

# OUTILS LUDIQUES

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



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

## Le contenu Warhammer 40,000 inclut:

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

## Le contenu Warhammer Age of Sigmar inclut:

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

## ASTUCE

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

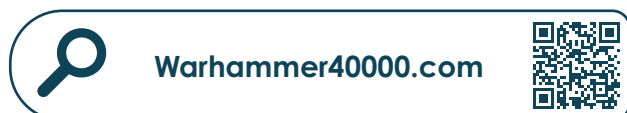
On ne peut guère mettre en pause les jeux sur table, et une partie inachevée est source de frustration.

## MUNISSEZ-VOUS DES REGLES DE BASE

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

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

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



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 dispose d'une fiche technique qui indique ce qu'elle peut faire.

Pour cette mission, nous nous concentrerons sur les valeurs entourées. Les fiches techniques de l'Intercessor Space Marine et du Guerrier Nécron se trouvent dans les pages du guide d'Assemblage et de Peinture inclus dans votre pack Warhammer Alliance, et plus loin dans ce Guide du Responsable.

### ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR



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

ARMES DE TIR	Portée	Attaque	Impact	Effet	Wound
Pistolet bolter lourd [PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1 1

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaque	Impact	Effet	Wound
Épée tronçonneuse Astartes	4	3+	4	-1 1	

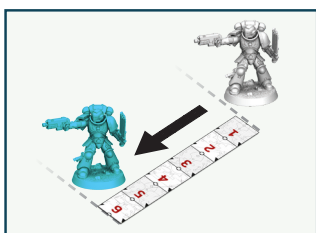
**Aptitudes de fiche technique :**  
 Chaque fois qu'une figurine de cette unité cible une unité ennemie avec une attaque de mêlée, relancez tout jet de Blessure de 1. Si l'unité ennemie est à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

**MOTS-CLÉS :** INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR

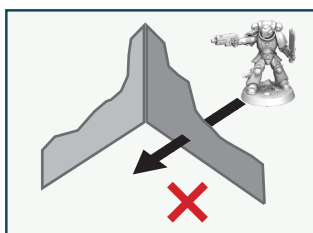
## MOUVEMENT NORMAL



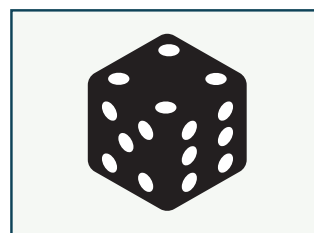
Vérifiez la caractéristique de Mouvement sur la fiche technique de la figurine.



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

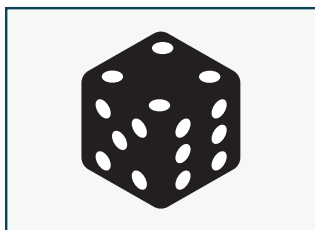


Quand une figurine se déplace, elle ne peut pas traverser les décors ni les autres figurines.



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

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



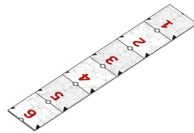
1 Intercessor Space Marine par joueur



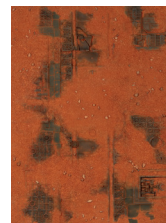
1 Guerrier Nécron par joueur



1 ou plusieurs dés



1 ou plusieurs règles



Tapis de bataille



Ruines/barricades



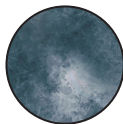
Pions Objectif

### PLACEMENT

Vous aurez besoin des pions objectif suivants :



1 pion fragment



2 pions vierges



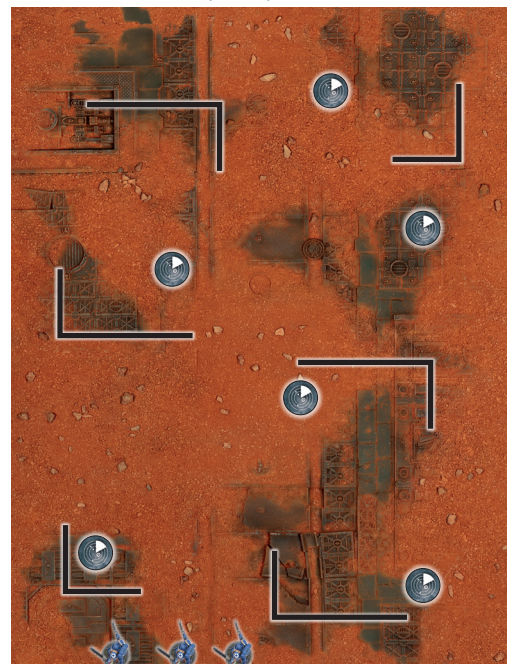
1 pion de point d'extraction



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



### COMMENT GAGNER

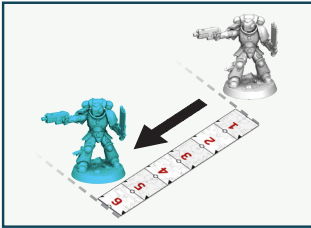
Le Space Marine qui a le fragment doit atteindre le pion d'extraction sans se faire capturer pour gagner la partie.



# RÈGLES DE MISSION



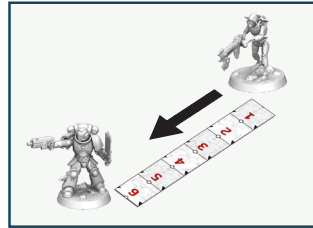
La partie est divisée en rounds de bataille. Le plus jeune joueur joue en premier à chaque round de bataille, puis les autres font de même dans le sens des aiguilles d'une montre.



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



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 Nécrans sur le champ de bataille, chacun d'eux fait un mouvement en suivant les Protocoles d'Escorte Nécrans.



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

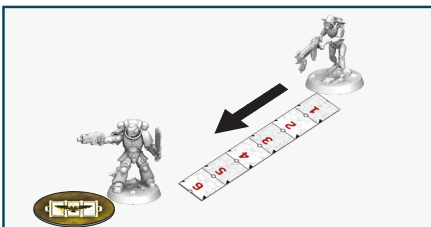
## ACTION : RECHERCHER LE FRAGMENT

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 Nécrans 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.



## ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR

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



### ARMES DE TIR

Pistolet bolter lourd [PISTOLET]

					
18"	1	3+	4	-1	1

### ARMES DE MÊLÉE

Épée tronçonneuse Astartes

					
	4	3+	4	-1	1

#### Aptitudes de fiche technique :

Chaque fois qu'une figurine de cette unité cible une unité ennemie avec une attaque de mêlée, relancez tout jet de Blessure de 1. Si l'unité ennemie est à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR



## GUERRIERS NÉCRONS

 5"	 4	 4+	 1	 7+	 2
--	---	--	---	--	---



### ARMES DE TIR

Écorcheur Gauss [TOUCHES FATALES, TIR RAPIDE 1]

					
24"	1	4+	4	0	1

### ARMES DE MÊLÉE

Arme de corps à corps

					
	1	4+	4	0	1

#### Aptitudes de fiche technique :

Chaque fois que les Protocoles de Réanimation de cette unité s'activent, vous pouvez relancer le dé pour savoir combien de points de vie sont réanimés.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GUERRIERS NÉCRONS





## FEUILLE DE RÉFÉRENCE WARHAMMER 40,000



### NUMÉROS DE PAGE

Les numéros de page de cette feuille correspondent à ceux présents dans les Règles de Base Warhammer 40,000 gratuites disponibles sur le site:

[WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-40000-DOWNLOADS/](http://WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-40000-DOWNLOADS/)

### BASIC RULES

CONCEPTS DE BASE

4

MESURER LES DISTANCES

7

COHÉRENCE D'UNITÉ

6

DÉTERMINER LA VISIBILITÉ

8

PORTÉE D'ENGAGEMENT

7

DÉS (D6, D3, RELANCES)

9

FICHES TECHNIQUES

37

STRATAGÈMES

41

### THE BATTLEGROUND

1: PHASE DE COMMANDEMENT

11

POINTS DE COMMANDEMENT - 11

ÉBRANLEMENT - 11

EFFECTIF INITIAL/EN DESSOUS DE SON DEMI-EFFECTIF - 12

5: PHASE DE CHARGE

29

CHARGER AVEC UNE UNITÉ - 29

CHARGER PAR-DESSUS LE TERRAIN - 30

CHARGER AVEC DES FIGURINES QUI VOLENT - 30

2: PHASE DE MOUVEMENT

13

DÉPLACER DES UNITÉS - 13

RENFORTS - 16

SE DÉPLACER PAR-DESSUS LE TERRAIN - 15

VOLER - 15

TRANSPORTS - 17

AÉRONEFS - 53

6: PHASE DE COMBAT

32

COMBAT EN PREMIER - 32

ENGAGER - 33

EFFECTUER DES ATTAQUES DE MÊLÉE - 33

CONSOLIDER - 35

4: PHASE DE TIR

19

APTITUDES D'ARMES - 25

EFFECTUER DES ATTAQUES - 21

ARMES À DÉFLAGRATION - 26

GROS CALIBRES - 20

SAUVEGARDES INVULNÉRABLES - 22

### WOUND ROLL

FORCE DE L'ATTAQUE VS ENDURANCE DE LA CIBLE

D6

La force est le **DOUBLE (ou plus)** de l'Endurance.

**2+**

La force est **SUPÉRIEURE** à l'Endurance.

**3+**

La force est **ÉGALE** à l'Endurance.

**4+**

La Force est **INFÉRIEURE** à l'Endurance.

**5+**

La force est la **MOITIÉ (ou moins)** de l'Endurance.

**6+**

Êtes-vous prêt à apprendre l'intégralité des règles de Warhammer 40,000 ? Une bonne manière de se rappeler les informations est de jouer une partie en prenant des notes. Imprimez et utilisez la feuille ci-dessous tout en apprenant le jeu en remplissant les cases avec ce qui se passe à chaque phase.

Cette feuille est conçue pour être utilisée en conjonction avec les règles de base, qui sont disponibles sur l'Appli, en ligne ou en format relié.

**APTITUDES DE DÉTACHEMENT :**

**OPTIMISATIONS :**

**STRATAGÈMES :**

**AVANT LA BATAILLE/LE DÉPLOIEMENT :**

**1 : PHASE DE COMMANDEMENT**

**2 : PHASE DE MOUVEMENT**



#### 4 : PHASE DE TIR

#### 5 : PHASE DE CHARGE

#### 6 : PHASE DE COMBAT

#### NOTES

#### WOUND ROLL

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

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 dispose d'une charte qui indique ce qu'elle peut faire.

Pour cette mission, nous nous concentrerons sur les valeurs entourées. Les chartes du Vindictor des Éternels de l'Orage et de l'Éventreur Krueboy se trouvent dans les pages du guide d'Assemblage et de Peinture inclus dans votre pack Warhammer Alliance, et plus loin dans ce Guide du Responsable.

• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

### VINDICTORS

✂️ ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Lance d'Orage	2	3+	3+	1	1	Anti-charge (+1 Perf.)

✂️ **N'importe Quelle Phase de Mêlée**

**MAINTENIR LE MUR DE BOUCLIERS :** *Les suites de Vindictors sont le mur de boucliers sur lequel se brisent les forces de la ruine.*

**Effet :** Si cette unité n'a pas chargé à ce tour et si elle est en mêlée avec une unité ennemie qui a chargé à ce tour, jetez un dé. Sur 4+, l'unité de Vindictors a **FRAPPE EN PREMIER** jusqu'à la fin du tour.

MOTS-CLÉS

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

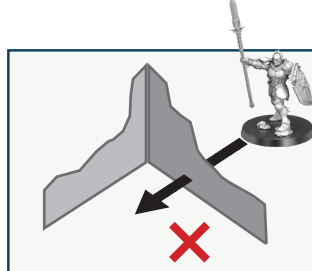
## MOUVEMENT NORMAL



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

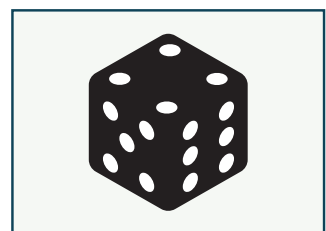


Utilisez une règle pour déplacer la figurine d'autant de pouces que le nombre de sa caractéristique de Mouvement.



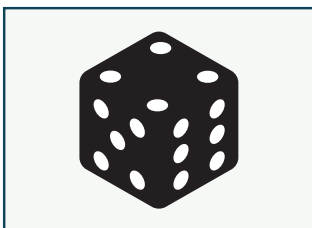
Quand une figurine se déplace, elle ne peut pas traverser les décors ni les autres figurines.

## COURIR

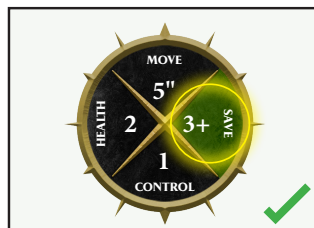


Jetez un dé. Ajoutez le résultat, en pouces, à votre caractéristique de Mouvement à ce tour.

## SAUVEGARDES D'ARMURE



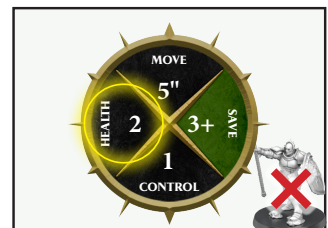
Pour faire une Sauvegarde d'Armure, jetez un dé et consultez la charte de la figurine.



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.

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



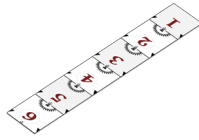
1 Vindictor Éternel de l'Orage par joueur



1 Éventreur Kruelboyz par joueur



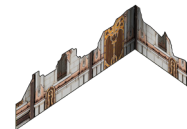
1 ou plusieurs dés



1 ou plusieurs réglettes



Tapis de bataille



Ruines/barricades



Pions Objectif

## PLACEMENT

Vous aurez besoin des pions objectif suivants :

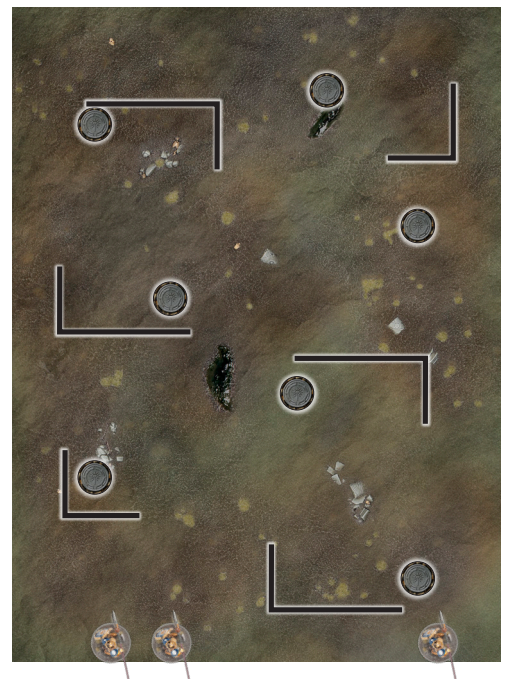


4 pions plaque de pression



1 pion embuscade de Kruelboyz par joueur (6 maximum)

Exemple de placement



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.

## 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.

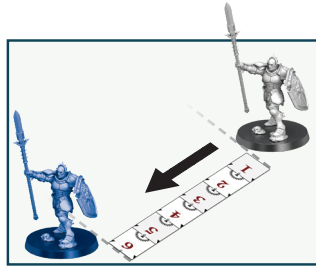


## RÈGLES DE PLAN DE BATAILLE

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.



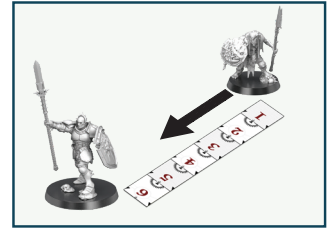
Avant de déplacer son Vindictor, le joueur choisit un pion objectif qui n'a pas encore été révélé et le retourne, révélant un Éventreux Kruelboyz ou une plaque de pression. Si c'est un Éventreux, remplacez le pion par une figurine.



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

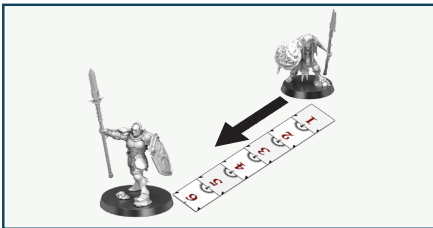


Si le Vindictor a fait un Mouvement Normal, il peut activer une plaque de pression en finissant son mouvement sur le pion. Il ne peut pas le faire s'il a Avancé.



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 Kruelboyz. Après cela, un nouveau round de bataille commence aussitôt.

## RÈGLES DE MOUVEMENT DES KRUELBOYZ



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'Éventreux touche un Vindictor, il s'arrête et tente de le capturer.

Le joueur qui contrôle le Vindictor fait une Sauvegarde d'Armure.

# CHARTES D'UNITÉ



• CHARTE ÉTERNELS DE L'ORAGE •

## VINDICTORS

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Lance d'Orage	2	3+	3+	1	1	Anti-charge (+1 Perf.)

### ✘ N'importe Quelle Phase de Mêlée

**MAINTENIR LE MUR DE BOUCLERS:** Les suites de Vindictors sont le mur de boucliers sur lequel se brisent les forces de la ruine.

**Effet:** Si cette unité n'a pas chargé à ce tour et si elle est en mêlée avec une unité ennemie qui a chargé à ce tour, jetez un dé. Sur 4+, l'unité de Vindictors a **FRAPPE EN PREMIER** jusqu'à la fin du tour.



MOTS-CLÉS

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



• CHARTE KRUELBOYZ •

## ÉVENTREURS

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
KEYWORD: Fendoir Kruel	2	4+	3+	-	1	Crit (Mortel)

### ☹ N'importe quelle Phase de Mêlée

**TAKTIK KINTIMIDE:** Les Éventreurs ont recours à toutes sortes de manœuvres pour déstabiliser leurs adversaires.

**Effet:** Jetez un dé. Sur 3+, soustrayez 1 aux jets de touches pour les attaques qui ciblent cette unité jusqu'à la fin du tour. Cette aptitude n'a aucun effet sur les attaques faites par les **HÉROS**.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, DESTRUCTION, KRUELBOYZ



## FEUILLE DE RÉFÉRENCE



### NUMÉROS DE PAGE

Les numéros de page de cette feuille correspondent à ceux présents sur les Règles de Base de Warhammer Age of Sigmar, disponibles gratuitement sur le site :

[WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-AGE-OF-SIGMAR-DOWNLOADS/](http://WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-AGE-OF-SIGMAR-DOWNLOADS/)

#### DÉBUT DU TOUR

Début du Round de Bataille 13

#### PHASE DES HÉROS

Ordres 29

Magie 33

#### PHASE DE MOUVEMENT

Cohésion 15

Terrain 16

#### PHASE DE TIR

Aptitudes de la Phase de Tir 14

Attaques de Tir 17

#### PHASE DE CHARGE

Aptitudes de la Phase de Charge 14

#### PHASE DE COMBAT

Aptitudes de la Phase de Combat 14

Attaques de Mêlée 17

#### FIN DU TOUR

Objectifs 27

Fin du Round de Bataille 27

#### DÉS

5

#### MESURER LES DISTANCES

5

#### MOTS-CLÉS ET APTITUDES

7

#### DÉPLOIEMENT

11

#### EFFECTUER DES ATTAQUES

Séquence d'Attaque 17

Séquence de Dégâts 19

Sauvegardes de Protection 19

Règles Spéciales 23

#### RÈGLES AVANCÉES

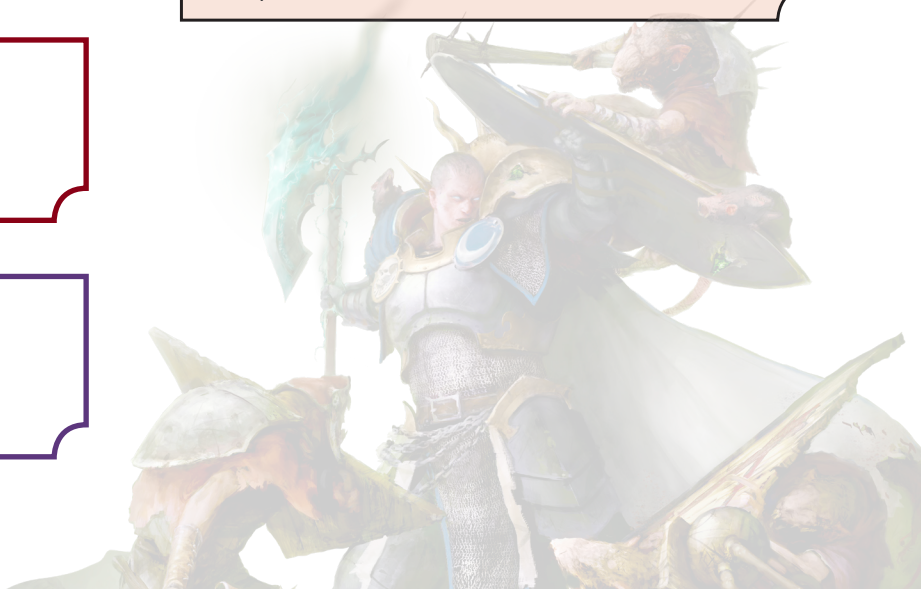
Ordres 29

Terrain 31

Magie 33

Composition d'Armée 35

Tactiques de Bataille 40





Êtes-vous prêt à apprendre les règles complètes de Warhammer Age of Sigmar ? Une bonne manière de retenir les informations consiste à jouer une partie en prenant vos propres notes. Imprimez cette feuille et utilisez-la pendant la partie en détaillant ce qui arrive à chaque phase.

Cette feuille est conçue pour être utilisée en conjonction avec les règles de base, que vous pouvez trouver sur l'appli, en ligne ou en format relié.

ARMÉE:

Formation de Bataille:

Domaines:

Optimisations:

Début du Tour

PHASE DES HÉROS

PHASE DE MOUVEMENT

PHASE DE TIR

PHASE DE CHARGE

PHASE DE COMBAT

FIN DU TOUR

NOTES

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

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

### Parties en équipes

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

### Limite de figurines

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

### Limite de temps

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

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

### Tour aléatoire

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

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

### Recyclage !

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

### objectif défini

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