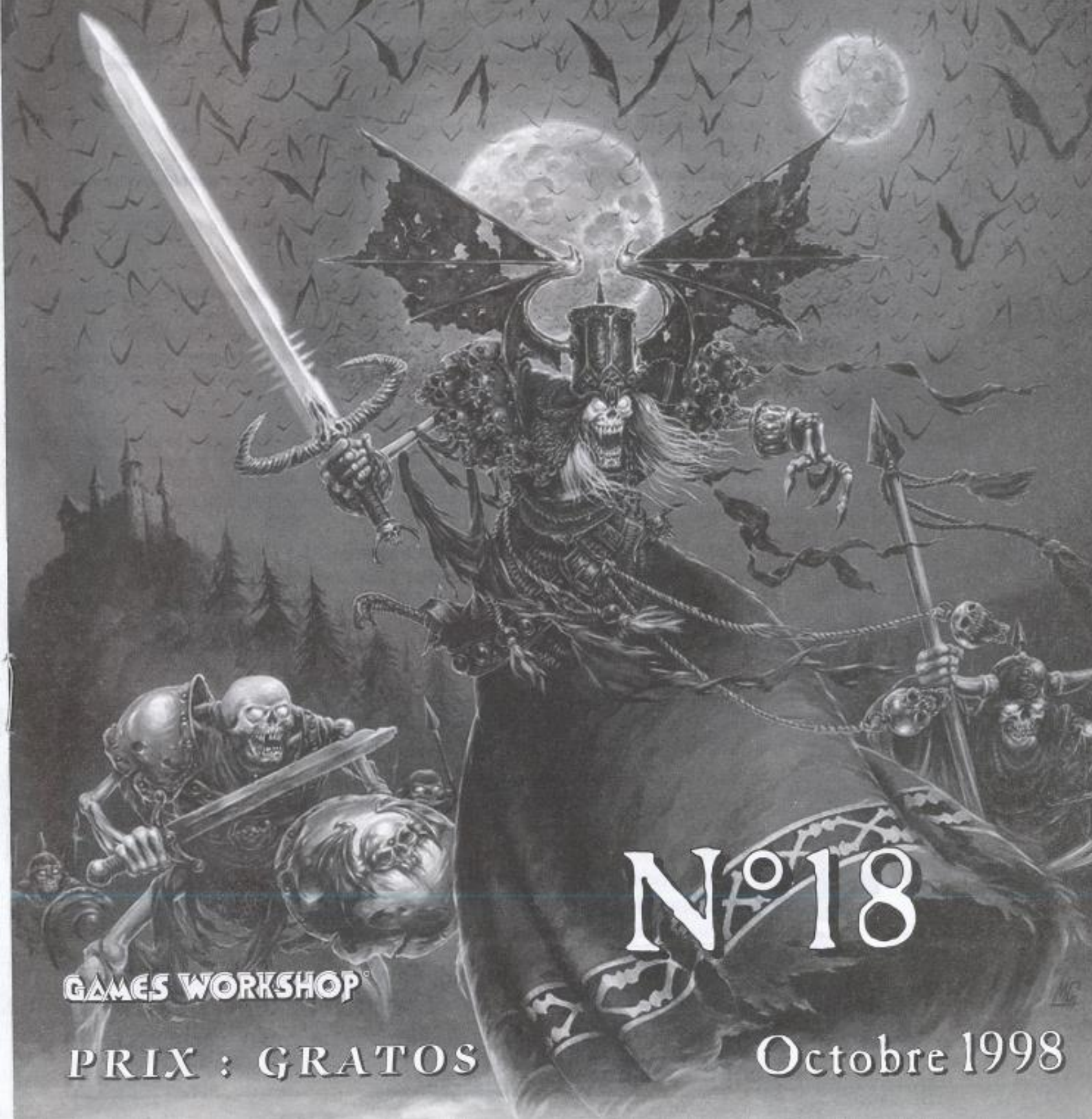


TROLL



L'île des Sacrifices



N°18

GAMES WORKSHOP®

PRIX : GRATOS

Octobre 1998

Rédacteur en chef :
Tichy
Concepteur Graphique :
Sreph

Marquez Deposee

Forzine gratuit mensuel publie par la
VPC Games Workshop.
Toutes les illustrations contenues
dans les produits Games Workshop, y
compris celles de ce magazine, sont des
œuvres 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 rédaction 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



ÉDITO

Les nouveaux Guerriers Squelettes en boîte régimentaire ont envahi mon esprit de Troll VPC avec de nombreuses visions de conversions maintenant réalisables de par la multitude de pièces détachées disponibles dans une seule de ces boîtes. Tout comme la boîte de Nuées de Combat qui propose pour 75 F plus de 300 pts d'armée ! Avec ce genre de sorties, c'est le hobby qui s'étoffe et nous permet de voir nos armées s'étendre à moindres frais. Si, en plus, vous recrutez quelques unités mercenaires dans votre armée favorite, votre table de jeu va devoir recevoir une rallonge pour pouvoir accueillir une telle déferlante de nouvelles troupes ...

LE COURRIER DES LICTORS

Q : Les Morts Vivants peuvent-ils charger normalement sans l'aide du sort Danse Macabre ?

R : Oui. Bien qu'il soit à noter que ce sort a cependant une petite influence sur leurs charges.

Q : Un Revenant peut être équipé d'une arme à 1 main, d'une arme à 2 mains ou d'une lance... Toutes ces armes sont-elles considérées comme étant spectrales ou est-ce juste le cas des armes à 1 main

R : Non, les seules armes spectrales sont celles à 1 main.

Q : Un Assassin Elfe Noir peut-il être intégré dans une unité d'Éclaireurs ?

R : Oui. Un assassin peut être intégré à n'importe quelle unité d'infanterie elfe noire.

Q : La sauvegarde que procure l'Étendard de Protection est-elle considérée comme magique ?

R : Non, elle ne fait qu'augmenter magiquement la sauvegarde d'armure du régiment qui la porte. Elle n'est ni magique, ni spéciale....

Q : Peut-on tirer avec un canon à travers des tirailleurs ?

R : Non ! Ni au canon, ni avec n'importe quelle arme de tir. Une unité en tirailleur bloque les lignes....

Q : Avec la Couronne de Sorcellerie, garde-t-on les caractéristiques d'origine ?

R : Eh oui ! Le profil de celui qui porte cette couronne ne change absolument pas, il possède juste les capacités magiques d'un nécromancien de niveau 3. Il en va de même pour tous les sorciers qui se dotent du Livre d'Ashur....

Q : Comment fait-on si Rakhart tue le cavalier d'une manticore ?

R : La manticore passe sous le contrôle de Rakhart. Le fait que Rakhart tue le cavalier d'un monstre évite à celui-ci de faire le test habituel. Il en va de même pour la manticore, étant contrôlée par Rakhart, elle n'a pas à faire son test de monstre enragé lié. Par contre, il faudra quand même appliquer les règles normales en cas de présence d'un autre monstre chez les elfes noirs....

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

Q : Est-ce qu'avec 4 attaques, on peut tirer 4 fois dans une même phase de tir ?

R : Bien tenté mais... Non ! un seul tir par figurine et par phase de tir. le nombre d'attaques n'est utilisé qu'au corps à corps. Seuls certains arcs magiques permettent de tirer un nombre de fois égal à votre compétence Attaques lors de chaque phase de tir.

J'EN AI REVE LES TROLLS L'ON FAIT

Savez-vous qu'avec notre service de **Commande en Avance**, vous pouvez recevoir chez vous toutes nos nouveautés, avant leur sortie. Alors **n'attendez plus...** Appelez-nous au **01 49 08 52 20**. L'ensemble de nos nouveautés ainsi que les sorties imminentes des produits Games Workshop et Citadel sont également disponibles sur le **36.15 Games Workshop**. Vous pouvez également adresser vos commandes par fax au **01 49 08 52 25**.

Toutes les commandes en avance sont expédiées en **Colissimo** cinq jours avant leur sortie en magasin. Les frais de port sont de 40 F pour la France métropolitaine.

LES NOUVEAUTES DU MOIS

BLISTERS WARHAMMER

05/10/98	OGRE DE GOLGFAG (x1)	80,00 F
12/10/98	HOMME OISEAU DE CATRAZZA (x1)	40,00 F
19/10/98	COMPAGNIE LEOPARD DE LEOPOLD (x3)	60,00 F
19/10/98	LA BRIGADE DE BRAGANZA (x3)	60,00 F

BOITES WARHAMMER

05/10/98	LES OGRES DE GOLGFAG (x5)	350,00 F
05/10/98	MIDAS LE CUPIDE (x2+1)	180,00 F
12/10/98	LES HOMMES-OISEAUX DE CATRAZZA (x5)	175,00 F
19/10/98	LA COMPAGNIE LEOPARD DE LEOPOLD (x12)	230,00 F
19/10/98	LA BRIGADE DE BRAGANZA (x6)	130,00 F

BOITES WARHAMMER 40,000

12/10/98	ESCOUADE TACTIQUE SPACE MARINE (x5)	120,00 F
05/10/98	LEMAN RUSS (x1)	220,00 F
05/10/98	CHIMERE (x1)	220,00 F
26/10/98	DETACHEMENT ELDAR NOIR (x26)	500,00 F
26/10/98	GUERRIERS EL DARS NOIRS (x16)	130,00 F
26/10/98	CERASTES ELDARS NOIRS (x5)	100,00 F

BLISTERS WARHAMMER 40,000

ELDAR NOIR AVEC CANON ECLATEUR (x1)	45,00 F
SYBARITE ELDAR NOIR (x1)	45,00 F

ACCESSOIRES

05/10/98	GABARITS WARHAMMER 40,000 (1 sachet)	20,00 F
12/10/98	WARHAMMER 40,000, Bât A (1 sachet de 2 grappes)	35,00 F
12/10/98	WARHAMMER 40,000, Bât B (1 sachet de 2 grappes)	35,00 F
12/10/98	WARHAMMER 40,000, Arbres (1 sachet de 3 grappes)	30,00 F

JEUX & PUBLICATIONS EN FRANCAIS

05/10/98	WARHAMMER 40,000 (la boîte de base)	490,00 F
05/10/98	WARHAMMER 40,000 (le livre)	250,00 F
12/10/98	CODEX : SPACE MARINES (le livre)	80,00 F
26/10/98	CODEX : ELDARS NOIRS (le livre)	80,00 F
	CATALOGUE FIGURINES WARHAMMER	50,00 F
	COMPENDIUM EPIC FIREPOWER	50,00 F
	WHITE DWARF N°54	40,00 F
	WARHAMMER COMICS N°8	25,00 F



L'ILE DES S

Les augures n'étaient pas bonnes mais il n'en avait cure. Il n'allait pas mettre à mal une expédition qu'il avait eu tant de mal à mettre sur pied, à cause des délires hypnotiques d'une sorcière. Contraindre le maître du Sombre Roc de lui confier le commandement de l'arche noire Sombre Destinée lui avait déjà demandé beaucoup de finesse et de louvoiements. Mener cette dernière dans les eaux troubles de la Mer Bouillonnante n'avait pas non plus été de tout repos.

Si aujourd'hui, par un matin blême et brumeux si beau, Salilia était tellement nerveuse, cela ne l'empêcherait pas de mener à bien la mission qui lui avait été confiée. Retrouver les reliques offertes à Saluthor devait demeurer la priorité absolue de tout son équipage. Bien souvent auparavant, il avait pu se rendre compte que les jeunes sorcières perdaient peu à peu le sens des réalités quand elles se retrouvaient privées de sang frais pour subvenir à leurs besoins personnels et pour conduire leurs rites si particuliers. Lui, Morthorus le Craint, ne sentait pas le danger planer sur son proche avenir. Se prononcer sur une période plus lointaine n'était par contre pas envisageable quand on commençait à graviter dans les salons de Hag Graef.

Les charognards, guettant la moindre proie, lui avaient rapporté il y a quelques nuits qu'une arche noire croisait dans sa direction. «Louée soit la sombre divinité qui a guidé jusqu'à moi ces corps encore plein de vie.», pensait Lantuhu. Depuis bien des lunes, il n'avait pas pu mettre en œuvre sa technique préférée : faire s'échouer les rares navires croisant près des côtes de l'Île des Sacrifices. Ses maigres troupes perdant progressivement leurs forces, il s'agissait de passer maintenant à l'attaque. Pour une fois, il n'allait pas devoir se contenter d'hommes-lézards !

Règles spéciales de la bataille

Les guerriers elfes noirs sont très éprouvés par le long périple qu'ils viennent d'accomplir sur une mer pas toujours des plus hospitalière. Les guerriers à pied subissent une pénalité de mouvement de -1. Les guerriers montés n'ont plus des montures aussi longues que lors de l'embarquement ! La pénalité est de -2 sur leur capacité de mouvement. Par contre, leur manque de sang et de combats fait qu'ils ont dû retenir leur haine pendant trop longtemps pour que cela ne les marque pas. Lors du premier round de combat que livre chaque guerrier, il libère ce trop-plein et gagne une attaque supplémentaire. Par la suite, son profil n'est plus modifié.

Lors de l'échouage de l'arche noire, les elfes noirs ont perdu toutes leurs balistes à répétition ainsi qu'une grande partie des montures et autres monstres qu'ils convoaient à fond de cale. Dès lors votre armée ne peut inclure qu'une unité de cavalerie pour chaque groupe de trois unités à pied (éclaireurs compris). De plus seules cinq harpies ont survécu au naufrage, les autres coulant avec l'épave, confinées dans les soutes de l'arche. Par contre, point positif, les rats infestant le navire ont été obligés de quitter ce dernier. Voilà une nuée de rats gratuite contrôlée par les guerriers de Naggaroth (elle est déployée en même temps que le reste de l'armée). Les morts-vivants ont un tel besoin de nouvelles «recrues» qu'ils en ignorent toute peur et ne reculeront en aucun cas lorsqu'ils auront goûté à ces corps plein de fluide vital. Les troupes mort-vivants qui d'ordinaire ont à effectuer des tests de Moral (Goules, charognards,...) y sont immunisées lorsqu'elles sont en corps-à-corps. Ceci n'affecte en rien les tests de Panique résultant de pertes subies par l'unité sur des tirs ennemis ou des sorts.

PERSONNAGES SPECIAUX

SALUTHOR

200 pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Saluthor	5	6	6	4	4	2	8	3	9

Équipement : Dent du Dragon, cape en peau de dragon enchantée (il peut continuer à lancer son sort).

Règles spéciales : Saluthor est parmi l'un des elfes noirs les plus cruels. Il est craint même parmi ceux de sa propre race pour ses débordements sanglants et frénétiques. Toute unité non immunisée à la psychologie qui perd un de ses membres sous les coups de Saluthor doit immédiatement effectuer un test de Panique, tant est terrible la mort qu'il sème avec délectation. A savoir aussi qu'il est sorcier niveau 1.

Il lui a été confié la Dent du Dragon, relique datant du fond des âges. Emmanchée à la cime d'un pieu, son tranchant est tel qu'elle peut percer n'importe quelle armure. Elle donne un +1 en Force à Saluthor et possède un modificateur de sauvegarde supplémentaire de -3 en corps-à-corps (ce qui donne un total de -5 !) et cause 1d3 blessures.



SACRIFICES

Autre fait important, Saluthor semble avoir été choisi parmi ses semblables. Les dieux lui portent une attention toute particulière et maintes fois, il a échappé à son sort alors que tous le voyaient déjà rejoignant Khaela Mensha Khaine. Il bénéficie d'une sauvegarde spéciale de 4+ lorsqu'il perd son dernier point de vie. Si elle est réussie, il revient à la vie à l'endroit même où il se trouvait avec 1 point de vie.

LANTUHU

200 pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lantuhu	4	6	4	5	5	3	8	3	9

Équipement : monture squelette avec caparaçon, bouclier, Armure des Ombres, Lame des Âmes Perdues.
Règles spéciales : La longue période de jeûne forcé qui a précédé la bataille a grandement éprouvé Lantuhu. Son métabolisme a dû s'adapter au manque de sang frais et cela lui a causé une perte générale de force et de vitalité. Son profil est donc modifié en conséquence.

Il est sous le coup d'une terrible damnation qui l'a lié à tout jamais à l'Île des Sacrifices. Rien ne peut l'en libérer et il s'est donc fait une raison. Par contre, il éprouve une haine sans borne envers tous les êtres vivants qui ne sont pas tenus de demeurer sur l'île.

De par les décennies passées à fouiller les moindres recoins de l'île, il est en possession des reliques que portait Saluthor. Ce sont : l'Armure des Ombres (sauvegarde de 4+ ; peut toujours lancer ses sorts) et la Lame des Âmes Perdues (au début de chaque tour de corps-à-corps, lancez 1d3).

Vous pouvez ajouter le résultat à votre caractéristique d'Attaques, de CC ou de Force au choix).



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

Morts vivants : 2426 pts.

Personnages : 304 pts.

Lantuhu, Comte Vampire : 200 pts.

Seigneur Revenant : 65 pts.

Champion Revenant Monté : 39 pts.



Régiments : 1810 pts.

14 Hallebardiers squelet. dont E-M : 208 pts.

7 Revenants montés dont E-M : 396 pts.

6 Momies : 270 pts.

20 Guerriers Squelettes dont E-M : 176 pts.

20 Lanciers Squ. avec E-M (arm. lourde) : 264 pts.

5 Charognards : 225 pts.

5 Fantômes : 175 pts.

12 Goules : 96 pts.

Machines de guerre : 112 pts.

2 chars avec faux : 112 pts.

Monstres : 200 pts.

1 Nuée de Chauve-Souris : 100 pts.

1 Nuée d'Araignées : 100 pts.

Elfes Noirs : 2401 pts.

Personnages : 801 pts.

Saluthor, Général de l'Expédition : 200 pts.

Salilia, Maîtresse Sorcière : 219 pts.

1 Championne Furie : 62 pts.

1 Héros Elfe Noir : 104 pts.

1 Champion Elfe Noir : 48 pts.

3 Assassins : 168 pts.

Régiments : 1475 pts.

10 Guerriers Elfes Noirs dont E-M : 120 pts.

10 Guerriers Elfes Noirs dont E-M : 120 pts.

9 Cavaliers Noirs dont 1 P-E (lances) : 270 pts.

9 Eclaireurs Elfes Noirs : 117 pts.

9 Arbalétriers Elfes Noirs : 117 pts.

11 Furies : 132 pts.

15 Corsaires (toutes options & E-M) : 272 pts.

5 Chevaliers sur S-Fr. dont P-E (lances) : 252 pts.

5 Harpies : 75 pts.

Machines de guerre : 125 pts.

1 Chaudron de Sang : 125 pts.

Monstres : 0 pts.

1 Nuée de Rats : 0 pts.(voir historique)

30 MILLIONS D'ENNEMIS

Les mondes-ruches engendrent génération après génération, de multiples mutations parmi les créatures diverses et variées qui hantent leurs profondeurs obscures. Les formes et les couleurs de ces nouveaux monstres n'étonnent presque plus les habitants qui vivent au plus près de ces périls. Parfois, la nature et les déchets toxiques font bien les choses et une espèce évolue de façon intéressante pour l'homme. L'exemple le plus connu est sans conteste les araignées possédant en guise d'organes oculaires de véritables bijoux. De nombreux gangers et autres aventuriers ont fini dans leurs toiles, menés à leur perte par la perspective d'une telle fortune à portée de poignard. Les seuls humains capables d'asservir à leur volonté un grand nombre des diverses races animales peuplant le sous-monde sont les wyrd belluaires. La plupart du temps, ils sont accompagnés de rats géants, de lamias ou de centipattes mais il arrive parfois que certains s'octroient les services de créatures encore plus « exotiques ». Voici quelques exemples déjà observés dans les ruches.



Déjà évoquées quelques lignes auparavant, on a pu observer que les Araignées Loups n'opposaient pas trop de résistance au belluaire quand il savait les prendre par les sentiments... Ce qui signifie en langage cru, quand il arrive à leur fournir leur repas quotidien (...lui aussi cru, si possible !). Un wyrd belluaire peut contrôler 1D3 Araignées Loups.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Araignée Loup	7	3	0	4	3	1	1	1	5

Règles spéciales : Les araignées ne subissent aucune pénalité de mouvement lorsqu'elles décident de grimper ou de descendre le long de surfaces verticales. Elles possèdent une sauvegarde de 6+, représentant leurs plaques de carapace chitineuse.

Les cris stridents qui précèdent les floppées de Charoptères sont un des bruits les plus craints par les habitants du sous-monde. Leur nombre important dans les ruches qui ont été infectées par la Peste en font des animaux de compagnie nombreux et remuant pour les belluaires qui, sans elles, vivraient dans la solitude la plus absolue. Car ils souffrent eux aussi d'une mise à l'écart et trouvent souvent refuge dans les mêmes conduits désaffectés lugubres et gluants qui abritent les Charoptères. Un belluaire contrôlera 1D6 charoptères.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Charoptère	8	3	0	2	2	1	3	1	4

Règles spéciales : Les charoptères peuvent voler comme le ferait un Yeld. Ces créatures en quête de charognes obligent les gangers blessés à effectuer un test de contamination par la Peste s'ils ont été blessés par une de ces abominations durant la bataille. On utilise alors les mêmes règles que pour une contamination par un Zombie de la Peste (voir Outlanders p 28).

Errant dans les recoins les plus sombres du sous-monde, les wyrds croisent régulièrement la route des bandes de Zombie de la Peste en maraude à la recherche de cervelle fraîche. Quelques belluaires ont assez de pouvoir (et si peu d'humanité...) pour parvenir à lier à leur destinée quelques-uns de ces fantômes décrébrés. Un wyrd belluaire peut avoir sous son contrôle 1D3 Zombie de la Peste.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Zombie de la Peste	2D6	2	0	3	3	1	1	1	5

Règles spéciales : Reportez-vous aux règles inscrites dans Outlanders (c'est si bien expliqué, avec tant de détails appétissants tout plein...)

Un des organismes mutants les plus étrange est bien le Nasherhound (très justement surnommé Jaws ou encore Bouf tout par les habitants du sous-monde...). Cet être à l'allure comique ne fait sourire que les personnes qui n'ont pû apprécier de visu ses ravages. Un belluaire téméraire ne contrôlera au maximum qu'1D2 Nasherhounds.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nasherhound	9	4	0	5	5	1	2	2	5

Règles spéciales : Chacune de ces bestioles est particulière. Lors de la génération d'un Nasherhound, celui-ci possède deux progressions déterminées sur le tableau qui suit. Certains doubles peuvent ne pas être bénéfiques mais c'est ainsi...

- Saut :** Le Nasherhound peut sauter d'1D4 ps supplémentaire et passer des obstacles de 2 ps de hauteur.
- Glouton :** Tout ennemi sorti par ce Nasherhound se voit délesté d'un organe (œil (droit ou gauche), doigts (1D3), main (d. ou g.), bras (d. ou g.), jambe (d. ou g.)) déterminé à l'aide d'1D10.
- Protecteur :** Le wyrd, s'il fini la partie hors de combat, ignore le résultat « Capture » car personne n'est assez fou pour se frotter au Nasherhound gardant son corps. Relancer votre jet de Blessures Graves.
- Furieux :** Le Nasherhound gagne une attaque supplémentaire.
- Sens Aiguës :** Le Nasherhound double son Initiative lors des jets pour détecter les ennemis cachés.
- Acharné :** Le Nasherhound compte comme possédant la compétence « Vrai Brave ».

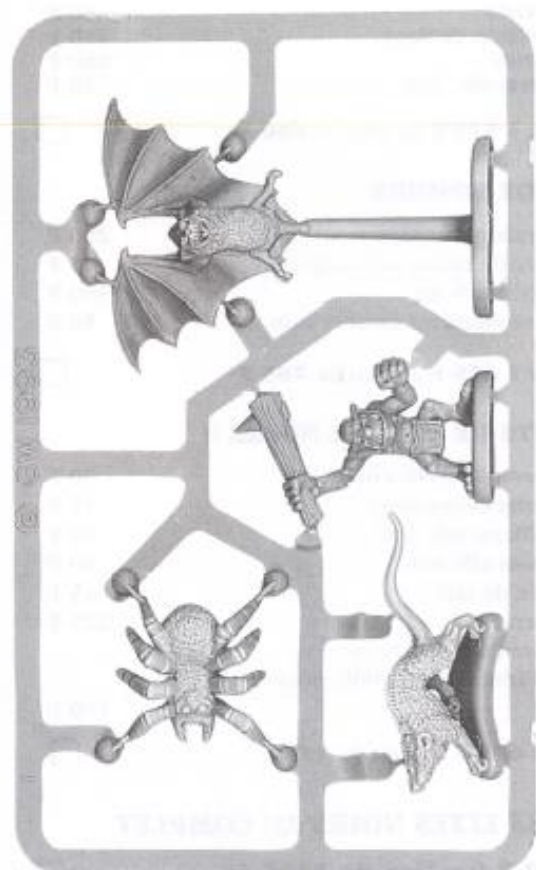
KONVERSIONS

Encore une fois, ce n'est pas dans la difficulté que vous allez pouvoir créer de nouvelles figurines uniques.

Pour se chauffer, commençons par les formes de vic grouillant dans le cloaque du sous-monde.

La plupart ne sont même pas des conversions mais tout simplement des adaptations de figurines issues d'un jeu transférées vers un autre. Le meilleur exemple est l'utilisation des grappes de Nuées de Combat pour

représenter les Araignées Loups, les Charoptères ou les Rats Géants qui accompagnent les wyrds belluaires dans les ruches nécromundiennes. L'addition des restes de leur dernier repas sur leur socle (qui doit être un socle rond en non pas un socle de monstre !) donnera une touche qui complètera parfaitement le tableau. Toutes les nouvelles boîtes plastiques sont une véritable mine d'éléments supplémentaires et de pièces détachées. Ceci d'ailleurs sans avoir à sacrifier la moindre figurine du régiment concerné car il reste toujours de nombreuses pièces après l'avoir monté au grand complet. Un bras ensanglanté, une tête dont le crâne a été fracassé et les orbites vidées, un buste vidé de ses organes, ... Tous ces détails sordides colleront à merveille à l'univers glauque de Nécromunda où la vie ne tient qu'à un fil.



Autre filon important pour des décors supplémentaires sur vos socles : le Sac à Machin (de Gorkamorka) et les Sacs

d'Accessoires 40000. Pourquoi ne pas coller votre Charoptère sur le bord d'une caisse de munitions, prenant son envol vers sa prochaine proie. Ou encore, après avoir fait sauter le couvercle d'un bidon, y glisser une araignée guettant tout repas potentiel passant à sa portée.

Nous voilà entraînés, passons à une conversion légèrement plus évoluée. L'idée peut sembler saugrenue mais le résultat final ne dépareille pas tant que ça sur le champ de bataille :

Les Éclaireurs Elfes Noirs sur une base de Cultistes du chaos de Warhammer 40.000 !

Le look anorexique et décharné des cultistes convient à merveille pour représenter des guerriers, certes d'une qualité, mais dont la caractéristique principale n'est certainement pas leur force physique...

Le principal va être de faire disparaître toute marque d'appartenance à l'univers futuriste de Warhammer 40.000. Un ou deux coups de pinces et de couteau de maquettiste devraient suffire pour cela. Une fois que ceci aura été fait, direction la boîte de Cavaliers Noirs.

Vous aviez peut-être remarqué que je n'avais pas utilisé leurs arbalètes à répétition. Hors rien ne se perd ! Les voilà récupérées par nos nouveaux Éclaireurs qui en feront j'en suis sûr, très bon usage !

Autre détail qui a son importance pour tout puriste, les oreilles en pointe (sans jeu de mot) de ces guerriers qui bien que « noirs » n'en demeurent pas moins des elfes et en conservent donc certains traits physiques. Une des solutions est de purement et simplement les limer à ras pour donner l'impression qu'elles sont cachées sous leur casque. Autre moyen si vous possédez du Milliput ou toute autre pâte de sculpture, rajouter une extrémité pointue sur chacun des lobes visibles. Et voilà ! Une nouvelle unité prête à en découdre pour les elfes noirs.

ACHETEZ LES ARMEES DU SCENARIO

LANTUHU ET SA SUITE

- 1 blister de seigneur vampire monté
- 1 boîte de revenants montés
- 1 blister de champion revenant monté
- 1 blister de musicien revenant monté
- 1 blister de porte-étendard revenant monté
- 5 blisters de charognards
- 5 blisters de fantôme

90 F
190 F
50 F
50 F
50 F
250 F
225 F

Le détachement à **775 F** au lieu de **905 F**

LES COHORTES MACABRES

- 1 blister de revenant
- 3 blisters de momies
- 1 boîte de régiment de squelettes
- 4 blisters de goules
- 1 boîte d'nuées de combat

50 F
150 F
130 F
240 F
75 F

Le détachement à **550 F** au lieu de **645 F**

LES SACRIFIÉS

- 4 blisters de guerriers squelettes en armure
- 1 blister de d'état-major squelette
- 1 boîte de régiment de squelettes
- 2 boîtes de chars squelettes

240 F
50 F
130 F
150 F

Le détachement à **490 F** au lieu de **570 F**

L'ARMÉE DES MORT-VIVANTS COMPLETE POUR 1750 F (au lieu de 1815 F)



Validité des promotions 2 mois

SALUTOR ET SA SUITE

- 1 blister de sorcier elfe noir
- 5 blisters de corsaires elfes noirs
- 1 blister d'assassin elfe noir
- 1 blister d'état-major elfe noir
- 1 boîte de guerriers elfes noirs
- 3 blisters d'arbalétriers elfes noirs

50 F
325 F
50 F
50 F
75 F
180 F

Le détachement à **630 F** au lieu de **730 F**

LES MAITRESSES DE LA NUIT

- 1 blister de Morathi
- 1 boîte de Chaudron de Sang
- 4 blisters de Furies
- 1 blister d'assassin elfe noir

50 F
240 F
260 F
50 F

Le détachement à **515 F** au lieu de **600 F**

LA CAVALCADE SOMBRE

- 4 blisters de cavaliers sur sang-froid
- 1 blister de Porte-Étendard sur sang-froid
- 2 boîtes de Cavaliers Noirs
- 1 blister de porte-étendard cavalier noir

280 F
75 F
380 F
50 F

Le détachement à **675 F** au lieu de **785 F**

LES SERVANTS DE L'ARCHE NOIRE !!

- 2 blisters de champions elfes noirs
- 1 boîte de guerriers elfes noirs
- 1 blister d'Etat-Major elfe noir
- 1 blister d'assassin elfe noir
- 1 blister de nuée de rats
- 5 blisters de harpies
- 3 blisters d'adorateurs du Chaos
(oui, ceux de Warhammer 40,000, pour faire
vos éclaireurs)

90 F
75 F
50 F
50 F
45 F
225 F

Soit un total de **625 F** au lieu de **715 F**

LES RAIDERS ELFES NOIRS AU COMPLET POUR 2350 F (au lieu de 2445 F)

OFFRE
EXCEPTIONNELLE*
6 anciens Numéros
OU
1 BON D'ACHAT
DE 120 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 - Fax : 01 49 08 52 25.

Pour les règlements par Carte Bleue, téléphonez au **01 49 08 52 20**

NOM Prénom
ADRESSE Tél.
LOCALITÉ Code Postal
PAYS

Choix du cadeau d'abonnement :

6 anciens N°* (jusqu'au N°40) ☐

Bon d'Achat à 120 F ☐

Bulletin prenant effet à partir du numéro 55 (Novembre 98).

*Attention : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 13, 18, 22, 23, 24 & 35 épuisés.