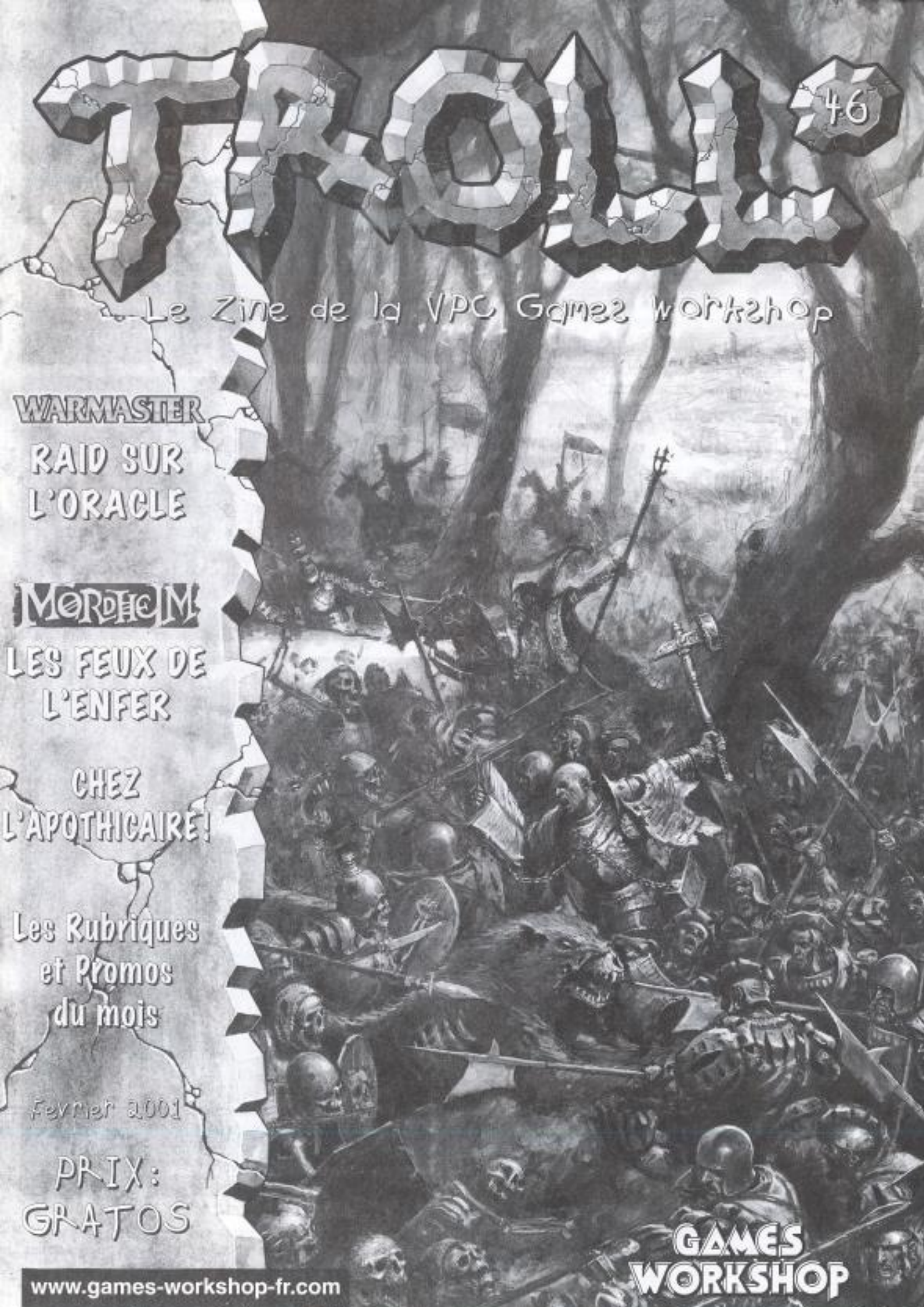


TROLL



46

Le Zine de la VPC Games Workshop

WARMASTER
RAID SUR
L'ORACLE

MORDHEIM
LES FEUX DE
L'ENFER

CHEZ
L'APOTHIKAIRE!

Les Rubriques
et Promos
du mois

Fevrier 2001

PRIX:
GRATOS

www.games-workshop-fr.com

**GAMES
WORKSHOP**

EDITO

Un numéro de Troll consacré à Mordheim et à Warmaster.

Dans les ruines de Mordheim, il existe un ennemi implacable et insaisissable qui fond sur tous sans discrimination : le feu ! Voici donc les règles d'incendies qui apporteront encore un peu de piment à la vie de vos aventuriers.

Toujours à Mordheim, vous pouvez tenter de guérir les blessures graves subies par vos personnages : attention, le résultat est loin d'être garanti !

Enfin, un scénario pour Warmaster : une armée doit percer le front de l'ennemi, face à des troupes équipées surtout d'armes de tir.

La VPC présente

KRANZ

appelez-nous pour en savoir plus



BESOIN D'UN CONSEIL ?

RULEZBOYZ
01 49 08 52 30

ruleboy@games-workshop.fr



SERVICE CLUBS

Vous êtes dirigeant d'un club qui pratique régulièrement les jeux Games Workshop ? Inscrivez-vous sans plus attendre auprès de notre service clubs.

Renseignez-vous en écrivant à

Service Clubs, Games Workshop
10-12 avenue
de la Convention
94117 Arcueil Cedex

clubsgw@games-workshop.fr

LE KOIN DES BRICOLEURS

Pour les fans de conversion, nous proposons un choix de **Pièces Détachées !**

Epaulières Space Wolves (x10)	30F
Grappe d'accessoires de Véhicule impérial	50F
Fulgurant de Capitaine Space Marine	10F
Grappe d'Armes d'Assaut Eldars	10F
Grappe de Corps à Corps Marines du Chaos (A ou B)	10F
Les deux (Grappe A + Grappe B)	15F
Grappe d'Accessoires Space Marines (lance-missiles, lance-flammes, équipement de sergent)	25F
Grappe d'armes de corps à corps orks (plastique)	10F
Grappe de flings orks (métal)	15F
Grappe de kikoups orks (métal)	15F
Réacteurs dorsaux Space Marines (x5)	50F
Armes de corps à corps Space Marines (x5)	50F

LES NOUVEAUTES DU MOIS

DEJA DISPONIBLE

Codex Tyranides (1 livre)	80F
Guerriers tyranides (x4)	130F
Métamorphes tyranides (x16)	130F
Armée tyranide*	990F
Chariot à pompe snotling (x1)	110F

LE 5 FEVRIER

Brise-Fer nains (x3)	60F
Etat major Brise-Fer nain (x3)	70F
Gyrocoptère nain (x1)	110F
Ingénieur nain (x1)	50F
White Dwarf n°82	42F

LE 12 FEVRIER

Prince tyranide (x1)	190F
Gargouilles tyranides (x2)	60F

LE 19 FEVRIER

Zoanthrope tyranide (x1)	70F
Rôdeur tyranide (x1)	70F

COMMANDES EN AVANCE

Dreadnought Space Marine (x1)	240F
Capitaine Space Marine (x1)	60F
Sergent d'assaut Space Marine (x1)	50F

* Ces articles sont des séries limitées qui ne seront pas reconduites dans la gamme une fois épuisées.

Tous les articles et sujets contenus dans Troll sont © Games Workshop Ltd 2001. 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 les illustrations ou photographies sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. © Games Workshop Ltd 2001. Tous droits réservés.

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

Pour tout renseignement 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 30, Fax 01 49 08 52 35

Games Workshop et le logo Games Workshop, Citadel et le logo Citadel et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Mordheim, Warmaster, Fanatic Press et le logo Fanatic Press sont des marques de Games Workshop Ltd. © Games Workshop Ltd 2001. Tous droits réservés.

Les informations contenues dans cette page ne sont pas contractuelles. Games Workshop se réserve le droit de modifier ses tarifs sans avis préalable.



Quoi de neuf, Docteur?

Des arts secrets et de la grande sagesse des Apothicaires
par Daniel Carlson, escholier en l'université de Nuln.

Dans le Vieux Monde, la médecine est loin d'être une science exacte et la plupart des gens appréhendent avec raison les visites chez le praticien. Le patient a en effet de fortes chances de connaître

l'hémorragie, l'amputation et même pire au cours de son traitement, sans parler de l'anesthésie qui se résume dans les

meilleures conditions à quelques lampées de schnaps. Étrangement, il arrive que la médecine améliore effectivement l'état d'un patient: même si elle n'est jamais jolie à voir, elle est parfois efficace... et puis c'est souvent l'unique alternative à la mort ou à l'invalidité.

Si la médecine est déjà épouvantable dans les guildes d'apothicaires des cités de l'Empire, que dire de sa pratique dans les immondes boucheries des taudis de Mordheim? Aucun professionnel respectable ne pratiquerait son art dans de telles conditions et la tâche de guérir les autres revient souvent à des médecins marrons, des apprentis ou des charlatans désireux de faire de l'argent facile. Dans les camps périphériques de la Cité des Damnés, rechercher un chirurgien est considéré comme un pari désespéré.



La Visite

Au cours de la carrière d'une bande, il est probable que certains de ses héros subiront des blessures qui les laisseront diminués d'une manière ou d'une autre. Si vous le désirez, vous pouvez envoyer un héros en consultation à la place de sa tentative pour trouver un objet rare lors de la phase "Commerce" de la séquence d'après-bataille. Un héros ayant été mis hors de combat lors de la partie peut aller chez le médecin (il en a sans doute encore plus besoin que les autres).

Vous pouvez tenter *un* traitement pour *une* blessure par héros lors de chaque séquence d'après-bataille. Le coût des soins est de 20 CO par tentative (une tentative = un jet de dés sur le tableau) et cette somme doit être versée avant le jet de dés car les praticiens de Mordheim exigent d'être payés pendant que le patient peut encore le faire!

Les blessures suivantes ne peuvent pas être traitées: *blessure au torse, œil crevé, vieille blessure*. Ces handicaps affligeront le personnage toute sa vie.

Les blessures suivantes sont traitées sur le tableau "Chirurgie des Membres": *blessure à la jambe, jambe écrasée, blessure à la main*.

Les blessures suivantes sont traitées sur le tableau "Chirurgie de la Tête": *folie, traumatisme nerveux*.

Notez bien que les tableaux sont valables pour toutes les bandes, même si les descriptions qu'ils donnent semblent s'appliquer aux humains "ordinaires" (Répurgueurs, Mercenaires, etc.). Les Pussélés, les Morts-vivants et les Skavens, par exemple, possèdent des formes de médecines équivalentes ou en appellent à des chirurgiens humains dévoyés.

Chirurgie Des Membres (lancez 2D6)

2-3 Appelez un prêtre ...

L'infortuné héros n'a pas survécu à l'hémorragie. Effacez-le de votre feuille de bande. Son équipement est conservé par sa bande.

4 Il faut couper ...

L'amputation est nécessaire pour éviter la gangrène. S'il s'agit d'une jambe, le mouvement du personnage est réduit de moitié (arrondi au supérieur). S'il s'agit d'une main, la seule chose que le patient pourra désormais utiliser sera une (et une seule) arme à une main.

5-6 Désolé ...

Le traitement est inefficace et le patient doit se reposer: il ne participera pas à la prochaine bataille.

7-8 Pas de chance ...

Le traitement est inefficace.

9-10 Avec un peu de repos, ça devrait aller ...

Le traitement marche: la blessure et ses effets sont annulés. Le patient doit se reposer: il ne participera pas à la prochaine bataille.

11-12 Shallapa soit loué!

Le traitement marche: la blessure et ses effets sont annulés.

Chirurgie De la Tête (lancez 2D6)

2-3 Appelez un prêtre ...

L'infortuné héros n'a pas survécu à la trépanation. Effacez-le de votre feuille de bande. Son équipement est conservé par sa bande.

4-5 Ça a un problème ...

Le traitement n'a fait qu'empirer l'état du personnage qui est maintenant, en plus du reste, sujet à la stupidité. S'il était déjà traité pour la stupidité, le traitement est juste inefficace.

6 Oups ...

Le traitement a échoué et le patient en sort fou furieux: il perd 1 en Initiative (jusqu'à un minimum de 1) mais cause désormais la peur.

7-8 Pas de chance ...

Le traitement est inefficace.

9-10 Avec un peu de repos, ça devrait aller ...

Le traitement marche: la blessure et ses effets sont annulés. Le patient doit se reposer: il ne participera pas à la prochaine bataille.

11-12 Shallapa soit loué!

Le traitement marche: la blessure et ses effets sont annulés.





Les Feux de l'Enfer

Par le pyromane Steven Hart et les pompiers de la Mordheim Mallig List.

Le risque de finir sous la lame d'un membre d'une bande rivale est loin d'être le seul danger dans les rues de Mordheim. Périr dans un incendie est malheureusement le destin de bien des aventuriers car, malgré son état de décrépitude avancé, la ville est régulièrement en proie aux flammes. Les incendies volontaires allumés par les Possédés ou les feux de purification des Répurgateurs s'étendent souvent et il n'est pas rare de se trouver piégé dans un brasier lorsque l'on cherche des fragments de pierre magique ou même alors que l'on affronte une bande adverse.

Où et Quand?

Ces règles ne s'appliquent pas à un scénario particulier mais peuvent être en vigueur dans n'importe quelle bataille si les deux adversaires le désirent.



Commencer

Avant le début du jeu mais après l'installation du décor, déterminez aléatoirement un bâtiment en feu. Marquez ce bâtiment avec un pion ou du coton représentant la fumée.

Attention : si vous jouez un scénario dans lequel un bâtiment a une importance particulière (par exemple *Défense du butin*), ce bâtiment ne peut pas être sélectionné pour être la proie des flammes.

Propagation

Lorsqu'un bâtiment brûle, les flammes risquent de se propager aux édifices voisins. A la fin du tour de chaque joueur, lancez 1D6 pour chaque bâtiment en flammes et consultez le tableau suivant :

Table Des Feux

1 Extinction : le feu a épuisé tout ce qui était combustible dans le bâtiment, il s'éteint, ne laissant qu'un panache d'épaisse fumée.

2-4 Incendie : le feu continue à ravager le bâtiment mais ne se propage pas ailleurs.

5-6 Propagation : le feu se propage au bâtiment le plus proche dans un rayon de 10ps qui n'est pas encore en flammes. En principe, les rues ne s'enflamment pas mais une ruelle pleine de débris, de caisses, de barricades, etc, peut fournir assez de combustible pour nourrir l'incendie et compter alors comme un bâtiment, c'est à vous de décider.

Mouvement

Entrer dans une maison qui brûle est une action très risquée que n'entreprendront que les imbéciles ou les gens rendus inconscients par l'appât du gain.

Vous devez déclarer qu'une figurine entre dans un bâtiment en feu avant de déplacer cette figurine. Le guerrier doit effectuer un test sous son Commandement afin de vaincre sa peur d'entrer dans ce qui risque de s'avérer un piège mortel. Si ce test est un échec, il n'entrera pas dans le brasier et ne pourra pas se déplacer lors de ce tour.

Les figurines à l'intérieur d'un bâtiment en feu doivent sans arrêt éviter les flammes et les poutres et cloisons qui tombent (comme dans les films), et même un héros risque fort de se retrouver bloqué par un obstacle imprévu. A chaque fois qu'une figurine veut se déplacer à l'intérieur d'un immeuble en feu, elle doit réussir un test d'Initiative ; si le test est un échec, le personnage est bloqué pour ce tour.

Bien évidemment, il est impossible d'escalader les murs d'un bâtiment en flammes.

Domages



Bizarrement, se balader à l'intérieur d'une maison qui brûle n'est pas très bon pour la santé !

A la fin de chaque tour, tous les guerriers présents dans un immeuble en flammes doivent réussir un test sous leur Endurance avec un D6 (un résultat de 6 est toujours un échec).

Si le résultat est égal à l'Endurance du personnage, la fumée de l'incendie le suffoque pour un tour et il se retrouve instantanément *sonné*.

Si le résultat est supérieur à l'Endurance du personnage, il subit immédiatement D3 touches de Force 3 qui ignorent toutes les sauvegardes d'armure non magiques.



Frénétiques

Les habitants les plus enragés de Mordheim prennent souvent des risques inconsidérés parce qu'ils ne se rendent pas compte du danger ou parce qu'ils se fient complètement de leur sécurité personnelle. Les guerriers atteints de *Frénésie* n'ont pas à faire de tests pour entrer dans les bâtiments en feu ou pour se déplacer à l'intérieur. Ils sont cependant aussi exposés aux blessures que les autres et doivent effectuer le test d'Endurance comme tout le monde et avec les mêmes conséquences.

Tir

Les flammes rugissantes bloquent la plupart des lignes de vue vers l'intérieur des maisons en feu et la distorsion de l'air due à la chaleur rend la visée quasiment impossible.

Il est impossible de tirer vers ou depuis un bâtiment en feu. Il est aussi impossible de tirer si la ligne de vue traverse un bâtiment en feu.

Combat

Il arrive que le feu se propage à un immeuble dans lequel des aventuriers sont en train de régler leurs comptes. Devoir éviter à la fois des débris enflammés et la lame de votre adversaire devient alors un vrai numéro de cirque!

Dès qu'un bâtiment prend feu, les guerriers engagés en corps à corps à l'intérieur doivent immédiatement effectuer un test sous leur Commandement avec 2D6 et fuir si ce test est un échec (exactement comme pour un test *Seul contre tous*). Il est tout à fait possible que les figurines des deux camps prennent la fuite.

Charger un ennemi dans un bâtiment en flammes depuis ce même bâtiment requiert un test d'Initiative. Charger un ennemi dans un bâtiment en flammes depuis l'extérieur requiert un test de peur. Dans les deux cas, l'échec du test empêche tout mouvement pour ce tour.

Mettre le Feu

Les guerriers ne peuvent mettre le feu que s'ils disposent de l'équipement adéquat, voici les objets permettant d'allumer un incendie:

- Flèches enflammées (voir plus loin)
- Bombes incendiaires (voir plus loin)
- Bâton ardent (voir plus loin)
- Torche (s'utilise à une main)
- Gourde d'huile (s'utilise à une main)

Les deux sorts suivants permettent également d'allumer un incendie:

- Flammes de U'Zhul (magie mineure, voir livre de règles)
- Maleflamme (magie du Rat cornu, voir livre de règles)

Ces objets et sorts affecteront le bâtiment cible selon le tableau suivant:

Objet/Sort	Pour Toucher	Incendie sur (D6)
Flèche enflammée	2+	6+
Bombe incendiaire	2+	5+
Bâton ardent	Auto. si en contact	6+
Torche	Auto. si en contact	6+
Flammes de U'Zhul	2+	4+
Maleflamme	2+	4+
Gourde d'huile	Auto. si en contact	Spécial (1)

(1) ne s'enflamme pas tout seul, donne un incendie automatique pour l'objet/sort utilisé en conjonction.

Éteindre le Feu

Il est bien rare que quelqu'un veuille risquer sa vie pour éteindre un incendie dans les ruines maudites de Mordheim mais, dans des circonstances exceptionnelles (comme des fragments de pierre magique à l'intérieur d'un bâtiment en feu), les aventuriers se changent parfois en pompiers bénévoles.

Il faut un minimum de trois figurines pour essayer d'éteindre un bâtiment en feu. Les guerriers tentent d'éteindre les flammes avec ce qu'ils trouvent (capes, couvertures, chiens crevés, etc), soustrayez 1 au résultat du jet sur la Table des Feux.

Pour chaque guerrier supplémentaire après les trois premiers (jusqu'à un maximum de 6) soustrayez 1 au résultat du jet sur la Table des Feux.

Matériel Incendiaire



Flèches enflammées

La pointe de ces flèches est entourée de chiffons imbibés d'huile de lampe, il suffit d'enflammer le projectile juste avant de le décocher.

Si vous touchez quelqu'un avec une flèche enflammée, lancez un D6: sur un résultat de 4+, la cible prend feu. Lors de chaque phase de ralliement, la victime doit obtenir 4+ sur un D6 pour éteindre le feu ou subir une touche de Force 4 et être incapable de faire autre chose que se déplacer lors de ce tour. Des figurines alliées en contact socle à socle peuvent aussi tenter d'éteindre le feu en obtenant un résultat de 4+ sur un D6 (un jet par figurine).

Une réserve de flèches enflammées ne dure qu'une seule bataille.

Coût: 30+D6 CO

Rareté: Rare 9

Bombe incendiaire

Cet instrument rare, de fabrication naine est une boule de métal remplie de poudre avec une mèche courte. Une bombe se lance à la main, comme de l'eau bénite (voir p53 du livre de règles). Si le guerrier visé est touché, il subit D3 touches de Force 4 sans sauvegarde d'armure possible et toute figurine (alliée ou ennemie) dans un rayon d'1ps subit une touche de Force 3 avec sauvegarde normale. Si le lanceur de la bombe obtient 1 à son jet pour toucher, celle-ci lui explose dans la main et il subit D3 touches de Force 4 sans sauvegarde d'armure possible.

Coût: 35+2D6 CO

Rareté: Rare 9



Bâton ardent

Cette arme d'hast, fréquemment utilisée par les répurgateurs, est une longue perche surmontée d'un brasero. Lorsque le répurgateur porte un coup, des charbons ardents s'échappent du brasero et la cible de l'attaque risque fort de se transformer en torche vivante.

Portée: Corps à corps; **Force:** Util. +1

Règles spéciales: Arme à deux mains, Incendiaire

Incendiaire: le bâton ardent fonctionne de la même manière que les flèches enflammées (voir ci-dessus).

Le bâton ardent est réservé aux bandes de Répurgateurs.

Coût: 35 CO

Rareté: Rare 7

Torche

Une torche ne sert qu'à s'éclairer ou à allumer un feu, elle est trop mal équilibrée et trop peu fiable pour servir d'arme.

Coût: 10 CO

Rareté: Commun



Gourde d'huile

Ce petit récipient en peau contient de l'huile combustible pour recharger les lampes et les lanternes.

Coût: 30+D6 CO

Rareté: Rare 7

Ces deux articles sont extraits des Town Cryer n°7 et 8. Town Cryer est une publication Fanatic Press entièrement consacrée à Mordheim, disponible auprès de la VPC. Attention: publication en langue anglaise.



WARMMASTER

RAID SUR L'ORACLE

par Chris Bobridge

Pour de nombreux villages des terres inhospitalières appelées *Principeautés Frontalières*, la menace que font peser les pillards et les envahisseurs sanguinaires est une véritable malédiction. Cette bataille se situe lors de l'une de ces incursions, lorsque la petite ville de Sarburg fut attaquée par la horde de morts-vivants du roi des tombes Cabrotta. La ville avait déjà repoussé plusieurs invasions grâce à une particularité locale, un oracle capable de prédire l'avenir. Cette fois, les intrus sont bien informés, c'est pourquoi ils ont décidé de neutraliser l'oracle avant toute action ultérieure.

*Mes hommes peuvent tuer avec un couteau à beurre!
Imaginez ce qu'ils peuvent faire avec une épée!*

Lord Vartbos de Sarburg

Cette bataille a eu pour protagonistes les Impériaux des Principeautés et les morts-vivants mais vous pouvez la rejouer avec d'autres armées. L'armée attaquante doit traverser le champ de bataille dans le but de quitter la table par le bord opposé afin d'atteindre l'oracle. S'ils réussissent, les envahisseurs pourront continuer leur progression et tomber par surprise sur la ville.

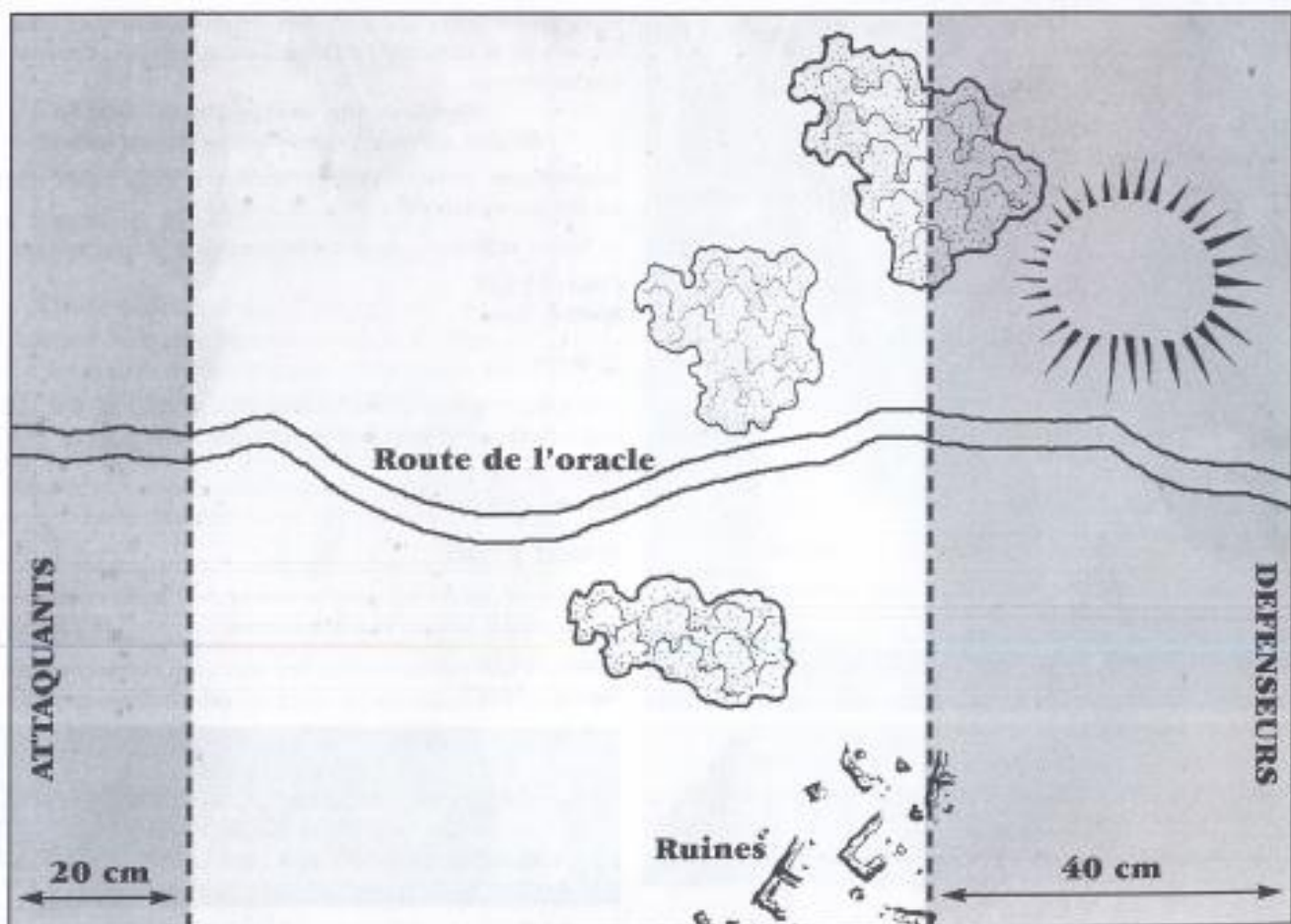
La bataille se déroule dans la longueur de la table, les deux armées se déployant à chaque extrémité, et dure huit tours. Les

défenseurs (Empire) se déploient les premiers dans une bande de 40cm à partir de leur bord de table, les attaquants (morts-vivants) se déploient ensuite dans une bande de 20cm à partir du leur. Les assaillants se déploient les seconds pour représenter le fait que les défenseurs ont eu très peu de temps pour réagir à la menace. Les attaquants jouent les premiers.



Les arbalétriers et les arquebusiers de Sarburg sont renommés pour leurs talents de chasseurs et leur précision au tir. Pour représenter cet avantage, à chaque fois qu'une unité des attaquants est obligée de battre en retraite à cause d'un tir, lancez un D6 supplémentaire et ne tenez pas compte du résultat le plus faible. En plus, leur extraordinaire détermination, leur talent de tireur et la haute qualité de leurs armes permettent aux arbalétriers et les arquebusiers impériaux de doubler la portée normale de leurs tirs.

Les attaquants doivent ouvrir une brèche dans les lignes des défenseurs. Toute unité attaquante qui réussit à sortir de la table par le bord des défenseurs arrive à la maison de l'oracle et tue celui-ci.



Conditions de Victoire spéciales

Attaquants (morts-vivants)

Victoire automatique si l'une de vos unités atteint l'oracle avant la fin du tour quatre. Les unités volantes ne comptent pas. Dans le cas contraire, ce sont les points de victoire qui décideront qui a gagné la bataille.

Bonus de Points de Victoire

Attaquants (morts-vivants)

+100 points par unité de deux socles ou plus qui atteignent l'oracle. Les unités volantes ne comptent pas.
Défenseurs (Empire)

+100 points par unité ennemie entièrement détruite par des tirs (c'est-à-dire que TOUTES les touches infligées à l'unité détruite l'ont été par des tirs).

NOTES DE L'AUTEUR

Pour cette bataille, je voulais créer un scénario de "percée" spécifique, avec des attaquants qui chargent les lignes ennemies avant de s'engager dans un corps à corps sanglant.

J'aimais bien l'idée de la charge sous le feu ennemi, rangs après rangs d'arbalétriers faisant pleuvoir leurs traits sur la mort en marche dans un acte de déli ultime.

Les morts-vivants semblent désavantagés dans ce scénario car la portée accrue et la faculté de repousser l'ennemi améliorée des troupes de tir adverses semblent imparables. C'est pourquoi j'ai tenté d'équilibrer ceci en introduisant les conditions de victoire spéciales et les bonus de points de victoire.

Le joueur mort-vivant doit essayer de concentrer toutes ses forces sur un seul point de la ligne adverse, dans l'espoir de réussir sa percée et de remporter ainsi une victoire automatique. Les troupes rapides comme la cavalerie et les chars seront précieuses pour cet objectif et la faculté de voler des charognards s'avérera inestimable pour engager les troupes de tir de l'armée ennemie.

Les Impériaux devront, eux, former une solide ligne de bataille avec une réserve mobile de cavalerie destinée à empêcher toute percée.

Pour exploiter pleinement le scénario, je vous recommande de choisir au moins quatre unités de troupes de tir. Si vous désirez en prendre plus, faites attention que ces unités ne se gênent pas les unes les autres (lignes de vue).

Il vaudrait mieux que l'Empire évite d'utiliser un autel de guerre car Sarburg est un endroit absolument insignifiant pour les autorités impériales et le Grand Théogoniste n'aurait certainement pas fait le voyage pour venir y combattre !

De même, les morts-vivants ne doivent pas utiliser d'artillerie car ils livrent une guerre de mouvement et le déploiement de machines de guerre leur coûterait un temps précieux.

Si vous le désirez, vous pouvez continuer la saga de Sarburg dans vos campagnes, à vous d'imaginer les suites de cette bataille ...

Sarburg est situé au sud des Princesautés Frontalières. C'est un bourg constitué de maisons, de magasins et d'ateliers, tous fortifiés, et ses habitants sont de rudes colons originaires de l'Empire.

Elevés dans une contrée où abondent des ennemis plus forts, plus rapides et plus gros qu'eux, les citoyens de Sarburg ont appris à compter sur leurs arcs pour survivre.

Leur constante utilisation de cette arme, à la chasse, au combat et à l'entraînement fait d'eux des tireurs émérites et des trappeurs hors pair. Habités au danger et ayant tous connu la guerre, ce sont les défenseurs impitoyables de leur communauté.

La forge de Sarburg fut fondée par l'un des meilleurs armuriers de l'Empire. Les rumeurs prétendent qu'il émigra à Sarburg pour échapper à la pendaison après avoir tué en duel le fils du comte d'Ostland, d'après d'autres on-dit, c'était un alchimiste qui pactisait avec les démons en échange de son talent. Quelle que soit la vérité, plusieurs de ses pistolets de duel ouvragés sont exposés dans la grande salle de l'auberge du Chêne Foudroyé à Sarburg.

Sarburg est certainement l'endroit idéal pour échapper à la persécution ou à la justice, et ce fait a modelé la population aussi sûrement que la sauvagerie du pays. Les descendants du forgeron perpétuent sa tradition d'excellence et Sarburg produit les meilleures armes à feu dans cette région.



Cet article est extrait de Warmaster Magazine n°1. Warmaster Magazine est une publication Fanatic Press entièrement consacrée à Warmaster, disponible auprès de la VPC. Attention : publication en langue anglaise.



LES 2'OFFRES SPÉCIALES
DU TROLL

Offres valables durant la durée en cours (sous réserve contraire), dans la limite des stocks disponibles et non cumulables avec d'autres promotions.

OFFRES SPECIALES
WARMMASTER

Armée de l'Empire

Héros de l'Empire (x1)
Héros sur griffon (x1)
Hallebardiers (x4)
Tirailleurs (x1)
Arquebusiers (x2)
Arbalétriers (x4)
Chevaliers (x2)
Pistoliers (x3)
Canons (x1)
Canons Feu d'enfer (x1)

**pour 1.000F au
lieu de 1.170F**

Les quantités indiquées représentent le
nombre de blisters inclus dans l'offre

Armée des Morts vivants

Héros morts vivants (x1)
Héros sur dragon zombie (x1)
Squelettes (x5)
Archers squelettes (x4)
Cavaliers squelettes (x4)
Chars squelettes (x1)
Géant squelette (x1)
Sphinx (x1)
Catapultes à crânes (x1)
Baliste à ossements (x1)

**pour 1.000F au
lieu de 1.170F**

Les quantités indiquées représentent le
nombre de blisters inclus dans l'offre

**OFFRES VALABLES DU 22 JANVIER AU 24 FEVRIER 2001,
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES**

WHITE
DWARFBULLETIN
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 480F pour la France métropolitaine (seul mode de paiement accepté).
- Soit d'un mandat international de 550F pour l'Europe, ou de 620F 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 (Euros chèques non acceptés) ☐ Mandat Poste ☐ Carte Visa ☐ Eurocard ☐ Mastercard ☐

Carte N° : Date d'expiration :

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

Bulletin prenant effet à partir du numéro suivant celui du mois en cours