

MAGAZINE D'ACTIVITÉS WARHAMMER ALLIANCE



LE HOBBY WARHAMMER COMMENCE ICI

Bienvenue dans les univers de Warhammer, où des héros de légende et de vils intriguants s'affrontent sans cesse. Plongez dans nos mondes de fantaisie et de science-fiction, et choisissez des figurines parmi des milliers pour les collectionner, les assembler et les peindre, avant de les aligner lors de batailles épiques. Grâce à ce livret, vous apprendrez tout sur Warhammer et ferez vos premiers pas dans chacune des excellentes activités du hobby.



Au 41^e Millénaire, l'Humanité doit se battre pour survivre face à de puissants ennemis aliens et les forces diaboliques du Chaos. Tout ce qui sépare l'Humanité de la destruction totale est les armées de l'Imperium et les guerriers surhumains appelés Space Marines.



À l'Âge de Sigmar, les guerriers de l'Ordre luttent contre les forces de la Mort, de la Destruction, et du Chaos. Pour reconquérir les Royaumes Mortels, ils auront besoin de toutes sortes de héros!

Le hobby Warhammer est pour tous les goûts, donc que vous aimiez constituer et organiser des collections saisissantes, assembler des figurines sophistiquées pour mettre vos talents créatifs à l'épreuve, ou montrer vos aptitudes artistiques par la peinture, tout est là. Il y a aussi tout un monde de jeu où vous faire de nouveaux amis et mesurer vos tactiques et stratégies.

Votre nouvelle aventure hobby commence ici!



BIENVENUE DANS NOS UNIVERS

- 1- Découvrez les cinq dimensions clés qui composent le hobby Warhammer.

COLLECTIONNER

- 2- Découvrez les factions de Warhammer 40,000.
- 4- Découvrez les Grandes Alliances de Warhammer Age of Sigmar.

ASSEMBLER

- 6- Assemblez votre Space Marine Intercessor d'Assaut.
- 7- Assemblez votre Guerrier Nécron.
- 8- Assemblez votre Vindictor Éternel de l'Orage.
- 9- Assemblez votre Éventreur Kruelboy.

PEINDRE

- 10- Établissez votre schéma de couleurs grâce à des gabarits pour chaque figurine.
- 14- Apprenez comment appliquer la peinture dans la section tutorielle Peindre Vos Figurines.
- 16- Suivez les guides pas à pas pour peindre chaque faction.

JOUER

- 18- Découvrez les différents jeux des univers Warhammer et comment ils fonctionnent
- 19- Apprenez à jouer à Warhammer 40,000 avec le mini-jeu "Retrouver le Fragment de SCS".
- 23- Apprenez à jouer à Warhammer Age of Sigmar avec le mini-jeu "Ouvrir la Crypte".

LIRE

- 26- Lisez ces extraits pour en savoir plus sur les mondes de Warhammer.
- 28- Explorez la galaxie grâce à la carte galactique de Warhammer 40,000.
- 30- Plongez dans l'univers de Warhammer Age of Sigmar grâce à la Carte des Royaumes.

BATTLE HONOURS

- 32- Découvrez comment continuer votre aventure en participant au Programme Battle Honours.

BIENVENUE DANS NOS UNIVERS



Le hobby Warhammer se divise en cinq aspects clés: Collectionner, Assembler, Peindre, Jouer, et Lire. La dimension qui vous plaît le plus dépend de vous! Certains hobbyistes collectionnent des figurines juste pour peindre, d'autres aiment surtout lire des histoires dans l'univers Warhammer. Toutes les approches sont bonnes.

COLLECTIONNER

Chaque collection Warhammer est unique. La façon dont vous décidez de constituer votre collection ne dépend que de vous, qu'il s'agisse de recréer une histoire épique car les figurines sont spectaculaires, ou simplement parce que vous pensez que vous passerez un bon moment en les peignant ou en les alignant sur la table de jeu.



ASSEMBLER

Presque toutes les figurines Warhammer ont besoin d'être assemblées, et transformer un tas de pièces en une figurine complète est un hobby en soi! Du plus petit grot au monstre le plus imposant, le hobby Warhammer vous mettra au défi et vous encouragera à parfaire vos talents créatifs.



PEINDRE

Peindre des figurines est un des aspects les plus satisfaisants du hobby Warhammer. Vous constaterez que vos aptitudes progressent avec la pratique, et bientôt vous connaîtrez plein de techniques de peinture pour donner vie à vos figurines.



JOUER

Beaucoup adorent faire des parties avec leurs amis, leur famille, et des membres de la communauté Warhammer. Il y a de nombreuses options de jeu différentes, des grandes parties de Warhammer Age of Sigmar et Warhammer 40,000 aux rapides escarmouches avec des bandes plus modestes.



LIRE

Warhammer déborde de fantastiques histoires d'action, d'héroïsme, de ruse et de bravoure! Vous pouvez lire le Codex ou le Tome de Bataille de votre faction pour connaître son historique, ou dévorer un roman palpitant des éditions Black Library pour vous plonger encore plus profondément dans ces univers.



COMMENCER VOTRE AVENTURE

Ce magazine vous donnera une vision globale des jeux Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar, et vous présentera chacune de ces cinq dimensions clés. Il n'a jamais été aussi facile de se lancer; il vous suffit de tourner cette page...



Si vous voyez ce symbole, cela signifie que vous pourriez gagner un tampon Battle Honours pour les activités de cette page!

Battle Honours est la meilleure visite guidée de Warhammer. En accomplissant des activités et en montrant vos progrès au staff de votre magasin Warhammer, vous pouvez gagner des récompenses gratuites avec le livret Battle Honours. Parlez-en au staff de votre magasin pour en savoir plus.



WARHAMMER 40,000

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

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

Depuis les dix derniers millénaires, l'Humanité vit dans un état de guerre constant, acculée par des ennemis de tous horizons. Ses plus redoutables adversaires sont les forces du Chaos – d'ignobles traîtres qui se retournèrent contre leurs alliés dans l'espoir d'obtenir des pouvoirs impies. Leur soif de gloire conduisit les adeptes du Chaos à conclure de sombres pactes avec les démons du Chaos, des êtres d'un

autre monde à l'affût de la moindre occasion d'investir la réalité depuis leur dimension cauchemardesque : le warp. Tapiés dans les moindres recoins de l'espace, les forces du Chaos obligent l'Humanité à rester sans cesse sur ses gardes.

Mais le Chaos n'est pas la seule menace envers l'Imperium, car il partage la galaxie avec une multitude d'espèces extraterrestres, certaines beaucoup plus anciennes que l'Humanité elle-même. Les Aeldari sont les vestiges d'une civilisation qui régnait jadis sur les étoiles et rêve de reconquérir ce qu'elle considère comme son dû. Les Nécrans sont d'antiques ennemis des Aeldari qui troquent leurs âmes et leur mortalité contre des corps de métal organique quasiment indestructibles. Les Orks sont des barbares sauvages extrêmement coriaces qui ne vivent que pour l'euphorie du combat et l'opportunité d'une bonne baston. Les flottes-ruches tyranides sillonnent le vide tel un gigantesque essaim, absorbant tous les organismes vivants sur leur passage. Pendant ce temps, l'Empire T'au s'établit peu à peu dans la galaxie, utilisant ses technologies de pointe pour forger son propre domaine dans les franges de l'Imperium. L'Humanité est au bord de l'extinction et doit lutter chaque jour

pour s'opposer à cette multitude de menaces.

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

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

Pour subsister dans les ténèbres de ce lointain futur, l'Humanité aura besoin de tous les guerriers disponibles... car des millions de batailles les attendent!



FIGURINES GRATUITES

Les figurines sont au cœur du hobby Warhammer – et vous pouvez en emmener une gratuitement!

Il vous suffit de demander au staff.



LES FACTIONS

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

IMPERIUM

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



XÉNOS

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



CHAOS

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



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Les Royaumes Mortels foisonnent de magie, de merveilles et d'aventures.

Chaque royaume abrite des créatures fabuleuses et de fantastiques paysages. Dans le Royaume du Métal, des rivières d'argent liquide coulent de montagnes auréolées de fumée tandis que dans le Royaume de la Vie, d'immenses champs fleurissent dans un kaléidoscope de sons et de couleurs. Malheureusement, ces sites féeriques furent jadis conquis par les légions démoniaques du Chaos. Mais alors que tout semblait perdu et que le rire des puissances maléfiques résonnait à travers le cosmos, les Dieux Sombres virent leurs plans contrariés.

Dans un coup de tonnerre assourdissant, Sigmar, le chef immortel des Forces de l'Ordre déchaîna ses champions célestes : les Stormcast Eternals. Après leur mort, ces anciens héros des Royaumes Mortels furent transformés en

êtres surhumains et dotés d'armes nimbées d'éclairs. Aujourd'hui, ils viennent se venger des adeptes des ténèbres et libérer chaque royaume du joug de la tyrannie.

Mais les serviteurs des Dieux Sombres n'étaient pas les seuls à vouloir répandre leur influence à travers les royaumes. Les forces de la Destruction balayèrent les terres en hordes innombrables. Des Orruks assoiffés de sang et leurs alliés se frayèrent un chemin de dévastation, broyant tout sur leur chemin.

À Shyish, le sinistre Royaume de la Mort, d'antiques squelettes et des spectres hurlants émergèrent de leurs tombes, invoqués par la sorcellerie de Nagash, Seigneur Suprême des Morts-Vivants. Cruel et froidement calculateur, Nagash cherche à transformer les royaumes en un empire d'esclaves condamnés à endurer une éternité de tourment et de souffrances.

Seuls, même les Stormcast Eternals ne peuvent espérer triompher d'un si grand nombre d'ennemis sur autant de territoires. Heureusement, ils peuvent compter sur leurs nombreux alliés. Au combat, ils sont appuyés par les redoutables Fyreslayers, de fougueux duardins fidèles à leurs serments ancestraux, ainsi que par les mystiques Sylvaneths, qui luttent pour défendre leur foyer dans le Royaume de la Vie. Ensemble, ils ont déjà remporté maintes victoires majeures face aux forces du mal. Partout dans les Royaumes Mortels, les créatures de l'Ordre commencent à entrevoir le jour où ils se pourront enfin se débarrasser de la présence du Chaos une bonne fois pour toutes.

Ceci est une nouvelle ère, un âge de féroces batailles et de guerre éternelle, emplies de héros et de monstres.

Voici venu l'Âge de Sigmar!



FIGURINES GRATUITES

Les figurines sont au cœur du hobby Warhammer – et vous pouvez en emmener une gratuitement!

Il vous suffit de demander au staff.



LES FACTIONS

Les habitants des Royaumes Mortels sont aussi variés que les vents de magie qui les relient. Depuis les plus petits Grots jusqu'aux immenses Gargants, la gamme Warhammer Age of Sigmar convient à tous les styles. Chacune des factions guerrières des Royaumes Mortels fait partie de l'une des quatre Grandes Alliances, d'anciens pactes qui remontent à l'Âge des Mythes. Qu'il s'agisse des courageux défenseurs de l'Ordre, des terribles forces du Chaos, des sinistres serviteurs de la Mort ou des guerriers sauvages de la Destruction, Warhammer Age of Sigmar vous permet de contrôler leur destin.

ORDRE

Partout dans les Royaumes Mortels, les adeptes de l'Ordre se dressent contre l'obscurité du Chaos pour protéger les faibles. Coûte que coûte, cette alliance d'humains, d'aelfes et de duardins, accompagnée d'autres races mystérieuses, protège l'Ordre face à la folie et l'horreur.



CHAOS

Les forces du Chaos balayent les Royaumes Mortels, brûlant tout sur leur passage pour étendre leur domaine cauchemardesque. Des légions de démons corrompent les mortels et des hordes de skavens s'acharnent à conquérir la réalité au nom des Dieux Sombres.



MORT

La seule constante dans les Royaumes Mortels est que la mort est inéluctable. Mais ce n'est pas une fin en soi. Nagash règne sur les morts et les asservit. Ses armées squelettiques marchent aux côtés d'esprits tourbillonnants, traquant les âmes de ceux qui ont échappé à son étreinte éternelle pour créer un empire d'os et de poussière.



DESTRUCTION

Les forces de la Destruction sèment la dévastation dans tous les Royaumes Mortels et chargent au combat à la moindre provocation. De vastes hordes d'Orruks et de Grots à la peau verte, de tribus nomades d'Ogors brutaux et de Gargants colossaux cherchent à ravager tout semblant de civilisation qui se dresse sur leur passage.





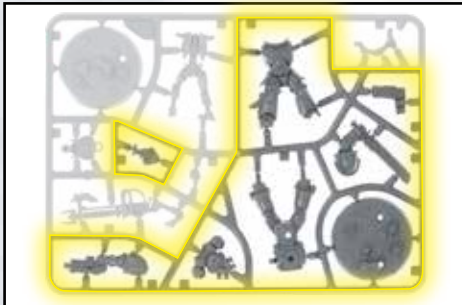
ASSEMBLER VOTRE FIGURINE



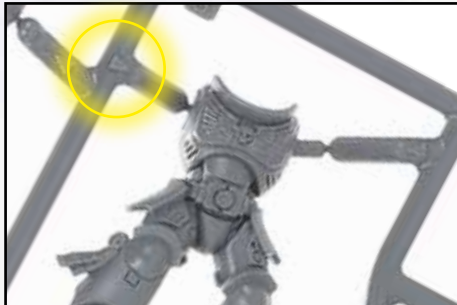
INTERCESSOR D'ASSAUT SPACE MARINE

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.

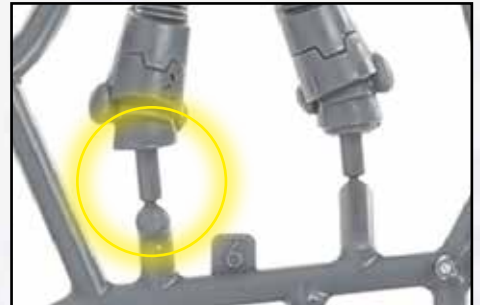
Assembler des figurines est un aspect très plaisant du hobby Warhammer. Suivez ces instructions pour assembler votre Intercessor Space Marine et votre figurine sera parée au combat en un rien de temps. Le plan d'assemblage vous indique comment emboîter les éléments entre eux.



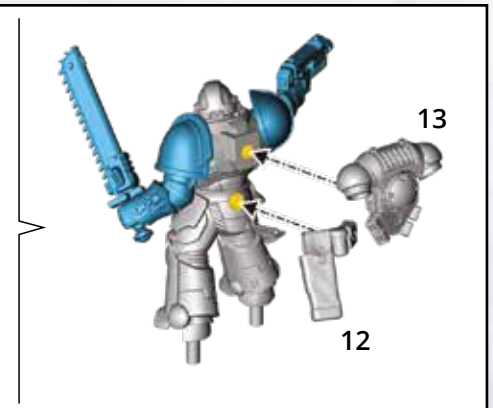
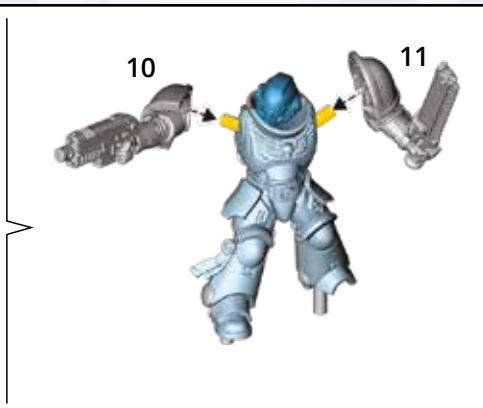
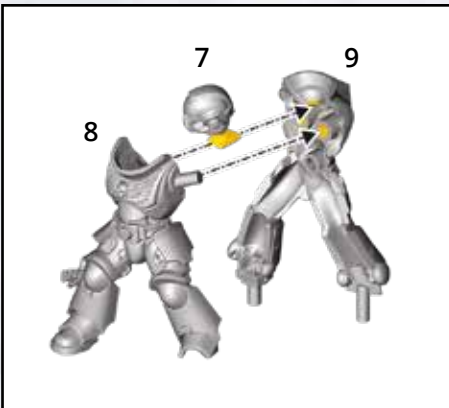
Les figurines Citadel sont fixées à une grappe plastique. Chaque pièce a un numéro qui correspond au plan ci-dessous.



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.





ASSEMBLER VOTRE FIGURINE

GUERRIER NÉCRON

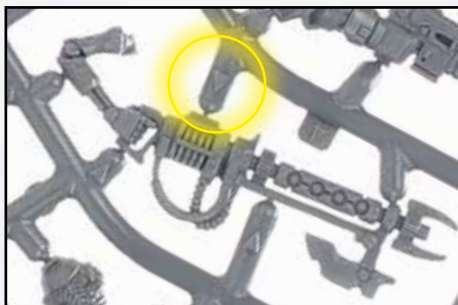
Les Nécrons sont une race d'androïdes immortels qui régnait sur la galaxie à une époque oubliée. Après avoir sommeillé en stase pendant des millénaires, ils sortent de leurs tombeaux pour la reconquérir. Dotés de corps autoréparateurs et d'armes capables d'une dévastation cosmique, les Nécrons constituent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



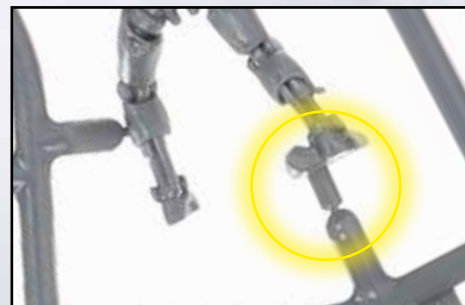
Pour assembler ce Guerrier Nécron, suivez les instructions ci-dessous. Le plan d'assemblage vous indique comment emboîter les éléments entre eux.



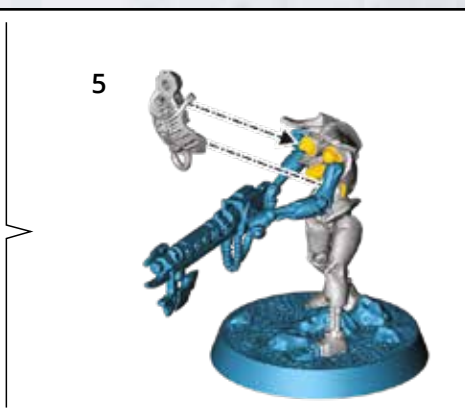
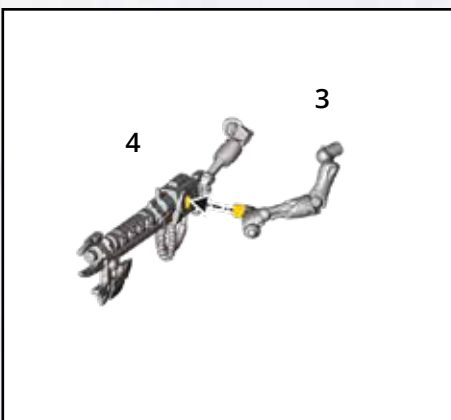
Les figurines Citadel sont fixées à une grappe en plastique. Chaque pièce a un numéro qui correspond au plan ci-dessous.



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.





ASSEMBLER VOTRE FIGURINE

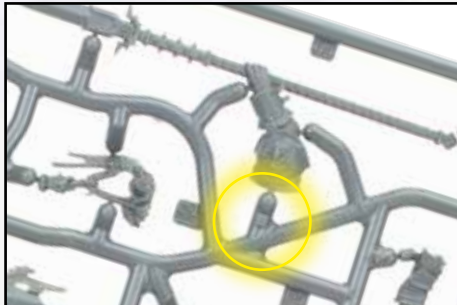
VINDICTOR ÉTERNEL DE L'ORAGE

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 tombent, leurs âmes retournent en Azyr pour être Reforgées et renvoyées à la guerre.

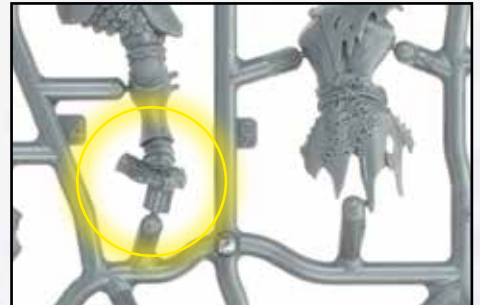
Assembler des figurines est un aspect très plaisant du hobby Warhammer. Il est temps de monter votre première figurine! Suivez ces instructions pour assembler votre Vindictor. Le plan d'assemblage vous indique comment emboîter les éléments entre eux.



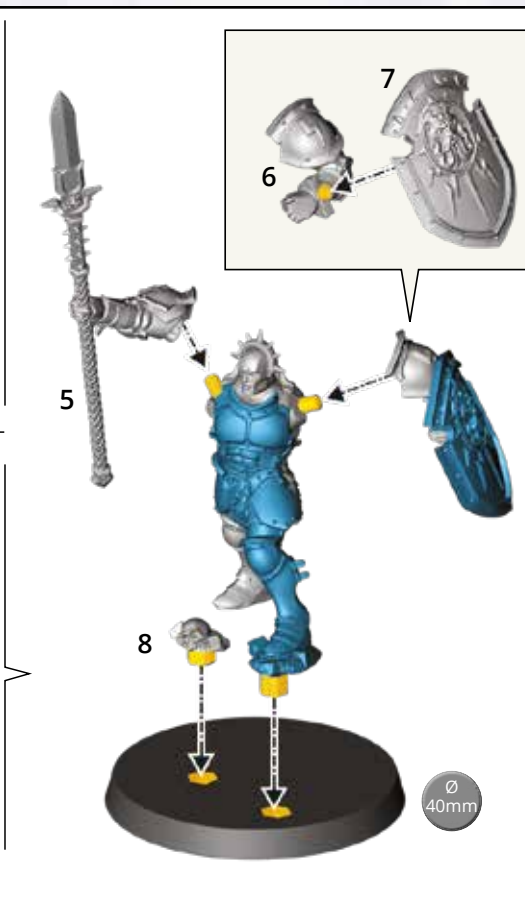
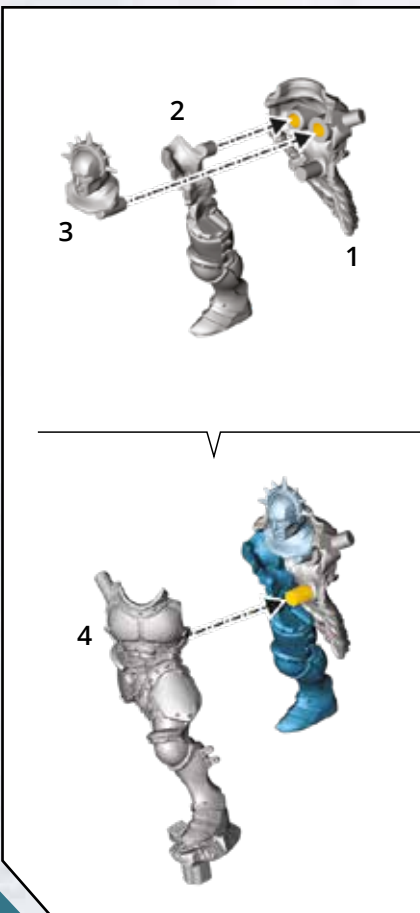
Les figurines Citadel sont fixées à une grappe en plastique. Chaque pièce a un numéro qui correspond au plan ci-dessous.



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.





ASSEMBLER VOTRE FIGURINE

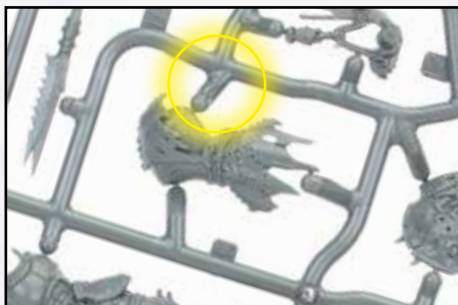
ÉVENTREUR KRULEBOY

Des marécages puants des royaumes émergent les armées des orruks des Krueleboyz. 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 Krueleboyz ont l'habitude d'employer sont aussi méchants qu'ils sont efficaces.

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



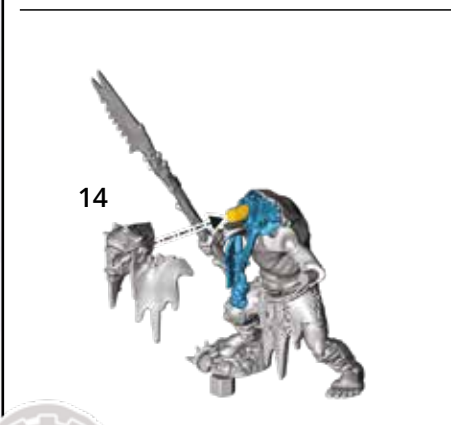
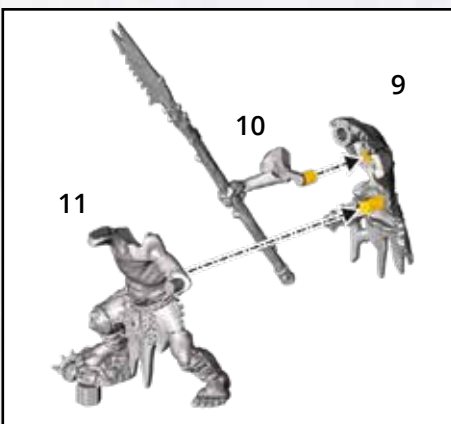
Les figurines Citadel sont fixées à une grappe en plastique. Chaque pièce a un numéro qui correspond au plan ci-dessous.



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.



ÉTABLIR VOTRE SCHÉMA DE COULEURS

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

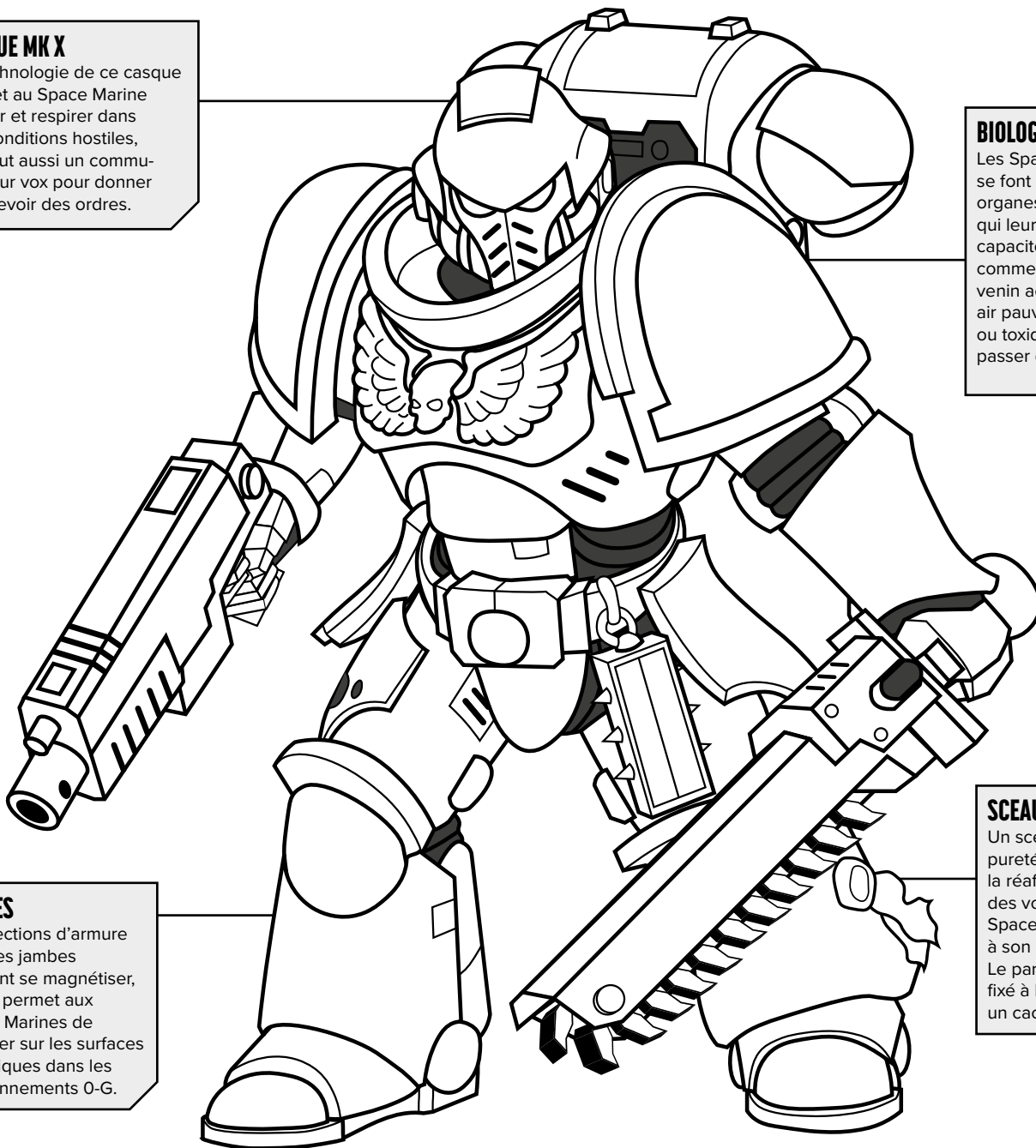
Les Space Marines se font implanter des organes additionnels qui leur confèrent des capacités surhumaines, comme cracher un venin acide, respirer un air pauvre en oxygène ou toxique, et se passer de sommeil.

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.

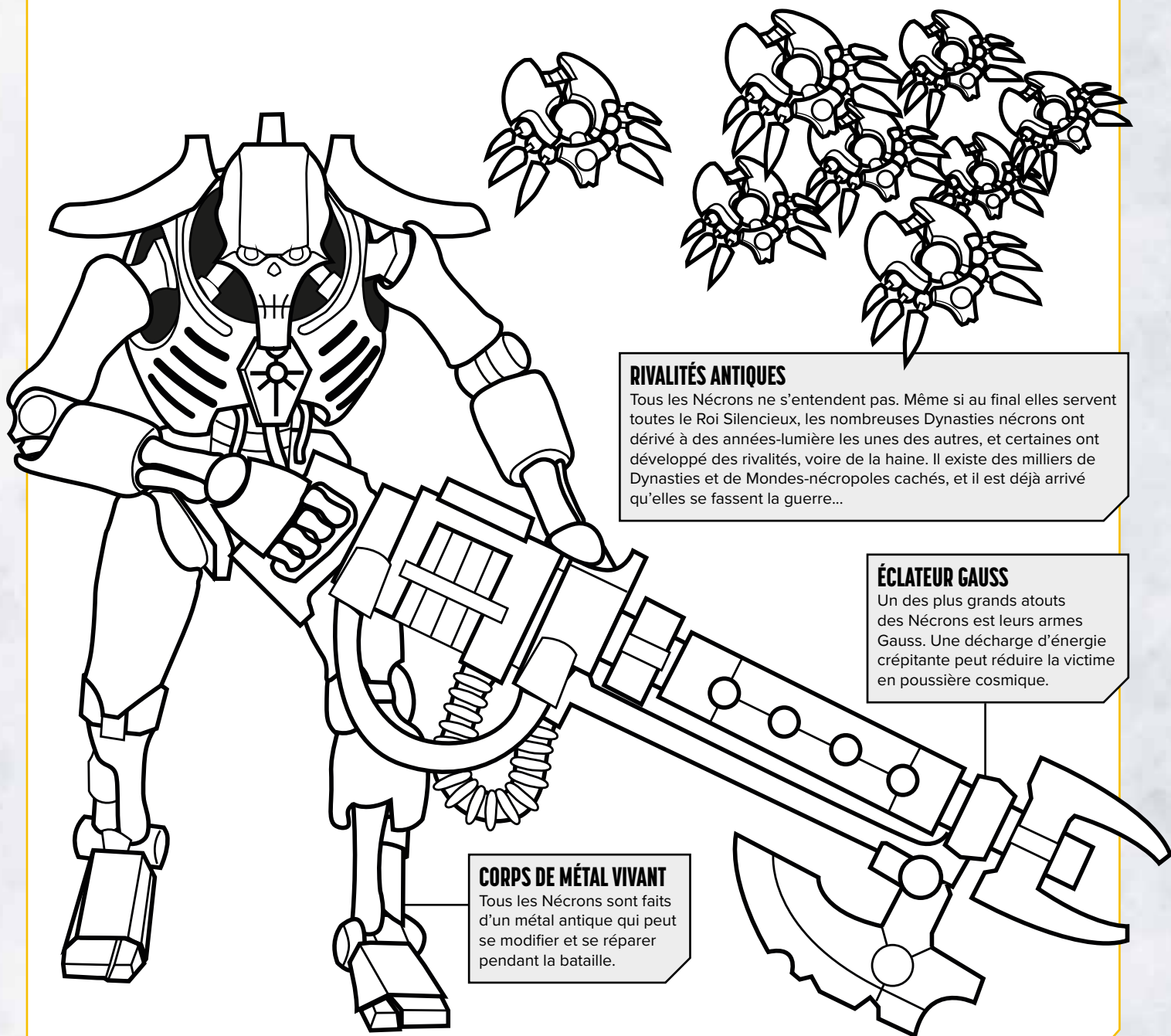


ÉTABLIR VOTRE SCHÉMA DE COULEURS

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...

ÉCLATEUR 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.

ÉTABLIR VOTRE SCHÉMA DE COULEURS

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 Kruelboyz 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

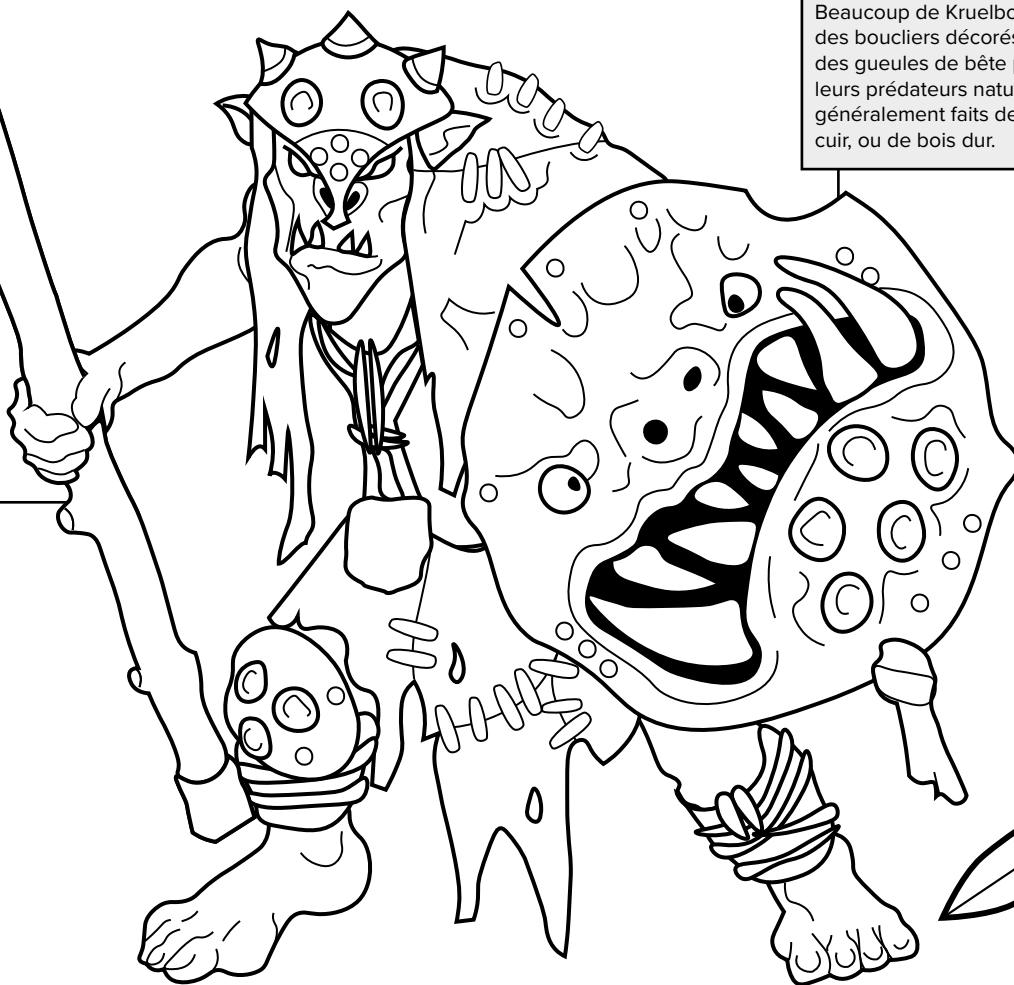
Les Kruelboyz, comme tous les autres groupes d'Orruks, sont organisés en Clans Guerriers. Beaucoup arborent les couleurs de leur clan sur leur targeffroi. Les plus infâmes de ces clans sont les fourbes Lames ki Surinent, Lé Zurlleurs fanatiques armes de tir, et les Scrânopendres obsédés par les insectes.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

TARGEFFROI

Beaucoup de Kruelboyz 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 Kruelboyz 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.



ÉTABLIR VOTRE SCHÉMA DE COULEURS

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

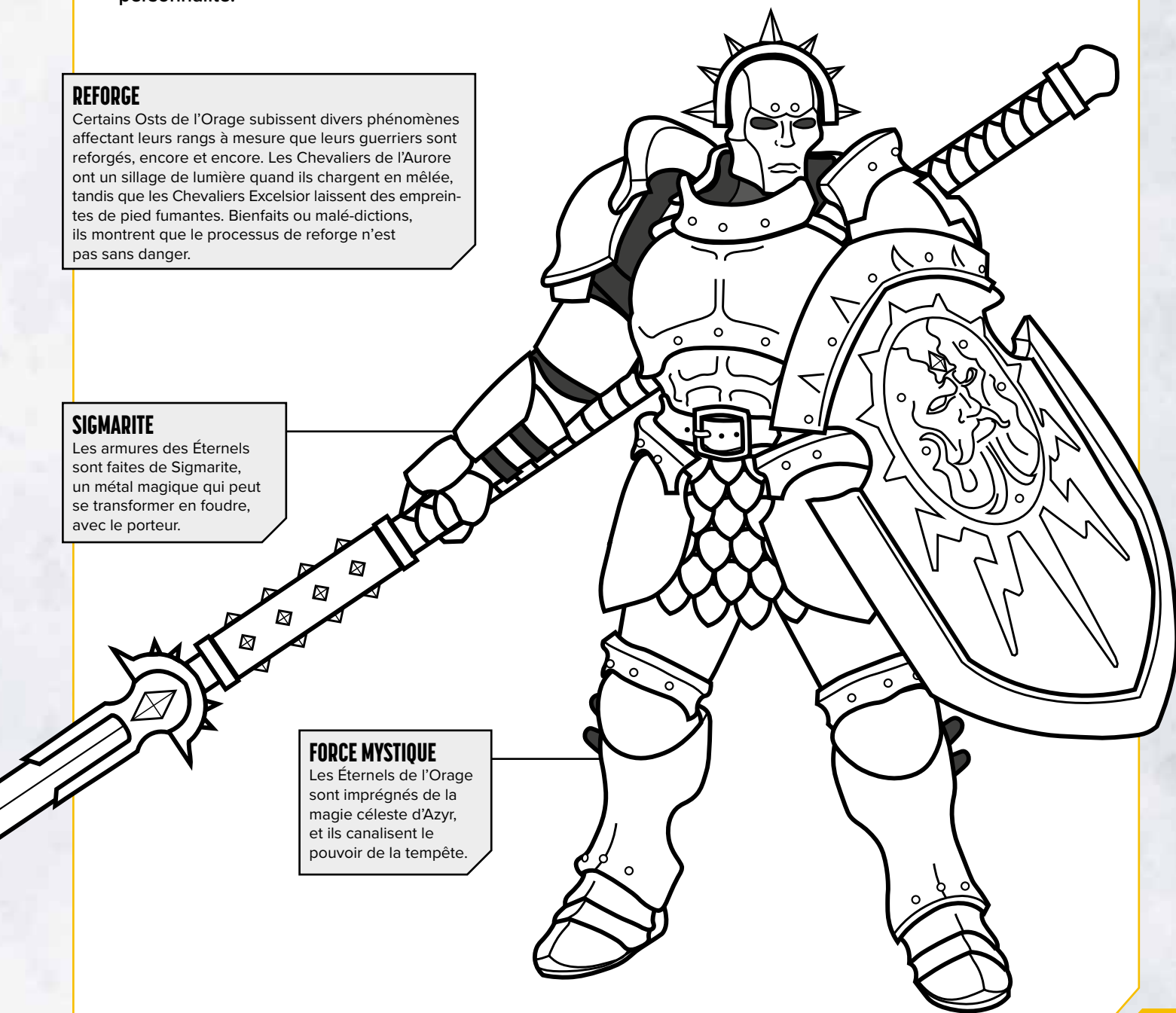
Certains Osts de l'Orage subissent divers phénomènes affectant leurs rangs à mesure que leurs guerriers sont reforcés, encore et encore. Les Chevaliers de l'Aurore ont un sillage de lumière quand ils chargent en mêlée, tandis que les Chevaliers Excelsior laissent des empreintes de pied fumantes. Bienfaits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



PEINDRE VOS FIGURINES

Il est temps de peindre votre première figurine! La peinture est un des aspects les plus satisfaisants du hobby Warhammer, et certains jouent à Warhammer juste pour pouvoir peindre des héros et vilains saisissants. Cela requiert de la pratique, mais c'est facile à apprendre et amusant à faire. Rien n'est plus impressionnant sur un champ de bataille qu'une armée entièrement peinte!

Suivez les instructions ci-dessous, tranquillement, jusqu'à ce que votre figurine soit finie. Demandez de l'aide au président de votre club pour trouver les peintures qui correspondent à votre plan des pages précédentes. Les pages 16-17 contiennent des guides de peinture individuels pour les quatre figurines du Pack d'Alliance.

Agitez votre pot de peinture Citadel en vous assurant que le couvercle est bien fermé.

Répétez cette opération pour chaque peinture avant de l'utiliser.



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

Partager une palette permet aussi de peindre à plusieurs en même temps.



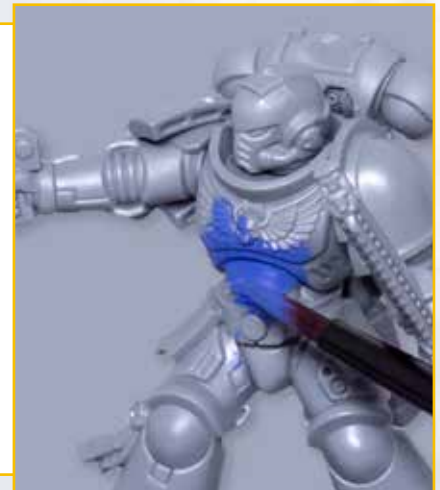
Humidifiez votre pinceau avant de le plonger dans la peinture afin d'en affiner la pointe.

Les peintures Citadel sont conçues pour être légèrement diluées et s'appliquent mieux ainsi.



Peignez la figurine en respectant son schéma de couleurs.

Commencez par la couleur qui couvre la zone la plus large. Laissez chaque couleur sécher avant de passer à la suivante.



N'oubliez pas de nettoyer votre pinceau entre chaque couleur.

Garder les poils aussi propres que possible vous évitera de souiller vos peintures et préservera votre pinceau.



Une fois toutes les zones traitées, corrigez les éventuelles erreurs ou bavures.

N'hésitez pas à examiner votre figurine et à effectuer les retouches nécessaires.





TROUVER L'INSPIRATION

Toutes les figurines de cette page ont été peintes à l'aide du set de peintures Warhammer Alliance. Chacune est différente – créez vos propres Chapitres ou Osts d'Orage avec des combinaisons de couleurs de votre invention. Vous pouvez vous inspirer de ces schémas de couleurs, ou des dizaines d'armées de joueurs qui paraissent dans White Dwarf, le magazine Warhammer officiel disponible en magasin et en ligne.



CITADEL COLOUR

Vous voulez plus de couleurs ? La gamme de peintures Citadel Colour compte des centaines de couleurs différentes. Le staff de nos magasins sera toujours ravi de vous aider à trouver les couleurs que vous recherchez.

Si vous souhaitez des instructions plus détaillées, le site internet de Citadel Colour recèle tout ce dont vous avez besoin.



CITADELCOLOUR.COM



PEIGNEZ VOTRE PREMIÈRE FIGURINE

Apprenez à assembler et à peindre votre figurine gratuite – c'est plus facile que vous le pensez !

Nous vous expliquerons tout ce qu'il y a à savoir.



INTERCESSOR D'ASSAUT SPACE MARINE



MACRAGGE BLUE



ABADDON BLACK



LEADBELCHER

GUERRIER NÉCRON



LEADBELCHER



ABADDON BLACK



RETRIBUTOR ARMOUR

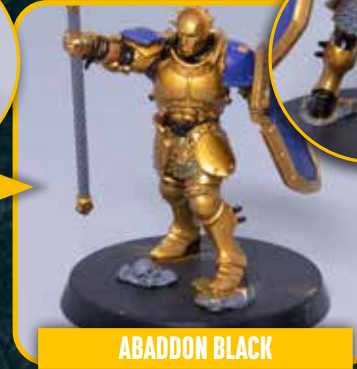
VINDICTOR ÉTERNEL DE L'ORAGE



RETRIBUTOR ARMOUR



MACRAGGE BLUE



ABADDON BLACK

ÉVENTREUR KRUELBOY



ORRUK FLESH



STEEL LEGION DRAB



MEPHISTON RED

CHAPITRE ULTRAMARINES



RETRIBUTOR ARMOUR



RAKARTH FLESH



DYNASTIE SAUTEKH



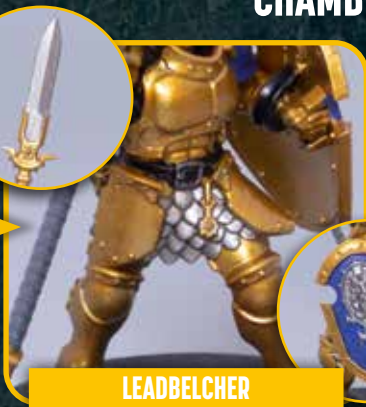
ORRUK FLESH



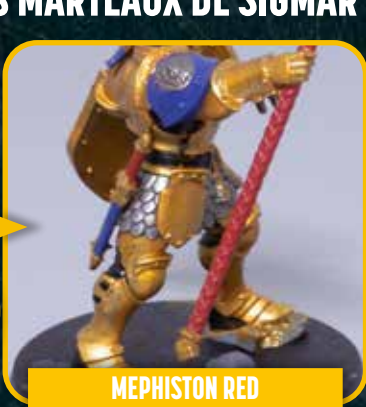
RAKARTH FLESH



CHAMBRE DES MARTEAUX DE SIGMAR



LEADBELCHER



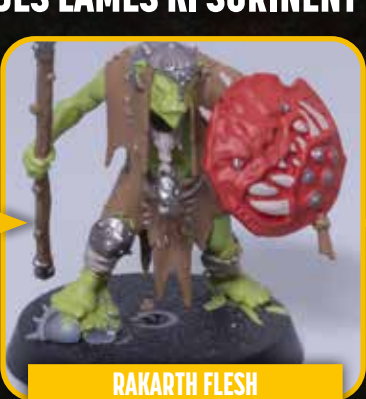
MEPHISTON RED



CLAN GUERRIER DES LAMES KI SURINENT



LEADBELCHER



RAKARTH FLESH



JOUER DES BATAILLES

Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar sont des jeux de société. Ce sont de jeux de bataille dans lesquels vous commandez de grandes armées en affrontant vos amis. Que vous jouiez de façon détendue ou participiez à un tournoi, chaque partie est pleine d'action palpitante et de stratégie rusée.

Dans les systèmes de jeu Warhammer, les joueurs exécutent tour à tour des ordres, des sorts, des mouvements, des tirs et des combats, selon le système choisi. Tout, des distances parcourues à la réussite des attaques, est déterminé en jetant des dés.

Une fois que vous avez assemblé et peint quelques figurines, vous pourrez les aligner face à celles de vos amis. Commandez de petites bandes ou de grandes armées, selon votre préférence, et jouez les tours et les phases du jeu en suivant les règles. Les parties peuvent être de la taille que vous souhaitez, avec des niveaux de puissance ou des limites de points aussi basses qu'une poignée de figurines et aussi hautes que des centaines de figurines sur un vaste champ de bataille. Une armée de Warhammer entièrement peinte et en action est un spectacle vraiment impressionnant!

Warhammer 40,000 et Warhammer Age of Sigmar ont des règles légèrement différentes, mais tous deux sont assez simples à apprendre et très amusants.

Grâce à nos missions pour débutants, vous pouvez vous amuser avec les figurines du pack Warhammer Alliance tout en apprenant les règles de la meilleure façon qui soit: en jouant avec vos amis.

DÉMARRER



Vous pouvez commencer à jouer des parties avec les figurines que vous avez sous la main: mettez-vous d'accord avec votre adversaire sur ce que vous utilisez, et mettez vos figurines sur la table pour commencer à jeter des dés!

AVANT-GARDE & PATROUILLE



Une boîte d'Avant-garde pour Warhammer Age of Sigmar ou de Patrouille pour Warhammer 40,000 met à votre disposition une très bonne force pour jouer des parties modestes et palpitantes.

JEU NARRATIF



Les parties narratives racontent une histoire. Elles peuvent également faire partie d'une campagne Pour la Gloire ou Croisade, où vous obtenez des récompenses pour vos armées qui auront des répercussions sur les prochaines batailles, et voyez vos commandants monter en puissance à mesure que vous étoffez leur armée.

JEU ÉGAL



Les parties de jeu égal fixent des règles claires pour sélectionner vos armées et vos scénarios. Cette précaution garantit que les deux camps sont équilibrés, et prennent des décisions mûrement réfléchies pour vaincre, ce qui les rend idéales pour les compétitions et les événements.



DÉMONSTRATION DE JEU GRATUITE

Immergez-vous dans la bataille grâce à une partie pleine d'action!

Le staff vous fournira tout le matériel requis, et vous montrera comment jouer.





COMMENT JOUER

WARHAMMER 40,000

Un des plus beaux aspects de Warhammer 40,000 est la possibilité de faire des parties avec vos amis et vos proches. Cette mission pour débutants est l'introduction idéale et vous permettra de découvrir la phase de Mouvement.

FICHES TECHNIQUES

Chaque figurine a une fiche technique qui indique ce qu'elle peut faire. Les fiches emploient des symboles ou des mots pour représenter chaque valeur.

Dans cette mission, on va utiliser des symboles et se concentrer sur les valeurs entourées. Les fiches techniques de l'Intercessor Space Marine et du Guerrier Nécron figurent au dos de ce magazine.

Vous pouvez en savoir plus sur les symboles des règles de base de Warhammer 40,000 en consultant le site warhammer40000.com ou en scannant le QR code page 22.

INTERCESSOR D'ASSAUT



6"	4	3+	2	6+	2
----	---	----	---	----	---

1	[PISTOL]	18"	1	3+	4	-1	1
2			4	3+	4	-1	1





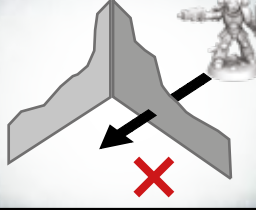
MOUVEMENT NORMAL



Vérifiez la caractéristique de Mouvement sur la fiche technique de la figurine.

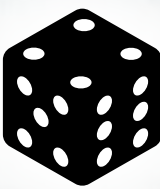


Utilisez une règle pour déplacer la figurine d'autant de pouces que le nombre de sa caractéristique de Mouvement.




Quand une figurine se déplace, elle ne peut pas traverser les décors ni les autres figurines.

AVANCER

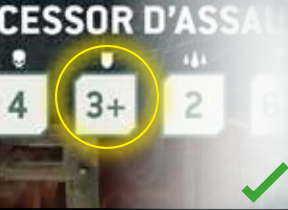


Jetez un dé. Ajoutez le résultat, en pouces, à votre caractéristique de Mouvement à ce tour.

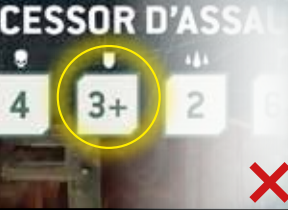
SAUVEGARDES D'ARMURE




Pour faire une Sauvegarde d'Armure, jetez un dé et consultez la fiche technique de la figurine.



Si le résultat du jet de dé est supérieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde d'Armure de la fiche technique, l'attaque est déviée.



Si le résultat du jet de dé est inférieur à la caractéristique de Sauvegarde d'Armure, la figurine perd un point de vie.



Si le nombre de points de vie perdus est égal au nombre de la fiche technique, la figurine est capturée et retirée du jeu.

MISSION : RETROUVER LE FRAGMENT DE SCS

BRIEFING DE MISSION

La légende parle d'une machine mythique de l'Âge de la Technologie capable de fabriquer n'importe quel objet connu de l'homme. Nommé Schéma de Construction Standardisé, il était utilisé par les colons galactiques humains à une ère révolue, mais cette technologie a été perdue pendant des millénaires. Le plus petit fragment de cette machine est un artéfact d'une valeur inestimable.

Votre unité de Space Marines a été chargée de retrouver un fragment de SCS dans une vaste vallée désertique. Vos senseurs indiquent que vous êtes très près de la relique convoitée – mais vous découvrez vite que vous n'êtes pas seul dans ce désert, quand des éclats de lumière gauss verts clignotent sur des murs en ruine au loin. Les Nécrons veulent eux aussi mettre la main sur le fragment de SCS, et ils ne vous laisseront pas les gêner...

Pour accomplir cette mission, vous devez retrouver le fragment SCS et atteindre le point d'extraction pour quitter le désert tout en évitant les Nécrons.



VOUS AUREZ BESOIN DE



1 Intersessor Space Marine
par joueur



1 Guerrier Nécron
par joueur



1 ou plusieurs dés



1 ou plusieurs réglottes



Tapis de bataille



Ruines/barricades



Pions Objectif

PLACEMENT

Vous aurez besoin des pions objectif suivants :



1 pion
fragment



2 pions
vierges



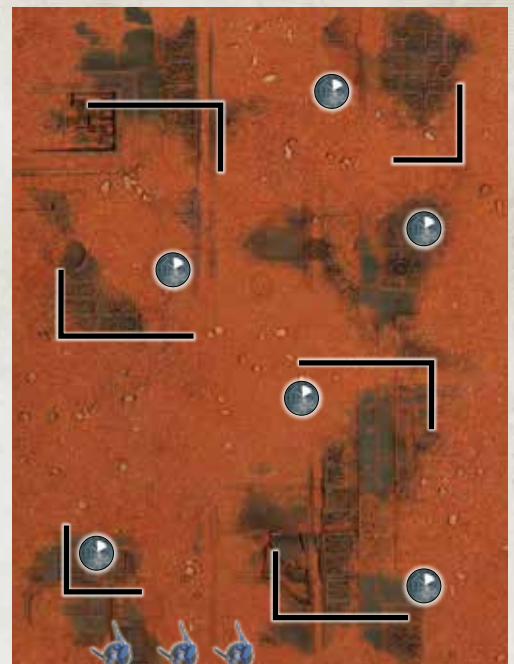
1 pion de point
d'extraction



1 pion de portail nécron
par joueur (6 maximum)

1. Placez les barricades sur le tapis de bataille. Mettez le pion de **point d'extraction** de côté pour plus tard.
2. Mélangez les pions restants face cachée. Tour à tour, chaque joueur place un pion face cachée sur le tapis, à au moins 3" des bords, et à au moins 6" des autres pions. Pendant la partie, les joueurs auront la possibilité d'examiner ces pions pour tenter de retrouver le fragment.
3. Les joueurs placent leurs Space Marines de sorte qu'ils touchent tous le même bord du tapis de bataille.

Exemple de placement

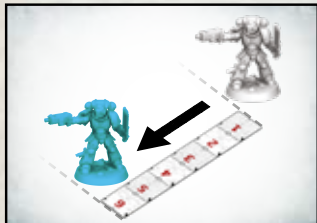




MISSION : RETROUVER LE FRAGMENT DE SCS

RÈGLES DE MISSION

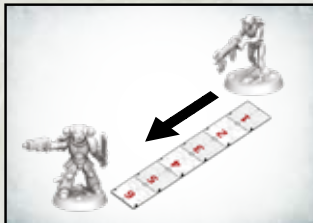
La partie est divisée en rounds de bataille. Le plus jeune joueur joue en premier à chaque round de bataille, puis les autres font de même dans le sens des aiguilles d'une montre.



Pendant un round de bataille, chaque joueur déplace son Intercessor Space Marine, en faisant un Mouvement Normal ou en Avancé.



Si le Space Marine a fait un Mouvement Normal, il peut faire l'action "rechercher le fragment" (ci-dessous). Il ne peut pas la faire s'il a Avancé.



Puis, s'il y a un ou plusieurs Guerriers Nécrons sur le champ de bataille, chacun d'eux fait un mouvement en suivant les Protocoles d'Escorte Nécrons.



Quand tous les joueurs ont déplacé leurs Space Marines et tous les Guerriers Nécrons se sont déplacés, un nouveau round commence.

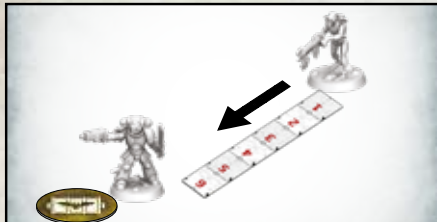
ACTION : RECHERCHER LE FRAGMENT

Si le socle d'un Intercessor Space Marine est en contact avec un pion objectif qui n'a pas encore été examiné, jetez un dé. Sur un jet de 3+, le pion objectif est retourné :

RÉSULTAT DU PION	CONSÉQUENCE
Vierge	Il ne se passe rien.
Portail nécron	Placez une figurine de Nécron sur le pion! Vous êtes attaqué.
Fragment	Ce Space Marine a retrouvé le fragment SCS! Donnez le pion au joueur qui l'a trouvé.

Une fois le fragment retrouvé, placez le pion d'**extraction** à côté du pion le plus éloigné de l'endroit où le fragment a été trouvé. De plus, vous devez immédiatement retourner les pions qui n'ont pas été examinés, et placez des Guerriers Nécrons si des pions de Portail Nécron sont révélés.

PROTOCOLES D'ESCORTE NÉCRONS



Choisissez un Guerrier Nécron puis déplacez la figurine d'autant de pouces que son mouvement vers le Space Marine qui porte le fragment ou, si le fragment n'a pas encore été découvert, vers le Space Marine le plus proche.



Si le socle du Guerrier Nécron touche un Space Marine, il s'arrête et tente de le capturer. Le joueur qui contrôle le Space Marine fait une Sauvegarde d'Armure.

COMMENT GAGNER

Le Space Marine qui a le fragment doit atteindre le pion d'extraction sans se faire capturer pour gagner la partie.



ÉTAPES SUIVANTES

MINI-JEUX WARHAMMER ALLIANCE

Il y a encore beaucoup de façons de s'amuser avec les mini-jeux Warhammer Alliance. À présent que vous connaissez les bases, vous pouvez demander à votre président de club de vous présenter un de nos jeux plus complexes. Maîtrisez les autres phases et découvrez d'autres armes et stratégies pour amener votre armée au niveau supérieur.

WARHAMMER-ALLIANCE.COM



DÉCOUVREZ LES RÈGLES DE BASE

Les mondes de Warhammer contiennent beaucoup d'autres jeux à explorer. Vous pouvez découvrir les règles complètes de Warhammer 40,000 et de Warhammer Age of Sigmar en utilisant les QR codes ci-contre, ou en visitant leurs sites web respectifs: warhammer40000.com ou ageofsigmar.com.

S'il vous faut des objectifs de jeu plus palpitants, ou si vous voulez essayer de nouvelles façons de pratiquer nos jeux, n'hésitez pas à vous procurer un exemplaire physique de nos Livres de Base. Disponibles dans votre magasin le plus proche, ils contiennent de nouveaux plans de bataille et missions.

Trouvez le magasin le plus proche :
STORES.WARHAMMER.COM



WARHAMMER40000.COM/RULES



AGEOFSIGMAR.COM/CORE-RULES





COMMENT JOUER

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Plongez-vous dans Warhammer Age of Sigmar pour découvrir les fables fantastiques d'héroïsme et de vilénie. Ce plan de bataille tactique en marécage est l'introduction parfaite si vous n'avez jamais joué, et mettra votre sens stratégique à l'épreuve en découvrant la phase de mouvement.

CHARTES D'UNITÉ

Chaque figurine a une charte qui indique ce qu'elle peut faire. Les fiches emploient des symboles ou des mots pour représenter chaque valeur.

Dans ce plan de bataille, on va utiliser des symboles et se concentrer sur les valeurs entourées. Les chartes du Vindictor Éternel de l'Orage et de l'Éventreur Krueboy figurent au dos de ce magazine.

Vous pouvez en savoir plus sur les symboles des règles de base de Warhammer Age of Sigmar en consultant le site ageofsigmar.com ou en scannant le QR code page 22.



VINDICTORS

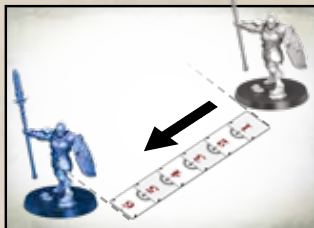
1	2"	2	3+	3+	-1	1



MOUVEMENT NORMAL



Vérifiez la caractéristique de Mouvement sur la charte de la figurine.



Utilisez une réglette pour déplacer la figurine d'autant de pouces que le nombre de sa caractéristique de Mouvement.



Quand une figurine se déplace, elle ne peut pas traverser les décors ni les autres figurines.

COURIR



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

SAUVEGARDES D'ARMURE



Pour faire une Sauvegarde d'Armure, jetez un dé et consultez la charte de la figurine.



Si le résultat du jet de dé est supérieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde d'Armure de la charte, l'attaque est déviée.



Si le résultat du jet de dé est inférieur à la caractéristique de Sauvegarde d'Armure, la figurine subit une blessure.



Si le nombre de blessures subies est égal au nombre de la charte, la figurine est capturée et retirée du jeu.

PLAN DE BATAILLE : OUVRIR LA CRYPTÉ

BRIEFING DE PLAN DE BATAILLE

Il y a plusieurs siècles, Sigmar a caché certains de ses plus grands trésors dans des Cryptes de l'Orage pour qu'ils ne tombent pas entre des mains maléfiques. Or, dans un marais de Ghur, une de ces cryptes a récemment été déterrée suite aux terribles séismes qui ont secoué le royaume. On raconte qu'elle contient un ancien trésor incroyablement puissant, ce qui a suscité l'intérêt des Éternels de l'Orage – mais les Kruelboyz de ces marécages sont déterminés à les empêcher d'atteindre leur objectif.

Votre unité d'Éternels de l'Orage a été chargée d'ouvrir la Crypte de l'Orage. La structure géante est scellée derrière une grande énigme, imposant aux guerriers de marcher sur une série de plaques de pression cachées. Soyez prudents – des Éventreurs sanguinaires rôdent dans les ombres du marais!

Pour accomplir cette mission, vous devez ouvrir la Crypte de l'Orage en trouvant quatre plaques de pression, avant d'entrer dans la crypte et gagner la partie.



VOUS AUREZ BESOIN DE



1 Vindicator Éternel de l'Orage par joueur



1 Éventreur Krueboyz par joueur



1 ou plusieurs dés



1 ou plusieurs réglottes



Tapis de bataille



Ruines/barricades



Pions Objectif

PLACEMENT

Vous aurez besoin des pions objectif suivants:



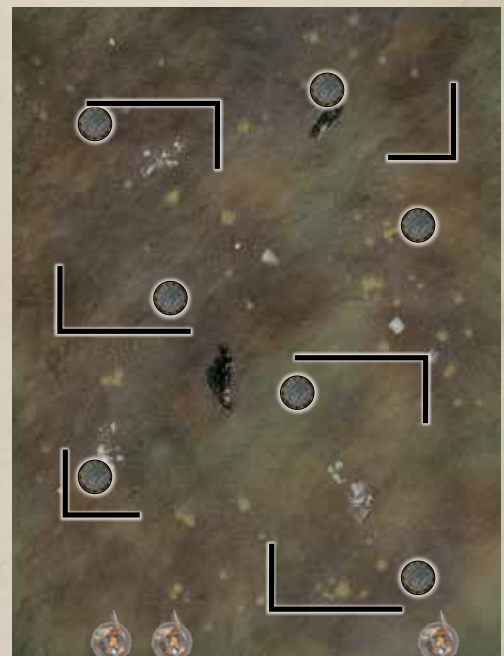
4 pions plaque de pression



1 pion embuscade de Krueboyz par joueur (6 maximum)

1. Placez les barricades sur le tapis de bataille.
2. Mélangez les pions restants face cachée. Tour à tour, chaque joueur place un pion face cachée sur le tapis, à au moins 3" des bords, et à au moins 6" des autres pions. Pendant la partie, les joueurs auront la possibilité d'examiner ces pions pour tenter de trouver les plaques de pression.
3. Les joueurs placent leurs Éternels de l'Orage de sorte qu'ils touchent tous le même bord du tapis de bataille (n'importe lequel). Le bord opposé est l'entrée de la Crypte de l'Orage.

Exemple de placement





PLAN DE BATAILLE : OUVRIR LA CRYPTE

RÈGLES DE PLAN DE BATAILLE

La partie est divisée en rounds de bataille. Le plus jeune joueur joue en premier à chaque round de bataille, puis les autres font de même dans le sens des aiguilles d'une montre.



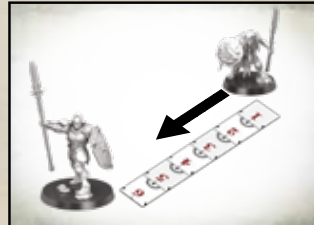
Avant de déplacer son Vindictor, le joueur choisit un pion objectif qui n'a pas encore été révélé et le retourne, révélant un Éventreux Krueboy ou une plaque de pression. Si c'est un Éventreux, remplacez le pion par une figurine.



Puis chaque joueur déplace son Vindictor, en faisant un Mouvement Normal ou en Avançant.

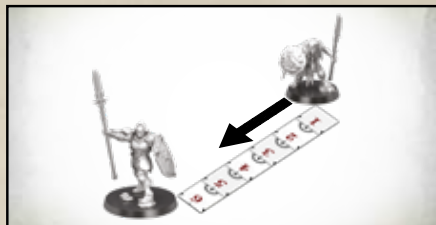


Si le Vindictor a fait un Mouvement Normal, il peut activer une plaque de pression en finissant son mouvement sur le pion. Il ne peut pas le faire s'il a Avancé.



Ensuite, s'il y a un ou plusieurs Éventreux sur le champ de bataille, chacun d'eux fait un mouvement en suivant les règles de mouvement des Krueboyz. Après cela, un nouveau round de bataille commence aussitôt.

RÈGLES DE MOUVEMENT DES KRUEBOYZ



Choisissez un Éventreux puis déplacez la figurine d'autant de pouces que son mouvement vers le Vindictor Éternel de l'Orage le plus proche.



Si le socle de l'Éventreur touche un Vindictor, il s'arrête et tente de le capturer. Le joueur qui contrôle le Vindictor fait une Sauvegarde d'Armure.

COMMENT GAGNER

Une fois que les quatre plaques de pression ont été activées, les Vindictors peuvent pénétrer dans la Crypte de l'Orage par l'entrée (le bord opposé à celui où ils ont été placés) et gagner la partie.



L'OMBRE S'ABAT

Agemman entendit le rugissement de missiles tirés en salve. Il jeta un œil à l'extrême gauche de la ligne. Le Frère Dreadnought Julianos projetait ses ogives à fragmentation au milieu de l'essaim. Les missiles explosèrent parmi les arbres et emplirent l'air d'ichor tyranide et d'échardes.

“Les flammes poussent les xénos vers moi”, grogna le pilote inhumé dans le Dreadnought Ballistus. “Ils cherchent à nous prendre de flanc. Je suis heureux. Plus d'ennemis à châtier pour leur faire payer les massacres de Macragge.”

“Pour que nous...” commença Agemman. Il fut interrompu par un cri perçant si aigu et si assourdissant qu'il crut que les optiques de son heaume allaient se briser. À la place, elles lui montrèrent une sphère de plasma bioluminescent gonflant comme une étoile naissante au milieu des arbres. Son éclat éblouissant illumina l'énorme monstre qui avait généré le projectile mortel, enfermé dans un champ bioélectrique.

“Tueur-hurler!”, cria le Sergent Terminator Decius. Les Space Marines tournèrent leurs armes vers l'immense Carnifex, mais pas assez vite. La bête

libéra son tir bioplasmique dans le craquement du déplacement d'air. L'orbe scintillant traversa les ténèbres boisées et frappa le Frère Dreadnought Julianos directement à l'avant de son sarcophage blindé. Le plastacrier et la céramite fondirent à l'impact. Des arcs électriques surgirent des systèmes détruits. De la fumée s'éleva en épais nuages noirs tandis que le Dreadnought chancelait avant de chuter dans un tronc d'arbre.

“Frère Julianos, au rapport”, ordonna Agemman. Il n'eut pour seule réponse qu'un crépitement électrostatique. Le sol trembla sous le poids du Tueur-hurler, une des espèces les plus connues et les plus haïes de Carnifex tyranide, qui chargeait à toute vitesse. Agemman se sentit envahi d'une farouche détermination en voyant la bête de siège charger Frère Tyvus. Elle n'hésiterait pas à traverser les Terminators de l'Escouade Decius pour atteindre sa proie. Si rien n'était fait, le monstre allait percer le cœur de sa force de frappe. Agemman ne pouvait le permettre.

Serrant les dents, le Premier Capitaine marmonna une bénédiction de colère à l'esprit de la machine de son épée énergétique et avança pour

intercepter la charge de la bête.

Avant que le Carnifex ne l'atteigne, deux colonnes d'énergie laser transpercèrent l'obscurité, découpant des troncs et faisant chuter les cimes parmi les Tyranides. Les tirs traversèrent le crâne du Carnifex de part en part. Agemman vit les yeux perçants du monstre tourner au rouge avant d'exploser, leurs orbites crachant des flammes.

Les pattes du Tueur-hurler s'emmêlèrent sous son poids et il tomba face contre terre, creusant un sillon dans l'humus.

“Je suis... vivant... Frère Capitaine...”, grogna le Dreadnought, ses canons laser luisant encore et sa voix artificielle vrillée par la douleur.

“Et je te remercie pour ce tir exemplaire, Frère Julianos, répondit Agemman. Maintenant, replie-toi jusqu'au point d'extraction. Tu as subi de graves dégâts, et je refuse de risquer la perte de ta sagesse.”

“À... vos... ordres...”, gronda Julianos. D'un pas pesant, il battit en retraite dans la flaque de lumière brumeuse de la clairière. Le reste des Ultra-marines accompagna le Dreadnought endommagé, s'appliquant à protéger l'Apothicaire qu'ils entouraient par leurs tirs de couverture. Frère Calastus tomba lorsqu'une larve de dévoreur traversa l'optique de son casque alors qu'ils venaient d'atteindre la lumière. Les frères Terminators Agrista et Palatus firent quelques pas de plus avant que quelque chose d'énorme et rapide à la gueule pleine de crocs et de tentacules surgisse de l'obscurité pour les déchiqeter. Tandis que leurs frères vindicatifs détruisaient le corps du monstre, le courant descendant de l'Eagle of Macragge secoua la canopée.

“Escorteur, nous sommes prêts pour l'extraction et avons récupéré l'échantillon dix-sept”, annonça Agemman.



FORT ARDENT

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

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

— Par les dents de Sigmar, grommela Niksar.

Depuis qu'il travaillait avec Ocella, sa présence n'avait toujours été qu'une formalité. Elle était rongée par la paranoïa, mais n'avait jamais eu besoin de son garde du corps. La ruelle était déserte, mais la détonation avait dû être entendue à plusieurs rues à la ronde. Des passants risquaient de rappliquer. Peut-être même le guet.

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

— Malédiction ! cracha-t-il en se ruant à son côté en fixant le corps. Ocella, dont les yeux caves roulaient furieusement, regardait partout sauf dans sa direction.

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

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

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

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

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

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

— Qui, ils ? demanda Niksar.

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

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

— Un soldat ? s'étonna Ocella. Elle retira des mèches de cheveux couvertes de salive de sa bouche et les glissa derrière ses oreilles. Puis elle tenta de se calmer, mais sa bouche ne cessait de trembler.

— Ici ? Personne ne vient ici. C'est précisément pour ça que j'ai choisi

cet endroit. Il n'y a personne ici.

Demande à n'importe qui s'il—

— Niksar ! s'écria une voix familière. Ocella poussa un cri étouffé et dévisagea Niksar.

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

Il sentit aussitôt la colère sourdre.

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

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

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

Niksar baissa son épée sous le coup de la surprise.

— Zagora ?



CARTE GALACTIQUE

Plus d'un million de planètes dispersées à travers la galaxie appartiennent au domaine de l'Imperium. C'est un nombre gigantesque, mais il y a encore beaucoup de mondes inexplorés. Certains forment des amas, d'autres sont séparés par de vastes distances et le vide de l'espace. Du moment qu'ils paient la Dîme Impériale, une taxe imposée à chaque planète, on les laisse se gouverner ; dans un empire aussi tentaculaire, les dangers du voyage et l'incertitude des communications font qu'aucune structure unique de gouvernement n'a jamais pu être établie. Un système de classification des mondes permet d'estimer la valeur de chaque planète pour l'Imperium.

POINT D'INTÉRÊT : TERRA

Terra est le berceau de l'humanité, et le siège du pouvoir de l'Empereur. Après avoir régné pendant des millénaires, l'Empereur est désormais assis sur un trône d'or qui préserve son corps en décomposition.

POINT D'INTÉRÊT : MARS

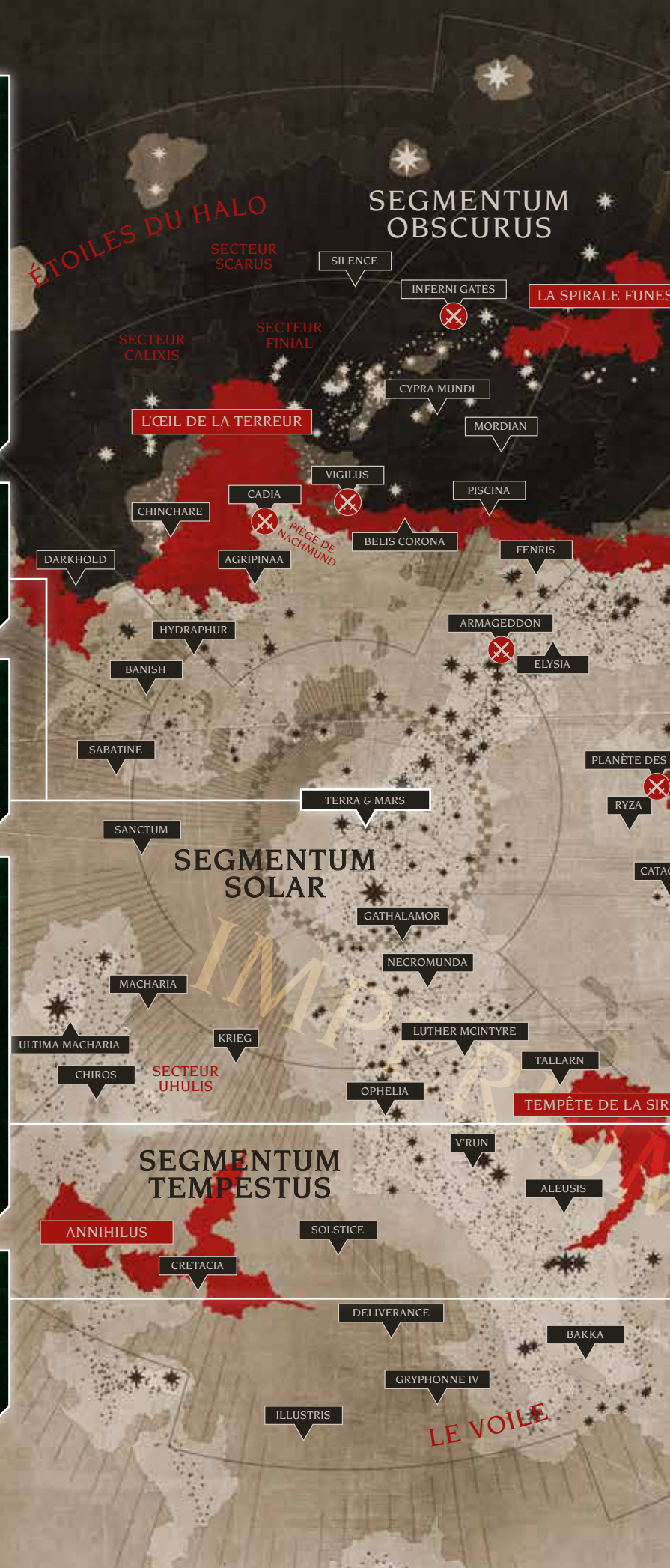
Mars est le foyer de l'Adeptus Mechanicus, c'est son monde-forge le plus ancien et le plus grand. C'est une planète transformée en super-usine d'une dimension inimaginable, qui sert à produire toutes sortes de merveilles technologiques.

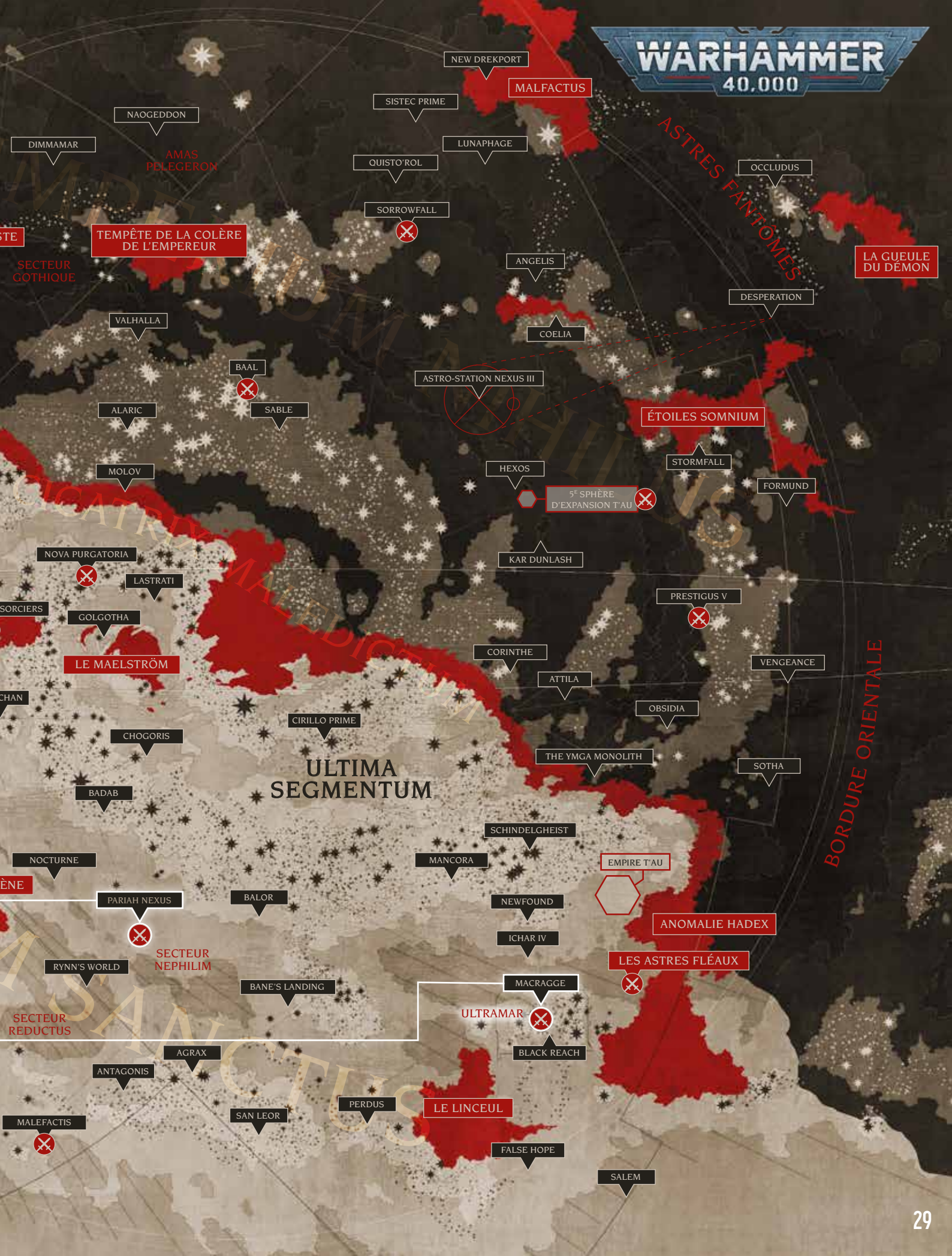
POINT D'INTÉRÊT : NEXUS PARIA

Naguère prospère, la région de l'espace appelée Zone de Guerre Paria a été réduite à l'état de ruine hantée par les Nécrons. Les forces impériales qui ont réagi au silence soudain de la région ont découvert des planètes où les cités et centres de production étaient à l'abandon. Des machines de guerre nécrons et des guerriers androïdes macabres rôdaient dans les décombres, déchaînant de terribles armes sur les armées impériales en choc, qui ripostèrent avec un mélange de fureur et d'horreur. Le conflit continue de faire rage dans la zone, sous un voile oppressant d'énergies anti-psychiques qui menace de voler l'âme même des soldats de l'Empereur.

POINT D'INTÉRÊT : ULTRAMAR

Le Royaume d'Ultramar est un amas de mondes qui forme un empire dans le Segmentum Ultima. Il est supervisé par le Chapitre des Ultramarines et abrite Macragge, la planète d'adoption du Primarque Roboute Guilliman.





LES ROYAUMES MORTELS

Au milieu de la magie tourbillonnante de l'univers se trouvent les huit Royaumes Mortels, des mondes distincts au cadre quasi infini et contenant tous les paysages concevables. Voyager entre ces mondes est possible via les Portes de Royaume, et les sites de ces portails mystiques ont accueilli certaines des plus féroces batailles, les armées cherchant à envahir ou à protéger différents royaumes. Si les Huit Royaumes varient en forme et en taille, tous sont contenus dans des orbites d'énergie appelés sphères de royaume. À leur cœur se trouvent les domaines des hommes, duardins, aelfes, et bien d'autres races, des microscopiques snotlings aux monstrueux gargants. Aucun n'a échappé aux ravages de la guerre.

Le Royaume de la Lumière

Hysh, le Royaume de la Lumière, est un lieu de savoir et d'illumination illimités.

Le Royaume des Cieux

Azyr, le glorieux Royaume des Cieux, est gouverné par Sigmar et seulement Sigmar.

Le Royaume des Ombres

Ulgu, aussi appelé le Royaume Gris, est un lieu de secrets et d'énigmes portés par le vent.

Les Huit-points

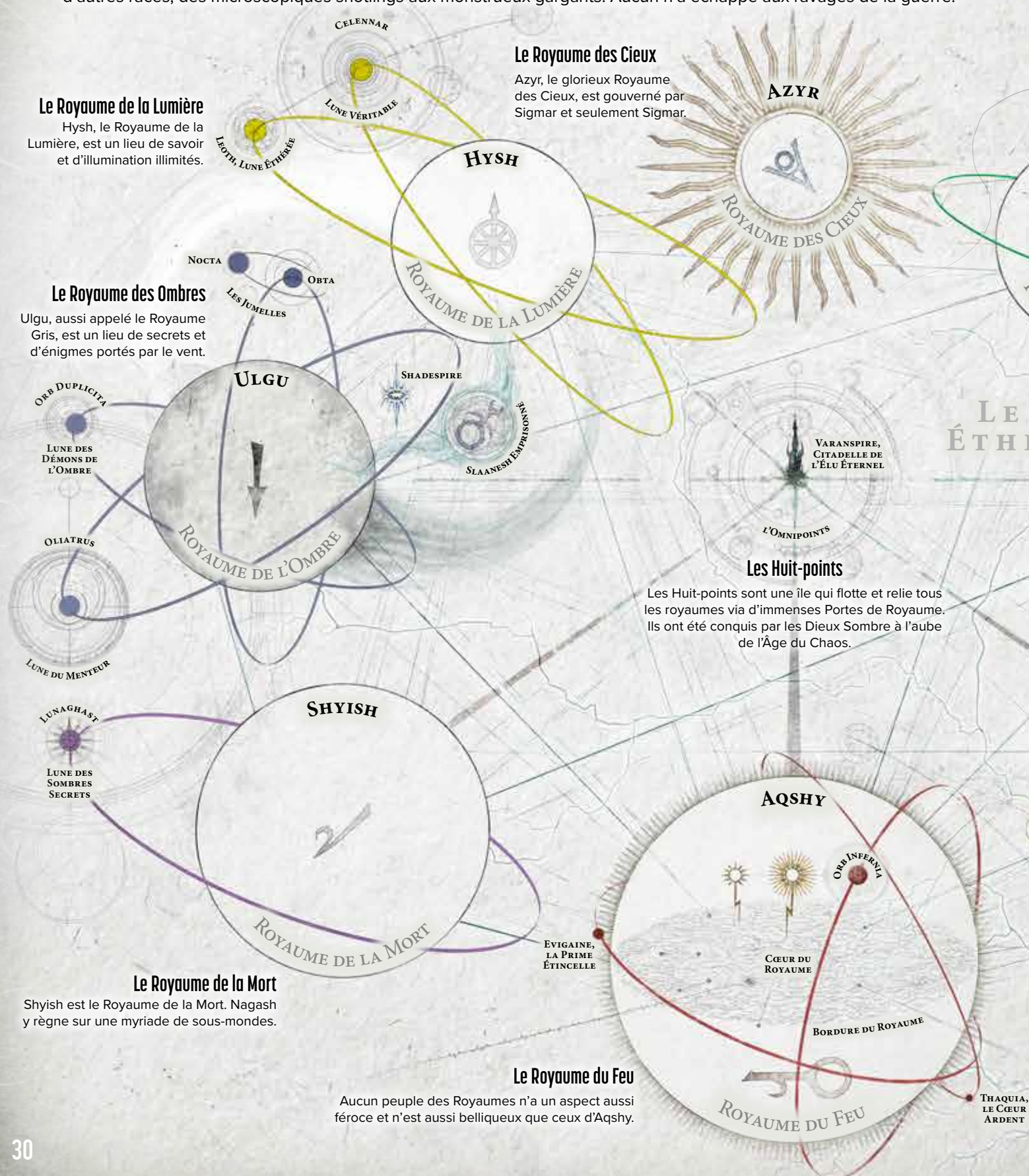
Les Huit-points sont une île qui flotte et relie tous les royaumes via d'immenses Portes de Royaume. Ils ont été conquis par les Dieux Sombre à l'aube de l'Âge du Chaos.

Le Royaume de la Mort

Shyish est le Royaume de la Mort. Nagash y règne sur une myriade de sous-mondes.

Le Royaume du Feu

Aucun peuple des Royaumes n'a un aspect aussi féroce et n'est aussi belliqueux que ceux d'Aqshy.

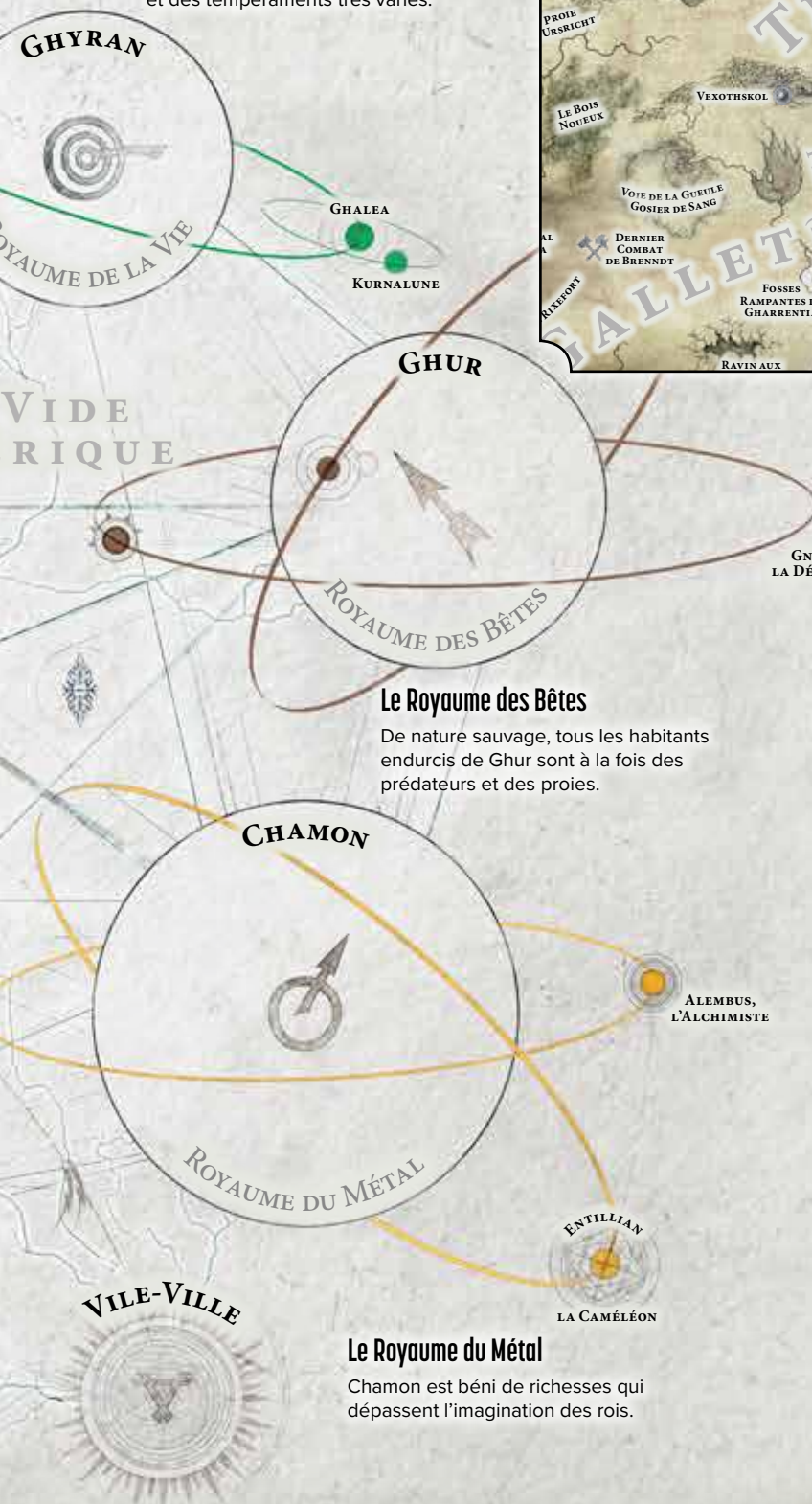


La Mauvaise Lune

L'astre malveillant qu'est la Mauvaise Lune semble se déplacer au hasard dans le cosmos.

Le Royaume de la Vie

Les habitants de Ghyran, aussi appelés les Royaumes de Jade, ont des aspects et des tempéraments très variés.



Le Royaume des Bêtes

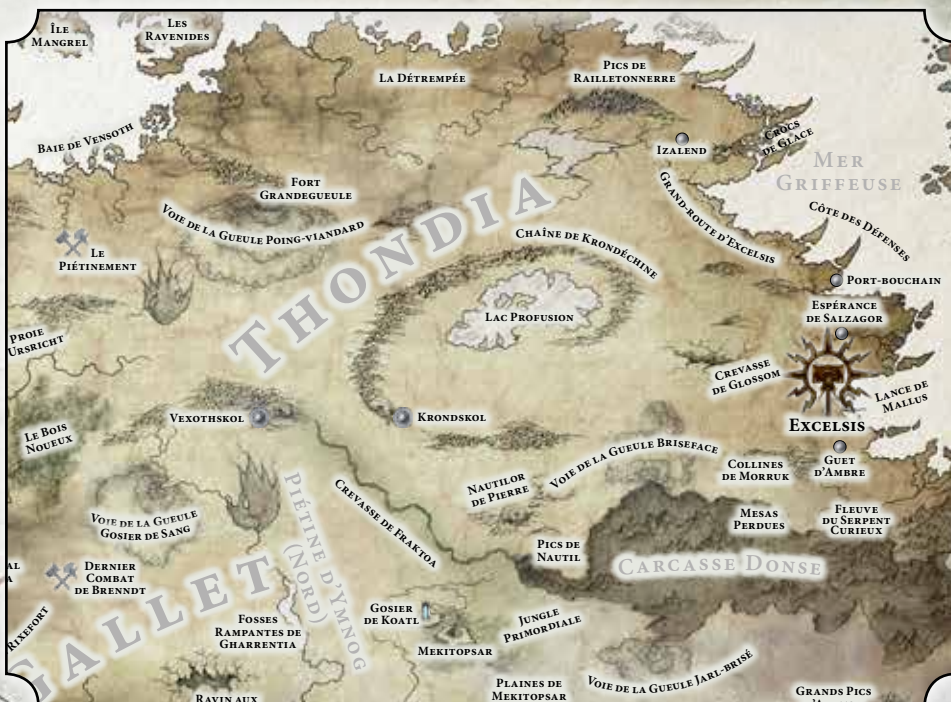
De nature sauvage, tous les habitants endurcis de Ghur sont à la fois des prédateurs et des proies.

CHAMON

ROYAUME DU MÉTAL

Le Royaume du Métal

Chamon est béni de richesses qui dépassent l'imagination des rois.



POINT D'INTÉRÊT : THONDIA EN GHUR

Parmi les continents changeants de Ghur, Thondia est une des plus grandes étendues de terre à avoir un peu de stabilité. Ses toundras sont si vastes qu'on ne peut les voir entièrement, et sont seulement rompues par les chaînes de montagnes. Cette terre indomptée est idéale pour les Clans Guerriers Orruks, qui profitent de la violence bestiale qui y règne. On y trouve aussi Excelsis, la plus grande cité franche de Sigmar en Ghur. Chaque jour les armées d'Excelsis repoussent les hordes de peaux-vertes afin d'assurer leur survie.

POINT D'INTÉRÊT : EXCELSIS

La cité franche d'Excelsis est à la fois la plus grande tête de pont de Sigmar en Ghur et le port commercial le plus important de la région. L'Ost de l'Orage des Chevaliers Excelsior veille sur elle. Les gens d'Excelsis utilisent la monnaie des Miroitants, des morceaux cristallisés de la Lance de Mallus, un fragment du Monde-Qui-Fut. Les citoyens les emploient aussi pour la divination et les prophéties, car ils confèrent des aperçus du futur à leurs possesseurs.

Kragos a tenté de raser la cité à son réveil, mais il fut repoussé par les efforts conjoints du Seigneur Kroak et de la capricieuse Morathi. Malgré cette défaite, les peaux-vertes abandonnés là attaquent constamment la cité au nom de Kragos, faisant de la vie des habitants d'Excelsis un combat perpétuel.



BATTLE HONOURS

Voulez-vous agrandir votre armée ET gagnez des récompenses juste en pratiquant le hobby? Alors le Programme Battle Honours pourrait vous intéresser.

Le Programme Battle Honours vous enseignera des aptitudes créatives dans différents domaines, comme la planification de projet, le modélisme et la peinture. Le livret Battle Honours peut être rempli en même temps que le Magazine Alliance, puisque nombre des tâches correspondent à des activités du Programme Battle Honours. Cherchez les symboles de tampons Battle Honours dans votre Magazine Alliance. Juste en finissant ces pages, vous pouvez marquer jusqu'à 6 des 30 tampons requis pour gagner la récompense ultime!



GAGNER DES RÉCOMPENSES

Rendez-vous dans votre magasin Warhammer et parlez au staff pour recevoir votre livret Battle Honours gratuit. Pour chaque section d'activités que vous remplissez, vous pouvez demander une récompense supplémentaire, avec un grand prix à réclamer une fois vos 30 activités accomplies.



BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

FIND YOUR LOCAL STORE

Le staff du magasin Warhammer le plus proche de chez vous se tient toujours prêt à donner des conseils, des astuces, et des recommandations de peinture. Vous pouvez aussi venir avec un ami pour une démonstration de jeu gratuite.

Trouvez le magasin Warhammer le plus proche:

STORES.WARHAMMER.COM





Utilisez ces chartes pour le mini-jeu page 23. Pour plus de renseignements sur la façon de faire des parties de Warhammer Age of Sigmar, consultez les règles de base gratuitement sur ageofsigmar.com ou scannez le QR code en haut de cette page.







1							
	2"	2	3+	3+	-1		1







1							
	2"	2	4+	4+	-		1



Utilisez ces fiches techniques pour le mini-jeu page 20. Pour plus de renseignements sur le jeu Warhammer 40,000, consultez les règles de base gratuitement sur warhammer40000.com ou scannez le QR code en haut de cette page.

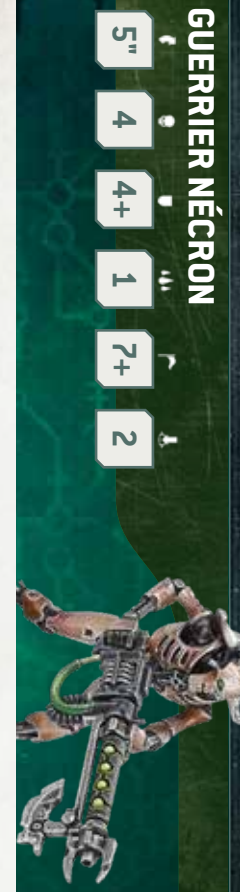







1							
	[Pistol]	18"	1	3+	4	-1	1





1							
	[LETHAL HITS, RAPID FIRE 1]	24"	1	4+	4	0	1

