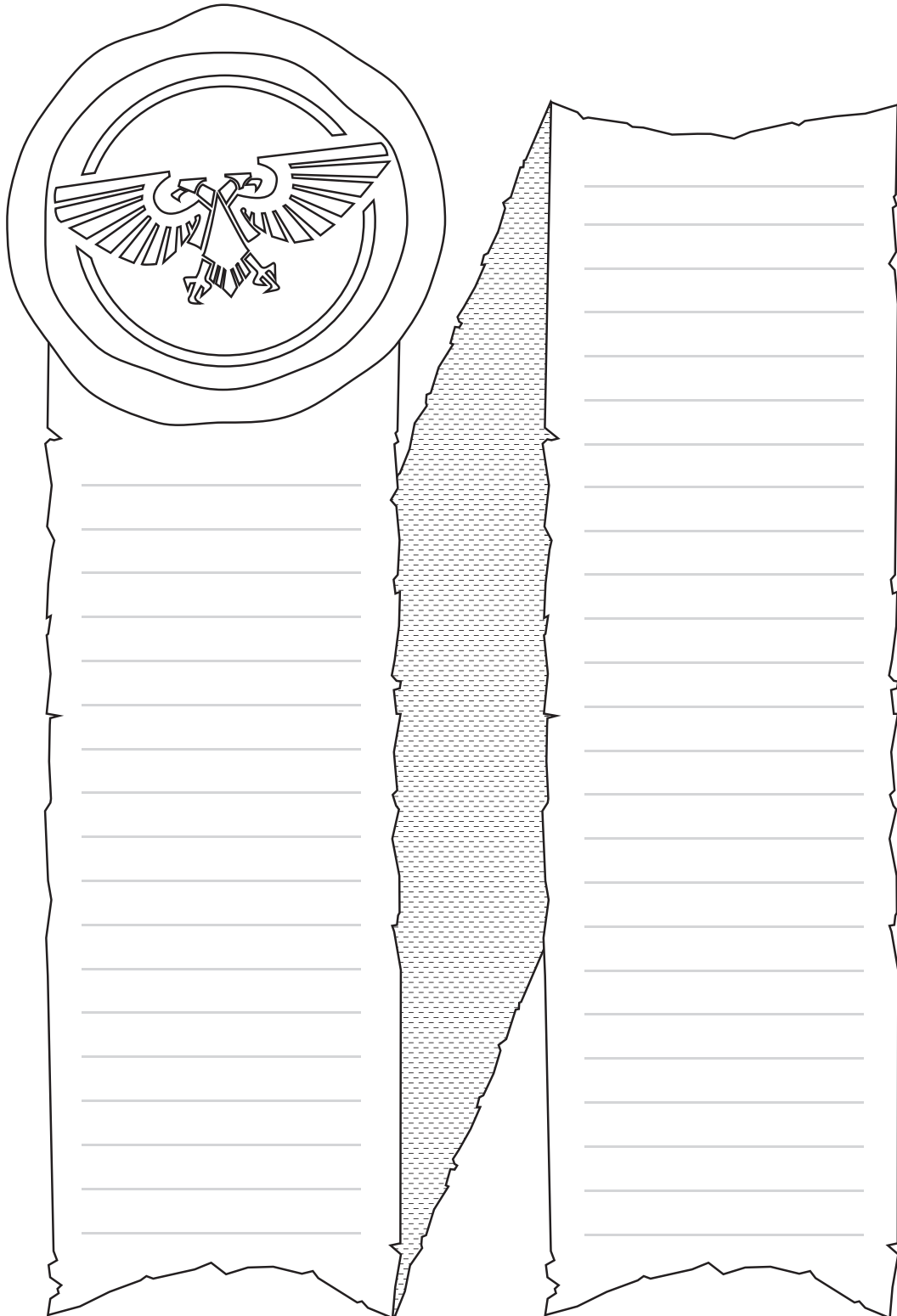
ECRIVEZ L'HISTOIRE DE VOTRE CHAPITRE



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.

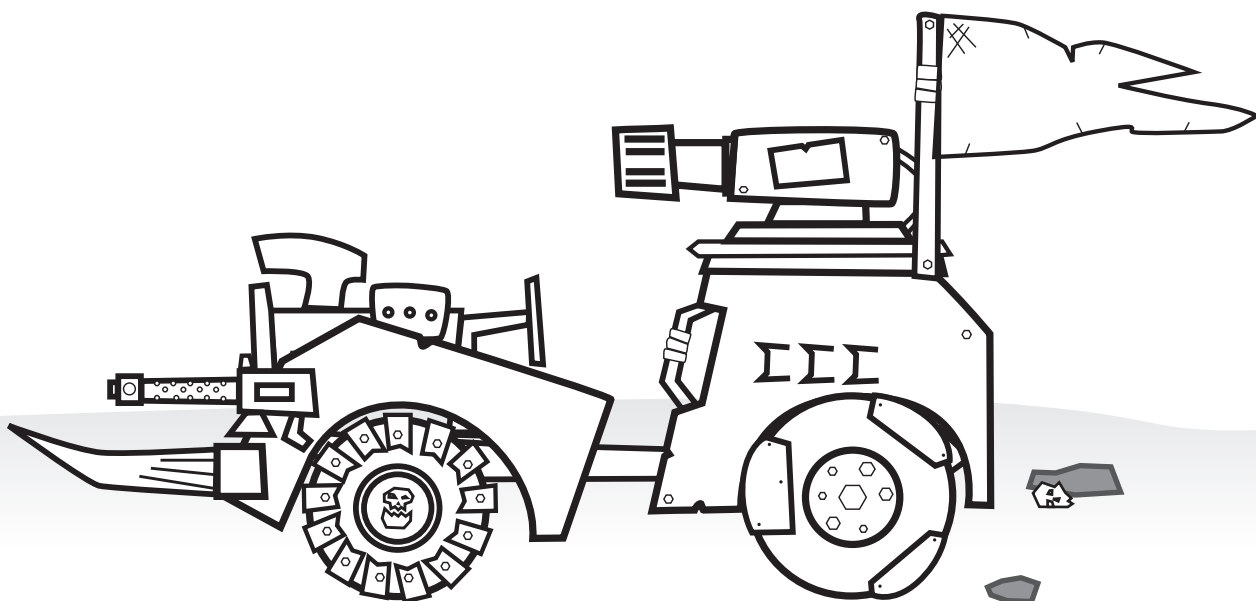
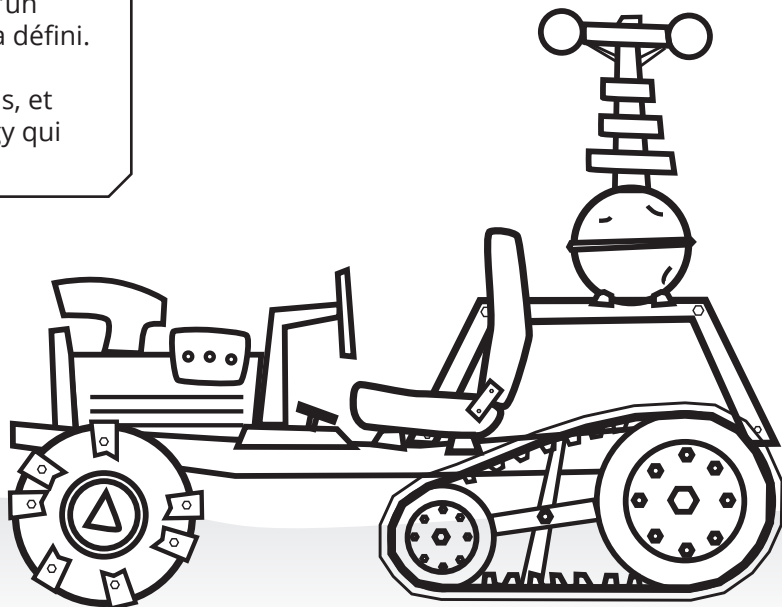
Les Orks sont réputés brutaux et ruzés, deux qualités que les courses à tombeau ouvert vont mettre à rude épreuve. Si un Ork peut gagner rien qu'en allant très très vite, fort bien – mais si en prime il peut balayer ses adversaires à coups de kanon ou de pièges sournois, c'est encore mieux !

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 :



