

Plans de Séance

Cette section contient des plans de séance utilisant le contenu du Pack de Ressources Warhammer Alliance. Ils peuvent être utilisés au sein de votre club Warhammer Alliance, et sont adaptés à divers âges et niveaux de compétence.

Chacun comprend une durée recommandée. Ainsi, si l'un est plus long que la durée de vos séances de club, vous pouvez le répartir sur plusieurs séances.



Résumés de Séance

Séance 1 : Assembler votre Première Figurine

Cette séance se penchera sur la découverte des kits de figurine fournis dans le Pack de Ressources Warhammer Alliance. Demandez à vos membres laquelle des quatre figurines ils veulent assembler.

Séance 2 : Planifier votre Schéma de Couleurs

Cette séance permettra aux jeunes de choisir leur schéma de couleurs et d'inventer leurs propres Chapitres, Dynasties, Osts de l'Orage et Clans Guerriers. Ces concepts doivent avoir été présentés lors de la séance d'initiation. Les jeunes pourront reprendre ce qu'ils ont décidé ici pour peindre leurs figurines lors de la séance suivante.

Séance 3 : Peindre vos Figurines

Cette séance permettra aux membres de commencer à peindre. Assurez-vous qu'ils apportent leurs figurines, ou gardez-les dans le local du club. Donnez un pinceau à chaque membre, et donnez à tout le monde assez d'eau pour rincer son pinceau entre les couleurs.

Séance 4 : Jouer une Partie

Cette séance présentera les jeux Warhammer à l'aide d'un minijeu compris dans le Livret Battle Honours. Encouragez vos membres à suivre le Code de Conduite présenté dans le Guide du Responsable. Il est crucial qu'ils apprennent le fair-play et le respect en jouant à Warhammer !

Pages de Référence de Battle Honours

Le Livret Battle Honours est mentionné tout au long de ces plans de séance.

Pour vous aider à trouver rapidement la page de chaque séance, les numéros de page sont affichés comme suit à côté des lignes concernées : **PAGE 1**

Familiarisation

Pour vos premières séances de club, nous vous conseillons de commencer tout de suite par l'assemblage de figurines : c'est amusant et ça permet aux membres de s'impliquer et de développer leurs talents. Cependant, il est mieux que tout le monde se familiarise avec Warhammer en amont si possible. Les sections du livret Battle Honours contenant des informations utiles sont listées ci-dessous. Si les participants ont leurs livrets en avance, vous pouvez leur dire de les parcourir, leur indiquer de les consulter s'ils finissent tôt lors des séances ou les encourager à les lire à la maison. Si les participants n'ont pas envie de les lire pour l'instant, c'est n'est pas grave : s'il existe de nombreux livres Warhammer et que la lecture est un aspect important du hobby pour de nombreuses personnes, ce n'est pas obligatoire. Mais encouragez-les à y jeter un œil : même les lecteurs réticents peuvent trouver quelque chose qui les intéresse dans les univers palpitants de Warhammer Age of Sigmar et de Warhammer 40,000.

Informations et Cartes des Univers

PAGES 6-13

This collage features a large Galactic Map on the left, showing the Milky Way galaxy with various star systems and regions labeled like SEGMENTUM SOLARIS and SEGMENTUM AETERNA. To the right, there's a section titled 'IN THE GRIM DARKNESS OF THE FAR FUTURE THERE IS ONLY WAR' with a 'The Imperium' article. Below this are images of various Warhammer 40,000 miniatures, including a Chaos Space Marine and a Xenos. A 'Find Out More' section at the bottom right provides a QR code and the website 'Warhammer40000.com'.

Fiction

PAGES 44-47

This collage contains two main fiction articles. The first is 'THE GATES OF AZYR' by Chris Wright, featuring a character named Gates Wright and a scene with a large, ornate gate. The second is 'VIATHAN' by DarkHelm, featuring a character named Viathan and a scene with a large, dark, and ominous structure. Both articles include descriptive text and small images of characters or scenes. A 'Like what you're reading?' section at the bottom right provides a QR code and the website 'BlackBook.com'.

Astuce

Encouragez les membres à réfléchir à leur propre Ost de l'Orage de Éternels de l'Orage, Clan Guerrier Kruelboy, Chapitre de Space Marines ou Dynastie Nécron. Quand ils en viendront à peindre leurs figurines, ils pourront inventer leurs propres schémas de couleurs s'ils le veulent. Il peut donc être utile de réfléchir avant pour attiser la créativité des membres et les préparer pour la suite.

Cela aide les jeunes à s'entraîner à planifier et à faire des recherches de façon autonome, tout en les incitant à lire.



Assembler des figurines est un élément vraiment amusant du hobby Warhammer. Au cours de cette séance, vos élèves détacheront les figurines des grappes puis suivront un guide étape par étape pour les assembler. Ces figurines sont conçues pour être assemblées sans colle ni pince, pour commencer facilement.

Ce Qu'il Vous Faut

- Le livret Battle Honours
- Des figurines non assemblées de votre pack Warhammer Alliance, peu importe le type
- Les cartes d'instruction des figurines choisies.

Préparation

Posez les cartes d'info côté instructions visible pour que tout le monde puisse y avoir accès. Posez une grappe à chaque place. Ouvrez le livret Battle Honours à la **PAGE 18** pour plus de conseils.

Note : Vous n'aurez besoin ni de colle plastique ni de pince pour ces figurines.

Étape 1 : Demandez aux élèves d'observer la grappe, de repérer les numéros de chaque élément et de les comparer aux instructions sur la feuille.

Étape 2 : Encouragez-les à extraire délicatement chaque élément de la grappe, dans l'ordre indiqué sur les guides d'assemblage.

Étape 3 : Assemblez les deux premiers éléments en appuyant fermement mais précautionneusement. Faites attention à bien aligner les chevilles.

Étape 4 : Continuez en extrayant un nouvel élément pour l'ajouter à la figurine, l'un après l'autre, jusqu'à avoir terminé.

Étape 5 : Demandez à tous les élèves de montrer leur première figurine.



Maintenant que chaque élève a assemblé sa première figurine, ils ont terminé l'activité Maître Artisan de la **PAGE 19**. Signez la case à cocher pour l'indiquer. Encouragez-les à s'entraîner avec les différents types de figurines du Pack de Ressources de Warhammer Alliance à leur convenance ou pendant leur temps libre.

BUILD

Remember to show your advisor your progress

Get Started
The Battle Honours website has miniature building video guides to help you get started. Watch one and tell your advisor.

battlehonours.warhammer.com

Safety First
Ask your advisor to show you how to safely use the tools you need to build your miniatures. Always follow the safety advice at the bottom of the page.

Building Warhammer Miniatures
Building miniatures can require a variety of tools, including flat-edged plastic clippers to remove parts from their frame and a mouldline remover to clean off small lines of plastic left over from the casting process. Some miniatures will also need glue to stick the parts together. Many of the starter models and Warhammer Alliance models do not need all of these tools. If you are building a push-off-frame model, be sure to push where the arrows show.

Using Clippers
Hold the clippers like so. To use them, squeeze gently with your fingers and thumb until the blades meet.

Where to Clip
Clip as close to the component as possible. Take care not to accidentally clip off any parts of the model.

Line up Parts
Carefully line up the components you want to attach, making sure that the correct pegs connect with the correct holes.

Push Together
Push the pegs into the holes by applying gentle pressure to both components. Try to get as tight and close as it as possible.

Tool Safety

Always:

- read the building instructions carefully and follow all safety guidance.
- follow any age restrictions and applicable laws of your country.
- take your time and be careful when using clippers, glue, or any other modelling tool.
- ask your advisor to demonstrate a tool to you before using it for the first time.

Master Crafter
Build your first miniature!

The Lord of Battle
Build your first character.

Trusted Retinue
Build your first unit of at least three miniatures.

Reinforcements
Build a unit of at least five miniatures.

Earthshaker
Build a monster or vehicle miniature.

Spare Parts
Many Warhammer sets have optional parts to personalise your miniatures. This means you'll end up with spare parts, known to many hobbyists as 'bits'.

When you finish all the Build stamps, you'll get a Bits Box to keep these in for customising your miniatures.

Séance 1 : Assembler votre Première Figurine

S'ils Finissent en Avance :

Dites aux élèves de jeter un œil aux autres grappes du Pack de Ressources Warhammer Alliance et de voir s'ils ont le temps d'essayer d'en monter une différente. Demandez-leur s'ils n'ont pas déjà l'intention d'assembler ces figurines lors d'une prochaine séance. Ils peuvent également se pencher sur les instructions de peinture pour se préparer pour la suite, ou sur les caractéristiques en jeu pour identifier les armes et d'autres éléments de la figurine. La clé est de faire en sorte qu'ils laissent leurs voisins assembler leurs propres figurines sans les déranger pour que ces derniers profitent de l'expérience et aient un sentiment d'accomplissement.

Astuce

Assurez-vous que les novices n'arrachent pas les ergots de leur figurine, sans quoi les éléments ne s'enclencheront pas bien. Pensez à fournir de la colle plastique au responsable de la séance pour coller les pièces en cas d'accident.

Pour Aller Plus Loin

Les participants peuvent assembler d'autres figurines du Pack de Ressource Warhammer Alliance ou d'autres figurines Warhammer si vous y avez accès. Notez que les autres figurines peuvent nécessiter l'usage de pinces et/ou de colle plastique. Vérifiez-le en amont et prévoyez d'expliquer comment utiliser ces outils correctement et en toute sécurité dans le cadre de la séance.

Différents types de figurine peuvent valoir différents tampons dans Battle Honours, et les hobbyistes Warhammer finissent par aimer assembler un type particulier de figurines, comme les chars, la cavalerie ou les monstres. Si possible, encouragez les membres du club à essayer d'assembler différentes figurines jusqu'à ce qu'ils trouvent ce qui leur plaît le plus.

Vous pouvez également organiser des séances sur des activités Assembler simples, comme utiliser des rabiots de figurines déjà montées pour décorer les socles de figurines en cours d'assemblage. Vous pouvez aussi encourager les membres de votre groupe à le faire de leur côté.

N'oubliez pas que toutes ces séances peuvent valoir des tampons Battle Honours, que ce soit pour des types ou des groupes de figurines comme indiqué dans les activités Battle Honours, ou pour les options Assemblez Selon votre Gré.

Outils et Sécurité



Veillez à toujours :

- lire attentivement les instructions d'assemblage et suivre les conseils de sécurité.
- respecter les restrictions d'âge et lois applicables de votre pays.
- prendre votre temps et être prudent avec les pinces, la colle ou d'autres outils de modélisme.
- demander à votre responsable de vous montrer comment utiliser un outil avant de le faire vous-même pour la première fois.



Faire cette activité entraînera vos élèves à **résoudre des problèmes**, à **assembler des figurines**, et à **suivre des instructions écrites**.



Lors de cette séance, vos élèves planifieront la manière dont ils voudront peindre leurs figurines. C'est une manière amusante de les faire réfléchir avant de prendre peintures et pinceaux, et de les familiariser avec les personnages. C'est aussi une séance courte, parfaite pour s'intercaler entre les sessions plus prenantes d'assemblage et de peinture.

Ce qu'il Vous Faut

- Le livret Battle Honours
- Une sélection des peintures à votre disposition
- Des exemplaires de la feuille d'information correspondant aux figurines que vos élèves ont assemblées lors de la séance précédente
- Des feutres, des marqueurs, etc.
- Si possible, des photocopies des feuilles de style/de couleur que vous trouverez dans la section Activités Supplémentaires du guide du Responsable

Préparation

Posez les cartes d'information, le matériel de coloriage, les pots de peinture disponibles comme référence, et des feuilles de coloriage. Ouvrez le livret Battle Honours à la **PAGE 22** pour d'autres conseils de peinture.

Étape 1 : Demandez aux élèves de lire les textes historiques en haut des cartes d'information et de coloriage.

Étape 2 : Demandez aux élèves de consulter les détails, de prendre des notes sur différentes matières comme le bois, les métaux, etc.

Étape 3 : Demandez aux élèves de commencer à faire leurs plans. La clé est de prévoir les couleurs qu'ils veulent utiliser pour peindre leurs figurines. Ils devront donc s'en tenir aux peintures disponibles.

Étape 4 : Encouragez les élèves à montrer ce qu'ils ont fait.

À la fin de la séance, les élèves auront terminé l'activité Schéma de Couleurs de la **PAGE 25**. Signez la case à cocher pour l'indiquer.

The screenshot shows a page from the Citadel Colour website with the following sections:

- Finding Inspiration:** All of the models on this page were painted using the same set of ten paints. Even with just a few paints, you can create your own Stormhosts or Space Marine Chapters using unique combinations of colours. You can use these colour schemes for inspiration, or create your own. For more ideas, you can see dozens of hobbyists' armies in *White Dwarf*, the official Warhammer magazine, or on the @OfficialWarhammer YouTube channel.
- Space Marine Chapters:** There are over 1,000 Space Marine Chapters, so there's no shortage of possible colour schemes. You could use one of the many Chapters featured in our books or create your own!
- Necon Dynasties:** Necons are made of living metal, so their colour schemes usually have a metallic theme. New and previously unknown dynasties are always reawakening - which is bad news for the galaxy, but good news for you as you can invent all kinds of paint schemes!
- Knights:** Knights prefer to hide and attack from ambush. Because they are found throughout the fantastical landscapes of the Mortal Realms, the colours that make for good camouflage can vary greatly!
- Stormhosts:** Stormhost Bretnals are organised into mighty Stormhosts. There are many Stormhosts, and their colours and heraldry often reflect the Realm that they are based in. You could paint yours to match an existing Stormhost, or design your own.
- Colour Scheme:** Choose a colour scheme for your next models.
- The Lord of Battle:** Paint your chosen character in your chosen colour scheme.
- Trusted Retinue:** Paint your first unit of three to five models. Batch painting can be a great way to get several miniatures painted at the same time. Ask your advisor for some tips on how to do this.
- Reinforcements:** Paint your unit of five to ten models.
- Earthshaker:** Paint your monster or vehicle - it uses the same techniques as the rest, just on a larger scale. Ask your advisor if you need any help.
- Citadel Paint:** Want to learn more techniques? After more colours? Warhammer's Citadel Paint range boasts hundreds of different colours. Your advisor can help you find the exact colours you're after. If you're looking for more in-depth instructions, the Citadel Colour website has everything you need.

Séance 2: Prévoir votre Schéma de Couleurs

S'ils Finissent en Avance :

Demandez aux élèves de regarder d'autres feuilles d'activité et d'en terminer d'autres s'ils le veulent. Assurez-vous simplement que vous n'avez pas prévu de couvrir ces activités lors d'une séance ultérieure. Laissez-les partager et discuter de leurs schémas de couleurs avec d'autres élèves. Ils peuvent aussi regarder les pots de peinture qu'ils n'ont pas déjà vus pour préparer la prochaine séance.

Astuce

Si cette séance ne prend pas tout le temps à votre disposition, vous pouvez encourager vos élèves à tenter de remplir d'autres activités tirées de la page de ressources du site de Warhammer Alliance. N'oubliez pas d'apporter des pages imprimées pour parer à toute éventualité.

Pour Aller Plus Loin

Vous pouvez demander à vos élèves de prévoir les schémas de couleurs d'autres figurines du Pack de Ressources de Warhammer Alliance ou d'autres figurines à votre disposition. Une autre option intéressante consiste à parler et concevoir des variations des schémas existants : si les participants ont réfléchi à un schéma de couleurs de Space Marine lors de leur première séance, à quoi pourrait ressembler un Capitaine ou un Apothicaire du même Chapitre de Space Marines ? Concevoir des variantes d'uniforme et d'héraldique montrant qu'un individu vient de la même organisation, mais se distingue par son rôle, est une bonne manière de travailler ses compétences de design, et cela permet également aux élèves de s'impliquer.

Une autre option consiste à travailler ensemble pour concevoir un Chapitre de Space Marines ou un Ost de l'Orage des Éternels de l'Orage "du Club". En plus de développer les compétences de design, cela peut aider les participants à améliorer leurs compétences pour présenter des idées, travailler en équipe, discuter et négocier et parvenir à un accord de groupe. Bien sûr, vous pourrez à l'avenir assembler et peindre une escouade ou une collection entière aux couleurs de votre club !

N'oubliez pas que toutes ces séances peuvent valoir des tampons Battle Honours, que ce soit pour des activités Battle Honours listées, ou pour les options Collectionnez Selon votre Gré et Assemblez Selon votre Gré.



Faire cette activité entraînera vos élèves à **planifier** et à **faire des recherches autonomes**, tout en renforçant leurs compétences de prise de **décision** et leur connaissance de la **théorie des couleurs**.



Désormais, vos élèves vont peindre leur toute première figurine, celle qu'ils ont assemblée plus tôt. Prévoyez de les aider un peu plus et passez entre les tables pendant qu'ils peignent : il faut les encourager à voir cela comme une activité amusante et créative plutôt que de chercher la perfection. Laissez-leur du temps.

Ce qu'il Vous Faut

- Le livret Battle Honours
- Toutes les peintures à votre disposition
- Des pinceaux
- Des pots à eau
- Des palettes de peinture
- De l'essuie-tout
- De quoi protéger vos surfaces de travail contre les éclaboussures de peinture ou d'eau
- Des cartes d'information

Préparation

Installez de quoi protéger vos plans de travail (journal, feuilles de plastique, etc.). Assurez-vous que chaque élève ait accès à un pinceau, à une ou deux feuilles d'essuie-tout, aux pots de peinture, à un pot à eau, à une palette et assurez-vous qu'ils ont leur figurine et leur plan de schéma de couleur. Ouvrez le livret à la [PAGE 22](#) pour davantage de conseils sur le processus de peinture.

Étape 1 : Dites à vos élèves de commencer à appliquer la couleur principale sur toute leur figurine en suivant leur schéma de couleurs. Rappelez-leur de prendre soin de ne pas appliquer une trop grosse couche de peinture, car elle mettra plus de temps à sécher et pourrait masquer des détails.

Étape 2 : Montrez à vos élèves comment bien nettoyer leurs pinceaux avec l'eau et l'essuie-tout avant de passer à la couleur suivante.

Étape 3 : Appliquez la seconde couleur en prenant soin de ne pas passer la nouvelle peinture sur des zones encore humides de l'étape précédente. Attendez que les peintures sèchent bien, ou peignez des zones qui ne touchent pas les autres. Ne vous souciez pas trop des erreurs pour l'instant !

Étape 4 : Continuez en nettoyant bien le pinceau avant de peindre une nouvelle couleur, et répétez le processus jusqu'à ce que toutes les zones aient reçu une couleur du schéma prévu.

Étape 5 : N'oubliez pas les socles ! Une fois la figurine finie, le plastique ne devrait plus du tout être visible.

Étape 6 : Corrigez les endroits où la peinture a dépassé sur une autre zone.

Étape 7 : Demandez à vos élèves de vous montrer leurs œuvres.

Une fois qu'ils ont fini de peindre, vos élèves ont terminé l'activité Peignez votre Première Figurine de la [PAGE 22](#). Signez la boîte à cocher pour l'indiquer.

PAINT

Painting miniatures is easier than you think – start with an undercoat or base coat, then paint one colour at a time. Don't worry about mistakes – you can clean them up later. Below you'll find some quick and simple techniques that can be used to get your model looking great on the tabletop or display shelf.

Remember to show your advisor your progress

Get Started
Get started, get inspired, and learn these painting techniques – and more – step-by-step at:
[ChessColour.com/Getting-Started](https://www.chesscolour.com/Getting-Started)

Paint Your First Model
Get painting – your advisor will be on hand to help you choose colours and give you advice on techniques.

Warhammer Paint

Undercoating your miniatures is an important first step that gives the paint a smooth and even surface to stick to. There are several ways to do this – ask your advisor.

Basecoating your models is a key part of painting. It gives a solid colour that serves as a foundation for the rest of the paints.

Shading a miniature is allowing paints to flow down into the recesses of your models, creating shadows on your miniatures. It's a great way to add depth to a model, making it look fantastic.

Basing a miniature finishes it off and creates a natural scene or environment the miniature is in. Matching bases is a great way to unify the look of a collection.

Painting Your Models

It's now time to paint your first model! Painting is one of the most rewarding legs to the Warhammer hobby, and is the main reason many people get involved. It's easy to learn and fun to do, and with practice, you'll soon become good at it.

There are few things more impressive than a fully painted collection! Follow the instructions below step by step, slowly and steadily until your model is done. Ask your advisor for help finding the right paints to match the colour scheme that you want to achieve.

Step 1
Before you dip your brush into the paint on the palette to begin painting, wet the brushes first. This helps the paint go on to the model smoothly.

Step 2
Then, using a clean brush, put a small amount of paint on the paint palette.

Step 3
Paint your chosen colour onto the model. Start with the colour that covers the biggest area first. Let each colour dry before you move on to the next. Don't forget to wash your brush between each colour you use.

Step 4
After all of the areas are painted, finish the model by tidying up any sections as required. It's okay to go back and re-do or clean up areas that you think you can improve.

Brush Types and Care

Brushes are available in many sizes – smaller brushes for details, and larger ones for painting big areas. Choosing the right brush will help you to paint well and quickly. There are also special brushes designed for particular techniques – ask your advisor for guidance. Use the special Texture tool when applying technical paints to bases – you'll find it much easier than using a brush.

- Wash it regularly while painting – not just when you change colours or finish.
- Don't get paint all the way to the metal bit on the brush.
- Keep the point sharp – twist the brush gently against your paint palette to do this.

Paint Safety

Always:

- follow all safety guidelines
- keep paint away from your eyes and mouth
- paint in a well-ventilated area
- keep all labels and safety information

Séance 3: Peindre vos Figurines

S'il Finissent en Avance :

Encouragez vos élèves à montrer leur travail. À cette étape, leurs figurines peuvent vraiment être considérées comme leur propre création, et vous devriez donc les laisser célébrer leur accomplissement avec leurs camarades. Jetez un œil à la **PAGE 26** du livret Warhammer Alliance pour découvrir d'autres activités de peinture pour ceux qui ont le temps de s'y atteler.

Astuce

Encouragez les participants à choisir un schéma de couleurs qui leur plaît. Ils pourront en voir plusieurs dans le livret Battle Honours, et ils peuvent même inventer le leur s'ils ont participé à la séance précédente. S'ils souhaitent exprimer leurs propres idées et inventer leurs propres histoires plutôt que de copier ce qui a déjà été fait, encouragez-les.

Pour Aller Plus Loin

Peindre d'autres figurines du Pack de Ressources Warhammer Alliance permet de créer facilement une autre séance, et les figurines et schémas de couleurs possibles sont assez différents pour que ça ne semble pas répétitif. Une bonne manière d'améliorer cette idée est de réfléchir à présenter des techniques de peinture qui n'ont pas été utilisées sur les premières figurines. Jetez un œil au livret Battle Honours et aux sites ci-dessous.

Si vous avez accès à d'autres figurines Warhammer, peindre des choses très différentes (des véhicules, des monstres, des animaux, etc.) est une bonne manière d'acquérir de nouvelles compétences et d'essayer quelque chose de nouveau. N'oubliez pas non plus que les participants peuvent obtenir des tampons Battle Honours grâce à ça.

Une bonne option pour un projet de groupe, ou pour les participants qui aiment peindre mais qui n'aiment pas les détails, consiste à peindre des éléments de terrain ou des objectifs pour vos tables de jeu ; elles n'en seront que plus belles, et elles proposeront de nouveaux défis tactiques en jeu. Un set d'éléments de terrain du club sur lequel tout le monde a travaillé fera la fierté des participants !

Vous trouverez quantité de leçons et de conseils de peinture sur nos sites internet si vous comptez organiser des séances sur des techniques particulières ou pour peindre des figurines bien précises.



N'oubliez pas que toutes ces séances peuvent valoir des tampons Battle Honours, que ce soit pour des types ou des sets de figurines comme dans les activités Battle Honours listées, ou pour les options Peignez Selon votre Gré.



Faire cette activité entraînera vos élèves à pratiquer leurs **talents artistiques** tout en développant leur **créativité** et leur **imagination**.



Pour de nombreux hobbyistes Warhammer, jouer des parties constitue le cœur du hobby. Retrouver des amis, de la famille ou rencontrer de nouvelles personnes à l'occasion de conventions ou dans des magasins de jeu est une expérience gratifiante, palpitante et stimulante. Cette activité est conçue pour présenter aux élèves certains concepts basiques, dont différents types de jeu, comment lancer les dés, lire les fiches techniques et chartes, faire preuve de fair-play, entre autres. Si ces minijeu d'initiation sont simples, c'est aussi l'occasion d'analyser ou d'étudier les règles : préparez-vous à répondre aux questions des élèves.

Ce qu'il Vous Faut

- Le livret Battle Honours
- Les figurines pour le scénario choisi
- Les fiches d'information de ces figurines
- Le plateau de jeu
- Les pions et les accessoires du plateau du minijeu
- des dés



Mettez les élèves par deux autant que possible.

Préparation

Lisez les scénarios du livret Battle Honours pour vous familiariser avec. Vous trouverez un scénario Warhammer 40,000 **PAGE 30**, et une version Warhammer Age of Sigmar **PAGE 34**. Installez vos zones de jeu avec les plateaux ou tapis de jeu, des dés et des fiches d'information. Demandez aux élèves d'apporter leurs figurines s'ils les ont ramenées chez eux. Si vous avez des figurines en plus, amenez-les au cas où certains élèves oublieraient les leurs.

Étape 1 : Prenez quelques minutes pour décrire à la classe les divers modes de jeu mentionnés aux pages 28 et 29 pour que les élèves imaginent les différents formats et types de jeu à essayer.

Étape 2 : En fonction de leur âge et de leur niveau de connaissance, vous pouvez prendre un peu de temps pour expliquer comment lire les dés, décrire les fiches techniques et chartes pour montrer comment déterminer les réussites ou les échecs. Ne perdez pas trop de temps avec ça, car les scénarios l'expliquent plus en détail.

Étape 3 : Demandez aux élèves de préparer leurs plateaux et de lire les règles du jeu.

Étape 4 : Laissez-les jouer ! Vous pouvez parcourir la salle pour les encourager, voir s'ils comprennent, répondre aux questions, et ainsi de suite.

Étape 5 : Comptabilisez les résultats qu'ils vous donnent.

Après le dernier jet de dé, tous les élèves ont terminé l'activité. Jouez Votre Première Partie à la **PAGE 28**. Signez la case à cocher pour l'indiquer.

PLAY

Playing Warhammer is a fun social activity, and lets you use the miniatures you've built and painted in fast-paced, strategic battles. The activities in this section will get you rolling dice and having fun in no time!

Remember to show your advisor your progress

Get Started
Read about the different Warhammer games in the box below and on the next page and choose what you are interested in.

Play Your First Game
Now it's time to play some games and roll some dice!
You could try one of the minigames on the next few pages, head to a Warhammer store and play an introductory game, or try some of the other options here.

Types of Game
As well as Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, there are other many games set in the Warhammer worlds. However you prefer to play, there's an option for you.

Skirmish Games
If you're looking for fast-paced, cinematic action using just a few miniatures, these are for you. Lead your warband to glory in Wargry, or undertake dangerous missions as elite special operations in Kill Team.

Board Games
Prove your skill in a deeply tactical game of Warhammer Underworlds, or work together with your friends against the minions of the vampire lord Rakahr in the cooperative board game Warhammer Quest: Cursed City.

Ways to Play
There are many ways to play Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, from small individual Combat Patrol and Spearhead games to narrative campaigns that can take days, weeks, or even months to complete. You can play games with your friends, or go to events and make new ones. The opportunities to play Warhammer are only limited by your imagination, and each represents an opportunity to earn a stamp for the Play your Way activity.

Talk with your advisor about what you would like your next gaming experience to be and they will provide advice on how to make it happen.

Spearhead and Combat Patrol
When you want to play a fast-paced game in a short amount of time, Spearhead and Combat Patrol games are perfect. A Spearhead box for Warhammer Age of Sigmar or a Warhammer 40,000 Combat Patrol gives you a great force for playing compact, exciting games.

Narrative Play
Narrative games can tell a story, or be part of a wider Path to Glory or Crusade campaign. In these campaigns, you earn rewards for your forces that carry over into future games, and help your commanders rise to power as the story goes on. Narrative play is great when you want to tell a story with your collection, or build it up slowly over many games.

Matched Play
Matched play sets clear rules for selecting miniatures and scenarios. This ensures both sides are balanced, and must use carefully laid plans and smart decision-making to prevail. Matched Play is ideal when you want to be able to play a balanced, fun game using any of the models in your collection.

Game Sizes
You will find games in our worlds suitable for any amount of time and any number of miniatures. Warhammer Age of Sigmar and Warhammer 40,000 can be played at any size, from small clashes with a handful of units played in under an hour to massive battles with hundreds of miniatures that take all weekend. There are also the skirmish and board games detailed on the previous page - and more besides!
However you like to play, there's an option for you.

Welcome to Warhammer.com

Séance 4: Jouer une Partie

Comment Utiliser Vos figurines de Guerrier Nécron et d'Éventreur Krueboy

Les jeux du livret utilisent les figurines d'initiation disponibles dans les magasins Warhammer et fournies avec les magazines Comment Débuter, parce que ce sont les plus accessibles pour les débutants.

Votre Pack de Ressources Warhammer Alliance contient différentes figurines. Vous pouvez jouer les parties en l'état, simplement avec le Guerrier Nécron à la place du Termagant Tyranide et avec l'Éventreur Krueboy à la place du Rat des Clans. Sinon, vous pouvez utiliser les règles des figurines du pack Warhammer Alliance présentées sur les pages suivantes. Nous vous conseillons de jouer d'abord les parties du livret Battle Honours, avant de passer aux règles présentées ici.

S'ils Finissent en Avance :

Encouragez les élèves à se familiariser davantage en rejouant leur scénario en inversant les rôles, et en se mêlant à d'autres groupes qui ont terminé leur partie pour voir comment ça se passe lorsqu'on fait équipe, etc. Poussez-les à réfléchir à des aspects comme les probabilités des jets de dés, ou à tenter différentes tactiques pour voir ce que ça change à l'issue de la partie.

Astuce

S'il vous reste du temps, encouragez les élèves à changer de camp et à rejouer avec l'autre faction. Si les élèves n'aiment pas perdre, rappelez-leur que la moitié des résultats sont des défaites et que ce n'est pas une compétition, mais plus une manière de s'amuser à livrer des parties avec des amis que de gagner.

Pour Aller Plus Loin

La même partie peut être jouée avec d'autres figurines que les membres du club ont. Il vous suffit de chercher leurs aptitudes sur leurs fiches techniques ou leurs chartes. Rappelez-vous simplement que des figurines et fiches techniques très différentes peuvent donner un sérieux avantage à un camp !

Vous trouverez d'autres options de jeu ailleurs dans les ressources de responsable Warhammer Alliance. Les participants seront enthousiastes à l'idée de jouer des parties complètes de Warhammer 40,000 et de Warhammer Age of Sigmar. Vous pourriez envisager de constituer une bibliothèque de livres de règles. Les règles complètes de ces jeux sont également disponibles gratuitement en ligne ; suivez les liens dans le livret Battle Honours.

Les parties peuvent également être de bons points de départ pour d'autres activités : par exemple, les participants pourraient écrire une histoire sur ce qui s'est passé au cours d'une partie particulièrement palpitante, ou créer leur propre scénario comme "suite" avec un camp qui cherche à prendre sa revanche !

N'oubliez pas que toutes ces séances peuvent valoir des tampons Battle Honours dans les sections Collectionner, Jouer et Lire, que ce soit pour les activités Battle Honours listées, ou pour les options Collectionnez Selon votre Gré, Jouez Selon votre Gré et Lisez Selon votre Gré.



Faire cette activité entraînera vos élèves à la **résolution de problèmes**, aux **mathématiques**, aux **probabilités**, et au **travail en équipe**.

Utiliser les Figurines du Pack de Ressources dans des Minijeux

Les jeux du livret utilisent les figurines d'initiation disponibles dans les magasins Warhammer et fournies avec les magazines Comment Débuter, parce que ce sont les plus accessibles pour les débutants.

Votre Pack de Ressources Warhammer Alliance contient différentes figurines. Vous pouvez jouer les parties en l'état, simplement avec le Guerrier Nécron à la place du Termagant Tyranide et avec l'Éventreur Krueboy à la place du Rat des Clans. Sinon, vous pouvez utiliser les règles des figurines du pack Warhammer Alliance présentées.

Les chartes et fiches techniques de base de ces figurines se trouvent sur les cartes d'information comprises dans votre Pack de Ressources qui peuvent être utilisées comme référence pendant les parties. Sinon, vous pouvez imprimer ces pages et les donner aux participants.



INTERCESSOR D'ASSAUT

6" 4 3+ 2 6+ 2

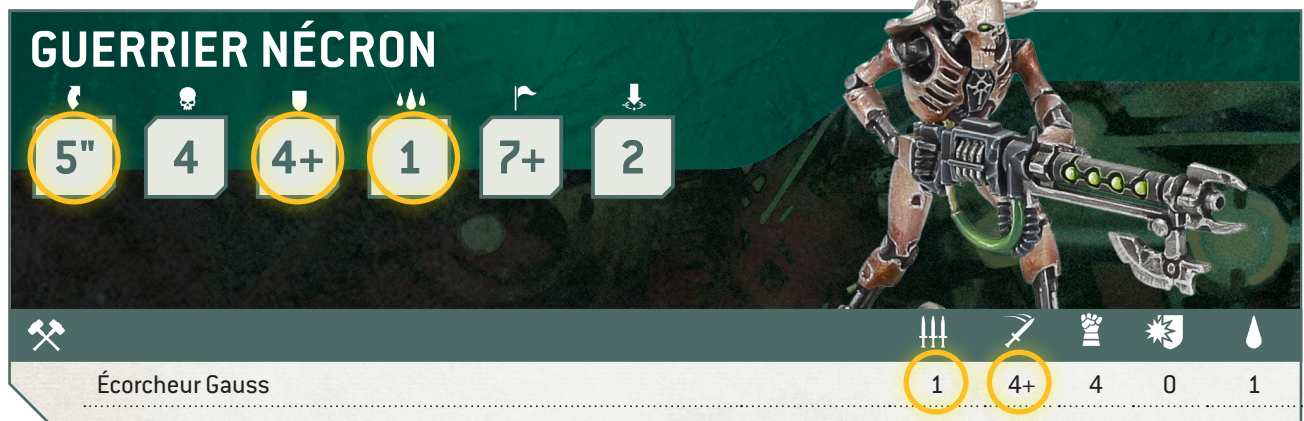
Épée tronçonneuse Astartes

3 3+ 4 0 1

Détails de la fiche : L'intercessor d'assaut est une figurine de Space Marine. Ses caractéristiques sont : déplacement de 6", 4 points de vie, sauvegarde d'armure de 3+, 2 points de sauvegarde, et 6+ pour résister aux dégâts. Ses capacités sont : 3 dés lancés à l'étape 2 du tour (représentés par trois bâtons), une épée tronçonneuse Astartes (représentée par une épée à double tranchant), 4 points de sauvegarde, 0 points de sauvegarde, et 1 point de sauvegarde.

Conseils de Fiche Technique

Les Intercessors d'Assaut lancent 3 dés à l'Étape 2 du tour du Space Marine plutôt que 2 dés parce qu'ils ont une arme différente : la redoutable Épée tronçonneuse Astartes !



GUERRIER NÉCRON

5" 4 4+ 1 7+ 2

Écorcheur Gauss

1 4+ 4 0 1

Détails de la fiche : Le guerrier Nécron est une figurine de Nécron. Ses caractéristiques sont : déplacement de 5", 4 points de vie, sauvegarde d'armure de 4+, 1 point de sauvegarde, et 7+ pour résister aux dégâts. Ses capacités sont : un écorcheur Gauss (représenté par une arme à énergie), 1 dés lancé à l'étape 2 du tour, 4 points de sauvegarde, 0 points de sauvegarde, et 1 point de sauvegarde.

Comment l'Utiliser

À la place des Termagants Tyranides, utilisez les Guerriers Nécrons, et remplacez toute référence à "Tyranides" ou "Termagant" dans le jeu par "Nécrons" et "Guerrier Nécron".

Règle Additionnelle

Protocoles de Réanimation – au lieu de retirer un Guerrier de Nécron quand il est abattu, couchez-le sur le côté. Au début du tour des Nécrons, lancez un dé pour chaque Guerrier Nécron couché ; sur 5+, relevez la figurine. Elle ne compte plus comme ayant été tuée, et elle peut se déplacer et tirer normalement. Si les 5 Guerriers Nécrons sont couchés, ils ne peuvent plus utiliser cette règle et le joueur space marine gagne.

Conseils de Fiche Technique

Le Guerrier Nécron ne se déplace que de 5" au lieu de 6", et il a une Sauvegarde d'Armure de 4+ quand il est attaqué par le Space Marine.

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

VINDICTORS

	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
ARMES DE MÊLÉE Lance d'Orage	2	3+	3+	1	1

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, ORDRE, ÉTERNELS DE L'ORAGE, CHAMBRE DES GUERRIERS

Conseils de Fiche Technique

Les Vindictors lancent 2 dés à l'Étape 2 du tour de l'Éternel de l'Orage plutôt que 1 dé parce qu'il a une arme différente : la redoutable Lance d'Orage !

• CHARTE KRUELBOYZ •

ÉVENTREURS

	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
ARMES DE MÊLÉE Charkuteur Krue	1	4+	4+	-	1

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, DESTRUCTION, KRUELBOYZ

Comment l'Utiliser

À la place des Rats des Clans Skavens, utilisez les Éventreurs Krueboyz, et remplacez toute référence à "Skaven" ou "Rat des Clans" dans le jeu par "Krueboyz" et "Éventreurs".

Conseils de Fiche Technique

L'Éventreur Krueboyz ne se déplace que de 5" au lieu de 6", et il a une Santé de 2 au lieu de 1, ce qui le rend bien plus résistant !