

# TROLL

39

Le Fanzine de la VPC Games Workshop

Toutes les  
nouveau-tés  
du mois

Mais que  
viennent faire  
les Hauts  
Elfes à  
Mordheim?

Warmaster :  
Démons,  
totems &  
maraudeurs!

JUILLET 2000

PRIX :  
GRATOS

UN PRODUIT  
**GAMES WORKSHOP**  
[www.games-workshop-fr.com](http://www.games-workshop-fr.com)



# TROLL

Redakteur en chef :  
Fil et Stéf  
les trolls  
konzepteur Graphik :  
Al le Shink

## 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 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 20**  
**Fax : 01 49 08 52 25**

EDITO

Comme l'a encore prouvé le courrier des lecteurs du White Dwarf de Juin, vous voulez tous toujours plus de rapports de bataille, articles de fond et autres qui aient été écrits par des compatriotes. Et bien, nous sommes là pour ça ! Évidemment, nous sommes en grande partie dépendants de ce que vous pourrez bien vouloir nous envoyer et nous vous l'avons déjà souvent répété...

Mais bon, pour une fois nous nous y sommes collés, et à la superglue ! En effet, c'est une nouvelle liste d'armée pour Warmaster ainsi qu'une nouvelle bande pour Mordheim que nous allons vous présenter dans votre fanzine préféré. Du fin fond des royaumes du Chaos les clans de Maraudeurs se ruent sur le vieux monde pour la plus grande gloire de leur divinité, tandis que des bandes de Hauts Elfes écument les sombres ruelles de Mordheim à la recherche de pierres magiques !

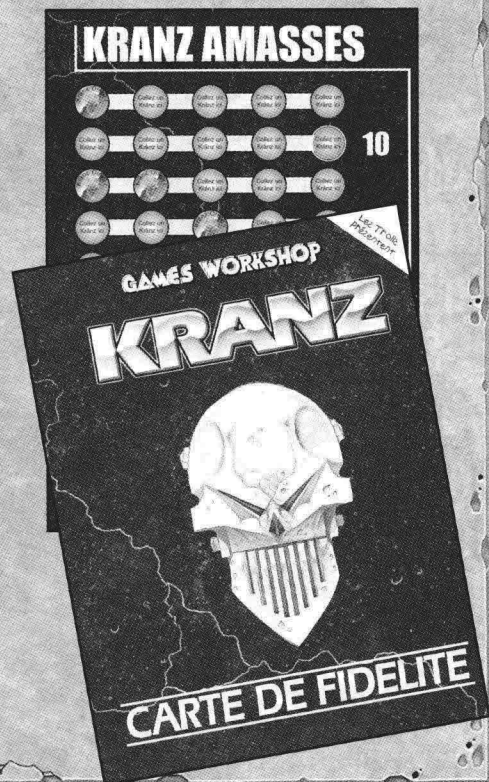
## Les Kränz sont arrivés

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

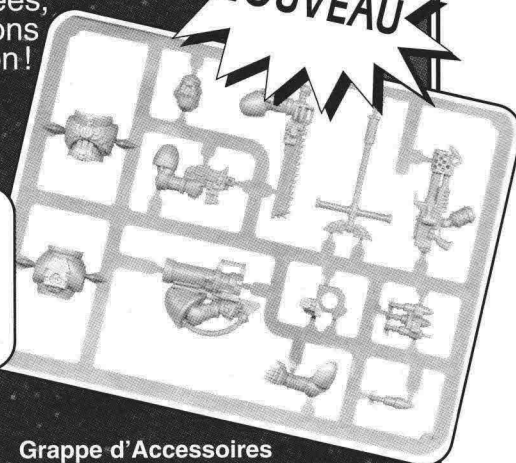
Ce choix n'est pas immuable et les quantités sont très limitées, contactez-nous pour nous faire part de vos besoins et nous ferons peut-être entrer les éléments que vous désirez dans cette sélection ! Voici les éléments disponibles ce mois-ci :

- 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\* ..... 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**

**NOUVEAU**



# LES NOUVEAUTES DU MOIS



**3 JUILLET**

**WYVERN**

**WARMASTER**

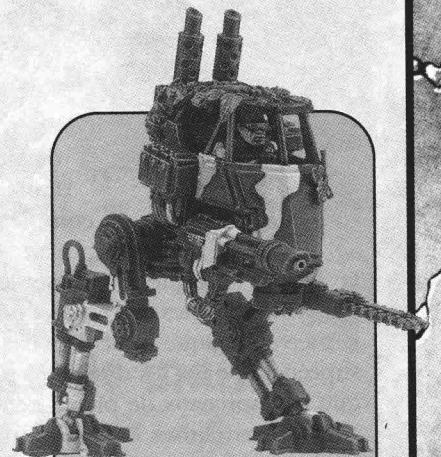
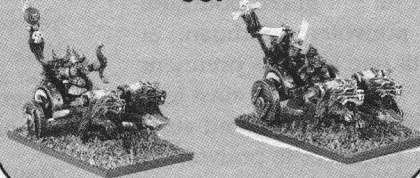
(1 figurine)

70F

**17 JUILLET**  
**CHARS AVEC LOUPS**  
**WARMASTER**

(3 socles)

60F



**10 JUILLET**  
**SENTINELLE DE**  
**LA GARDE**

(1 véhicule)

110F



**17 JUILLET**  
**EXARQUE DRAGON DE FEU**

(1 figurine)

40F



**17 JUILLET**  
**EXARQUE AIGLE**  
**CHASSEUR**

(1 figurine)

40F

## ET AUSSI...

### LE 3 JUILLET

Guerriers Orques Warmaster	
(3 Socles / blister)	70F
Chevaucheurs de Sangliers Orques Warmaster	
(3 Socles / blister)	60F
Personnages Orques Warmaster	
(3 Socles / blister)	70F

### LE 10 JUILLET

Orques Noirs Warmaster	
(3 Socles / blister)	70F
Archers Gobelins Warmaster	
(3 Socles / blister)	60F
Géant Warmaster (1 / blister)	70F
Lance-rocs Warmaster (1 / blister)	70F

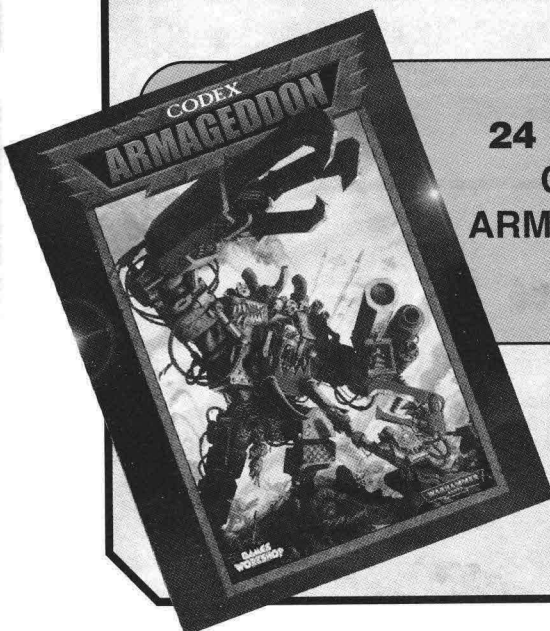
### LE 17 JUILLET

Gobelins Chevaucheurs de Loups Warmaster	
(3 Socles / blister)	60F
Trolls Warmaster (3 Socles / blister)	70F
Ogres Warmaster (3 Socles / blister)	70F

### LE 24 JUILLET

Escouade Tactique Salamanders	
(10 figurines)	130 F
Gardes de la Légion d'Acier d'Armageddon	
(10 figurines)	190 F

**24 JUILLET**  
**CODEx**  
**ARMAGGEDON**  
50F





# Présence Elfique?

Par Nicolas Bandez, adaptation Steph



Bien que rares dans les ruines de Mordheim, les expéditions de Hauts Elfes ne sont pas complètement inconnues. En revanche, on ne sait guère pourquoi la Pierre Magique intéresse les pouvoirs d'Ulthuan, et plusieurs théories ont cours : on dit que les Elfes prennent la pierre magique pour la détruire afin de garder ainsi leur suprématie dans les domaines mystiques, on prétend aussi que les morceaux de pierre iraient renforcer le pouvoir de grands monolithes, à l'usage inconnu des hommes, situés quelque part en Ulthuan, on raconte enfin que les mages elfiques pratiquent des expériences sur la pierre afin d'en déterminer la véritable nature.

## Règles Spéciales

**Guerriers citoyens** : les Elfes réussissent automatiquement le test "seul contre tous" contre des non elfes.

**Vieille rancune** : Aucun Nain ne sera jamais accepté dans une bande elfe.

**Haine tenace** : Aucun Elfe n'effectue de jet de déroute tant qu'un Elfe Noir se trouve encore en vie sur la table, la haine est plus forte que tout.

**Maîtres commerçants** : Vous pouvez ajouter +2 à tous vos jets pour trouver quelque chose. Vous pouvez diminuer le prix d'un objet de D6 co sans toutefois le rendre gratuit (minimum 1 co).

**Sens affûtés** : Les Elfes détectent les ennemis cachés à une distance égale à deux fois leur Initiative.

## Choix Des guerriers

Une expédition elfe doit inclure au moins trois figurines. Vous pouvez dépenser jusqu'à 500 couronnes pour la recruter et l'équiper. Le nombre maximum de guerriers dans la bande est de 14.

**Seigneur marchand** : chaque bande elfe doit avoir un seul seigneur marchand à sa tête, ni plus, ni moins.

**Mage** : votre bande peut inclure un seul mage.

**Pisteurs** : votre bande peut inclure jusqu'à 2 pisteurs.

**Escorteurs** : votre bande peut inclure jusqu'à 2 escorteurs.

**Guerriers Lions** : votre bande peut inclure jusqu'à 5 guerriers lions.

**Guerriers elfes** : votre bande peut inclure autant de guerriers elfes que vous le désirez.

## Expérience De Départ

Un **Seigneur marchand** débute avec 20 points d'expérience.

Un **Mage** débute avec 8 points d'expérience.

Un **Pisteur** débute avec 0 points d'expérience.

Un **Escorteur** débute avec 0 points d'expérience.

Tous les **hommes de main** débutent avec 0 point d'expérience.



## Tableau de compétences des Hauts Elfes

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial
Seigneur marchand	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mage			✓		✓	✓
Pisteur		✓			✓	✓
Escorteur	✓				✓	✓

## Compétences Spéciales Des Elfes

**Archer d'élite** : Un Elfe doté de cette compétence ignore le -1 dû aux couverts s'il tire à l'arc.

**Sagesse** : Sur 4+, un sort hostile n'affecte pas le mage elfe doté de cette compétence.

**Chance** : L'Elfe peut relancer un jet de dé par partie.

**Chercheur** : Un Elfe doté de cette compétence peut modifier de +1 ou -1 le résultat d'un dé d'exploration s'il n'a pas été mis hors de combat.





# Héros

## 1 Seigneur Marchand

100 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	5	5	3	3	1	4	2	10

**Armes/Armure** : Un seigneur marchand choisit ses armes et son armure dans la liste d'équipement des marchands.

### REGLE SPECIALE :

**Chef** : Tout membre de la bande situé à moins de 12 ps du seigneur marchand peut utiliser le Commandement de ce dernier à la place du sien pour effectuer ses tests.

## 0.1 Mage

80 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	4	1	10

**Armes/Armure** : Un mage choisit ses armes et son armure dans la liste d'équipement des marchands.

### REGLE SPECIALE

**Sorcier** : Le mage est un sorcier utilisant la magie mineure. Voir la section Magie pour plus de détails. Il bénéficie d'un bonus de +2 pour jeter ses sorts et il dispose de deux sorts au lieu d'un seul.

## 0.2 Pisteurs

60 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	4	1	10

**Armes/Armure** : Un pisteur choisit ses armes et son armure dans la liste d'équipement des tireurs.

### REGLE SPECIALE

**Positionnement** : Les pisteurs ont droit à un mouvement gratuit juste après le déploiement.



## 0.2 Escorteurs

60 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	4	1	9

**Armes/Armure** : Un escorteur choisit ses armes et son armure dans la liste d'équipement des escorteurs.

### REGLE SPECIALE

**Dextérité** : Les escorteurs ne frappent pas systématiquement en dernier lorsqu'ils utilisent des armes à deux mains.



## Hommes de main

(achetés par groupe de 1 à 5)

## 0.5 Guerriers Lions

50 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	4	1	9

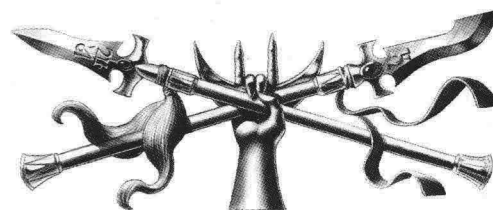
**Armes/Armure** : Un guerrier lion choisit ses armes et son armure dans la liste d'équipement des escorteurs.

## 0.5 Guerriers Elfes

50 Couronnes d'or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	4	3	3	1	4	1	9

**Armes/Armure** : Un guerrier elfe choisit ses armes et son armure dans la liste d'équipement des tireurs.



## Listes D'équipement Des Hauts Elfes

Note : les coûts réduits pour l'équipement elfique ne s'appliquent que lors du recrutement de la bande, utilisez ensuite les valeurs du livre de règles

### Marchands

Dague (première gratuite)	2 CO
Epée	10 CO
Lance	10 CO
Arme à deux mains	10 CO
Hallebarde	10 CO
Arme en Ithilmar	prix X2
Arc	10 CO
Arc long	15 CO
Arc elfique	35 CO
Armure légère	20 CO
Armure lourde	50 CO
Armure en Ithilmar	70 CO

### Bouclier

Bouclier	20 CO
Casque	10 CO
Rondache	5 CO
Cape elfique	90 CO

### Tireurs

Dague (première gratuite)	2 CO
Epée	10 CO
Arc	10 CO
Arc long	15 CO
Arc elfique	35 CO
Armure légère	20 CO
Casque	10 CO

### Escorteurs

Dague (première gratuite)	2 CO
Epée	10 CO
Lance	10 CO
Arme à deux mains	15 CO
Hallebarde	10 CO
Armure légère	20 CO
Armure lourde	50 CO
Bouclier	5 CO
Casque	10 CO
Rondache	5 CO





# TRIBUS DE MARAUDEURS

Par Stef le Troll



Il existe d'innombrables bandes de Maraudeurs, mais la plupart d'entre elles suivent l'un des quatre principaux dieux totems. Ce sont Chron ou Khorne, le chien de guerre, Tchar ou Tzeentch, le grand aigle, Nurgal ou Nurgle, le corbeau charogne et Loesh ou Slaanesh, le serpent suprême.

Quelques Maraudeurs suivent le Grand Dieu Sans nom, le Chaos universel, mais ils sont bien plus rares. Quand les volcans qui s'élèvent au-dessus des montagnes crachent du feu et de la lave, ils y voient un signe que leur envoient leurs dieux les exhortant à partir en guerre contre les nations civilisées du Vieux Monde.

## Règles spéciales.

Contrairement au sélecteur d'armée du Chaos p.134 du livre de règles Warmaster vous n'avez accès qu'aux troupes qui suivent pour constituer votre d'armée.

	Type	Attaques	PV	Armure	Cdt	Taille d'Unité	Points/Unité	Min/Max.	Spécial
Maraudeurs	Infanterie	3	3	5+	-	3	60	1/-	-
Ogres	Infanterie	4	4	5+	-	3	105	-/1	cf règles
Trolls	Infanterie	5	3	5+	-	3	110	-/3	cf règles
Cavaliers Maraudeurs	Cavalerie	3	3	5+	-	3	90	-/4	-
Chiens du Chaos	Cavalerie	3	3	0	-	3	30	-/2	-
Chars	Char	3	3	5+	-	3	95	-/3	-
Général	Général	+2	-	-	9	1	125	1	-
Héros	Héros	+1	-	-	8	1	80	-/1	-
Sorcier	Sorcier	+1	-	-	8	1	90	-/1	-





## TOTEMS VIVANTS.

Bien que cela soit très rare, il peut arriver que l'influence du Chaos soit telle qu'un animal devienne par sa taille et son apparence l'incarnation vivante d'une divinité du Chaos. Que se soit par magie ou du fait d'une volonté "supérieure", ces créatures finissent toujours par être accueillies par les Maraudeurs comme leur dieu vivant et ils n'hésitent pas à leur offrir des sacrifices voir même à les emmener au combat!



	Type	Attaques	PV	Armure	Cdt	Taille d'Unité	Points/ Unité	Min/ Max.	Spécial
Chron	Totem	6	4	4+	-	1	220	1	*1
Tchar	Totem	6	4	4+	-	1	220	1	*2
Nurgal	Totem	6	4	4+	-	1	220	1	*3
Loesh	Totem	6	4	4+	-	1	220	1	*4

**Spécial \*1 :** Ressemblant à un énorme chien Chron provoque la terreur, de plus il se déplace à la même vitesse que la cavalerie et n'est jamais repoussé lors d'un corps à corps. Bref il combattra jusqu'à la mort!

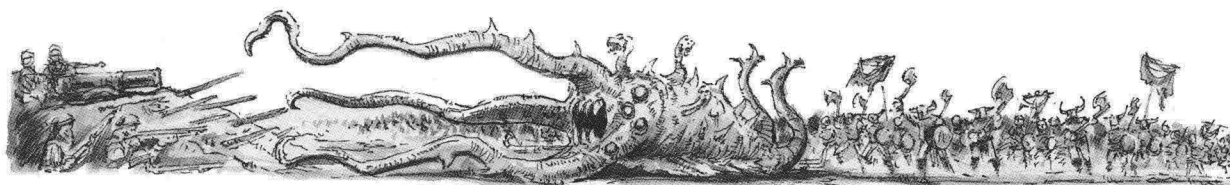
**Spécial \*2 :** Ressemblant à un gigantesque aigle Tchar provoque la terreur, de plus il a accès à vol et lorsqu'il charge son cri strident rajoute encore +1 pour les troupes qui l'affronte.

**Spécial \*3 :** Nurgal ressemble à une gigantesque masse de chair en décomposition, il provoque la terreur de plus à cause de son apparence putride et de son odeur chaque socle au contact avec lui perd une attaque.

**Spécial \*4 :** Loesh ressemble à un gigantesque serpent, il provoque la terreur, de plus il se déplace à la même vitesse que la cavalerie et dispose d'une attaque spéciale. Morsure : Loesh peut effectuer une attaque spéciale uniquement s'il rejoint une unité mais ne participe pas au combat, elle n'aura d'effet que contre les monstres auxquels elle retire la moitié des PV sur 4+.

## Conseil Troll.

Pour représenter ces monstrueuses créatures vous pourrez utiliser sans problème un chien du Chaos pour incarner Chron, un aigle de guerre pour Tchar, un enfant du Chaos pour Nurgal et, dans une nuée de serpent, il y aura bien un digne représentant de Loesh!





# LES Z'OFFRES SPÉCIALES DU TROLL

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

## BANDE DE HAUTS ELFES POUR MORDHEIM

- 1 blister héros haut elfe (seigneur marchand)
- 1 blister mage haut elfe (mage)
- 1 blister éclaireurs elfes sylvains (pisteurs)
- 1 blister gardes phénix (escorteurs)
- 1 blister lions blancs (guerriers lions)
- 1 blister archers hauts elfes (guerriers elfes)

**270F**

**au lieu de**

**330F**

**+ la figurine  
d'Elvenur offerte !**



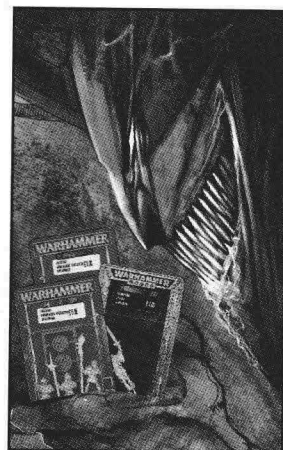
## UN POUR TROIS

Nous revoyons actuellement la structure de notre gammes de figurines.

Pour vous en faire profiter, les références de figurines en blisters qui disparaissent ou sont reconditionnées vous sont proposées à des conditions spéciales pendant tout le mois :

**trois blisters achetés, le moins cher gratuit !!!**

Appelez-nous pour avoir le détail des figurines concernées !



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

# 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) : .....