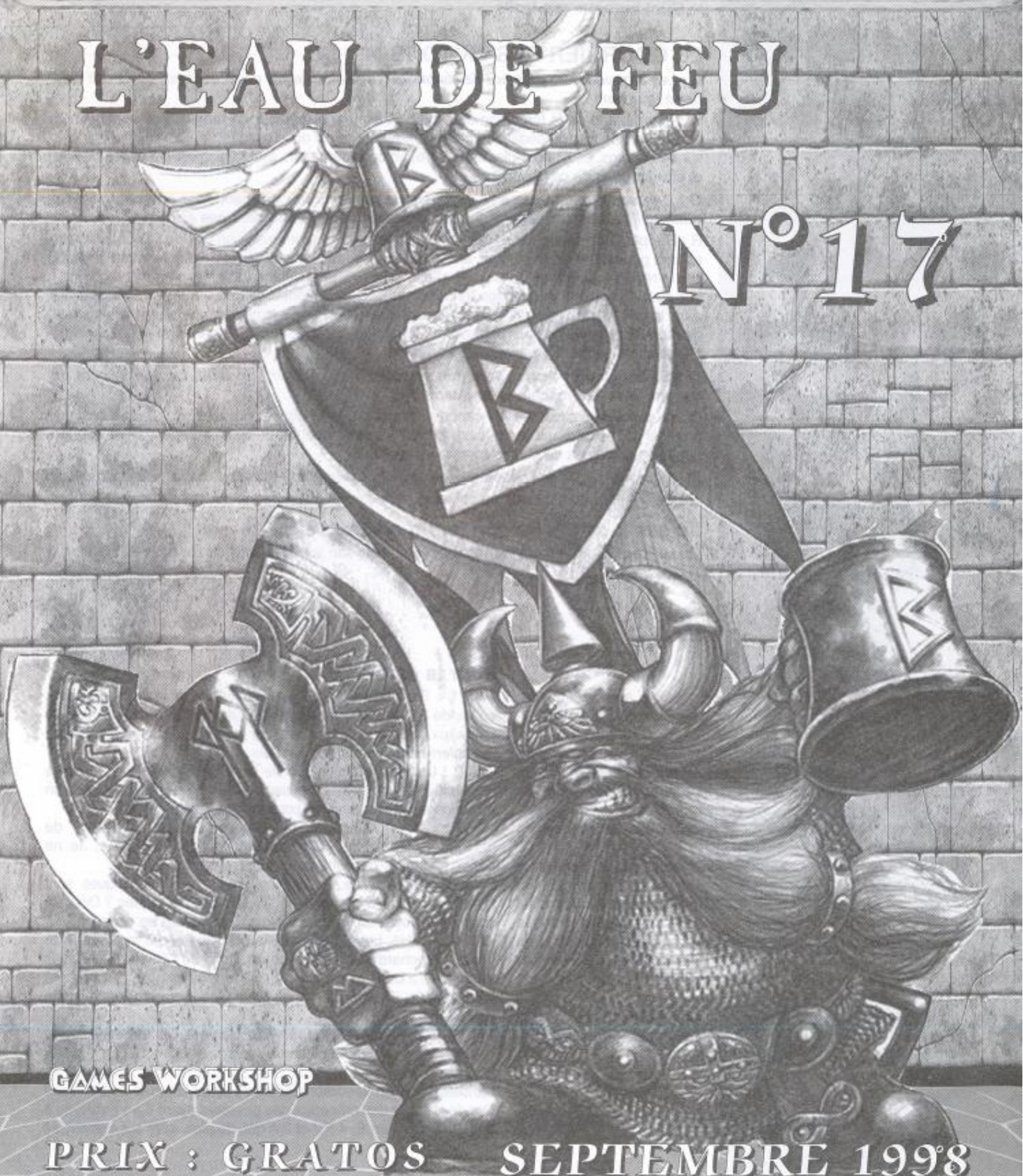


TROLL



L'EAU DE FEU

N°17



GAMES WORKSHOP

PRIX : GRATOS SEPTEMBRE 1998

Rédacteur en chef :
Tiehy
Concepteur Graphique :
Stéph

Marquez
Deposez

Le magazine gratuit
mensuel publié
par la VPC

Games Workshop

Tout est
illustration

contenues dans les produits Games
Workshop, y compris celles de ce
magazine, sont des créations originales
ou des travaux exécutés sur
commande. Les droits sur toutes ces
illustrations ou photographies sont la
propriété exclusive de Games
Workshop Ltd.

© Games Workshop Ltd 1998.
Tous droits réservés.

La publication n'est pas responsable des
documents non sollicités et ne peut en
aucun cas garantir leur retour.

Pour tous renseignements
complémentaires nous sommes
disponibles à l'adresse suivante :

VPC Games Workshop
10-12 avenue de la
Convention
94117 Arcueil Cedex

☎ 01 49 08 52 20



Pour l'asso :

- **N° 1** : Le géant. Son Balayage (1D6 touches automatiques de Force 7) nettoie efficacement tout type de murs des défenseurs « ki voulé si inkrusté »...

- **N° 2** : Avez-vous déjà affronté une unité Frénétique et/ou indémoralisable dotée d'échelles, menée par un champion ou un héros avec une arme magique touchant automatiquement (sans même avoir le Heaume aux Yeux Innombrables !).

- **N° 3** : Imaginez une Tour d'Assaut remplie de Tueurs Nains au pied de vos murs... Allez, imaginez !

- **N° 4** : Les Danseurs de Guerre avec grappins paraissent inoffensifs mais... Ils montent sur les murs au premier tour et effectuent la danse « Combat Fantôme » où aucun coup n'est échangé. Au deuxième tour, s'ils sont plus nombreux que l'adversaire (ils ont donc pris pied sur les remparts et ne subissent plus des malus pour toucher et d'initiative) et de par leur très bonne initiative, ils se lancent dans la danse « Tourbillon de Mort » et font place nette !

- **N° 5** : Malgré leur coût doublé, les Harpies demeurent un must avec leurs 2 PV. Et vu que de nombreuses armées ont la possibilité de les employer...

ÉDITO

On frappe à la porte ! C'est l'TROLL du mois d'Septembre qui s'invite. Ce coup-ci, ça vole dans tous les sens. Boulets, flèches, traits, carreaux et même... ballons et grosses baffes ! Comme tous les mois, l'actualité est telle que les idées de scénarios et de conversions fusent de toutes parts. Comment résister à l'envie de raser une si belle forteresse après avoir écrasé l'équipe des défenseurs triés sur le volet dans le match « amical » qui a précédé la bataille ! Comme dirait Bolgrot, un cousin à nous : « Y'avé rien den lé kuirass' alors on cé di ki zété p'têt caché den l'for. Rézulta, oné alé lé choppé d'lot coté du mur ! ». Quel humour ces trolls...

LE COURRIER DES LICTORS

Q : Les arquebusiers peuvent-ils répondre à une charge par un tir sachant qu'ils ont déjà tiré à leur tour ?

R : Tout dépend de la formation de l'unité. Si elle est placée sur un rang, toutes les figurines ont tiré dans le tour précédent, le tir de contre-charge est donc impossible. Si l'unité est placée sur deux rangs, seul le premier rang a tiré, on considère alors que le rang arrière passe devant et effectue le tir de contre-charge.

Q : Une unité immunisée à la psychologie peut-elle fuir en réaction à une charge ? Se rallie-t-elle automatiquement ? Idem pour une unité qui ne peut pas être démoralisée.

R : Elle peut décider de fuir devant une charge et elle devra réussir un test de CD dans le tour suivant pour se rallier. De même, si elle perd un combat, elle doit faire un test de moral modifié par le résultat du combat et s'enfuir si elle le rate. Les squelettes et les tueurs nains peuvent eux aussi fuir devant une charge (bhooooou !), ils réussiront automatiquement leur test de CD dans le tour suivant et le ralliement sera donc automatique. Ils n'ont de plus, pas à faire de test de moral en cas de combat perdu. Bref, la démoralisation ne fait pas partie de la psychologie même si elle utilise le paramètre CD du profil.

Q : Le bouclier de feu de tzeentch permet-il de protéger une unité contre des tirs de canons et autres machines de guerre ?

R : Le problème, c'est que les canons n'ont pas à faire de jet pour toucher. Ce sort ne peut protéger que contre les tirs nécessitant un jet pour toucher, ce qui est cependant le cas de quelques machines de guerre comme les balistes.

Q : Les unités volantes peuvent-elles être chargées si elles ne sont pas à haute altitude ?

R : Oui. Si elles sont posées au sol, elles sont considérées comme troupes ordinaires....

Lé gas k'on tou kompri (enfin on espère !...)

On cé kreze la tail' é onna fé l'Top 5 de troupes ki son supaires pour dé zassos de forteresses et leur daifens'.

Pour la daifens' :

- **N° 1** : Essayez d'approcher une termitière skaven avec des unités de Lances-Feu vous attendant de pied ferme derrière leurs créneaux... Si en plus sifflent sur vos têtes les projectiles de malepierre crachés par les Jezzails...

- **N° 2** : Un Prince Démon survole votre forteresse naine... Pas de problème avec une ou deux balistes avec une Rune Chercheuse ou un personnage avec un marteau possédant la Rune de Vol !

- **N° 3** : « - Chef, la porte de la forteresse a cédé ! -Pas de panique, placez dans l'encadrement le Tank à Vapeur. Je ne pense pas qu'ils passent par là à présent... ».

Dans la même veine... Combien de Gobelins Fanatiques sont cachés dans l'unité qui garde l'entrée du fort des orques ? Dites un chiffre et envoyez un volontaire désigné au hasard les compter...

- **N° 4** : « - Hé, boss. Y'a dé truks bizar lao sur lé murs. cé k'dé Trolls, pétouchard ! Ouais, mé cé dé Trolls du Chaos (F = 7 avec des armes à deux mains ; A = 4 ; Régénération ; etc...), boss... é y paré maim' ky z'on pa mangé d'pui k'on lé zasiège, alor j'pass pa l'premié... »

- **N° 5** : Plus modestement. Saviez-vous que les forteresses des morts vivants avaient la plupart du temps deux murs ! Le premier en pierres et autres matériaux de construction, le deuxième en bandelettes et en décoctions secrètes ayant la forme de Momies ! Dur de déloger des créneaux des guerriers ayant 6 en F (armes à deux mains), 5 en E, 4 PV et 2 A qui, de plus, sont sur des socles 20 x 20 !

LES NOUVEAUTES DU MOIS

BLISTERS WARHAMMER



14/09/98

14/09/98

14/09/98

NEMRODS DE MIRAGLIANO (x3)

60,00 F

TUEURS PIRATES DE LONG DRONG SILVER (x3)

60,00 F

LUCREZZIA BELLADONNA (x1)

110,00 F



BLISTERS NECROMUNDA

21/09/98

21/09/98

21/09/98

CHEF ESCLAVE (x1)

50,00 F

GANGERS ESCLAVES (x2)

50,00 F

TECHNO ESCLAVE (x1)

35,00 F

BOITES WARHAMMER



14/09/98

14/09/98

28/09/98

LES NEMRODS DE MIRAGLIANO (x6)

130,00 F

LES TUEURS PIRATES DE LONG DRONG SILVER (x8)

175,00 F

REGIMENT DE GUERRIERS SQUELETTES (x20)

175,00 F



BOITES WARHAMMER 40,000

14/09/98

ESCOUADRE DE COMMANDEMENT SPACE MARINE (x5)

200,00 F

JEUX & PUBLICATIONS EN FRANCAIS

CATALOGUE FIGURINES WARHAMMER

50,00 F

WHITE DWARF N°53

40,00 F

WARHAMMER COMICS N°7

25,00 F



L'EAU D

Depuis toujours les nains sont les bienvenus sur les terres de l'Empire. Ne serait-ce que pour la fameuse Bugman ! Le prix qu'ils pratiquent sur leur breuvage qui tend vers l'élixir, ne décourage même pas les bourses des humains. Parfois, un tonneau disparaît des réserves naines, subtilisé par les manants des alentours. Ceci amène quelques représailles mais le plus souvent, les nains ferment les yeux et laissent couler.

L'élément essentiel, hormis le savoir faire des brasseurs nains, est l'eau qui entre dans la composition de la Bugman. Or la qualité de cette dernière est souvent souillée par les méfaits des bandes d'hommes bêtes ou de skavens en maraude. En effet, les corps de leurs ennemis sont abandonnés le long des berges et nombre d'entre eux finissent à l'eau. Pas vraiment idéal comme composant pour une bière de qualité !

Gorthor a lui aussi pillé de nombreux villages et autres postes avancés des contreforts des Monts du Milieu, réputés pour la qualité de l'eau des torrents qui les dévalent.

En l'an 1500 du Calendrier Impérial, ce dernier surgit de la Forêt des Ombres et fondit sur une brasserie connue dans tout l'Empire pour l'arôme unique de sa Bugman. Le contingent humain alors présent ne put rien contre le déferlement des forces du chaos. Seuls quelques rares survivants portent encore les stigmates des horreurs dont ils ont été témoins lors de ce soir funeste. En effet, la défense fut assez désorganisée car la Bugman avait coulé à flots toute la journée pour reconforter ces vétérans de retour d'une campagne sur les terres de Kislev ! Seule l'intervention impromptue de Long Drong et ses pirates permit de sauver quelques âmes, ... et les quelques tonneaux qu'il était venu chercher !



Règles spéciales de la bataille :

Cette bataille est la reconstitution de celle de l'histoire précédente. Il va s'agir pour les forces impériales de réécrire l'Histoire ! L'organisation de la table retranscrit l'atmosphère du lieu. D'un côté se trouveront les contreforts des Monts du milieu (avec pourquoi pas une rivière les dévalant) sur lesquels reposent les fortifications. Sur le bord opposé vous placerez les derniers bosquets de la Forêt des Ombres d'où attaqueront les forces de Gorthor.

Tout au long de la partie les forces de l'Empire subiront les effets des litres de Bugman déjà ingérés...

Toutes les unités sont immunisées à la peur, grisées par l'ivresse. Malencontreusement, leur précision au tir s'en ressent. Ils subissent un malus de -1 sur tous leurs jets pour toucher au cours de la partie.

L'agencement du fort est laissé à votre guise mais sachez rester simple !

Les règles sont celles du scénario n° 9 de Warhammer Siège : Assaut Final avec les modifications suivantes :

- Le joueur Homme-Bête joue en premier, ceci représentant l'effet de surprise de son attaque.
- Gorthor, pour ne pas couper l'élan destructeur de ses bandes, n'a pas pris le temps de construire des équipements de siège « lourds ». Il ne peut inclure ni Tours de Siège, ni Béliers de Siège dans ses rangs. Par contre, Échelles, Béliers et Grappins sont légion.
- Long Drong entre en jeu au troisième Tour de jeu par un bord de table déterminé par le jet d'un D6.
 - 1-2 : Bord droit de la table.
 - 3-4 : Bord gauche de la table.
 - 5-6 : Coupons leur retraite ! Il lance sa bande de pirates à partir de la zone de déploiement des forces des Hommes-Bêtes.

De plus, devant l'urgence de la situation (Touche pas à mon tonneau, poilu !), il peut doubler son premier mouvement lorsqu'il arrive sur la table (Attention, pas de Marche Forcée s'il est à moins de 8 Ps d'une unité ennemie !).



E FEU

Personnages spéciaux :

Torben est devenu un héros de légende lors de la victoire de Pétrograd, bourgade baignée par le Lynsk descendant de Praag. Son ardeur lui permit en ce jour béni de plonger à la tête de son régiment de Chevaliers de la Reiksgard au cœur de l'armée chaotique adverse. Il désarçonna et foula sous les sabots de son destrier le seigneur de Nurgle qui avait jusque-là causé tant de mal et de détresse mettant enfin un terme à ses conquêtes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Torben	4	6	6	4	4	3	6	4	9

Règles spéciales : Ce dernier est on ne peut plus sérieux lorsqu'il mène ses hommes. Il n'a pas succombé à la tentation et est demeuré sobre alors qu'il avait laissé ses hommes éreintés boire de tout leur saoul.

Mucorus est un des plus vieux dragons ogres à s'être éveillé lors des appels de Gorthor aux puissances maléfiques. Sa rage contenue pendant des millénaires de sommeil est libérée au cours d'accès de rage destructeurs. Sa furie lui a valu le surnom de Mucorus, Poings de Foudre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mucorus	6	6	4	6	6	5	4	5	8

Règles spéciales :

Son bras semble pouvoir focaliser toute la haine qu'il a emmagasinée lors de son long sommeil pour la libérer dans des coups d'une puissance défiant l'entendement. Lorsqu'il s'attaque à une structure inerte (porte, mur ou tour), il double sa force libérant une cascade d'éclairs fendant bois et pierre. Mais, à cause de la puissance ainsi libérée, il ne peut porter aucune arme magique car celle-ci ne résisterait pas à ces déchaînements d'énergie.

Listes d'armées (+ cartes magiques et équipement) sans vos options personnelles...

Les Assiégés (Empire et Nains) : 1402 pts.

Torben, Commandant Impérial : 100 pts.

5 Chevaliers de la Reiksgard : 195 pts.

1 Grande Bannière : 80 pts.

1 Champion Sorcier : 118 pts.

2 Champions Impériaux : 60 pts.

9 Joueurs d'épée avec Pierres : 72 pts.

9 Arbalétriers : 72 pts.

14 Archers Hafflings avec Soupe de Pois : 74 pts.

12 Flagellants avec Pierres : 132 pts.

5 Mercenaires Ogres : 200 pts.

9 Nains Barbares avec Pierres : 99 pts.

1 Grand Canon : 100 pts.

1 Canon Feu d'Enfer : 100 pts.

Les Renforts (ki sentt' for !): 432 pts.

18 Pirates dont Long Drong : 432 pts.

Les Assiégeants (Hommes-Bêtes) : 3623 pts

Gorthor et sa suite : 1126 pts.

Gorthor : 620 pts.

17 bestigors (dont E-M) portant 3 Échelles : 357 pts.

15 Ungors (dont E-M @ 1 Ch.) + Grappins : 149 pts.

Les Braillards : 512 pts.

1 Seigneur Homme-Bête : 200 pts.

19 Gors (Hallebardes + E-M @ Ch.) + Bélier : 312 pts.

Les Hurleurs : 674 pts.

1 Chef Homme-Bête : 130 pts.

14 Lanciers Ungors (E-M @ Ch.) + 3 Échelles : 155 pts.

8 Chiens du Chaos : 96 pts.

4 Minotaures (1 P-E @ 1 Ch.) + Bélier : 293 pts.

Les Gueulards : 396 pts.

1 Porteur de la Grande Bannière : 125 pts.

12 Gors (dont E-M @ 1 Ch.) + 3 Échelles : 205 pts.

10 Ungors (dont E-M) avec Grappins : 66 pts.

Mucorus et ses sbires : 915 pts.

Mucorus, poings de foudre : 330 pts.

4 Dragons Ogres (dont 1 P-E) : 435 pts.

5 Harpies : 150 pts.



BALLES DE



« Bienvenue, amis sportifs, pour une nouvelle grande soirée de grabuge alors que nous vous présentons les dernières innovations dans le monde de votre sport favori, ce conglomérat de subtilités que nous appelons Blood Bowl. Quoi de neuf, ce soir, Jim ? Eh bien Bob, les Uengeurs d'Ulthuan et les Coup'd'Boules de l'Enfer prennent certainement des risques dans cette partie ! Ils ont convenu d'utiliser un ballon explosif ! Mon salaire sur Orlokh Darkbunder, capitaine vampire des Coup'd'Boules à être le premier à exploser. Cela va sûrement rendre cette partie intéressante, Jim. Il existe bien sûr de nombreux ballons alternatifs pouvant être utilisés dans le jeu. Voici quelques exemples »

Ballons Magnétiques

Un autre coup bas utilisé pour semer la confusion chez l'adversaire est de placer à l'intérieur du ballon des aimants et d'apprécier le chaos en résultant. Si le ballon demeure au sol, il se retrouve attiré par l'armure du joueur le plus proche (tous les joueurs sortent couverts !), et se déplace d'103 cases vers ce dernier à la fin de chaque tour. Si deux joueurs sont à la même distance déterminez la direction que prend le ballon à l'aide d'un D6. Le score le plus élevé détermine le joueur vers lequel se dirige le ballon. Si pour une raison quelconque (incluant une Passe ou un Blocage), un joueur est amené à lâcher le ballon, sur un 4 il ne peut s'en débarrasser même s'il se retrouve le nez dans le gazon. L'adversaire doit commettre une agression pour l'en débarrasser.

Si le porteur du ballon entre dans la zone de tacle d'un joueur ayant une meilleure sauvegarde d'armure, il doit arrêter son mouvement et le bloquer avec un malus de -1 en Force car le ballon, et son porteur, sont attirés vers celui-ci. Notez que ceci ne compte pas comme le Blitz de votre équipe. Tout joueur entrant dans la case où se trouve le ballon magnétique compte temporairement comme ayant la compétence *Dextérité*.

Ballons Explosifs

Introduits pour promouvoir le jeu de passe dans certaines régions, l'idée est restée et est devenue populaire auprès des lunatiques dérangés que l'on appelle fans. Quelques-uns vont même jusqu'à parier sur le moment de l'explosion et le nom du porteur !

À la fin de chaque tour, lancez un D6. Sur un 1, les secousses ont déclenché les explosifs. Quiconque portant la balle est blessé (déterminez la blessure normalement) et tous les joueurs se trouvant dans une case adjacente sont plaqués (effectuez un jet d'armure normal). Le jeu reprend avec un nouveau coup d'envoi et un ballon normal tout neuf.



Ballons enchantés

Le ballon a été enchanté par le magicien résident avant la partie. Lancez un D6 avant le coup d'envoi sur le tableau ci-dessous pour voir ce qui se passe. Les effets durent jusqu'au prochain engagement.

D6 Effets

- 1 Le ballon est vivant ! Tout joueur le portant subit un -1 sur tous ses jets de D6. Si le ballon est au sol, il se déplace de 3 cases dans une direction aléatoire au début de chaque tour.
- 2 C'est un ballon explosif ! (voir paragraphe précédent). Les ballons de remplacement sont aussi enchantés.
- 3 Le ballon commence à jouer avec l'équipe qui défend ! Les attaquants ont un -1 à tous leurs jets. Si le ballon est au sol, il se déplace de 3 cases vers la zone d'en-but adverse.
- 4 Le ballon a tendance à se téléporter ! Lancez un D6 au début de chaque tour. Sur un 4, il se téléporte d'106 cases dans une direction aléatoire (sans le porteur !).
- 5 Si le ballon est porté par un joueur, lancez un D6. Sur un 5+, il se téléporte comme en 4 mais emmène le porteur avec lui !
- 6 Comme en 3, mais il joue pour l'équipe attaquante !

Ballons à pointes

Ce ballon muni de deux bandes de pointes demeure un grand succès parmi les joueurs comme parmi les fans. Si vous veniez à être las de marquer des touchdowns, vous pouvez toujours vous en servir pour clouer les mains de votre adversaire au sol, ce qui plaît toujours au public !

Lors d'une Passe (pas une Transmission), faite un second jet d'Agilité (avec un 1 si la réception est réussie). S'il est raté, la balle agit comme un Blocage contre le receveur avec la force suivante :

Passe Rapide : 2; Passe Courte : 3; Passe Longue : 4; Bombe : 5.

Si le receveur n'est pas plaqué, la réception est un succès, sans quoi le ballon rebondi comme d'habitude. Pour éviter ces risques, vous pouvez tenter des transmissions.

Il y a deux façons de se servir du ballon comme d'une arme. La première, en tant que projectile. Passez le ballon à un adversaire normalement. Vous ne pouvez pas tenter ceci sur une passe longue ou une bombe. On utilise les valeurs suivantes : Passe Rapide : 5; Passe Courte : 4.

(Note : Si l'adversaire n'est pas plaqué, il peut tenter une réception mais avec un malus de -2).

La seconde méthode est de l'utiliser comme arme de poing. Dans ce cas, la Force du joueur est augmentée d'un point.

Retrouvez d'autres exemples de ballons alternatifs et les règles du jeu avec plusieurs ballons dans le Citadel Journal Blood Bowl Compendium, disponible uniquement auprès de la UPC au prix unitaire de 50 frs (port : 20 frs).



KONVERSIONS

Ce mois-ci, on change un peu la formule. En effet, avec la ressortie de Blood Bowl, des règles de ligue dans White Dwarf et surtout du Compendium (hourra pour ce supplément extraordinaire !), nombreux sont les joueurs qui sont à la recherche de toujours plus de dents cassées et autres yeux au beurre noir... Pour rassasier cet appétit toujours présent, voici quelques nouveaux venus sur le gazon que certains d'entre-vous reconnaitrons peut-être car ils écumaient déjà les ligues des versions précédentes.



ICEPELT, Troll des neiges (un lointain cousin à nous !)

M	F	Ag	Ar	Compétences	Coût
4	6	1	9	Régénération, Blocage, Châtaigne	160000 PO

Joue pour les Nordiques uniquement.

Pour sa conversion : le plus facile est de prendre un Troll de Pierre et de le peindre dans des tons bleu, blanc et gris. Vous pouvez le convertir en l'affublant de cornes et autres épines lui sortant du corps. Pour les plus aventureux, pourquoi ne pas essayer de sculpter sur votre star une épaisse fourrure !

HEADRIPPER, Rat Ogre

M	F	Ag	Ar	Compétences	Coût
6	6	3	9	châtaigne, queue préhensile	160000

Joue pour les shavens uniquement.

Pour sa conversion : En fait, ce n'en est même pas une. Il suffit de prendre n'importe quel rat ogre de Warhammer et vous voilà avec un Headripper des plus convaincant ! L'ajout d'un casque et de quelques pièces d'armures compléterons parfaitement votre joueur.



HEARTRIPPER, Assassin Elfe Noir

M	F	Ag	Ar	Compétences	Coût
6	3	4	8	esquive, saut, poursuite, dague	120000

Joue pour les elfes noirs uniquement.

Pour sa conversion : Encore et toujours plus simple ! Prenez un assassin elfe noir, rajoutez lui une épaulière et hop, prêts à entrer sur le terrain !

JOB0 HAIRYFOOT, Champion Halfling

M	F	Ag	Ar	Compétences	Coût
6	3	3	6	poids plume, esquive, minis, sprint	60000

Joue pour les humains et les halflings uniquement.

Pour sa conversion : Encore et toujours aussi facile ! Un petit tour dans le blister d'état-major Halfling et après avoir fait sauter l'épée du champion, vous voilà avec un Jobo prêt à en découdre. Aie, pas sur la tête !



QUICKSTRIDE, sprinter nain

M	F	Ag	Ar	Compétences	Coût
6	3	3	8	dextérité, sprint, équilibre, crâne épais	140000

Joue pour les nains uniquement.

Pour sa conversion : Le meilleur résultat peut être obtenu en modifiant au choix, le membre d'équipage de la baliste naine tenant un trait de baliste pointé vers le sol. Avec une nouvelle main droite, le voilà à la pointe de l'attaque demandant le ballon ! Autre option, le membre d'équipage du canon orgue tenant l'écouvillon. Après avoir fait disparaître l'épée dépassant du fourreau (et le fourreau lui-même si vous vous sentez assez sûr de vous !) et remplacé la main gauche, vous obtenez un sprinteur fêtant un touchdown en haranguant la foule.

ACHETEZ LES ARMEES DU SCENARIO

TENTONS UNE SORTIE

1 blisters de Rutgar (Torben), Général Impérial	75 F
5 blisters de Chevaliers de la Reiksguard	300 F
1 blisters de Hérault Impérial	75 F
1 blister de Sorciers Impérial à cheval	50 F

Le détachement à **425 F** au lieu de **500 F** ☐

AFFAIBLISSONS-LES

3 blisters d'Arbalétriers tiléens	180 F
2 blisters d'Archers Halflings	120 F
1 blisters d'Etat-major Halfling	70 F
1 blisters de Catapulte à Marmite (soupe de pois)	70 F
1 blisters de Grand Canon	125 F
1 blister de Champion Impérial	45 F

Le détachement à **525 F** au lieu de **610 F** ☐

ON LES ATTEND DE PIED FERME

4 blisters de Flagellants	240 F
3 blisters de Joueurs d'Epée	180 F
1 blister de Champion Impérial	45 F
1 blister de Canon Impérial	125 F
3 blisters de Nains Barbares	180 F

Le détachement à **675 F** au lieu de **770 F** ☐

LES RENFORTS (KI SENTT' FORT)

1 boîte de Pirates de Long Drong	175 F
4 blisters de Pirates de Long Drong	240 F
5 blisters de Mercenaires Ogres	400 F

Le détachement à **700 F** au lieu de **815 F** ☐

LES ASSIÉGÉS AU COMPLET POUR 2325 F

GORTHOR ET SA SUITE

1 boîte de Gorthor sur son char	220 F
5 blisters de Bestigors	300 F
1 blister d'Etat-Major Bestigor	50 F
1 blisters de Champion Homme-Bête	45 F
3 blisters de Tirailleurs Ungors	180 F
1 blisters d'Etat-Major Ungors	45 F

Le détachement à **725 F** au lieu de **840 F** ☐

LES BRAILLARDS

1 blisters de Seigneur Homme-Bête	80 F
2 boîtes de Gors	150 F
1 blisters de Champion Homme-Bête	45 F
1 blisters d'Etat-Major Homme-Bête	50 F
5 blisters de Harpies	225 F

Le détachement à **475 F** au lieu de **550 F** ☐

LES HURLEURS

1 blister de Champion Homme-Bête	45 F
3 blisters de Lanciers Ungors	180 F
1 blister d'Etat-Major Ungor	45 F
4 blisters de Chiens du Chaos	200 F
2 blisters de minotaures	220 F
1 blister de Porte-Étendard Minotaure	110 F
1 blisters de seigneur Minotaure	150 F

Le détachement à **825 F** au lieu de **950 F** ☐

MUCORUS ET LES GUEULARDS !!

1 blister de porteur de la Grande Bannière	45 F
3 blisters de gors	180 F
1 blister d'Etat-Major gors	50 F
2 blisters d'ungors	120 F
1 blister d'Etat-Major Ungor	45 F
5 blisters de dragons ogres	625 F

Soit un total de **925 F** au lieu de **1065 F** ☐

LES ASSIÉGANTS AU COMPLET POUR 2900 F



WHITE DWARF®

BULLETIN D'ABONNEMENT



Pour recevoir votre magazine **WHITE DWARF** à domicile pendant 1 an, soit 12 numéros, il suffit de remplir ce bulletin d'abonnement et de le renvoyer accompagné :

- Soit d'un chèque de 480 F pour la France métropolitaine.
- Soit d'un mandat international de 525 F pour l'Europe, ou de 617 F pour le reste du monde.

Libellez votre chèque ou votre mandat international à l'ordre de : **GAMES WORKSHOP.**

Games Workshop VPC (Abonnements WD), 10-12 avenue de la Convention - 94117 ARCUEIL Cedex.

Pour les règlements par Carte Bleue, téléphonez au **01 49 06 52 20**

NOM Prénom
 ADRESSE Tél.
 LOCALITÉ Code Postal
 PAYS

Choix du cadeau d'abonnement : 6 anciens N° (jusqu'au N°40) ☐ Boîte Plastique ☐

Bulletin prenant effet à partir du numéro 54 (Octobre 88). *Offre valable jusqu'au 31 octobre 1988. *Attention : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 13, 18, 22 & 23 épuisés.