

TROLL



BAIN DE SANG
A ALAMO

N° 12



GAMES WORKSHOP
PRIX: GRATOS

Avril 1998

Rédacteur en chef, Maquetteur:
Steph
Rédacteurs:
Tiefy

Marque
Deposee

Fanzine gratuit
mensuel publié
par la VPC
Games Workshop.

Toutes les
illustrations
contenues dans les produits Games
Workshop, y compris celles de ce
magazine, sont des créations initiales
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 restons
disponibles à l'adresse suivante:

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

☎ 01 49 08 52 20



EDITO

Trolls, trolleses (s'ils y en a)

Le printemps bourgeoise de nouveautés chez Games Workshop. Les hauts elfes et les elfes noirs font un retour en force et les grots déboulent. Mais dans un vacarme qui leur est typique, les trolls des forêts arrivent. Les elfes sylvains n'ont plus qu'à bien se tenir et à renforcer les défenses de la forêt de Loren.

Pour Warhammer 40,000, ce sont les nécrons qui verront bientôt leurs rangs renforcés par les Libellules d'Airain. Leur vomissement assourdissant terrorisant les ennemis avant même que ces derniers n'aient vu ces étonnantes créatures fondre sur leurs rangs.

Pour ce qui nous concerne plus particulièrement (votre fanzine), des changements sont prévus dès le mois prochain mais patience...

LE COURRIER DES LICTORS

Q : Peut-on toucher les motojets eldars avec des armes comme les lance-flammes ?

R : Oui. Pourquoi ne le pourrait-on pas !!! Toutes les localisations sous le gabarit sont touchées automatiquement.

Q : Une escouade doit faire un test de Commandement (Cd) si elle perd 25 % de son effectif. Mais s'agit-il de l'effectif de départ ou l'effectif du moment ?

R : 25 % de l'effectif du moment. Effectivement, la formulation dans le livre de règles prête à confusion...

Q : Les armes d'appui et les véhicules peuvent-ils choisir leurs cibles ?

R : Oui, de même que les figurines de fantassins équipés d'armes lourdes. Ceux-ci tirent sur la figurine d'un type précis (véhicule, cible de grande taille, cible de petite taille) la plus proche (car la plus menaçante...).

Q : Est-il possible d'avoir un lance-grenade auxiliaire sur une griffe éclair ou un gantelet énergétique sachant que ces armes produisent un champ qui broie ce qui est contact (cf arsenal) ?

R : Le lance-grenades auxiliaire est une carte d'équipement qui peut-être fixée sur n'importe quelle arme (de base et de corps-à-corps y compris, pourquoi pas, une griffe énergétique ou un gantelet du même nom. Attention, la description est une chose qui n'est souvent là que pour expliquer le fonctionnement d'une arme imaginaire, l'utilisation en terme de jeu, c'est une autre paire de manches (énergétiques)...

LE GA'KA TOU KOMPRI

Q : Un personnage peut-il lancer une grenade à stase sur lui-même ou des troupes de son camp afin de se protéger, voir même de tenir un objectif de cette façon ?

R : Cela serait (et est) de l'anti-jeu flagrant !!! Seriez-vous de ceux qui tuent leurs propres hommes pour empocher les points de victoire (ou d'invocation) ??? C'est très, très vilain...

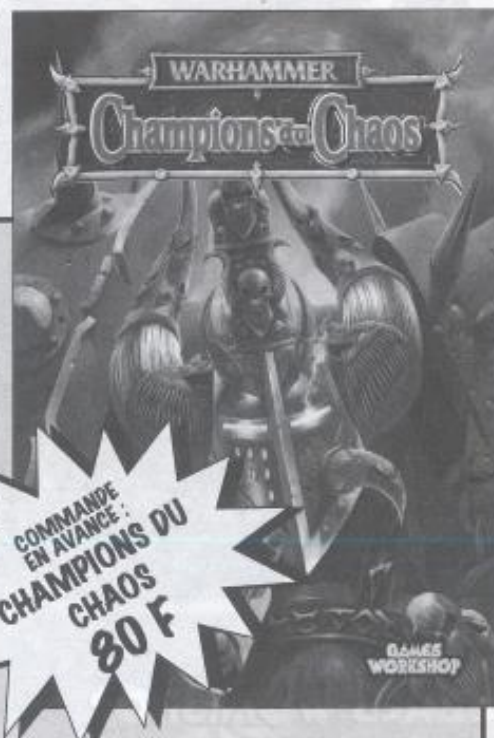
J'EN AI RÊVÉ !! LÉ TROLLS L'ON FÉ

Marre de tous ces space marines en armure terminator qui même sous un feu soutenu de catapultes shuriken refusent de mordre la poussière ? Souvenez-vous, dans un ancien numéro de Troll aujourd'hui épuisé (comme beaucoup de ces reliques d'ailleurs !), nous vous contions les mérites de la carte d'équipement peu courante (voir White Dwarf N°27) Munitions Perforantes. Celle-ci n'étant en rien réservée aux Space Marines, les eldars peuvent en maximiser les effets en la couplant avec la facilité d'utilisation du canon shuriken. Imaginez 2 dés de Tir Soutenu de Force 5 causant 1D3 dommages avec un modificateur de sauvegarde de -6. Même les terminators ne sauvegarderont que sur des 9+ sur deux dés ! Pour les personnages, ceci est assez souvent fatal s'ils ne portent pas de champ non modifiable de protection...

COMMANDES EN AVANCE

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

GARDES MARITIMES DE LOTHERN (x3) 60,00 F
 ETAT-MAJOR GARDE MARITIME (x2) 50,00 F
 CHAMPION GARDE MARITIME (x1) 45,00 F
 SORCIERE ELFE NOIRE (x1) 50,00 F
 CHAMPION CAVALIER NOIR (x1) 50,00 F
 PORTE-ETENDARD CAVALIER NOIR (x1) 50,00 F
 AEKOLD LE MIRACULEUX (x1) 75,00 F



Garde maritime



Morathi, sorcière elfe noire

BOITES WARHAMMER

CAVALIERS NOIRS (x4) 190,00F
 ARBAAL L'INVINCIBLE (x1) 175,00 F
 EGRIMM VAN HORSTMAN (x1) 350,00 F

BOITES WARHAMMER 40,000

KALCINATOR ORK (x1) 150,00 F

BLISTERS GORKAMORKA

SKRETAIR' ET PORT'DRAPO (x2) 50,00 F
 REBELLES GROTS (x4) 50,00 F
 GOBBO LE ROUGE (x1) 45,00 F
 SNOTLINGS REBELLES (x4) 45,00 F

BOITES GORKAMORKA

PEDALO REBELLE GROT (x1) 150,00 F
 KANOT REBELLE GROT (x1) 100,00 F



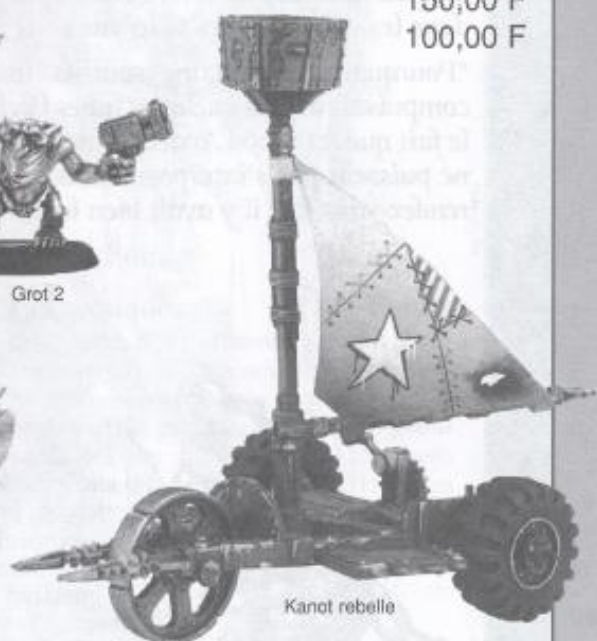
Grot 1



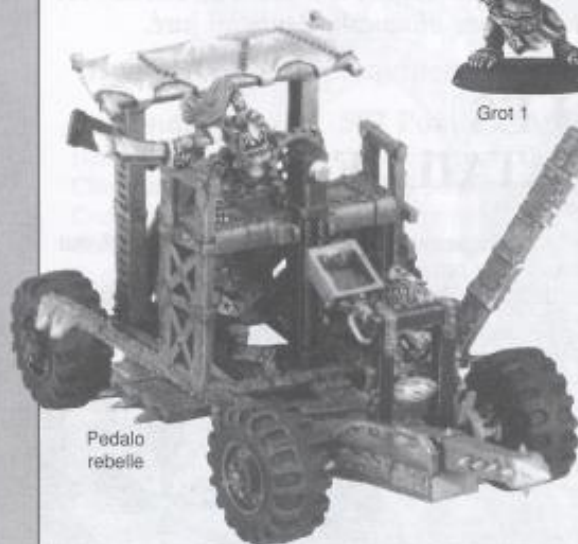
Grot 2



Gobbo, le rouge



Kanot rebelle



Pedalo rebelle

ACCESSOIRES ET PEINTURES

BOITE DE BASE DE PEINTURE WARHAMMER (9 Pots) 130,00 F
 BOITE DE BASE DE PEINTURE WARHAMMER 40,000 (9 Pots) 130,00 F

JEUX & PUBLICATIONS EN FRANCAIS

WHITE DWARF N° 48 40,00 F
 WARHAMMER COMICS N°2 25,00 F
 CHAMPION DU CHAOS 80,00 F
 CHAMPS DE BATAILLE 120,00 F



Grot 3



Grot 4

BAIN DE SANG

La forteresse d'Alamo défendue par les Blood Angels, essuyait depuis treize rotations des raids eldarz incessants. Nioumexik était une planète pauvre tant au plan des ressources minérales et agricoles qu'au plan de la population. Ces désolations balayées par les tempêtes de cristaux imposaient une maintenance soutenue de la part des techmarines sur tous les équipements du chapitre. Ces derniers vivaient assez bien ces conditions difficiles qui leur rappelaient leur lointain séjour sur Mars où ils avaient été formés aux arcanes de la Machine. Seuls les eldars auraient pu donner une explication à cette attaque aveugle sur une planète perdue du Segmentum Tempestus, qui en plus du manque d'intérêt stratégique se trouvait hors de toute route commerciale.

Ces problèmes tactiques, le capitaine Hémow les avait étudiés dans tous les sens depuis le début des bombardements. Et ce casse-tête avait viré depuis peu au cauchemar du fait que le téléporteur, dernier cordon ombilical qui reliait Alamo aux barges en orbite avait rendu l'âme.

Heureusement, Glowb'in l'Epistolier, en service dans la forteresse était parvenu à percer le blocus psychique imposé par les archontes eldars. Les prières de Corbulo avaient sûrement contribué à amplifier la force du message de détresse qui avait été lancé. Celui-ci avait été reçu par l'Aile Ardente, destroyer cobra croisant dans ces parages reculés. Après quelques tentatives avortées, il était parvenu à larguer le matériel nécessaire à une réparation de fortune du téléporteur. Le seul problème résidait dans le fait que la précision n'avait pas été au rendez-vous. Il allait donc falloir tenter une sortie pour rapatrier ce matériel d'une importance vitale. Les troupes en avaient été informées et le moral n'était pas au plus haut depuis lors. Seul Corbulo arrivait à maintenir une certaine foi dans les capacités des vétérans sous ses ordres.

"Pourquoi ces humains sont-ils toujours aussi bornés," se demandait El'Castro. Le grand prophète compulsait depuis quelques lunes l'écheveau des possibilités de règlement du conflit. Pour lui, seul importait le fait que les Blood Angels demeurent bloqués suffisamment longtemps sur Nioumexik pour que ces derniers ne puissent pas s'interposer dans l'autre conflit, plus personnel celui-ci, qui allait avoir lieu sur Tekzas, un rendez-vous fixé il y avait bien longtemps entre son peuple et les troupes de Slaanesh, l'ennemi juré.

REGLES SPECIALES POUR LA BATAILLE

Les règles des escouades de combat Space Marines parues dans le White Dwarf N°38 ont été utilisées pour quasiment toutes les escouades, représentant ainsi encore mieux le fait que les troupes ont déjà souffert lors des attaques précédentes.

De même, Hémow voit son profil modifié suivant les règles du même article pour représenter son empressement à récupérer le matériel largué pour épargner le plus possible de ses troupes. Ses forces ne comptent plus en leur sein de scouts, ceux-ci ont péri au cours des combats précédents. Aujourd'hui, seul le sang eldar doit couler ! Et sa carte maîtresse n'a pas encore été abattue...

Pour représenter la détermination d'El'Castro à contenir les Blood Angels, l'escouade qui l'accompagne est immunisée aux tests de déroute suite aux tirs ennemis.

El'castro a deux lieutenants. L'un est Pentsho, exarque banshee, abhorant les Blood Angels responsables du massacre de sa famille. Il est affecté par la haine envers ces derniers. Le second, sombre et ombrageux se nomme Whilla, exarque faucheur noir qui sème la mort depuis sa Vyper.

Le terrain doit être disposé de façon à représenter la situation décrite dans l'historique : une forteresse d'un côté de la table avec un poste avancé situé aux 2/3 du côté opposé. Il faut que les Blood Angels atteignent ce point où vous aurez placé un pion pour représenter l'équipement à rapatrier et qu'ensuite ils rejoignent la base. Les eldars n'ont d'autre but que de les en empêcher ; ils se déploient dans les deux angles faisant face à la forteresse sur une surface de 40 x 40 cm. Les marines avec réacteurs ne peuvent pas décoller avec le pion *Equipement*. Les marines gagnent automatiquement s'ils retournent dans la forteresse avec le pion.



ING A ALAMO

PERSONNAGES SPECIAUX

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hémow	12,5	7	7	5	5	3	8	3	10

Équipement : armure terminator avec griffes éclairs, le reste est au choix...

Règles Spéciales : Hémow mène en personne, aux côtés de Corbulo, l'assaut des volontaires Blood Angels pour la mission de récupération. Il ne pourra donc pas rester tapis dans la forteresse.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pentsho	12,5	6	6	4	4	2	8	2	10

Équipement : au choix...

Règles Spéciales : Pentsho possède des pouvoirs de *Discrétion* et d'*Attaque Soutenue*.

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Whilla	12,5	6	6	4	5	2	8	2	10

Équipement : Casque à Senseur de Faucheur Noir et canon shuriken, le reste est au choix...

Règles Spéciales : Whilla possède des pouvoirs de *Tir Eclair* et de *Résistance*.



LISTES D'ARMEES (+ cartes magiques, équipement et options personnelles)



BLOOD ANGELS (équipement au choix) : 2530 Points

Personnages :	587 Points	Appui :	560 Points	Escouades :	1383 Points
Hémow, capitaine :	155 points	Dreadnought (multi-fuseur, l.-flammes lourd & fulgurant) :	150 points	Tactique N°1 (l.-flammes) :	159 points
Clowb'in, épistolier :	152 points	Rhino :	50 points	Tactique N°2 (l.-missiles) :	195 points
Corbulo :	163 points	Prédator (bolters lourds) :	120 points	Vétérans d'assaut (réacteurs, gr. aveuglantes) :	200 points
Globohull, héros chapelain :	84 points	Assassin Eversor :	240 points	Devastators :	150 points
Faghossit, techmarine :	33 points			C" de la Mort (9 marines) :	315 Points
				Terminators (cyclone) :	374 Points

ELDARS (équipement au choix) : 2419 Points

Personnages :	506 Points	Appui :	921 points	Régiments :	992 Points
El'castro :	170 points	1 dreadnought (lance-missiles) :	205 points	9 gardiens (catapultes shurikens) :	126 points
Pentsho :	65 points	1 marcheur de combat :	170 points	6 gardiens (catapultes shurikens) :	84 points
Whilla :	170 points	1 Plate-forme (canon laser) :	59 points	6 dragons de feu :	168 points
Akhala, archonte :	51 points	1 Plate-forme (l.-plasma lourd) :	59 points	6 banshees :	162 points
Pouhlquo, exarque vengeur :	50 points	1 Falcon (canon shuriken) :	213 points	3 araignées spectrales :	123 points
		1 Prisme de feu :	215 points	6 scouts eldars :	138 points
				6 gardiens sur motojets (1 canon shuriken) :	191 points

KONVERSIONS

Ce mois-ci pas de conversion complexe mais plutôt (non, pas le chien de mickey) des idées simples, efficaces, rapides et très visuelles.

Une petite première, un dreadnought Blood Angel avec lance-flammes lourd et multi-fuseur. Le plus simple est d'utiliser le poing de combat. A partir de là, deux solutions :

- La rapide : vous coupez le bout des doigts du poing de combat, vous les remplacez ensuite par les embouts coniques de lance-flammes léger Space Marines (photo 1). Cela représentera un dreadnought pouvant faire varier la surface de balayage.

- La seconde nécessite elle un peu plus de travail (mais cela reste néanmoins raisonnable). Faites sauter l'ergot du poing de combat. Vous voilà avec une surface plate sur laquelle vous pouvez maintenant fixer le lance-flammes lourd venant de la grappe plastique des véhicules impériaux. Une fois en place, vous pouvez camoufler un peu la conversion en rajoutant une épaulette qui pourrait faire office de blindage (pas obligé de vous cantonner aux épaulette des marines...). Sur celle-ci, vous pourrez par la suite coller un insigne impérial, l'aigle se trouvant en haut de la bannière des packs dorsaux de personnage par exemple... (photo 2)



Photo 1



Photo 2

A présent, comment faire un lance-grenades auxilliaire ?

Encore un exemple des trésors que peuvent receller les grappes plastiques d'un peu toutes les races. Il vous reste toujours quelques armes inutilisées sur les grappes et c'est sur ces dernières qu'il faut fouiller. Par exemple si vous ne récupérez que les embouts de lance-flammes pensez à utiliser le réservoir comme lance-grenades auxilliaire. Il vous suffit de le limer d'un côté de faire un trou à cet endroit et ensuite de le coller sur une arme et voici votre lance-grenades auxilliaire vite et bien fait. Pour ma part, j'ai fait la conversion pour un solitaire eldar avec le réservoir d'un lance-plasma/fuseur collé sur le dos d'un gantelet énergétique. Sachant que tous les pistolets, légèrement transformés donnent des lance-grenades auxilliaires très convaincant, au travail !

Whilla :

Sa conversion ne nécessite qu'un exarque faucheur noir et une vyper.

Les modifications sont dans l'ensemble minimales. Commençons par Whilla : séparez délicatement le tricéphale de la main droite (il pourra maintenant équipé Pentsho !!!). Le canon shuriken de la vyper est détaché de la grappe. Après avoir coupé l'appendice au bout du canon servant de viseur, l'arrière du canon doit tout de même être retravaillé pour qu'elle se positionne plus naturellement sous l'avant-bras de l'exarque. En effet, la solution la plus pratique est de positionner le canon à l'envers, ce qui ne nuit pas à l'esthétique finale du modèle...

Comme vous pouvez le constater, mon Whilla a perdu quelques plaques de protection au niveau de l'entrejambes. J'ai longtemps hésité entre la position assise et debout sur la plateforme de combat. C'est pour cela que je l'ai préparé pour ces deux éventualités. Le choix de la position debout est je pense celle qui représente le mieux le fait qu'il passe d'un bord à l'autre pour semer mort et terreur, au sein des forces ennemies lors des survols.

La plateforme elle-même est une conversion des éléments de base de celle d'origine. Votre liberté est totale dans le look que vous voulez lui donner. Un tour dans votre boîte de pièces détachées peut vous permettre d'en sortir une foule de plaques de blindage, ailerons et trophées qui orneront la vyper et montreront le tableau de chasse de Whilla.



LES SŒURS DU MAL

Nombreux sont les personnages ou les bandes qui, dans le Vieux Monde parcourent landes et montagnes à la poursuite d'ennemis ancestraux. Ces vendettas durent parfois pendant des générations. Et il peut même arriver que des guerriers nobles, fiers et droits cherchent encore à venger quelque aïeul peu scrupuleux. Les rancunes familiales secrètes sont jalousement gardées et ne sont souvent que des récits peu glorieux de rapines, vols vite étouffés et vite oubliés. Mais la rancune reste et jette des familles les unes contre les autres pendant des siècles.

Au nombre de ces vendettas, beaucoup sont à mettre sur le compte de hauts elfes gardant rancune à d'anciens frères du passé devenus des elfes noirs et ayant sombré vers le côté obscur. Les actes de barbarie sans nom perpétrés lors de la rupture entre les deux peuples sont la cause de nombreux raids de représailles contre les villes côtières de Naggaroth.

C'est d'ailleurs au cours d'une de ces expéditions punitives que Lithian, guerrier haut elfe de grand renom, allait sceller sans le savoir le destin de sa descendance... Criant son nom à qui voulait l'entendre alors qu'il frappait de droite et de gauche laissant dans les rangs elfes noirs un sillage de mort et de destruction, se dénonçant ainsi aux survivants du raid comme un ennemi à abattre. C'est ainsi que les elfes noirs pur se venger décidèrent de s'en prendre à sa famille. Un petit groupe des meilleurs assassins de l'époque fut réuni et dépêché en Ulthuan pour mener à bien une mission très spéciale...

Caldath le Noir, maître assassin de Karond-Kar avait reçu l'ordre de ramener vivantes les trois filles de Lithian. En effet leur réputation d'ambassadrices de la pureté avait fait le tour du Vieux Monde. Quelle meilleure vengeance, en effet que de transformer trois pures jeunes beautés en trois monstres sanguinaires.

Caldath, menant à bien sa mission, livra donc les trois sœurs défigurées par l'effroi aux prêtres assoiffés de sang de Karond-Kar. Mais le plan machiavélique ne s'arrêtait pas là... Peu de temps auparavant un Pestifère (un vaisseau de la peste) de Nurgle, s'était échoué tout près de la rade avec ne subsistant à son bord, que quelques dévôts de Nurgle au dernier stade de la maladie. Et le peu de sang qu'il leur restait leur fut soutiré et fut conservé dans des coupes qui avaient déjà contenu bien des sang impurs avant celui-ci.

C'est grâce à ce sang que les prêtres maudits envisageaient de faire de ces pures jeunes filles des démons assoiffés de sang et de carnage et ainsi accomplir leur vengeance...

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sœur du Mal	12,5	5	5	4	4	1	7	2	8

Équipement : Les trois sœurs portent le même équipement, à savoir : deux épées empoisonnées provoquant 1D3 blessures... et c'est tout. Si ce n'est en fait leurs bikinis en kevlar (non, c'est une plaisanterie mais elles ont quand même une sauvegarde naturelle de 6+).

Règles Spéciales : Les trois sœurs sont affectées par les règles de frénésie. De plus si l'une des sœurs vient à mourir, la (ou les) survivante(s) gagne(nt) une attaque supplémentaire représentant la douleur de la perte d'une sœur. Cette attaque n'est pas doublée et s'ajoute après la multiplication des attaques par la frénésie. Donc 6 Attaques [(2x2) du profil +1 (2 armes à 1 main) + 1 de la règle spéciale] = 6 pour les 2 survivantes et 7 Attaques pour la dernière survivante.

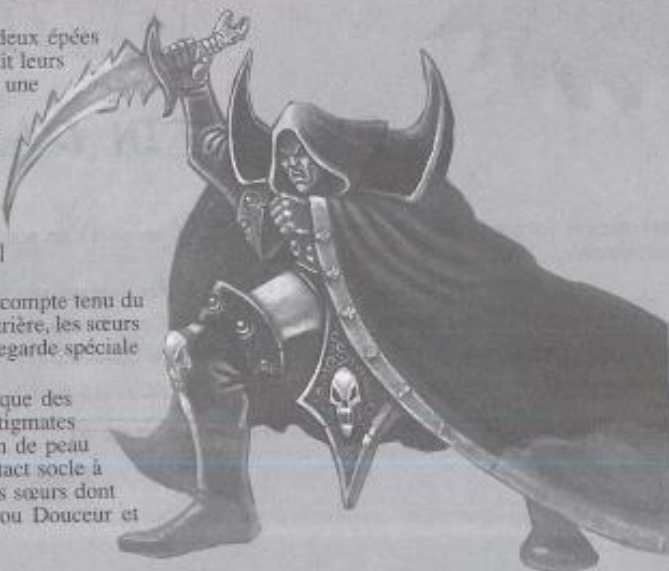
Ayant suivi les enseignement des hauts elfes et ensuite des elfes noirs et compte tenu du fait qu'elles rivalisent en termes d'acrobaties, d'agilité et d'efficacité meurtrière, les sœurs s'entraident mutuellement au cœur des mêlées. Ceci leur donne une sauvegarde spéciale de 4+ contre les blessures au corps-à-corps et sur les tirs.

De plus le sang insidieusement introduit dans leurs veines n'a pas eu que des effets positifs. Bien vite, des marques du Chaos se sont manifestées. Des stigmates apparaissent ponctuellement sur toute la surface de leurs corps au grain de peau jusqu'alors si pur. Devant de telles horreurs futures, les ennemis en contact socle à socle doivent réussir un test de Commandement pour pouvoir frapper les sœurs dont les visages incarnent alternativement Beauté et Laideur, Bien et Mal ou Douceur et Cruauté. Une fois le test réussi, les adversaires ne sont plus affectés.

En défi, l'adversaire doit affronter les trois sœurs à la fois.

Les sœurs peuvent accompagner des régiments de furies. Mais on rapporte également qu'elles ont déjà été vues combattant aux côtés d'armées de Slaanesh ou de Nurgle.

Leur coût est de 315 points pour le trio et elles sont comptabilisées dans la section Personnages de la liste d'armée.



ACHÉTEZ LES ARMÉES DES SCENARIOS

LA PLACE FORTE

1 boîte d'escouade Devastator	220,00F
1 blister de terminator Cyclone	70,00F
4 blisters de terminators (au choix)	240,00F
1 boîte de bunker Warhammer 40,000	160,00F

Le détachement à **600 F** au lieu de **690 F** ☐

LES TÊTES BRULÉES

1 blister de terminators griffes éclairs (Hémow)	60,00F
1 blister de Corbulo	75,00F
1 boîte de C ^{te} de la Mort (dont Globuhl)	220,00F
1 boîte de Dreadnought	300,00F

Le détachement à **570 F** au lieu de **655 F** ☐

LA DEUXIÈME VAGUE

1 blister de terminator archiste (Glowb'in)	60,00F
1 boîte d'escouade d'assaut	220,00F
1 boîte de Predator	220,00F
1 blister d'assassin Eversor	70,00F

Le détachement à **495 F** au lieu de **570 F** ☐

L'APPUI

1 blister de Techmarine	50,00F
1 boîte d'escouade tactique (plastique)	120,00F
1 boîte de Rhino	130,00F
1 boîte de base impériale	160,00F

Le détachement à **400 F**

au lieu de **460 F** ☐

LA SUITE D'EL CASTRO

1 blister de grand Prophète (El'Castro)	75,00F
2 boîtes de gardiens avec catapultes shurikens	150,00F
1 blister de gardiens avec catapultes shurikens	60,00F
1 blister d'exarque vengeur (Pouhquo)	50,00F
2 blisters de Dragons de Feu	120,00F
1 boîte de Falcon	220,00F

Le détachement à **585 F** au lieu de **675 F** ☐

LES AILES SOMBRES

1 blister d'Exarque Faucheur Noir (Whilla)	50,00F
1 boîte de Vyper	150,00F
1 boîte de Wild Rider de Saim-Hann	320,00F
1 boîte de motojet eldar avec canon shuriken	100,00F

Le détachement à **535 F** au lieu de **620 F** ☐

LA PLUIE NOIRE

2 blisters de Plateformes d'Appui	160,00F
1 boîte de Prisme de Feu	260,00F
1 boîte de Dreadnought	175,00F
1 blister d'archonte (Akhala)	50,00F

Le détachement à **565 F** au lieu de **645 F** ☐

L'ETAU ELДАР

1 blister d'exarque banshee (Pentsho)	50,00F
2 blisters de banshees	120,00F
3 blisters d'araignées spectrales	135,00F
2 blisters de scouts eldars	120,00F
1 boîte de marche de combat	175,00F

Le détachement à **520 F**

au lieu de **600 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

Choix du cadeau d'abonnement : 6 anciens N°* ☐ Boîte Plastique ☐

Bulletin prenant effet à partir du numéro 48 (Avril 98). Offre valable jusqu'au 30 Mai 1998.

*Attention : 1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 18 et 22 épuisés.