

TROLL

MAI 1997



N°1

LE ZINE GRATUIT DE LA UPC GAMES WORKSHOP®



LE VILAIN PETIT CANARD

Comme à la VPC, on aime bien nos clients, on leur a concocté un petit fanzine gratuit. Ce dernier est destiné aux abonnés de White Dwarf qui le recevront avec leur magazine et à ceux qui commandent à la VPC, qui le recevront dans leur commande (c'est les deux seuls moyens d'avoir Troll, y'en a pas d'aut').

Dans ce fanzine, vous trouverez plusieurs choses.

Des scénarios pour livrer des batailles spectaculaires. Des objets magiques ou des cartes d'équipement. Des règles pour des personnages liés aux scénarios spéciaux.

Mais vous trouverez également des promos. Les nouveautés du mois et la possibilité de passer des commandes en avance.

Mais vous pour y trouver des rubriques qui vous intéresseront, donnez nous des idées. Ouais, donnez nous des idées quoi...



ALAIN



FX



DAVID



NICOLAS

LA VIE DES TROLLS

Ski est bon kan tai troll c'est que tu dis aux zumains sk'ils doivent faire. L'autre chose c'est ktu passe ta journée au milieu des p'tis bonomes et des jeux et ça c'est kool.

En fait ça marche komm ça. Y'a plein d'gars ki nous appellent pour nous d'mander des truks et pis des jeux et des bonomes et pis tout.

Tout skon a à faire c'est demander aux gars kapellent cki veulent et pis nous on envoie des snotlings chercher les truks ki veulent.

Mais c'est pas tout cskon fait. Y aussi les ceussent kékrivent (ça veut dire ki savent). Des fois ils veulent juste du matos mais des fois y zont des question et alors là galère parskon sait lire (et encore pas tous !!) mais après faut en trouver un ki sait écrire (et alors là c'est pas gagné !!!).

Et pis y certains des gars ki veulent du matos pour faire des bidules pour faire des konversions d'bonomes. Alors là ôssi les snotlings chercher les truks et pis vite sinon on les bouffe et un snot c'est tellement bête ke ça aime pas être bouffé.

COMMANDES EN AVANCE

Avez-vous déjà commandé des figurines ou des jeux qui n'étaient pas encore disponibles ? Savez-vous qu'avec notre service de **Commande en Avance**, vous pouvez recevoir chez vous toutes nos nouveautés, le jour même de leur sortie. Vous pouvez commander dès maintenant une boîte de figurines ou toute autre référence non disponible au moment où vous passez commande. Alors n'attendez plus et appelez-nous au **01 49 08 52 20** ou par fax au **01 49 08 52 25** pour connaître l'ensemble de nos nouveautés ainsi que les sorties imminentes des produits Games Workshop et Citadel.

Tous les articles commandés en avance partiront en **Colissimo** cinq jours avant leur sortie. Les frais de port sont de 40 F pour la France métropolitaine.

COMMANDE
EN AVANCE :
WARHAMMER ARMEES
HAUTS ELFES
180 F



EN CADEAU
6 anciens Numéros
OU
1 BOITE PLASTIQUE
A 75 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 08 52 20**

NOM Prénom
ADRESSE Tél.
LOCALITE Code Postal
PAYS

Bulletin prenant effet à partir du numéro 38 (Juin 97).

Bulletin valable jusqu'au 31 Mai 1997.



LES NOUVEAUTES DU MOIS

DISPONIBLES DEBUT MAI



NAZGOB

BLISTERS WARHAMMER

SALAMANDRE DES HOMMES LEZARDS (1+4) 90,00
TERRADON DES HOMMES LEZARDS (1+2) 90,00
NAZGOB, CHAMANE ORQUE (X1) 60,00



FALCON ELDAR



DREADNOUGHT
SPACE MARINE

GROKALIBR' ORK

BLISTERS EPIC 40,000

TANKS D'ASSAUT VINDICATORS (X3)	60,00
CROISEUR THUNDERHAWK (X1)	80,00
BUGGIES ORKS (X4)	60,00
GROKALIBR'S ORKS (X5)	60,00
TANKS ANTIGRAV FALCONS ELDARS (X3)	60,00
WAVE SERPENTS ELDARS (X2)	60,00
LEMAN RUSS IMPERIAUX (X3)	60,00
HELLHOUNDS IMPERIAUX (X3)	60,00
TANK SUPER LOURD IMPERIAL (X1)	75,00
CANON IMPERIAUX BASILISKS (X2)	60,00
DOMINATRIX TYRANIDE (X1)	80,00
PRINCES TYRANIDES (X3)	60,00

BOITES WARHAMMER 40,000

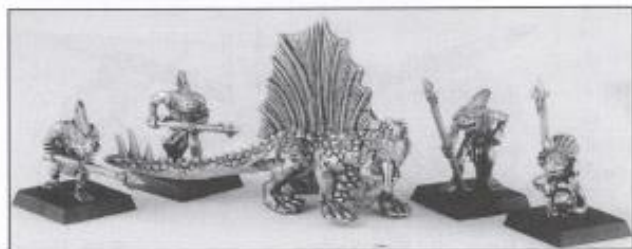
CHAPELAIN SPACE MARINE SUR MOTO (X1) 110,00

BOITES EPIC 40,000

FANTASSINS SPACE MARINES (X1 Grappe)	75,00
TANKS SPACE MARINES (X8)	75,00
CHARIOTS DE GUERRE ORKS (X6)	75,00
BANDES ORKS (X1 Grappe)	75,00
GRAND GARGANT	175,00
OST ELDAR (X1 Grappe)	75,00
NUES TYRANIDES (X2 Grappes)	75,00
TITAN WARLORD	175,00

JEUX ET PUBLICATION EN FRANCAIS

WHITE DWARF N° 37	40,00
EPIC 40,000	490,00



SALAMANDRE ET COUREURS SKINKS



PREDATOR



BASILISK



RAZORBACK



LAND RAIDER



BANEBLADE



RHINO

DISPONIBLES MI-MAI

BLISTERS WARHAMMER

MORTIER IMPERIAL (x1) 90,00
ODGIT, CHAMANE GOBELIN (x1) 50,00

ACCESSOIRES EN BLISTERS

SOCLES DROITS 20 mm (x20) 15,00

BOITES WARHAMMER

CHAUDRON DE SANG DES ELFES NOIRS (x1) 240,00

BOITES WARHAMMER 40,000

TERMINATORS SPACE MARINES (x5) 200,00



ODGIT



GRAND GARGANT



PESTE SUR M

Thibault était un mage renommé dans le pays et très prisé à la cour du duc de Moussillon. Il avait maintes fois prouvé sa valeur dans la connaissance des arcanes magiques au cours de luttes seigneuriales ou dans des duels de magie. Le destin de Thibault paraissait tout tracé et il semblait être appelé à devenir un des plus puissants mages bretonniens.

Mais les iniques dieux du Chaos en décidèrent autrement. En effet quelques temps auparavant, Moussillon et sa région furent dévastés par une épidémie de peste à laquelle l'épouse de Thibault avait succombé. Depuis lors, le sorcier inconsolable vivait réclus rongé par le chagrin et la douleur.

C'est cet instant que choisit Nurgle le perfide pour approcher le sorcier en proie à la folie. Le Seigneur de la Déchéance conclut un pacte avec Thibault. En échange de la résurrection de sa femme le sorcier devait répandre la peste sur toute la Bretonnie. C'est alors que Nurgle le rebaptisa **Nicodemus Nux Vomitoria**, le seigneur de la déchéance.

LA BATAILLE

Le Duc Yohann le Preux se tenait auprès des marécages bordant Moussillon. L'agitation des chevaux trahissait la tension de l'armée bretonnienne.

En face les terrifiantes hordes du Chaos émergeaient à peine de la brume matinale. La puanteur fétide qui régnait ne laissait aucun doute sur la nature de l'adversaire, les troupes de Nurgle le Fétide. La sainte chapelle du graal ne devait à aucun prix être souillée par les hordes méprisables du Chaos.

Tandis que Yohann et sa suite s'agenouillaient pour la prière d'avant combat, une brume verte commença à entourer la chapelle. Au sein de cette brume surnaturelle, on pouvait apercevoir une sinistre silhouette de cavalier, arborant des armoiries étranges et inconnues. Pour Yohann, il n'y avait plus de doute, la Dame du Lac les avait entendus.

BRETONNIENS

PERSONNAGES

Duc Yohann de Bast 517 Points

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Yohann	4	6	4	5	4	3	6	3	10
Hippogriffe	8	5	0	6	5	5	6	3	8

Armes/Armure/Objets Magiques : Sainte Lance, Armure de Splendeur, Talisman d'Obsidienne.

Monture : Yohann chevauche un hippogriffe.

Sauvegarde : 3+ (Armure de Splendeur).

Vertus Chevaleresques : Yohann est doté de la Vertu du Graal et de la Vertu du Tempérament Chevaleresque.

**Morgiana la Fée,
Enchanteresse de Bretonnie 429 Points**

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Morgiana	4	3	3	3	3	3	6	1	9
Licorne	9	5	0	4	4	3	4	2	9

Règles Spéciales & Equipement : Voir les règles complètes dans le livre d'armée Bretonnie.

Chevalier de Sinople 170 Points

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier	4	6	3	5	5	1	6	1	10
Destrier	8	4	0	4	4	1	4	1	5

Règles Spéciales & Equipement : Voir les règles complètes dans le livre d'armée Bretonnie.

Tuyau : "Pour peindre rapidement vos hommes d'armes bretonniens. Faites une sous-couche noire et un brossage à sec avec du Cotte de mailles "

REGIMENTS

Chevaliers du Graal 443 Points

3 chevaliers + porte-étendard (Grande Bannière : *Bannière de Colère*), musicien et champion. Destriers bretonniens caparaçonnés, armures lourdes, épées, boucliers, lances de cavalerie. Vertus du Graal et d'Ardeur Chevaleresque.

Chevalliers Errants 294 Points

2 chevaliers + porte-étendard (*Bannière de la Dame du Lac*), musicien et champion (*Sceau d'Argent*). Destriers bretonniens caparaçonnés, armures lourdes, épées, boucliers et lances de cavalerie.



Chevaliers du Royaume 546 Points

2 chevaliers + porte-étendard (*Bannière de Défense Mystique*), musicien et 1 héros (*Armure de Protection, Epée de Robustesse*) doté des vertus Chevaleresque et de Discipline. Des destriers bretonniens caparaçonnés, armures lourdes, épées, boucliers et lances de cavalerie.

Chevaliers du Royaume 468 Points

12 Chevaliers du Royaume. Destriers bretonniens caparaçonnés, armures lourdes, épées, boucliers et lances de cavalerie.

Hommes d'armes 236 Points

12 hommes d'armes + porte-étendard, musicien, 1 champion (*Lame Ogre*). Armures légères, boucliers et hallebardes.

Archers 236 Points

24 archers + porte-étendard, musicien, champion (*Potion Sacrée*). Epées et arcs longs.

Archers de Bergerac 191 Points

12 archers, Bertrand le brigand (voir règles livre d'armée Bretonnie). Epées et arcs longs.

Valeur totale : 3505 Points



REGLES SPECIALES

Monstre des marais

Au début de chaque phase de magie, un joueur doit lancer 1 dé : le monstre des marais arrive sur 5 ou 6 sur 1D6. Le joueur dont c'est le tour place un gabarit de catapulte (ou le gabarit ci-dessous) où il veut puis jette un dé de dispersion et 2 dés d'artillerie (les HIT ne comptent pas, seule la flèche est prise en compte, MISFIRE = 0ps) et déplace le gabarit selon la direction et la distance obtenues.

Toute figurine prise sous le gabarit à la fin du mouvement de celui-ci doit tester sous sa Force, lancez 1D6 (un 1 est toujours une réussite et un 6 toujours un échec), en cas d'échec la figurine est simplement avalée par le monstre...

Brouillard

Avant chaque tir et chaque déclaration de charge, les unités doivent faire un test de Commandement afin de déterminer si la cible est ou non visible.

SAINTE LANCE

125 Points

Cette lance de cavalerie magique fut forgée dans le temps les plus reculés par un talentueux forgeron elfe pour lutter contre les démons infestant le Vieux Monde.

Le porteur de la Sainte Lance peut à chaque tour de charge grouper ses attaques pour lancer une attaque magique.

La lance touche automatiquement les créatures démoniaques. Cette propriété n'est valable que pour une seule touche.

Elle blesse alors sur 2+ et enlève 2D6 PdV aux démons.

YOHANN UNIQUEMENT

BOURDON DE PUTREFACTION

100 Points

Ce puissant artefact est une variante du Bourdon de Nurgle. Il est à la fois plus puissant et plus dangereux pour le porteur.

A chaque phase de magie, le bourdon peut lancer un puissant éclair d'énergie sur une figurine située dans un rayon de 24 Ps. La victime est alors automatiquement tuée.

Aucune Sauvegarde d'armure permise. Sur 1 ou 2 le Bourdon explose faisant perdre 1D4 PdV au porteur.

NICODEMUS UNIQUEMENT
OJET MAGIQUE DE SORT

LE CHAOS

PERSONNAGES

GRAND IMMONDE.....750 Points

PROFIL M CC CT F E PV I A Cd

Grand Immonde 10 7 7 7 8 10 4 7 10

Règles Spéciales & Equipement : Voir les règles complètes dans le livre d'armée du Chaos.

NICODEMUS NUX VOMITORIA,

Seigneur sorcier de Nurgle511 Points

PROFIL M CC CT F E PV I A Cd

Nicodemus 10 6 6 5 6 5 9 4 10

Armes/Armure/Objets Magiques : Bourdon de Putréfaction, Familier du Chaos, Nuage de Mouches et Peau Blindée.

REGIMENTS

Hommes Bêtes436 Points

L'unité comprend 16 hommes bêtes, 1 porte-étendard 1 musicien, 1 champion et 1 champion chamane. Tous sont équipés de hallebardes.

Chevaliers du Chaos502 Points

L'unité comprend 3 chevaliers, 1 porte-étendard, 1 champion de Nurgle (1 bouclier). Tous chevauchent des coursiers du Chaos caparaçonnés, portent des armures du Chaos, des épées, et des lances de cavalerie.

Portepestes360 Points

L'unité comprend 8 portepeste.

Nurglings150 Points

L'unité comprend 5 socles de nurglings.

Guerriers du Chaos432 Points

L'unité comprend 8 guerriers du Chaos, 1 porte-étendard ou 1 musicien et 1 champion de Nurgle (bouclier). Tous les guerriers du Chaos portent des armures du Chaos, des haches et des boucliers.

Dragons Ogres604 Points

L'unité comprend 3 dragons ogres (2 armes à 1 main et armures légères) et 1 Héros (arme à 2 mains).

Harpies150 Points

L'unité comprend 10 harpies.

Valeur totale : 3895 Points



Découpez ou photocopiez le gabarit de Monstre des Marais et les cartes d'objets magiques et collez-les sur du carton fin (carte postale ou boîte de céréales) pour les renforcer.

© Games Workshop 1997. Tous droits réservés.



PESTE SUR M

L'ENGEANCE DU CHAOS

- 1 BOÎTE DE GUERRIERS DU CHAOS,
- 1 BLISTER D'E.M. GUERRIER DU CHAOS,
- 1 BLISTER DE CHAMPION DE NURGLE,
- 2 BLISTERS DE DRAGONS OGRES,
- 5 BLISTERS DE HARPES



1 CHAMPION DRAGON OGRE A 50 F
PRIX DU CONTINGENT : 720 F



*Les figurines
peuvent varier par
rapport à celles
présentées ici.*



RHODEG ET SA SUITE

- 1 GRAND IMMONDE
- 5 BLISTERS DE NURGLINGS
- 3 BLISTERS DE PORTEPESTE



**1 BLISTER DE
PORTEPESTE
OFFERT !!!**
**PRIX DU
CONTINGENT :
750 F**

*(Les figurines de
cette promotion sont
évidemment
utilisables pour
Warhammer 40,000)*



LES PILLARDS DE SH'KASTOUH

- 2 BOITES D'HOMMES BETES PLASTIQUES
- 1 BLISTER D'E.M. HOMMES BETES
- 1 BLISTER DE CHAMANE HOMME BETE
- 1 BLISTER DE CHAMPION HOMME BETE
- 3 BLISTER DE CHEVALIER DU CHAOS
- 1 BLISTERS DE CHAMPION CHEVALIER DU CHAOS
- 1 BLISTER DE PORTE-ETENDARD CHEVALIER DU CHAOS,

**1 SORCIER DU CHAOS
AVEC FAMILIER OFFERT !!!!!**
PRIX DU CONTINGENT : 645 F



LA GARDE DE YOHANN

5 BLISTERS DE CHEVALIERS DU
GRAAL (dont 1PE. & 1
musicien)

5 BLISTERS DE
CHEVALIERS ERRANTS
(dont 1PE., 1
musicien & 1champion)

1GENERAL SUR HIPPOGRIFFE

**1 CHAMPION
CHEVALIER DU GRAAL
OFFERT !!!
PRIX DU CONTINGENT
: 765 F**



LES ARCHERS DE BERGERAC

2 BLISTERS D'HOMMES
D'ARMES

1 BLISTER D'E.M.
HOMMES D'ARMES

1 CHAMPION HOMMES
D'ARMES

4 BLISTERS D'ARCHERS
MORGIANA
BERTRAND LE BRIGAND



**2 BLISTERS D'HOMMES
D'ARMES OFFERTS !!!
PRIX DU CONTINGENT :
655 F**



POUR
COMMANDER CES
OFFRES EXCEPTIONNELLES, VOYEZ
PAGE SUIVANTE.



LES CADETS DE GASCONIE

3 BOITES DE CHEVALIERS DU ROYAUME PLASTIQUES

3 BOITES D'ARCHERS PLASTIQUES

1 BLISTER D'EM ARCHER

1 CHAMPION ARCHER

1 EM CHEVALIER DU ROYAUME

**1 BOITE DE CHEVALIERS DU ROYAUME
OFFERTE !!!
PRIX DU CONTINGENT : 695 F**



PESTE SUR MOUSSILLON

OFFRE SPECIALE D'ARMEES

JE DESIRE RECEVOIR (COCHEZ LES CASES VOULUES) :

- L'ENGANCE DU CHAOS ET SON CADEAU POUR 720 F ☐
- RAY MONDEUH, SA SUITE ET SON CADEAU POUR 750 F ☐
- LES PILLARDS DE SH'KASTOUH ET LEUR CADEAU POUR 645 F ☐
- L'ARMEE DU CHAOS COMPLETE ET SES CADEAUX POUR 2105 F ☐
- LA GARDE DE YOHANN ET SON CADEAU POUR 765 F ☐
- LES ARCHERS DE BERGERAC ET LEUR CADEAU POUR 455 F ☐
- LES CADETS DE GASCONIE ET LEUR CADEAU POUR 695 F ☐
- L'ARMEE BRETONNIENNE COMPLETE ET LE CHEVALIER DE SINOPLE POUR 2810 F ☐

BON A DECOUPER ET A
RENNVOYER A :

**VPC
GAMES
WORKSHOP**

**10-12 AVENUE DE LA
CONVENTION
94117 ARCUEIL**

**Cedex
TEL : 01 49 08 52 20**

Promotions valables jusqu'au 30 mai 1997.

NOM PRENOM

ADRESSE

LOCALITE Code Postal

PAYS Tel:

Mode de Paiement : Contre remboursement ☐ Chèque ☐ Mandat poste ☐
Carte Visa ☐ Eurocard ☐ Mastercard ☐

Carte N° :

Date d'expiration : Nom du titulaire :

Signature du titulaire :

Prix en vigueur au moment de la mise sous presse. Games Workshop se réserve le droit de modifier ses tarifs sans préavis.

OFFRES SPECIALES

Utilisez le bon ci-contre pour commander par correspondance nos offres spéciales. Après avoir totalisé le montant de votre commande, n'oubliez pas d'y ajouter les frais de port.

MODES DE PAIEMENT

Par chèque ou mandat poste. Nous acceptons également les paiements par carte bleue.

Si vous possédez une carte de crédit, vous pouvez passer votre commande par téléphone : n'oubliez pas d'avoir votre carte sous les yeux lorsque vous téléphonez.

Contre-remboursement : renseignements par téléphone.

FRAIS DE PORT

France Métropolitaine : 40 F

Etranger & Outremer : 100 F

EXPEDITION & RECEPTION

Nous faisons notre possible pour effectuer nos expéditions le jour même. Votre commande, expédiée en Colissimo vous parviendra sous 48 heures après expédition.

