



BATTLE HONOURS



**DÉCOUVREZ WARHAMMER, EXPLOREZ SES MONDES
FANTASTIQUES, ET GAGNEZ DES RÉCOMPENSES**



BIENVENUE À BATTLE HONOURS

Battle Honours est conçu pour aider les nouveaux venus à se lancer dans le hobby Warhammer.

Dans ce livre, vous trouverez des activités couvrant les cinq facettes du hobby Warhammer :



COLLECTIONNER



ASSEMBLER



PEINDRE



JOUER



LIRE

Guidé par le staff de votre magasin Warhammer, fixez-vous des objectifs hobby pour accroître vos connaissances et vos compétences, et utilisez ce livret pour suivre votre progression.

Chaque série d'activités vous permettra d'en apprendre plus sur les mondes de Warhammer, d'affiner votre technique et de bien préparer vos figurines. Et c'est très amusant !

COMMENT UTILISER CE LIVRET

1

RÉCOMPENSES

2

WARHAMMER 40,000

4

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

6

ACTIVITÉS DE COLLECTION

8

ACTIVITÉS D'ASSEMBLAGE

12

ACTIVITÉS DE PEINTURE

16

ACTIVITÉS DE JEU

20

ACTIVITÉS DE LECTURE

24

EXTRAITS LITTÉRAIRES

28

AMENEZ UN AMI

32

WARHAMMER ALLIANCE

33

Le staff de votre magasin est toujours disponible si vous avez besoin d'aide.
Vous pouvez également obtenir plus d'infos et de conseils sur le site :

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM



CE LIVRET APPARTIENT À :

DATE DE COMMENCEMENT :

MON MAGASIN WARHAMMER :

COMMENT UTILISER CE LIVRET

Grâce à ses nombreuses activités aussi divertissantes que passionnantes, ainsi qu'aux conseils du staff de votre magasin Warhammer, vous plongerez dans les univers de Warhammer 40,000 et de Warhammer Age of Sigmar.

SUIVEZ VOTRE PROPRE VOIE

Battle Honours a pour but de vous offrir un panorama complet du hobby Warhammer, et de vous laisser l'aborder à votre manière.

Ce livret propose de nombreuses activités, réparties entre Collectionner, Assembler, Peindre, Jouer et Lire - les facettes du hobby Warhammer. Chaque section du livret comporte dix activités. Chaque activité vous permet d'obtenir un tampon pour confirmer votre réussite. Vous pouvez réaliser les activités et les sections dans l'ordre que vous souhaitez. Complétez n'importe quelle section pour obtenir une récompense.

Une fois que vous aurez cumulé 30 tampons, vous aurez atteint votre but et complété Battle Honours !

Vous pouvez compléter d'autres activités et collectionner des tampons pour gagner d'autres récompenses - et faire durer le plaisir !

POUR COMMENCER

Notez votre nom, la date et la référence de votre magasin Warhammer.

N'oubliez pas de demander à notre staff d'y apposer son tampon !



RÉCOMPENSES

Chaque réussite mérite d'être célébrée, qu'il s'agisse d'apprendre à connaître les mondes de Warhammer, de peindre une figurine ou de jouer une partie trépidante entre amis.

Affichez fièrement votre progression grâce à ces récompenses exclusives !



COLLECTIONNER

Chaque collection Warhammer est unique et spéciale. Que vous collectionniez des figurines individuelles pour les exposer ou une armée pour conquérir la table de jeu, vous en retirerez une expérience aussi enrichissante que passionnante.

Complétez les activités de Collection et recevez une paire de badges.



PAGE 8



ASSEMBLER

Warhammer produit les meilleures figurines du monde. Découvrez le plaisir de transformer des pièces en plastique gris en une collection de magnifiques figurines prêtes à peindre !

Complétez les activités d'Assemblage et recevez une boîte à rabiots vous permettant de conserver vos pièces détachées pour un usage ultérieur.



PAGE 12



PEINDRE

La peinture est l'aspect favori de nombreux adeptes de Warhammer. Que vous peigniez pour le plaisir ou que vous participiez à des compétitions et à des événements, vous passerez un agréable moment de détente.

Complétez les activités de Peinture et recevez une pochette pour protéger vos pinceaux.



Pinceaux non inclus

PAGE 16



JOUER

Toutes vos figurines peuvent être utilisées pour disputer des parties palpitantes. Que vous préférerez livrer de petites batailles entre amis, ou vous mesurer à de nouveaux adversaires lors d'un tournoi mondial, des heures de divertissement vous attendent !

Complétez les activités de Jeu et recevez un assortiment de quatre dés Warhammer.



PAGE 20



LIRE

Chaque figurine et chaque bataille ont une histoire fascinante !

Que vous découvriez l'historique de vos dernières figurines dans leurs codex et tomes de bataille, ou que vous plongiez dans un roman Black Library, Warhammer regorge de récits épiques !

Complétez les activités de Lecture et recevez un marque-page pour ne plus avoir à corner les pages de vos livres.



PAGE 24

FIN

Complétez 30 activités pour achever la première étape de votre voyage et recevoir un certificat, ainsi qu'une boîte pour figurines vous permettant de garder votre collection en sécurité.



Vous pouvez continuer à mener à bien d'autres activités et à collecter des tampons pour remporter toujours plus de récompenses. Mais votre voyage dans les univers de Warhammer ne touchera jamais à sa fin : il y aura toujours des figurines à collectionner, à assembler et à peindre, des parties à jouer, des histoires à lire et des amis à se faire !

DATE DE COMPLÉTION :

WARHAMMER 40,000

Préparez-vous à plonger tête la première dans les ténèbres d'un lointain futur ! Le livret que vous avez entre les mains est un portail qui donne sur une immense galaxie apocalyptique où l'Imperium de l'Humanité lutte pour survivre contre une myriade d'ennemis.

L'IMPERIUM

Sur plus d'un million de mondes, l'Humanité est unie dans la vénération de l'Empereur-Dieu, confiné dans son Trône d'Or. Mais l'emprise de l'Imperium sur la galaxie est ténue, car la guerre embrase tous les systèmes stellaires.

Des tyrans extraterrestres mènent des hordes déterminées à anéantir l'Humanité. Des champions renégats invoquent la puissance des Sombres Dieux du Chaos. Des tempêtes lacèrent la réalité, vomissant des démons prêts à dévorer les âmes des imprudents.

Face aux ténèbres se dressent les armées de l'Imperium : les innombrables troupes de l'Astra Militarum, les merveilles technologiques de l'Adeptus Mechanicus, les Sœurs de Bataille fanatiques et, au premier plan de ces forces, les Space Marines.

LES SPACE MARINES

Les Space Marines sont la première ligne de défense contre toutes les horreurs de la galaxie. Tous ont été génétiquement modifiés de manière à devenir plus forts, plus rapides et plus courageux que les humains ordinaires. Nantis des armes et de l'équipement les plus sophistiqués de l'Imperium, ils sont capables de triompher des pires menaces de la galaxie.

Il existe des centaines de Chapitres space marines dispersés à travers l'Imperium, tous dotés d'une héraldique, de traditions et d'un style martial particuliers. Certains de Chapitres défendent l'Humanité depuis dix millénaires, tandis que d'autres ont été fondés plus récemment afin de combattre les innombrables ennemis de l'Imperium.

LE JEU

Dans les parties de Warhammer 40,000, deux joueurs (ou plus) assemblent une armée de figurines Citadel et s'affrontent sur la table de jeu afin d'accomplir les objectifs de leur mission, rivalisant de ruse et de stratégie pour savourer le frisson de la victoire.

Vous pouvez jouer au jeu de plusieurs manières différentes selon vos préférences, comme avec les batailles compétitives qui mettront au défi vos talents de général, ou le système de Croisade qui vous permet de forger l'histoire de votre armée.

Une partie de Warhammer 40,000 est un spectacle fascinant. Des armées peintes avec brio se livrent un combat acharné sur un champ de bataille jonché de décors réalistes, tandis que les joueurs jettent des dés en partageant un bon moment.



DANS LES TÉNÈBRES D'UN LOINTAIN FUTUR IL N'Y A QUE LA GUERRE

LES FIGURINES

Les armées de Warhammer 40,000 sont un spectacle saisissant, constitué d'escouades d'infanterie accompagnées par toutes sortes de héros, de véhicules et de monstres. Vous pouvez personnaliser votre armée pour utiliser les figurines que vous voulez: que vous préféreriez une force rapide de motos et d'aéronefs, une ligne de tir robuste armée jusqu'aux dents ou une force rassemblant de nombreux puissants héros, vous pouvez créer l'armée de vos rêves.

Vous pouvez peindre votre armée pour représenter une faction célèbre de l'univers de Warhammer 40,000, ou laisser libre cours à votre imagination pour créer la vôtre. Quelle que soit la manière que vous choisissiez de bâtir vos forces, vous découvrirez un hobby amusant, palpitant et qui vous offrira la satisfaction de créer une collection de figurines dont vous pourrez être fier pendant des années.



POUR EN SAVOIR PLUS

Pour en apprendre plus sur Warhammer 40,000, son contexte et ses diverses factions jouables, rendez-vous sur le site web :

WARHAMMER40000.COM



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Bienvenue à Age of Sigmar, une ère de guerre où héros, dieux et monstres s'affrontent pour la domination des Royaumes Mortels. Ce livret vous plongera dans ces mondes fantastiques alors que vous faites votre premier pas dans le hobby Warhammer.

LES ROYAUMES MORTELS

Les Royaumes Mortels sont huit mondes élémentaires emplis de monstres sanguinaires, de dangers mortels, et de sinistres secrets. Pendant des siècles, ces terres ont subi le joug des Dieux du Chaos, les ennemis primordiaux de l'humanité. L'Âge du Chaos a pris fin lorsque le Dieu-Roi Sigmar, qui régnait jadis sur les royaumes, a déployé ses armées célestes pour libérer les mortels et reconquérir son ancien empire.

Ces Éternels de l'Orage sont les plus valeureux champions du Dieu-Roi, des héros transformés en guerriers de foudre. Ils mènent des croisades visant à annihiler les kyrielles d'abominations qui menacent la race humaine. Même la mort ne peut les revendiquer, car s'ils devaient tomber, leurs âmes regagneraient Azyr pour être Reforgées et renvoyées à la guerre.

LES GRANDES ALLIANCES

Les peuples et factions des Royaumes Mortels sont organisés en quatre Grandes Alliances, des confédérations de guerriers unis par leurs objectifs.

Celles dévouées à l'**Ordre** comprennent des humains, des aelfes, des duardins, et les Éternels de l'Orage. Ces héros cherchent à purger la souillure du **Chaos** des Royaumes Mortels et à établir de grandes cités comme remparts contre les ténèbres.

Face à eux se dressent les redoutables guerriers du Chaos, des adeptes des dieux sombres qui cherchent à subjuguier les royaumes. Mais ce n'est pas la seule menace. Ils doivent également affronter les légions de la **Mort**, qui suivent la volonté du grand Nécromancien, sans oublier les hordes de la **Destruction**, bien décidées à tout ravager.

LE JEU

Warhammer Age of Sigmar vous permet de jouer des batailles fantastiques sur votre table de jeu, des affrontements d'Avant-garde modestes aux engagements massifs opposant des centaines de figurines.

Vous pouvez faire votre choix parmi des dizaines de factions rassemblées en Grandes Alliances, des Éternels de l'Orage forgés avec la foudre aux hordes destructrices d'Orruks et d'Ogors, en passant par les rangs de squelettes commandés par de sinistres vampires Ruinemânes et les ignobles Démons originaires d'au-delà des frontières de la réalité.

Vos parties peuvent être des affrontements compétitifs utilisant des forces équilibrées et des missions créées tout spécialement, des parties narratives qui racontent une histoire, ou simplement l'occasion de déployer toutes vos figurines sur la table pour livrer une bataille épique!



VOICI LE TEMPS DU TUMULTE. VOICI L'ÈRE DE LA GUERRE. VOICI L'ÂGE DE SIGMAR

LES FIGURINES

Vous seul décidez comment aborder Warhammer Age of Sigmar, mais tout tourne autour de votre collection de figurines Citadel. Vous pouvez vouloir les collectionner, les assembler et les peindre, pour vous amuser ou pour participer à des compétitions. Peut-être que vous voulez créer une armée invincible pour dominer les champs de bataille des Royaumes Mortels. Peut-être que vous voulez combattre Pour la Gloire, en rassemblant votre armée à mesure que vous jouez et en créant une histoire dans votre propre coin des royaumes.

Votre expérience de Warhammer Age of Sigmar peut-être toutes ces choses, ou quelque chose de votre propre invention. Quelle que soit la manière que vous choisirez de bâtir vos forces, vous découvrirez un hobby amusant, palpitant et qui vous offrira la satisfaction de créer une collection de figurines dont vous pourrez être fier pendant des années.



POUR EN SAVOIR PLUS

Pour en apprendre plus sur Warhammer Age of Sigmar, son contexte et ses diverses factions jouables, rendez-vous sur le site web :

AGEOFSIGMAR.COM



COLLECTIONNER



Votre collection Warhammer commence ici – et la façon dont vous l'organiserez dépend entièrement de vous. Choisissez vos figurines préférées, recréez une saga épique, levez une puissante armée – les options sont infinies !

Cette section contient des activités qui vous aideront à débiter votre collection.

LISTE DE SOUHAITS

CRÉER UNE LISTE DE SOUHAITS



Face à une gamme aussi riche, mieux vaut dresser une liste de vos figurines favorites.

ACTIVITÉS EN MAGASIN



La première étape consiste à choisir un thème pour votre collection. Discutez de vos préférences avec le staff de votre magasin, et choisissez une faction pour vous accompagner dans vos débuts.

POUR EN SAVOIR PLUS

Explorez les univers de Warhammer 40,000 et de Warhammer Age of Sigmar sur leurs sites dédiés. Découvrez les cadres, les factions, les histoires et bien plus encore !

WARHAMMER
40.000



WARHAMMER40000.COM

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



AGEOFSIGMAR.COM

FOCUS DE FACTION

Découvrez les héros et les plus grandes batailles de votre faction sur le site web et dans les différents ouvrages publiés par Warhammer.



SEIGNEUR DE GUERRE - 1

Choisissez un personnage pour mener votre collection à la guerre.



GARDE RAPPROCHÉE - 1

Choisissez une unité d'au moins cinq figurines pour assembler votre collection et protéger votre commandant.



RENFORTS - 1

Étoffe votre armée - choisissez une nouvelle unité d'au moins dix figurines pour votre collection.



PIÈCE MAÎTRESSE - 1

Ajoutez un monstre ou un véhicule colossal à votre collection et faites trembler la terre !



CHAMP DE BATAILLE - 1

Commencez à créer votre champ de bataille avec un décor ou un élément de terrain.



SETS D'INITIATION

Les Sets d'initiation contiennent deux armées de figurines (avec leurs règles et bien plus), ce qui en fait un point de départ idéal pour commencer à collectionner.

Rendez-vous page 32 pour savoir comment gagner d'autres tampons en explorant Warhammer avec un ami.



RÉTROSPECTIVE

Notez ici vos réflexions à propos de votre collection.



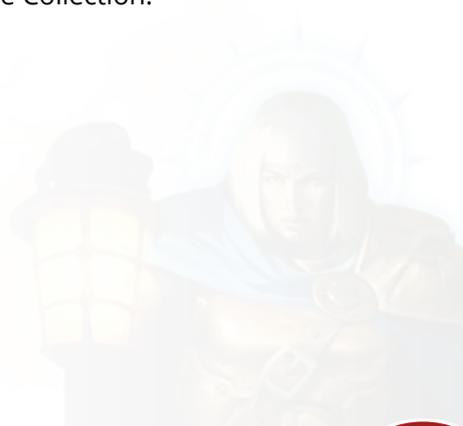
RÉTROSPECTIVE – 1

Votre collection a bien progressé !
Discutez des figurines que vous avez rassemblées avec le staff de votre magasin, et de la suite que vous envisagez.



COLLECTIONNEZ SELON VOTRE GRÉ

Notez ci-dessous ce que vous comptez faire pour votre propre activité de Collection.



VOTRE WARHAMMER – 1

Étoffe votre collection à votre guise !
Créez et enrichissez votre propre activité de Collection avec l'aide de notre staff.



SECTION COMPLÉTÉE

Votre collection a commencé !
À vous de la développer au gré de vos envies.

Transformez votre armée en une force conquérante, commencez une collection d'alliés ou d'ennemis, ou choisissez simplement les figurines qui vous plaisent. C'est à vous de jouer !

Une fois que vous avez complété toutes les activités de Collection, adressez-vous au staff du magasin pour recevoir vos badges !



PREMIÈRE FIGURINE OFFERTE

Que vous soyez intéressé par les ténèbres d'un lointain futur ou par les Royaumes Mortels, une figurine gratuite vous attend dans votre boutique !

Demandez à notre staff comment assembler et peindre votre première figurine.



FIGURINE DU MOIS

Les magasins Warhammer offrent une figurine chaque mois. À vous de l'assembler et de la peindre à votre goût !

Découvrez la dernière Figurine du Mois dans votre boutique.

JETONS À COLLECTIONNER

Chaque mois, votre magasin vous offrira un nouveau jeton à collectionner. Demandez à notre staff comment obtenir vos jetons et un album pour les conserver.



AVANT-GARDE ET PATROUILLE

Les boîtes Avant-garde et Patrouille sont le meilleur moyen de commencer une collection. Chacune contient une armée qui vous permettra d'obtenir plusieurs tampons dans la section Collectionner.

Vous pouvez consulter la gamme des boîtes Avant-garde et Patrouille dans votre magasin ou sur la boutique en ligne de Warhammer.



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

ASSEMBLER



Transformer un tas de pièces en plastique en une figurine prête à peindre est un hobby en soi !

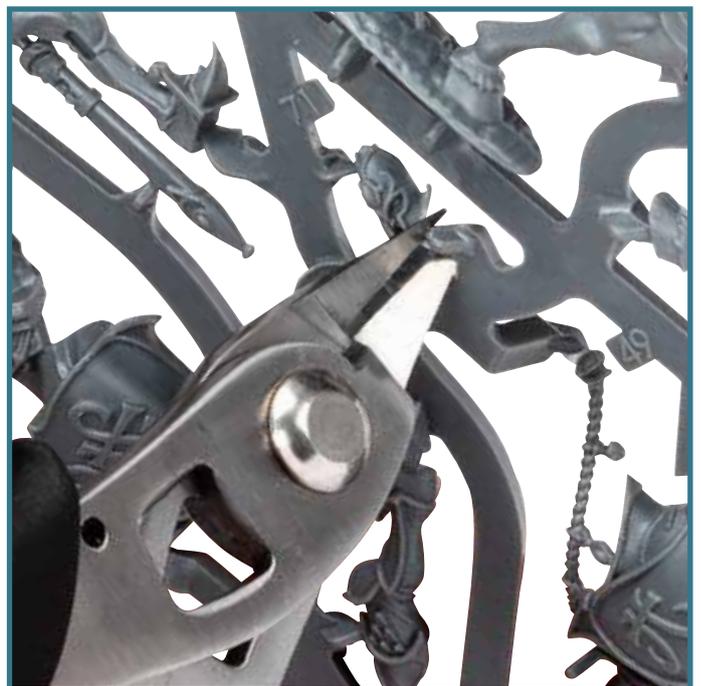
Cette section contient des activités qui vous permettront d'apprendre les techniques requises pour assembler vos figurines.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Assembler des figurines nécessite quelques outils, notamment une pince de précision pour retirer les pièces de leur grappe, ainsi qu'un ébarboir pour supprimer les lignes de moulage. Certaines figurines requerront également de la colle.

Lorsque vous utilisez une pince, de la colle ou tout autre outil de modélisme, prenez toujours votre temps et faites très attention. Suivez les instructions à la lettre, ainsi que les consignes de sécurité incluses, et conformez-vous à toutes les lois en vigueur dans votre pays.

Avant d'utiliser un outil pour la première fois, demandez à notre staff de vous en faire la démonstration.



GUIDES VIDÉO D'ASSEMBLAGE

Le site internet Battle Honours propose une grande variété de guides vidéos pour vous aider à vous lancer. Regardez l'un d'eux et parlez-en avec notre staff.



[BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM](https://battlehonours.warhammer.com)



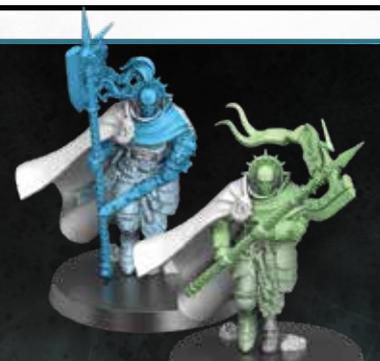
ACTIVITÉS EN MAGASIN

La sécurité avant tout ! Demandez à notre staff de vous montrer comment utiliser vos outils pour assembler vos figurines.



ASSEMBLEZ SELON VOTRE GRÉ

De nombreuses figurines proposent des alternatives d'assemblage, des options d'armes et de têtes, et d'autres variantes. Avant de vous atteler à la tâche, réfléchissez à la manière dont vous souhaitez les assembler.



GRAND ARCHITECTE

Utilisez une pince de précision – et de la colle si nécessaire – pour assembler votre toute première figurine !



SEIGNEUR DE GUERRE - 2

À présent que vous maîtrisez les bases de l'assemblage, il est temps de vous attaquer à votre commandant !



GARDE RAPPROCHÉE - 2

Fort de vos nouvelles compétences, assemblez votre première unité d'au moins cinq figurines.



RENFORTS - 2

Étoffe votre nouvelle armée en assemblant une unité d'au moins dix renforts.



PIÈCE MAÎTRESSE - 2

Assemblez votre monstre ou votre véhicule – ce sera la pièce maîtresse parfaite pour votre collection.



CHAMP DE BATAILLE - 2

Protégez vos figurines des attaques ennemies en assemblant l'élément de terrain ou le décor de votre choix.



PIÈCES DÉTACHÉES

De nombreux sets Warhammer ont des pièces optionnelles pour personnaliser vos figurines. Cela signifie que vous vous retrouverez avec des pièces en trop, que de nombreux lobbyistes appellent "rabiots".

Quand vous aurez obtenu tous les tampons de cette section, vous recevrez une boîte à rabiots pour les conserver afin de donner du caractère à vos prochaines figurines.



RÉTROSPECTIVE

Notez dans cette case ce que vous avez assemblé, les options que vous avez choisies, et ce que vous avez appris.



RÉTROSPECTIVE – 2

Discutez avec notre staff de tout ce que vous avez assemblé jusqu'ici, et des prochaines figurines sur lesquelles vous avez jeté votre dévolu.



ASSEMBLEZ SELON VOTRE GRÉ

Choisissez une activité d'Assemblage et notez-la ici. Peut-être allez vous convertir quelque chose d'unique ou assembler une figurine complexe – à vous de décider !



VOTRE WARHAMMER – 2

Réfléchissez et achevez votre propre activité Assemblage, avec l'aide de notre staff.



SECTION COMPLÉTÉE

Que vous ayez monté vos figurines comme indiqué dans le guide d'assemblage ou d'une manière totalement personnelle – félicitations !

Vous voilà prêts à de plus grands défis. Vous pouvez ajouter tout ce que vous voulez à votre collection en étant sûr de pouvoir l'assembler en un tournemain !

Une fois que vous avez terminé toutes les activités d'Assemblage, demandez votre boîte à rabiots au staff de votre magasin !



CONVERSIONS ET COMBINAISONS

De nombreux hobbyistes apportent une touche personnelle à leurs figurines en échangeant des pièces, en ajoutant d'autres éléments issus d'autres sets, ou en combinant plusieurs kits de manière créative. On appelle cela la conversion et c'est excellent moyen de rendre votre collection unique.



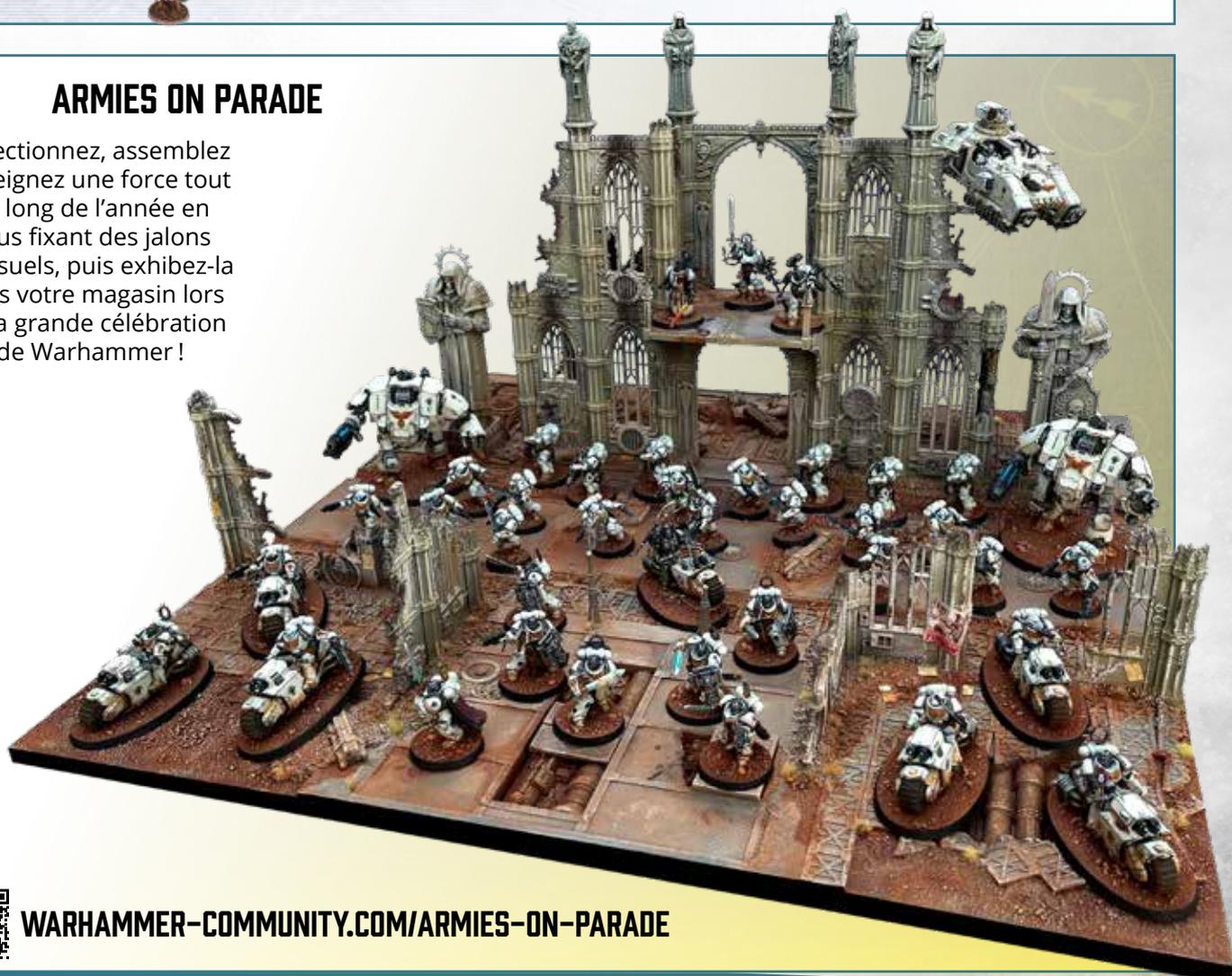
MALLETTES À FIGURINES

Il est important de garder vos figurines en sécurité quand vous les transportez.

Vous pouvez obtenir des mallettes spécialement conçues pour transporter des figurines de toutes les tailles et de toutes les formes entre deux batailles.

ARMIES ON PARADE

Collectionnez, assemblez et peignez une force tout au long de l'année en vous fixant des jalons mensuels, puis exhibez-la dans votre magasin lors de la grande célébration de Warhammer !



[WARHAMMER-COMMUNITY.COM/ARMIES-ON-PARADE](https://www.warhammer-community.com/armies-on-parade)

PEINDRE



Passer de bouts de plastique nu à des guerriers saisissants de réalisme, est l'un des aspects les plus satisfaisants du hobby Warhammer. C'est plus facile qu'il n'y paraît – commencez par une sous-couche, puis appliquez une couleur à la fois. N'ayez pas peur de commettre des erreurs – vous pourrez les corriger plus tard.

Cette section contient des activités qui vous aideront à insuffler la vie à vos figurines.

CITADEL COLOUR

La gamme Citadel Colour est conçue pour les figurines et comprend des centaines de peintures, classées selon différents types, tous spécialement formulés pour une technique de peinture différente.

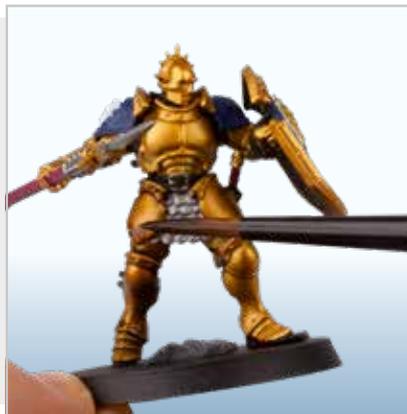


Les aérosols vous permettent de recouvrir rapidement votre figurine. Cette couche servira d'accroche aux peintures suivantes.

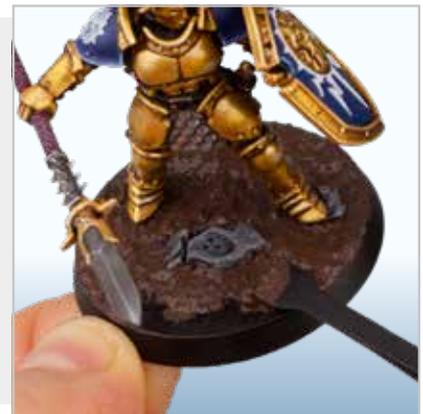


Les peintures Base contiennent bien plus de pigments que les autres, ce qui en fait la base idéale pour les autres peintures.

Les peintures Shade coulent dans le creux de vos figurines. En créant des ombres, elles ajoutent du contraste et de la profondeur à vos figurines.



Les peintures Technical englobent une grande variété de peintures à effets spéciaux, comme le sang, la saleté, la rouille, et même la terre craquelée du champ de bataille.



APPRENDRE À PEINDRE

Lancez-vous, puisez de l'inspiration, et apprenez à peindre pas à pas sur :



[CITADELCOLOUR.COM/GETTING-STARTED](https://www.citadelcolour.com/getting-started)

ACTIVITÉS EN MAGASIN

Commencez à peindre dans votre magasin Warhammer store – le staff sera toujours disponible pour vous aider à choisir des couleurs et vous donner des conseils sur les techniques.

SCHÉMA DE COULEURS

Choisissez un schéma de couleur pour votre collection. Vous pouvez reproduire un schéma que vous avez repéré, ou inventer le vôtre !



SEIGNEUR DE GUERRE - 3

Peignez votre personnage selon votre nouveau schéma de couleur – il ressortira de manière magnifique !



GARDE RAPPROCHÉE - 3

Apprenez à peindre votre unité d'au moins cinq figurines en procédant par lots – notre staff pourra guider grâce à ses précieux conseils.



RENFORTS - 3

Maintenant que vous savez peindre des unités, passez à l'étape supérieure en peignant vos dix renforts.



PIÈCE MAÎTRESSE - 3

Peignez votre monstre ou votre personnage – il requiert les mêmes techniques que le reste, mais sur une échelle plus grande.



CHAMP DE BATAILLE - 3

Essayez un schéma de couleur différent ou de nouvelles techniques comme le brossage à sec sur votre décor ou votre élément de terrain.



SETS D'INITIATION

Ces sets contiennent une sélection de peintures ainsi qu'un pinceau – tout ce dont vous avez besoin pour faire faire vos premiers pas. Il existe plusieurs sets, alors n'hésitez pas à choisir celui qui vous convient.



RÉTROSPECTIVE

Dans cette case, notez tout ce que vous avez peint, les couleurs que vous avez choisies, les techniques que vous avez utilisées et ce que vous avez appris.



RÉTROSPECTIVE – 3

Discutez avec le staff de votre magasin de tout ce que vous avez peint, et de ce que vous aimeriez essayer ensuite.



PEIGNEZ SELON VOTRE GRÉ

Il existe d'autres types de peinture - Contrast, Dry, Layer. Essayez-en quelques-unes, ou optez pour des couleurs différentes ou un nouveau style de peinture. Notez ci-dessous en quoi consistera votre activité.



VOTRE WARHAMMER – 3

Créez et enrichissez votre propre Activité de Peinture, avec l'aide du staff de votre magasin.



[CITADELCOLOUR.COM/THE-PAINT-RANGE/](https://citadelcolour.com/the-paint-range/)

SECTION COMPLÉTÉE

Vos talents de peintre sont en plein essor !
Ne vous arrêtez pas en si bon chemin !

Le site internet Citadel Colour regorge de vidéos présentant des schémas de couleur originaux et des techniques avancées. C'est le meilleur moyen d'approfondir vos compétences.

Une fois que vous aurez achevé toutes les activités de Peinture, demandez votre pochette à pinceaux.



SETS "PICK 'N' MIX"

Choisissez dix pots dans la gamme de peinture ten Citadel Colour et recevez-en un gratuit - seulement dans les magasins Warhammer.

Demandez au staff de votre magasin comment créer votre propre set de peinture.



PINCEAUX

Vous pouvez utiliser votre pinceau Starter pour peindre la plupart des détails sur vos figurines, mais parfois, vous aurez besoin d'un outil spécialisé pour essayer quelque chose de nouveau.

Demandez à notre staff de vous présenter la gamme de pinceaux Citadel et leur utilisation.

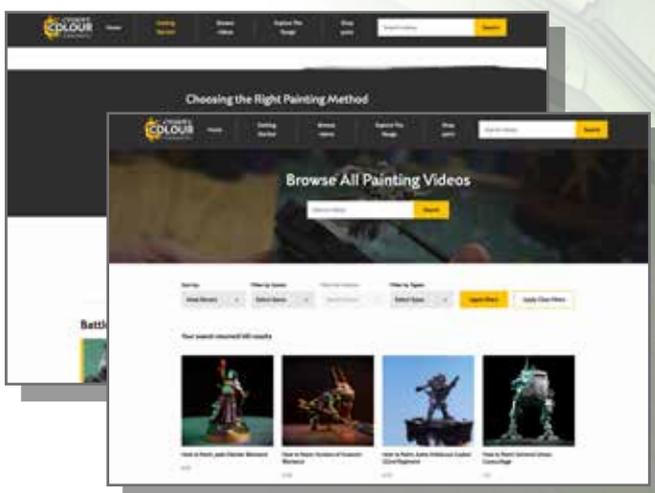


GUIDES VIDÉO DE PEINTURE

Le site internet Citadel Colour comprend des centaines de tutoriels de peinture, et de nouveaux sont ajoutés chaque semaine. Ils couvrent une multitude de figurines, de schémas de couleur, et de techniques.

Consultez ces vidéos sur :

CITADELCOLOUR.COM



JOUER



Jouer à Warhammer est une activité sociale distrayante, qui vous permet d'utiliser les figurines que vous avez assemblées et peintes lors de batailles mêlant rapidité et stratégie.

Les activités de cette section vous permettront de jeter les dés et de vous amuser en un rien de temps !

FAÇONS DE JOUER

Vous pouvez jouer à Warhammer Age of Sigmar et à Warhammer 40,000 de différentes manières.

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.

GUIDES VIDÉO DE JEU

Découvrez les bases du jeu que vous avez choisi grâce aux tutoriels présents sur le site internet Battle Honours.



[BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM](https://battlehonours.warhammer.com)



ACTIVITÉS EN MAGASIN

Jouez votre première partie ! Le staff de votre magasin sera ravi de vous aider à apprendre les règles grâce à une partie de présentation.



ENVERGURE DES PARTIES

Vous pouvez jouer des parties de Warhammer Age of Sigmar et de Warhammer 40,000 de n'importe taille, depuis de petites escarmouches avec une poignée d'unités à d'immenses batailles impliquant des centaines de figurines.



ASSEMBLEZ VOTRE ARMÉE

Votre collection peut être organisée en une puissante armée à utiliser dans vos parties. Demandez au staff de votre magasin de vous aider à élaborer votre première liste d'armée.



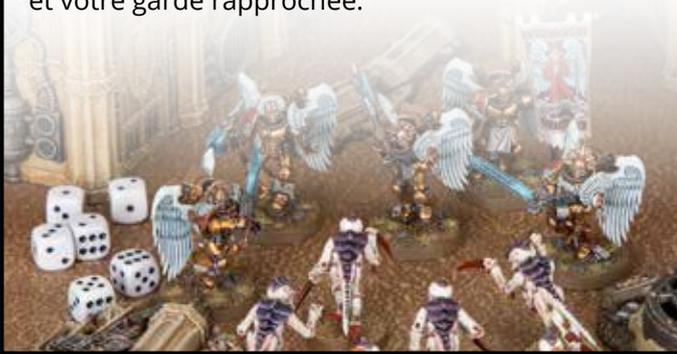
SEIGNEUR DE GUERRE - 4

Votre personnage est prêt à mener ses forces au combat. Jouez une partie en utilisant votre personnage.



GARDE RAPPROCHÉE - 4

Votre personnage a besoin d'une armée à mener ! Jouez une partie en utilisant votre commandant et votre garde rapprochée.



RENFORTS - 4

Il est temps d'augmenter la taille de vos parties - ajoutez vos renforts amusez-vous !



PIÈCE MAÎTRESSE - 4

Donnez une dimension impressionnante à vos parties en ajoutant votre monstre ou véhicule à votre force.



CHAMP DE BATAILLE - 4

Ajoutez votre décor ou votre élément de terrain sur la table de jeu, et jouez une partie en utilisant tout ce que vous avez collectionné, assemblé et peint jusqu'ici.



ARMÉES EN BOÎTE

Un excellent moyen d'essayer une nouvelle armée est de vous procurer soit un Set d'Initiation, soit une boîte Patrouille ou Avant-garde. Ils contiennent une sélection de figurines conçues pour les parties de jeu égal, et vous permettent d'être prêt à jouer facilement et rapidement.



RÉTROSPECTIVE

Dans cette case, notez les parties que vous avez disputées, ce qui s'est bien déroulé et ce qui s'est soldé par un fiasco, et ce que vous avez appris.



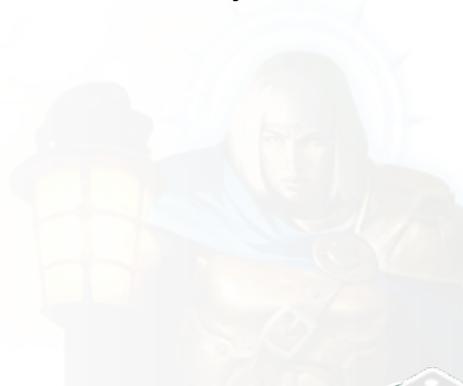
RÉTROSPECTIVE – 4

Discutez avec notre staff des parties que vous avez livrées, et des leçons que vous avez tirées de vos victoires – et de vos défaites !



JOUEZ SELON VOTRE GRÉ

Il existe de nombreuses manières de jouer. Vous pourriez essayer un scénario, commencer une armée de jeu narratif, ou participer à un événement. Notez ici en quoi consistera votre activité de Jeu.



VOTRE WARHAMMER – 4

Créez et enrichissez votre propre activité de Jeu, avec l'aide du staff de votre magasin.



SECTION COMPLÉTÉE

Disputer des parties est la garantie de passer un bon moment et une excellente occasion de vous faire des amis (et des adversaires amicaux) pour la vie.

Avec tous ces jeux différents, et toutes ces manières de jouer différentes, il y a d'innombrables occasions de jeter les dés et de passer un excellent moment.

Quand vous aurez achevé toutes les activités de Jeu, demandez vos dés au staff de notre magasin. Qu'ils vous donnent des 6 à foison !





KILL TEAM

Dans les ténèbres d'un lointain futur, de petites bandes de guerriers d'élite s'affrontent pour remplir des missions cruciales pour le destin de la galaxie. Faites votre choix parmi des dizaines de kill team disponibles, armez la vôtre d'équipement exotique, et lancez-vous dans des escarmouches sanglantes.

WARHAMMER40000.COM/KILL-TEAM



WARHAMMER UNDERWORLDS

Warhammer Underworlds est un jeu rapide, bourré d'action, où des bandes s'affrontent pour la gloire dans les recoins ténébreux des Royaumes Mortels. Choisissez une bande de vaillants héros ou de vils félons et jetez-vous dans la mêlée !

Vous en saurez plus sur le jeu et sur les bandes en visitant :

WARHAMMERUNDERWORLDS.COM



WARHAMMER QUEST : LA CITÉ MAUDITE

Aventurez-vous dans la cité hantée d'Ulfenkarn et repoussez ses seigneurs morts-vivants dans ce jeu de plateau coopératif palpitant et immersif.

AGEOFSIGMAR.COM/GAMES/CURSED-CITY



WARCRY

Rassemblez votre bande et livrez bataille dans les lieux les plus fous des Royaumes Mortels dans ce jeu d'escarmouches tactiques.

Combattez pour l'honneur, des artefacts ésotériques ou pour le plaisir de la bataille, avec toutes sortes de bandes différentes et un système de campagnes narratives complet.

AGEOFSIGMAR.COM/GAMES/WARCRY



LIRE



Warhammer regorge de récits truffés d'action, d'héroïsme, de ruse et de bravoure !

Dans cette section, vous trouverez des activités conçues pour vous faire découvrir le contexte et les histoires de l'Âge de Sigmar et du 41^e Millénaire.

FAÇON DE LIRE

Vous pouvez découvrir Warhammer Age of Sigmar et Warhammer 40,000 de nombreuses manières.

EN LIGNE

Le site internet Warhammer Community foisonne d'articles, et de figurines peintes par d'autres hobbyistes, ainsi que d'informations sur les prochaines sorties pour tous les jeux Warhammer.



[WARHAMMER-COMMUNITY.COM](https://www.warhammer-community.com)

MAGAZINES

Chaque mois, le magazine White Dwarf vous fait découvrir les points de vue des concepteurs de jeux, de nouvelles règles à intégrer dans vos parties, des galeries de figurines peintes de main de maître, et plein d'autre contenu que vous ne trouverez nulle part ailleurs.

LIVRES

Black Library publie une immense gamme de romans et de nouvelles se déroulant dans les mondes de Warhammer. Et n'oubliez pas qu'en plus des Règles, vos codex et vos tomes de bataille fourmillent d'informations sur les différentes factions.

EXTRAITS LITTÉRAIRES

Plongez dans votre première aventure avec des extraits de deux nouvelles. Découvrez-les pages 28 et 30.



ACTIVITÉS EN MAGASIN

Discutez avec le staff de votre magasin de vos goûts en matière de lecture, et des ouvrages Warhammer susceptibles de vous plaire.



LIVRES NUMÉRIQUES

En plus des livres imprimés, il existe un large éventail de livres numériques Warhammer. Vous trouverez des récits pour presque chaque faction, des histoires d'horreur et de crimes, et même des aventures basées sur les univers de Necromunda, de Blood Bowl, et d'autres jeux. Quels que soient vos goûts, il y aura toujours un livre numérique pour vous.

[BLACKLIBRARY.COM](https://www.blacklibrary.com)



NARRATIFS

Découvrez l'histoire et les grandes batailles de votre faction dans son codex ou son tome de bataille.



SEIGNEUR DE GUERRE

Plongez-vous dans l'historique et les plus grands exploits de vos personnages favoris des univers Warhammer.



REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ

Consultez les dernières infos et des articles informatifs sur le site internet Warhammer Community.



WARHAMMER-COMMUNITY.COM



WHITE DWARF

Lisez un numéro du magazine White Dwarf. Il comprend des articles éclairants, des rapports de batailles, des nouvelles et bien plus encore.



EXPLOREZ BLACK LIBRARY

Lisez un roman ou une nouvelle parmi la vaste gamme de parutions disponible dans votre magasin.



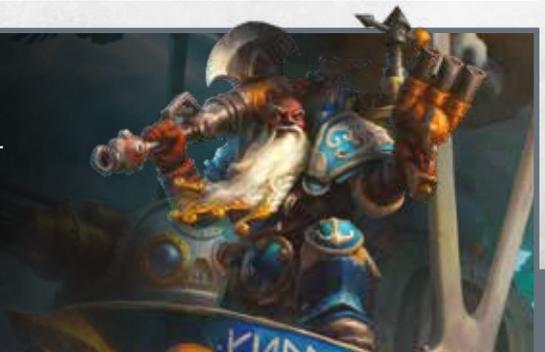
NOUVELLES DU FRONT

Consultez les dernières nouvelles des univers de Warhammer en lisant un Livre de Campagne.



PREMIÈRES LECTURES IDÉALES

Certains ouvrages sont conçus pour être le tremplin parfait à destination des nouveaux lecteurs. Si vous êtes fan de Warhammer 40,000, commencez par Sombre Imperium, le Fils Vengeur, l'Infini et le Divin, tandis que Dominion, Tueur d'Âmes et La Cité Maudite seront parfaits pour les adeptes de Warhammer Age of Sigmar.



RÉTROSPECTIVE

Dans cette case, notez ce que vous avez apprécié et les prochaines lectures que vous envisagez.



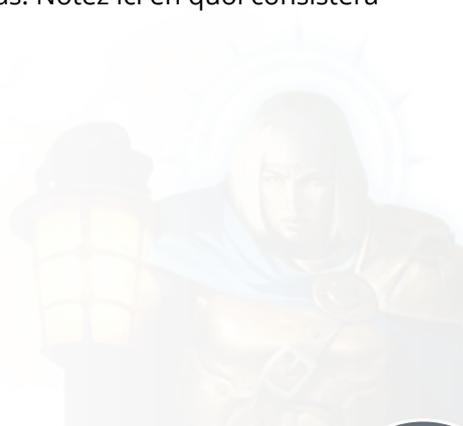
RÉTROSPECTIVE – 5

Discutez avec notre staff de ce que vous avez lu, et de ce qui vous a particulièrement plu.



LISEZ SELON VOTRE GRÉ

Les récits ayant pour cadre les mondes de Warhammer ne manquent pas. Notez ici en quoi consistera votre activité de Lecture.



VOTRE WARHAMMER – 5

Créez et enrichissez votre propre activité de Lecture, avec l'aide du staff de votre magasin.



SECTION COMPLÉTÉE

S'immerger dans les récits de Warhammer est un excellent moyen de découvrir ses univers, et décuple le plaisir que vous avez à collectionner et à jouer avec ses figurines.

Pour ce faire, plongez-vous dans les codex, les tomes de bataille ou dans les romans captivants édités par Black Library.

Une fois que vous aurez achevé les activités Lecture, demandez votre marque-page au staff de votre magasin. Vous l'avez bien mérité !



BLACK LIBRARY

Black Library publie des romans et des nouvelles se déroulant dans le 41^e Millénaire et les Royaumes Mortels. Depuis les récits de célèbres batailles jusqu'aux histoires de crime et d'horreur, il y en a pour tous les goûts !



BLACKLIBRARY.COM



LIVRES AUDIO

Si vous préférez écouter des histoires, les livres et les drames audio Warhammer sont faits pour vous. Les livres audio sont des romans complets lus par des acteurs professionnels, tandis que les drames audio sont des pièces de théâtre jouées par des comédiens, avec une musique d'ambiance et des effets sonores pour une expérience encore plus immersive.



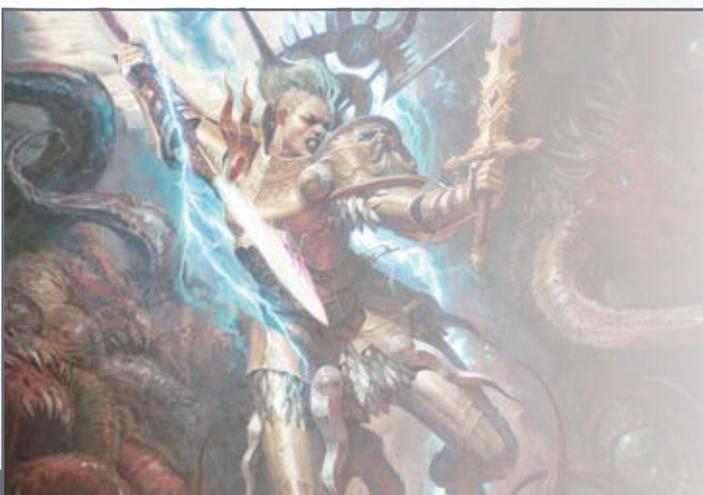
THE HORUS HERESY

L'Hérésie d'Horus raconte l'histoire des premiers jours de l'Imperium, et de la grande guerre civile qui divisa l'Humanité lorsque la moitié des Primarques – les fils surhumains de l'Empereur – se retournèrent contre Lui et déclenchèrent une guerre qui embrasa toute la galaxie. Cette série multi-récompensée comprend des romans, des nouvelles et des livres audio narrant l'histoire déchirante d'une lutte fratricide.



SUPPLÉMENTS

Les univers de Warhammer comprennent de vastes mondes, des secrets enfouis, et des événements tragiques qui sont abordés dans les livres de règles, les Codex, les Livres d'Armée et les livres de campagne. En plus des règles qu'ils contiennent, ces ouvrages fournissent un grand nombre de détails et de récits palpitants sur les plus grands héros et scélérats de Warhammer Age of Sigmar et de Warhammer 40,000.



LE FILS VENGEUR

PAR GUY HALEY

Trois mois s'étaient écoulés depuis son retour sur Terra, et Roboute Guilliman se reposait enfin.

La nuit semblait durer éternellement quand le Primarque était endormi. Une lumière qui était réapparue brièvement dans l'univers était soufflée, et nombreux étaient ceux qui craignaient qu'elle ne se rallume jamais. Roboute Guilliman n'avait pas besoin de se reposer souvent, mais lorsqu'il le faisait, un terrible silence s'abattait au cœur du gouvernement impérial. Messinius ne pouvait pas s'empêcher de vérifier tout au long de la nuit que son père génétique respirait toujours.

Le Primarque dormait dans une salle circulaire. Sa décoration était crème et or, mais la pièce en elle-même n'avait rien d'ouvertement ostentatoire. Roboute Guilliman avait de nombreux quartiers plus confortables à sa disposition qu'il aurait pu utiliser. Après tout, son palais couvrait une surface sur Terra équivalant à un petit état, dans lequel on trouvait tous les types de pièces concevables, mais il n'avait que peu de goût pour le luxe et était insensible aux signes extérieurs de richesse. D'un autre côté, il lui fallait répondre à certaines attentes. Guilliman devait montrer qu'il était un homme de pouvoir, ce qui pour nombre de personnes était synonyme de richesse. Il ne pouvait s'aliéner les puissants en affichant une pieuse austérité.

En choisissant cette pièce particulière, il signifiait aux membres les plus subtiles de l'hégémonie terrane qu'il comprenait ce qui motivait les autres, qu'il le respectait, mais qu'il était au-delà du désir d'enrichissement. Sa chambre était certainement moins impressionnante que les quartiers des plus éminents seigneurs de l'Adeptus Terra. Des serfs affectés au service du Primarque par l'Adeptus Administratum faisaient de leur mieux pour la rendre plus royale, mais l'indulgence de Guilliman pour le décorum avait ses limites.

Le palais comprenait des centres de commandement, des bibliothèques, d'immenses jardins contenant leur propre

écosystème, des dômes de détente, de grands halls antiques, des laboratoires à la fonction obscure et des spires modernes qui écrasaient le passé sous leurs épaisses fondations dans leur volonté de toucher les étoiles invisibles. Personne ne pouvait espérer visiter chaque pièce en l'espace d'une seule vie humaine. Qui plus est, il n'existait aucun plan complet du palais. Des portes verrouillées depuis des millénaires pouvaient dissimuler des secteurs entiers condamnés depuis l'aube de l'Imperium ou ouvrir sur des districts réduits à l'état de décombres par le poids des bâtiments au-dessus. De la magnificence à la ruine, il y avait tout dans le palais de Guilliman, et ce n'était qu'un endroit parmi des centaines d'autres similaires compris dans l'enceinte du Palais Impérial. Guilliman aurait pu choisir n'importe lequel d'entre eux, car il était le fils de l'Empereur-Dieu Lui-même. Qui aurait pu lui refuser ce droit ?

Il était situé à proximité de la salle du Trône de l'Empereur, la source de toute autorité humaine, mais pas au point de laisser penser

qu'il voulait usurper la place de son père. De manière similaire, bien que le palais fût bien équipé pour la guerre – avec en son centre le Praefectura Astra Superba, l'un des meilleurs strategiums de la planète –, il demeurait suffisamment proche des grands bâtiments d'état pour montrer qu'il n'ignorait pas les exigences du régime civil.

Le capitaine Messinius comprenait le raisonnement du Primarque, et celui-ci l'emplissait d'admiration. Les membres de son chapitre étaient issus de la lignée de Guilliman et accordaient autant d'importance à leur devoir de gouvernance qu'à leur vie de guerriers. Ils avaient régi un petit royaume autour de Sabatine, une réplique miniature d'Ultramar, le propre royaume du Primarque. Ses frères de bataille avaient agi en tant que suzerains auprès de la population mortelle, tentant en cela d'émuler leur père, et avaient réussi admirablement.

Mais ils avaient également combattu. Tel était la fonction de tous les space marines.



Ils avaient été conçus pour la guerre, peu importe à quel point les White Consuls avaient souhaité être des hommes d'état. Cela ne s'était pas très bien passé pour eux, et Sabatine était tombée.

Messinius se demandait ce que le peuple de Terra penserait de Guilliman s'il pouvait le voir au repos. Dans ces moments, les apparences qu'il cultivait si soigneusement étaient mises de côté et des vérités plus inconfortables émergeaient. Même maintenant, après avoir passé aussi longtemps à ses côtés, Messinius avait encore du mal à accepter que le Primarque s'était relevé de la tombe pour porter secours à l'Imperium au moment où il en avait le plus besoin. Pour des milliards d'individus, il était un dieu ressuscité. Et il était un dieu à maints égards, mais il était vulnérable.

Sur ordre du Primarque, vingt capitaines space marines issus de vingt chapitres différents montaient la garde autour de lui, dix tournés vers l'extérieur et dix vers l'intérieur. Messinius avait ainsi l'impression que Guilliman ne pouvait complètement se faire confiance et requérait que le monde soit protégé de lui comme il l'était du monde. Il n'occupait pas un lit mais se tenait debout, dormant dans une armure qu'il ne pouvait enlever. Une armature surdimensionnée le maintenait en position verticale, semblable à celles utilisées parfois lors des rituels d'armement, à la différence qu'elle faisait deux fois la taille d'une unité standard afin de s'adapter à l'immense stature du Primarque. Des griffes mécaniques serraient ses côtes, sa taille, ses jambes et ses chevilles et le maintenaient en place. Et cependant il agrippait fermement le repose-mains, comme si le soutien que lui fournissait la machine était insuffisant et qu'il retomberait dans les ténèbres s'il venait à le lâcher.

Messinius réalisa qu'il se montrait indigne. Guilliman ne connaissait pas la peur. Il fit de son mieux pour apaiser ses pensées, mais l'idée persista. Guilliman ne correspondait pas à ce que le monde extérieur pensait de lui. Il n'était pas un saint. Messinius percevait la fragilité derrière la divinité. Des machines étaient branchées dans l'imposant paquetage dorsal de l'Armure du Destin. Même si le fonctionnement de ces mécanismes restait mystérieux, leur fonction ne l'était pas : ils maintenaient le Primarque en vie.

Il continua d'observer l'homme sur lequel tant de choses reposaient. Messinius adorait son père génétique pour ce qu'il représentait. Les White Consuls faisaient preuve d'une

piété peu commune dans leur vénération de l'Empereur, à tel point que certains étrangers pensaient qu'ils voyaient en Lui un dieu. C'était une erreur. Les White Consuls n'étaient pas les Black Templiers, mais ils savaient ce qu'ils Lui devaient. Les sacrifices consentis par l'Empereur demandaient plus en retour que ce qu'un unique guerrier était capable de fournir.

Guilliman avait tout donné. Endormi, il avait l'air fatigué. De la force flamboyante qui l'habitait quand il était actif, il ne restait que des braises. Lorsqu'il était éveillé, il irradiait de puissance, en être supérieur. Mais en cet instant, il apparaissait diminué, son humanité consumée par le feu qui brûlait dans son âme. Messinius avait vu la même ombre funeste sur le visage d'humains âgés. La vieille l'avait toujours fasciné car il ne l'avait jamais vue sur le visage de ses frères, aussi âgés soient-ils. Les anciens space marines ne déclinaient pas mais s'endurcissaient. S'ils devenaient un peu plus lents, ils compensaient en se montrant plus belliqueux. Guilliman était un Primarque, supérieur aux space marines comme ceux-ci l'étaient des humains non augmentés. Il n'aurait pas dû montrer le moindre signe de mortalité, et pourtant tel était le cas.

Il y avait de nombreux siècles de cela, Messinius avait fait le pèlerinage pour voir le corps du Primarque. Il se souvenait avec une clarté parfaite de la première fois qu'il avait vu Guilliman dans le Temple de la Correction. Son père génétique trônait au cœur d'un champ de stase scintillant, l'épée de l'Empereur en travers de ses genoux. L'entaille qui lui avait ôté la vie traçait une balafre rouge sur son cou, mais son expression était aussi autoritaire que celle des statues qui se dressaient dans tous les lieux de culte à travers l'Imperium.

Le Guilliman ressuscité était troublé. Il fronçait les sourcils dans son sommeil. Les imagistes et les sculpteurs de l'Imperium

avaient bien préservé son image durant dix millénaires, mais ils s'étaient efforcés de représenter le dieu, non l'homme. Le jour, il était le Fils Vengeur. Quand il dormait, il n'était qu'un homme, comme Messinius avait fini par le constater, un homme avec ses imperfections, portant le poids de ses erreurs.

Un désir féroce gonfla dans la poitrine de Messinius. Ses cœurs jumeaux tambourinèrent. Il ne laisserait personne, ni homme ni xénos ni dieu ni démon, exploiter cela. Sa faiblesse humanisait le Primarque. Elle était une part essentielle de ce qu'il était. Les citoyens de l'Imperium se réjouissaient du retour du Primarque, mais ils voulaient un dieu. Messinius craignait que s'ils réalisaient à quel point leur nouveau sauveur était humain ils ne se retournent contre lui.

Le Primarque faisait tant de choses pour préserver les apparences. Parfois Guilliman consentait à apparaître sans son armure, utilisant des projecteurs tridimensionnels pour donner l'impression qu'il était vêtu de robes. L'annonce solennelle de la croisade en écho avec ses hauts faits passés, l'assainissement de la haute table du Senatorum, la purge sanglante du Primarque, la procession depuis la Porte d'Éternité le jour où il était ressorti de son entretien avec son père : tous ces événements mettaient en scène, à un certain degré, ce que le peuple avait besoin de voir plutôt que la vérité.

S'il s'agissait d'un subterfuge, celui-ci était nécessaire. Messinius et les autres s'y conformaient de leur plein gré, mais il redoutait le jour où les stratagèmes seraient révélés. Il se demandait ce que ferait alors la bête sauvage tapie dans l'âme humaine.

Il pensait le savoir et il se tenait prêt. Il était le chef de la sécurité de Guilliman et avait l'intention d'honorer chacun de ses vœux.



VOUS AVEZ AIMÉ CET EXTRAIT ?

Lisez la suite dans *Le Fils Vengeur*



BLACKLIBRARY.COM

DOMINION

PAR DARIUS HINKS

La citä gronda et trembla, et Niksar faillit bien tomber du haut du mur. Il ätait perchä sur un linteau brisä qui dominait une des rues les plus inhospitaliäres d'Excelsis fi un dädale battu par la pluie d'appentis et de mesures qui semblaient avoir ätä entassäs-l'ÿ au petit bonheur la chance. Les Veines comptaient depuis toujours parmi les quartiers les plus pauvres de la ville et, lors des secousses de ces derniers mois, plusieurs rues s'ätaient effondräes, cräant des cratäres qui avaient rävalä les horreurs grouillantes loväes dans les fondations de la ville.

Excelsis ätait assiägäe. Non seulement par des tribus de peaux-vertes, mais aussi par la terre elle-mäme. Les murs au mortier dävorä par des vers gämisaient. Des läzards s'ächappaient des ägouts däbordants. Des tuiles tombaient des toits, arrachäes par des rongeurs ÿ plumes hurlants. Plus rien n'ätait stable. Le sol remuait constamment et chaque dalle brisäe rävalait un spectacle räpugnant. C'ätait comme ätre coincä sur le pont d'un navire en train de sombrer. Et aussi präs des remparts, les secousses ätaient encore plus violentes.

Espärant qu'elle en avait terminä, Niksar se tourna vers Ocella. Elle ne se trouvait qu'ÿ quelques mätres, mais c'est ÿ peine s'il la distinguait au travers des monticules de däcombres et de däbris. Il ätait ÿ peu präs certain que le jour se levait, mais la lumiäre avait visiblement mieux ÿ faire que de se



montrer. Niksar pouvait difficilement lui en vouloir.

Pour autant qu'il söt, l'échange se däroulait comme prävu. La rue ätait däserte et Ocella parlait vivement ÿ son contact sans montrer aucun signe d'inquiätude. Ce serait un travail facile, avait-elle promis ÿ Niksar. Tuyautäe par un de ses protägäs, elle ätait venue retrouver un docker pour lui acheter des renseignements et, comme d'habitude, avait demandä ÿ Niksar de l'accompagner, au cas oö un diffärend surviendrait. Niksar en ätait presque ÿ souhaiter qu'un incident advént afin de pouvoir changer de position, mais tout semblait se därouler le mieux du monde. Le docker ätait un loup de mer ÿ la mine chafouine qu'Ocella avait renconträ en plusieurs occasions. Il avait les äpaules voötäes et la figure parcheminäe, mais Niksar ne l'imaginait pas avoir plus de trente ans. La vie en dehors des murs de la citä ätait brutale. Elle ne faisait pas de cadeau ÿ ceux qui sillonnaient la cöte des Crocs.

Visiblement nerveux, les yeux plissäs en raison de la pluie, le docker surveillait constamment les deux exträmitäs de la rue jonchäe de däbris. Niksar comprenait pourquoi Ocella lui avait demandä de rester cachä.

Ocella se tortilla et renversa la täte en arriäre. Puis elle rit. Son rire si particulier faisait penser ÿ un chien pris d'une quinte de toux. Plus Niksar travaillait avec elle, plus il la trouvait ätrange. Il la savait riche, mais elle ätait vätue de peaux d'animaux crasseuses et d'un manteau däpenaillä de plumes grasseuses. Elle avait l'air de n'avoir jamais dormi sous un toit. Elle portait une coiffé de plumes de travers et les dizaines de minuscules crÜnes d'oiseaux tressäs dans ses cheveux cliquetaient ÿ chacun de ses mouvements. Sachant qu'elle ne tenait pas en place. Elle ätait couverte de tant de boue et de plumes qu'il ätait difficile de lui donner un Üge. Niksar lui donnait näanmoins une vingtaine d'ännäes. Malgrä cela, elle se tenait comme une vieille femme paralytique, qui ne cessait de tressaillir, de cracher et de se gratter. Elle s'appuyait constamment sur un bÜton taillä dans un os d'aile. Un bÜton qui ätait plus grand qu'elle et qui tremblait entre ses mains pendant qu'elle

parlait, si bien que le bec fixä ÿ son exträmitä projetait de l'eau de pluie en tous sens.

La rencontre se poursuivit sans incidents et Niksar laissa vaguer ses pensäes. Il n'en avait encore jamais parlä ÿ Ocella, mais le rîle de guetteur ne lui permettait pas vraiment de mettre ses atouts en valeur. Il songea au marchä qu'ils espäraient conclure le lendemain avec un armurier de la rue de Quadi, mais ses pensäes s'ägarärent vers un futur lointain et sa chimäre präfäräe. Il s'imagina sortir de la misäre qu'il supportait depuis vingt ans. La ville ätait sur le point de s'effondrer, mais la chance ne lui avait jamais autant souri. Il ätait tout präs, cette fois. Tout präs de devenir quelqu'un, de ne plus avoir ÿ vivoter. Tant de ses projets avaient avortä, mais aux citäs d'Ocella il avait accumulä une extraordinaire collection d'artefacts. Aussi ätrange fut-elle, force ätait d'admettre qu'ils faisaient une bonne äquipe. Et Ocella pensant que tout le monde en ville tentait de la tuer, Niksar ne voyait pas leur relation lucrative s'arräter de sitöt. Des visions d'öpuissance et de puissance envahirent alors son esprit.

Un mouvement präs de sa main le sortit de sa räpasserie. Un scarabäe jaillit de sous une pierre et se jeta sur un ver fouisseur bien gras qui se däplaäait lentement. Le coläoptäre referma ses mandibules sur sa proie et l'avalä d'un coup. Une fois son repas terminä, il recula de quelques pas, puis s'arräta comme s'il venait de se rappeler quelque chose. Fascinä, Niksar se rapprocha en sachant pertinemment ce qui allait se passer. Et effectivement, l'insecte se mit ÿ trembler avant de tomber sur le citä, pris de convulsions, incapable de se relever. Puis sa carapace explosa pour rävaler une masse de larves grouillantes. Les vers fouisseurs adultes se sacrifiaient pour que leurs petits puissent commencer leur vie par un gänäreux banquet. Niksar regarda les larves dävorer leur hôte en grimaäant. Il y en avait tant que cela ne leur prit que quelques secondes.

La terre a toujours faim, pensa Niksar en se remämorant les paroles d'une vieille chanson thondienne.

Une dätonation retentit dans la ruelle, bientöt suivie par l'ödeur Ücre de la poudre. Niksar

poussa un juron de surprise et sauta du mur en dâgainant son sabre, qu'il tendit devant lui.

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

« 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 paranoëa, mais n'avait jamais eu besoin de son garde du corps.

La ruelle était déserte, mais la dâtonation avait dû être entendue à plusieurs rues à la ronde. Des passants risquaient de rappliquer. Peut-être même le guet.

« Niksar! s'âcria Ocella, hystérique, en s'âloignant du cadavre d'un pas titubant tout en agitant son bâton en direction des ombres.

« Malâdiction! 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 raisonnèrent alors, et Niksar tira Ocella derrière un apprentis.

« 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 dit, murmura-t-elle. Ils sont après moi.

« Qui? 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'âtonna 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'âcria une voix familière.

Ocella poussa un cri étouffé et dâvisagea Niksar.

« M'as-tu 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 je ne t'ai pas vendue. Ce n'est pas parce que je me bats pour quelques miroitants que je suis un

« Niksar! s'âcria 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?

« Qui est-ce? siffla Ocella, qui se dandinait pour tenter de voir quelque chose.

« Ma sœur. Elle ne nous fera pas de mal

Niksar se tut en tournant la tête vers le corps du docker.

« Zagora, fit-il en sortant de sa cachette. Que fabriques-tu ici?

« Je suis venue te sauver la vie.

Elle rechargea son pistolet en se dirigeant vers le docker.

La colère de Niksar commença à laisser place à l'inquiétude. Sa sœur s'était bâtie une solide carrière dans les régiments des Guildes Franches de la ville. Elle prenait de gros risques en venant ici et en s'acoquinant avec des individus comme lui et Ocella, sans parler du docker qu'elle venait d'abattre.

« De quoi parles-tu? demanda-t-il en la rejoignant près du corps.

Zagora posa un genou à terre en prenant soin d'éviter la flaque de sang qui s'étendait et déchira le pourpoint de l'homme. Puis elle recula et se cogna dans Niksar.

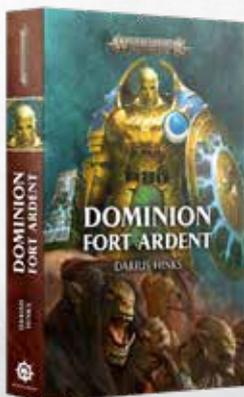
« Quoi? fit-il en tendant son épée vers le cadavre, imaginant déjà quelque chose lui sauter dessus.

Son cœur s'emballa lorsqu'il vit les tatouages dont la poitrine du mort était recouverte.

« Les Dieux Sombres.

Zagora fit le signe du Marteau devant sa poitrine en regardant les symboles grossièrement barbouillés. Puis elle se tourna vers Niksar sans rien montrer de ses émotions.

« Dans quoi êtes-vous embarqué, petit frère?



VOUS AVEZ AIMÉ CET EXTRAIT ?

Lisez la suite dans Dominion



BLACKLIBRARY.COM

AMENEZ UN AMI

Le hobby Warhammer est encore plus divertissant quand on le partage avec des amis.

Amenez l'un de vos amis novices à Warhammer à votre magasin, et le staff sera ravi de l'aider à commencer à collectionner, assembler, peindre, jouer et lire.

De plus, vous pouvez cumuler des tampons supplémentaires pour avoir accompli chaque type d'activité avec un ami, et cinq autres pour avoir accompli les cinq activités ensemble !



COLLECTIONNEZ ENSEMBLE

Aidez un ami à choisir ses premières figurines.



ASSEMBLEZ ENSEMBLE

Assemblez une figurine d'initiation ou une Figurine du Mois dans un magasin avec un ami.



PEIGNEZ ENSEMBLE

Amenez un ami dans votre magasin local pour une activité de peinture d'initiation.



JOUEZ ENSEMBLE

Jouez une partie d'initiation avec un ami dans votre magasin local.



LISEZ ENSEMBLE

Aidez un ami à choisir sa première histoire Black Library, son premier Codex ou son premier Tome de Bataille.



CAMARADE ACCOMPLI

Accomplissez les cinq autres activités avec vos amis.



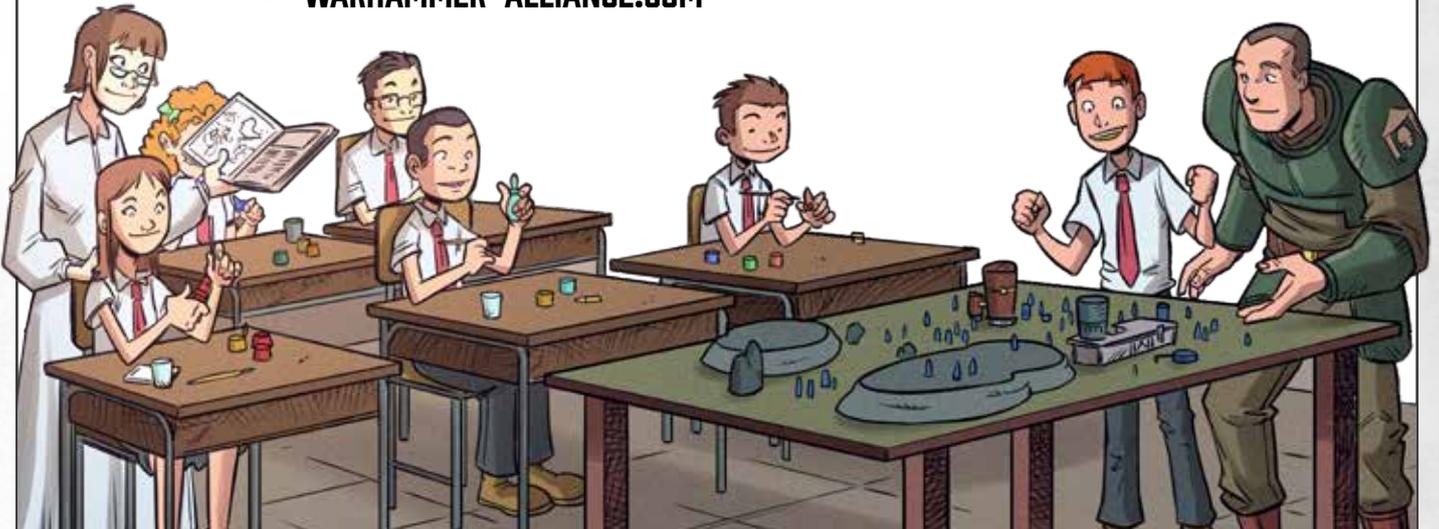
WARHAMMER ALLIANCE

Warhammer Alliance est le programme de soutien éducatif de Warhammer.

Proposant une vaste gamme de ressources Games Workshop, il offre aux jeunes gens l'occasion de se lancer dans un hobby divertissant et créatif par le biais d'écoles, de groupes de scouts et autres. Renseignez-vous auprès de notre staff, ou sur :



WARHAMMER-ALLIANCE.COM



PIÈCES À COLLECTIONNER

Chaque mois, une pièce à collectionner thématique sera disponible en boutique.

Demandez au personnel comment démarrer votre collection !

FIGURINES GRATUITES

Les figurines sont au centre du hobby Warhammer et vous pouvez en emporter une avec vous gratuitement !

Il vous suffit de demander au personnel en boutique.



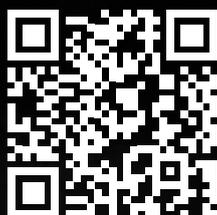
WARHAMMER.COM





DÉBUTEZ VOTRE PÉRIPLÉ WARHAMMER

À mesure que vous progresserez, vous approfondirez vos connaissances des cinq piliers du hobby Warhammer :
Collectionner, Assembler, Peindre, Jouer et Lire.
Le hobby Warhammer a de quoi plaire à tout le monde.
Renseignez-vous auprès du staff de votre magasin.



BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM



014499998922

01449999892



Games Workshop Limited,
Willow Road, Nottingham,
NG7 2WS, Royaume-Uni

