

TRASH



40

Le Fanzine de la VPC Games Workshop.

Toutes les
nouvelautés
d'Aout

CRÉEZ VOTRE
CHAPITRE
SPACE MARINE

Le Concours

AOUT 2000

PRIX :
GRATOS

www.games-workshop-fr.com

GAMES
WORKSHOP

TROLL

konfexion :
Fil et St
lez rille
Al le pqr troll

Marques Déposées

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 internes
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 2000.
Tous droits réservés.

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

Pour tout enseignement complémentaire,
nous restons disponibles à l'adresse
suivante :

VPC

Games Workshop

10-12 avenue
de la Convention
94117 Arcueil

Cedex

Tél : 01 49 08 52 20

Fax : 01 49 08 52 25

ÉDITO

Des scénarios et des aides de jeu ! Voilà, d'après vos courriers, ce que vous préférez et donc ce que vous voulez voir dans votre fanzine. On y travaille mais, ce mois-ci, il y aura certainement un peu moins de textes que d'habitude car voici la première partie des résultats de notre concours pas comme les autres. Pour ensoleiller un peu cet été pourri par les tempêtes Warp, retrouvez les superbes dessins des gagnants. En Septembre, rendez-vous avec le grand gagnant du concours de nouvelles !

Mais pas de Troll sans idées nouvelles : pour être prêts à accueillir la Waaagh comme il se doit dans la Troisième Guerre d'Armageddon, vous trouverez dans ces pages des idées pour personnaliser vos chapitres de Space Marines.

Bonnes batailles !

Les Kränz sont arrivés

Kränz est la nouvelle offre pour les clients fidèles de la VPC française. Il suffit simplement de coller sur votre carte de fidélité les autocollants "KRANZ" que vous recevrez pour tout achat supérieur à 100FF TTC (hors frais de port).

Mode d'emploi : A chaque fois que vous dépensez 100FF (hors frais de port) nous vous enverrons un "KRANZ", deux pour deux cents francs etc. Une fois que vous avez obtenu 10 "KRANZ", vous pourrez choisir un cadeau d'une valeur de 100FF TTC dans notre gamme. Cependant, vous pourrez choisir de ne pas vous arrêter là et de collectionner 25 "KRANZ" pour obtenir un cadeau de 250FF TTC ou 50 "KRANZ" pour avoir un cadeau de 500FF TTC.

P.S. : L'Empereur a choisi de vous aider dans cette aventure en vous offrant des "KRANZ" tout au long de votre collection (1 pour 10, 5 pour 25 et 10 pour 50).



LE KOIN DES BRIKOLEURS

Pour les fânes de la conversion, nous proposons : les **Pièces Détachées** !

Ce choix n'est pas immuable et les quantités sont très limitées, contactez-nous pour nous faire part de vos besoins et nous ferons peut-être entrer les éléments que vous désirez dans cette sélection ! Voici les éléments disponibles ce mois-ci :

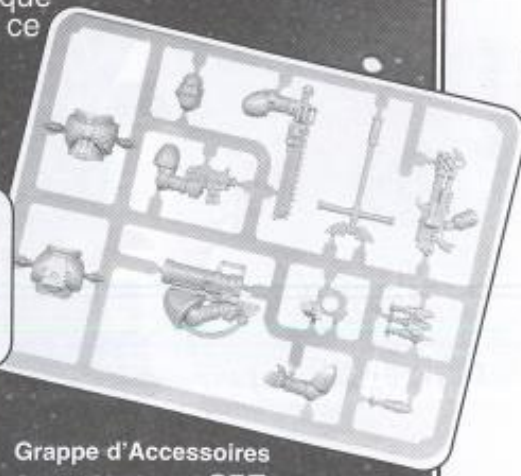
Epaulières Space Wolves (x10)	30F
Grappe d'accessoires de Véhicule impérial	50F
Grappes d'accessoires de Véhicule du Chaos (x2)	50F
Epaulières de Thousand Sons (x5)*	25F
Fulgurant de Capitaine Space Marine*	10F
Grappe d'Armes d'Assaut Space Marines*	10F
Grappe d'Armes d'Assaut Eldars (DE RETOURI)	10F
Réacteur Dorsal plastique Space Marine*	10F
Arbalètes à Répétition Elfes Noires (x5)*	25F
Grappe de Corps à Corps des Marines du Chaos (A ou B)	10F
Les deux (Grappe A + Grappe B)	15F

*Indique des stocks limités, contactez-nous.

Esclaves d'Asdrubael Vect

40F

les deux



Grappe d'Accessoires
Space Marines : 25F

LES NOUVEAUTES DU MOIS

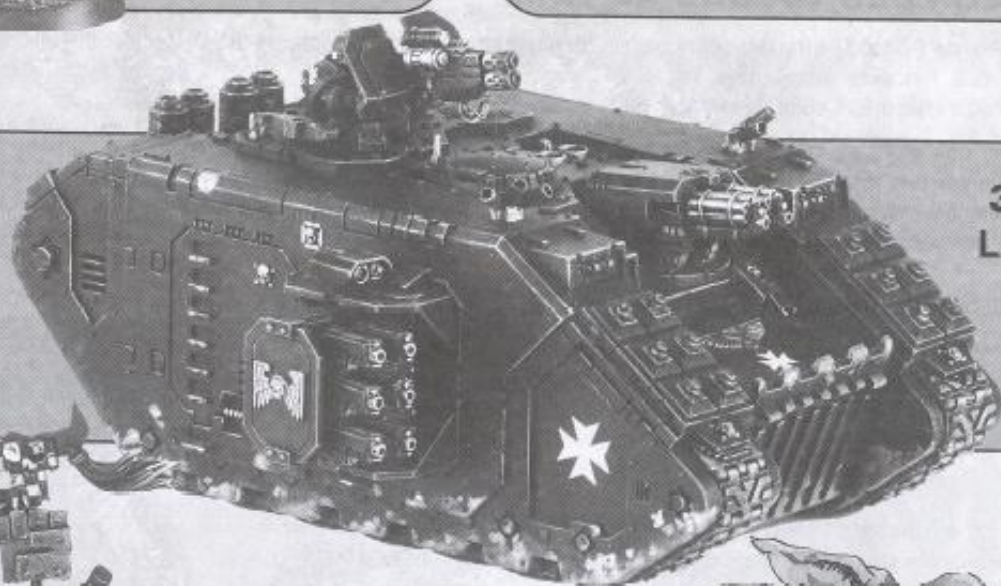


7 AOUT COMMISSAIRE YARRICK

(1 figurine)
70F

7 AOUT SEIGNEUR DE GUERRE GHAZGHKULL THRAKA

(1 figurine)
130F



31 JUILLET LAND RAIDER CRUSADER

(1 véhicule)
350F



31 JUILLET BIG BOSS ORK AVEC SQUIG

(1 figurine)
80F

ET AUSSI...

LE 14 AOUT

Devastator Space Marine avec multi-fuseur	
(1 figurine / blister)	40F
Nob Chokboy Ork	
(1 figurine / blister)	50F
Kasseurs de Tanks Orks	
(2 figurines / blister)	60F

LE 22 AOUT

Escadron Motos Scouts	
(3 figurines / boîte)	190F
Lieutenant de la Légion d'Acier d'Armageddon	
(1 figurine / blister)	40F
Sergent et Arme d'Assaut de la Légion d'Acier	
(2 figurines / blister)	60F
Gardes de la Légion d'Acier	
(3 figurines / blister)	60F
Bâtiment en Ruines W40K	
(2 bâtiments)	60F
Accessoires pour Champ de Bataille	
(1 sachet)	60F

LE 29 AOUT

Lance-Missiles de la Légion d'Acier d'Armageddon	
(2 figurines / blister)	70F
Bolter Lourd de la Légion d'Acier d'Armageddon	
(2 figurines / blister)	70F
Canon Laser de la Légion d'Acier d'Armageddon	
(2 figurines / blister)	70F

DISPONIBLE CODEX ARMAGGEDON 50F

DE NOMBREUSES
PROMOTIONS SPACE
MARINES, GARDE
IMPERIALE ET ORKS
ACCOMPAGNENT LA
SORTE DE CE CODEX
N'HESITEZ PAS A
APPELER LES TROLLS
AU 01 49 08 52 20
POUR EN SAVOIR
PLUS



CHAPITRES SPACE MARINES PERSONNALISÉS

Par Philippe M.

Voilà longtemps que je m'amuse à créer mes propres codes couleurs pour mes Space Marines. Les défenseurs de l'Imperium ont beau être terriblement efficaces, je ne suis pas très fan des armées complètes jaunes ou rouges sur la table (ah les goûts et les couleurs ...) Mais pourquoi s'arrêter là ? Lorsque l'on crée son propre schéma de couleur, pourquoi ne pas en profiter pour créer en même temps son chapitre à soi tout seul ?

MOI J'VEUX DES TUEURS AU TIR...

Chaque chapitre de Space Marine est défini par un ou plusieurs traits de caractères qui le rendent spécifique. Les Space Wolves sont des fonceurs intraitables, les Dark Angel disposent d'unités d'attaque rapide incroyables, etc. Pour personnaliser son chapitre, il suffit de décider quel aspect des Space Marines on souhaite développer.

Ce qui suit est une base de création, ce sont des règles maison, n'hésitez pas à créer les vôtres mais attention à la tentation d'inventer des monstres invincibles : le jeu n'aurait plus grand intérêt. N'oubliez pas non plus que l'accord de votre adversaire est indispensable pour envoyer vos Marines "customisés" au combat. Choisissez donc un thème pour votre chapitre et voyez les options qui vous intéressent (attention quand même de ne pas cumuler trop d'options).

Chapitres Spécialisés en Corps à Corps

Impétueux : les Marines combattent furieusement au corps à corps, ils rajoutent +1 Attaque à leur profil de base. Si vous choisissez cette option, votre armée ne pourra pas comprendre plus d'une escouade Dévastator ni plus de 2 choix Soutien au total.

Coût : +4 points pour un Marine de base, +8 points pour un personnage.

Autorisé à : Toute escouade d'infanterie sauf Scouts et Devastators, tout personnage à pieds.

Agressifs : une escouade de Marines "agressifs" préférera toujours l'empoignade à toute autre forme de combat : pour se donner les moyens de gagner, elle peut équiper jusqu'à 5 de ses hommes (sergent compris) d'une arme énergétique.

Coût : +16 points par figurine.

Autorisé à : escouades Tactiques ou escouade d'Assaut.

Calculateurs : cette façon de combattre consiste à laisser l'adversaire se découvrir puis à frapper son point faible. Les marines "calculateurs" gagnent +2 attaques (au lieu du classique +1) lorsqu'ils chargent, mais ils frappent toujours en dernier dans les corps à corps sans tenir compte de l'initiative ou de l'équipement.

Coût : gratuit.

Autorisé à : toute escouade d'infanterie.

Mobiles : les Marines font tout leur possible pour s'approcher de l'ennemi avant de lancer un assaut décisif. S'ils ne tirent pas, ils peuvent avancer de 2D6ps au lieu des 6ps habituels. Tout résultat inférieur à 6 est traité comme un 6. Si un double est obtenu, les Marines pressentent un danger et préfèrent rester sur place plutôt que s'exposer dangereusement. Dans ce cas, aucun mouvement n'est accompli et aucun tir ne pourra être effectué.

Coût : les chances d'obtenir un double sont suffisamment importantes pour que cette option soit gratuite.

Autorisé à : toute escouade d'infanterie sauf les Terminators, bien trop lourds pour gambader ainsi !

Chapitres Spécialisés en Tir

Experts en Armes : une fois par tour, l'unité peut relancer ses jets pour toucher ratés. Annoncez l'utilisation de cette compétence avant de lancer les dés pour toucher.

Coût : +4 points par figurine.

Autorisé à : une et une seule escouade Tactique, d'Assaut ou de Scouts à pieds.

Tir Soutenu : l'escouade est considérée comme immobile (pour les règles de tir rapide notamment) même après son déplacement de 6ps.

Coût : +5 points par figurine.

Autorisé à : toute escouade d'infanterie sauf Devastators.

Tir Précis : cette option permet d'ajouter 25% à la portée normale d'une arme lourde.

Coût : +20 points par figurine (une figurine de Devastator avec bolter lourd coûtera donc 15+20+15=50 points mais pourra tirer à 45ps au lieu de 36 !)

Autorisé à : toute figurine d'infanterie équipée d'une arme lourde.

Et chacun des Primarques reçut des talents uniques car l'impétuosité de Leman Russ, la loyauté de Sanguinius, la discipline de Rogal Dorn ou l'intelligence de Roboute Guilliman étaient toutes des qualités nécessaires au service de l'Empereur.

Lukan Arkolo - Historia Astartes vol. 1

MOI, J'VEUX DES PERSONS SPÉCIAUX...

Aaah... des Marines rien qu'à moi, c'est bien, mais des personnages spécifiques qui s'en vont écraser les ennemis c'est mieux !

Voici quelques petites idées pour créer vos personnages spéciaux qui feront, je n'en doute pas, honneur à votre tout nouveau chapitre de Space Marines. Je tiens à remercier John LI pour sa contribution, certaines de ses idées déjà parues auprès de la Black Library nous ayant inspirés.

Maître de chapitre :

Points	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd	Svg
65	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Options : le maître de chapitre peut recevoir tout équipement du codex Space Marines. Il peut recevoir 2 options parmi la liste des compétences de personnages de cet article.

Unique : Vous ne pouvez disposer que d'un seul et unique Maître de chapitre.

Indépendant : mis à part s'il est accompagné d'une escorte, le Maître de Chapitre obéit à toutes les règles des personnages indépendants.

Armures : Le Maître de Chapitre est le plus puissant et le mieux équipé des Marines du chapitre. Il doit disposer de la meilleure armure possible. Aucune figurine de l'armée ne pourra disposer d'équipement lui donnant une sauvegarde meilleure que celle du maître.

Escorte : Le maître de Chapitre peut être escorté par une escouade de commandement telle que définie page 8 du Codex Space Marines. Ensemble, ils comptent comme un seul choix QG.



Compétences de personnages

Voici quelques idées de compétences que vous pouvez donner à des personnages (choix QG ou sergent commandant une escouade). Les idées qui suivent indiquent souvent que vous pouvez au choix prendre telle ou telle option. Ce choix se fait bien entendu lors de la création du perso et est définitif !

Combattant Expérimenté : la figurine est spécialiste des armes de tir ou du corps à corps. Elle gagne au choix +1 en CC ou +1 en CT. Cette option augmente la valeur de la figurine de +10 points

Endurance Extrême : le personnage peut ajouter +1 à son Endurance pour +20 points ou +1 Point de Vie pour +20 points.

Armure de Foi : Le personnage peut relancer une fois par tour un test de sauvegarde raté et peut ignorer un effet de " Mort Instantanée " en obtenant 4+ sur 1D6. Cette option augmente sa valeur de 20 points.

Maître d'arme : Les compétences du personnage ont fait de lui l'un de ceux qui apprend le combat aux autres Marines. Choisissez une option : soit Tir, soit Corps à Corps. Le personnage et l'escouade qu'il commande peuvent une fois par partie relancer leurs jets pour touches ratées. Cette option augmente de 15 points la valeur de personnage.

Combattant Forcené : La figurine se jette à corps perdu à l'assaut de ses ennemis, vous pouvez soit lui autoriser un mouvement d'assaut augmenté d'1D6ps pour +10 points, soit lui rajouter une attaque pour +20 points soit lui ajouter un point de Force pour + 5 points.

Champ de Force : une figurine et une seule peut prendre cette option. Elle consiste en une relique capable de générer un puissant champ de force. Ceci donne une sauvegarde invulnérable à 4+ que l'on peut décider d'utiliser à la place de la sauvegarde d'armure habituelle. Cette option coûte 40 points.

Comme vous le voyez, il est tout à fait possible de créer ses propres règles pour imaginer une histoire et des compétences à ses personnages préférés. N'hésitez pas à créer vos propres chapitres et/ou personnages, tant que vous ne le faites pas que pour gagner, ce sera tout bénéfice pour vous et vos parties de 40,000.



Un concours pas comme les autres

Organiser un concours par le biais de la VPC n'est pas toujours facile : il faut imaginer quoi demander, comment juger les résultats... Eh bien cette fois-ci, c'est la suite qui fut le plus dur !

Des centaines de courriers contenant dessins et nouvelles nous sont parvenus. Et pour faire le tri et décider de qui l'emporterait, quatre Trolls ne sont pas de trop.

On ne le répètera jamais assez (surtout en voyant votre mobilisation) MERCI beaucoup, cette participation et la qualité de vos œuvres ont de quoi satisfaire les ermites que nous sommes.

Ce mois-ci, nous découvrons les meilleures réalisations dans la catégorie dessin en attendant le mois prochain et notre grand gagnant dans la catégorie nouvelle.

Toutes personnes citées parmi les gagnants recevront en cadeau l'ouvrage **INQUIS EXTERMINATUS**, un recueil des plus belles œuvres de nos dessinateurs depuis le commencement de Warhammer 40.000. Ne cherchez pas ce livre dans votre catalogue, il est offert à nos meilleurs candidats en avant première puisqu'il ne sortira à la vente que courant septembre.

Et maintenant, fans de dessins, régalez-vous.



Ci-dessus : un apothicaire et un officier Space Marine dessinés par Hubert Aurélien.

Ci-contre : les Space Wolves de Mathias Ninot passent à l'attaque !

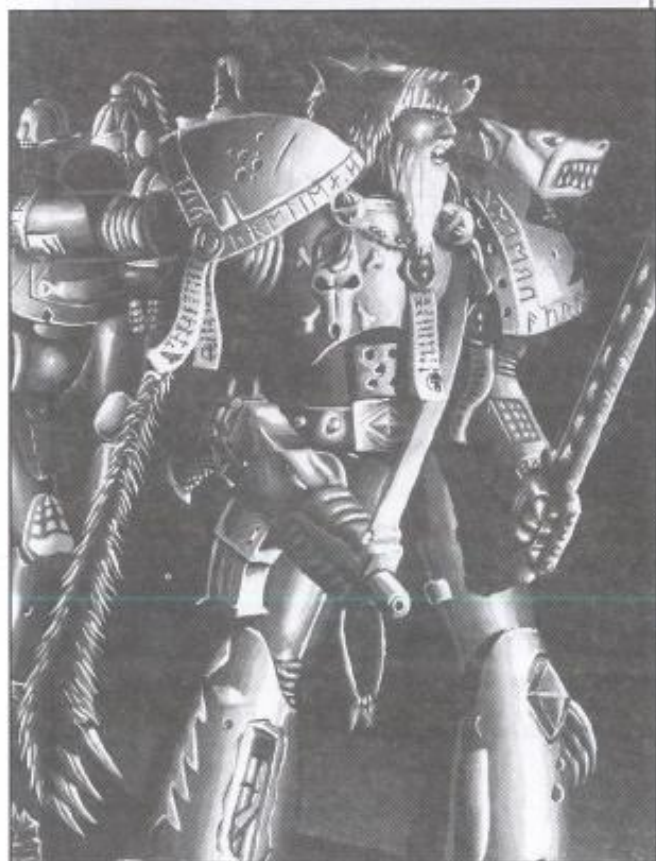




Ci-dessus : Ultramarines d'Hubert Aurélien.

Ci-dessous: extrait du dessin des Space Wolves de (encore) Hubert Aurélien.

Ci-contre : une scène de la vie quotidienne à Mordheim par (toujours) Hubert Aurélien.



*Une sœur en
fâcheuse
posture par
Thomas Guérin*



LES Z'OFFRES SPÉCIALES DU TROLL

Offres valables durant le mois en cours (sauf précision contraire), dans la limite des stocks disponibles, et non-cumulables avec d'autres promotions

— La 3^e Guerre pour — ARMAGEDDON

Ne pas se joindre à la plus grande campagne jamais lancée par Games Workshop serait laisser passer une occasion inestimable d'écrire vous-même l'Histoire de la galaxie.

Pour vous aider à marquer de votre empreinte le destin d'Armageddon, les trolls ont préparé de nombreuses promotions concernant les Space Marines, la Garde Impériale et les Orks.

APPELEZ-LES POUR CONNAITRE LES DÉTAILS

Les promotions Armageddon sont valables jusqu'au 31 Août 2000

WHITE DWARF

OFFRE DE PARRAINAGE

Vous êtes déjà abonné à **WHITE DWARF**?
Parrainez vos amis et gagnez des bons d'achat

- Pour 1 ami parrainé, gagnez un bon de 40F
Pour 2 amis parrainés, un bon de 90F
Pour 3 amis (ou plus) parrainés, un bon de 150F

Offre valable en France métropolitaine uniquement, jusqu'au 30 Septembre 2000. Le parrain doit être lui-même abonné et tous les bulletins et chèques d'abonnements du parrainage doivent nous parvenir dans la même enveloppe. Les bons d'achat peuvent être utilisés pour régler des frais de port.

NOM

Prénom

ADRESSE

Je suis abonné depuis : (mois) (année)

Nombre de parrainages

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 (seul mode de paiement accepté).
- Soit d'un mandat international de 550 F pour l'Europe, ou de 620 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.

E-Mail

LOCALITE

Code Postal

PAYS

Mode de Paiement : Chèque (Eurochèques non acceptés) ☐ Mandat Poste ☐ Carte Visa ☐ Eurocard ☐ Mastercard ☐

Carte N° : Date d'expiration :

Nom du titulaire (obligatoire) : Signature du titulaire (obligatoire) :

**EN CADEAU
D'ABONNEMENT :**
1 Bon de réduction
de 120 F
aupres de la VPC