

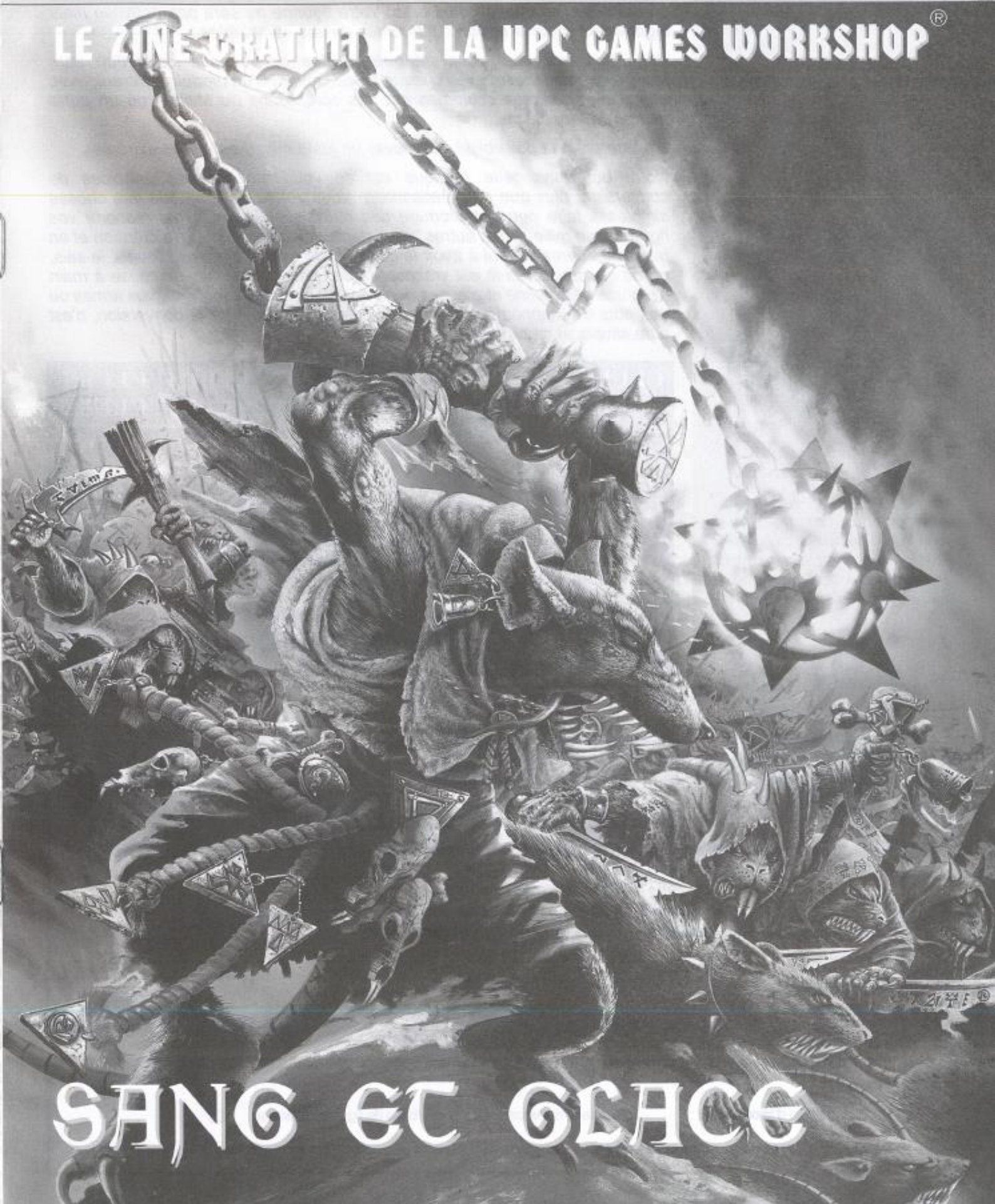
SEPTEMBRE 1997

TROLL



N°5

LE ZINE GRATUIT DE LA UPC GAMES WORKSHOP®



SANG ET GLACE

EDITO

Ici à la VPC on komance à être envahi de bonomes. Komment ki zapellent ça les zumains, des..., oui des nouvo T. Nous lé trolls on s'en fout kil est nouvo le T. Paske nous skon aime bien, c'est bouffer des snots. Mais kan yen a plu, on bouffe des bonomes en fer mais on skass les dents car ssait plus dur kun snot !!! Alors tous les mois on bouffe des nouvoités pour voir si ssait meilleur. Seul'ment cte fois-ci les nouvoités ssakt des skelets, alors ya pas gros à manger. Alors pour c'te raison pskon pense aussi à vous on a prévu des konversion y parait ksa a meilleur goût. Et pis dans not, mag on vous esplik kaumment y faut les préparer pour kxe sse ssoit bon.

Ah et pis si !!!
Ceux k'on d'ja appl'è y le savent mais on a un nouvo troll.

Thierry, Épi aut' chose k'est sûre, c'est un vrai troll.



Petite note : Le concours sur les schémas de couleur des chapitres Space Marines est terminé mais n'hésitez pas à continuer à nous envoyer vos idées.

Salut,

Vous allez découvrir dans ce numéro une nouvelle rubrique ayant pour thème les conversions en tous genres, la conversion c'est le moyen de créer vos propres figurines, personnalisées exactement selon votre désir et vos besoins !

Il existe plusieurs niveaux de conversions : vous pouvez faire des conversions très simples dans lesquelles vous changerez juste une arme, une tête ou l'orientation d'un bras. Votre figurine ne sera pas nouvelle mais légèrement modifiée et donc différentes de ses semblables.

Vous pouvez aussi vous attaquer à des conversions beaucoup plus complexes, dans lesquelles chaque pièce viendra d'un modèle différent, avec des parties entières sculptées par vos soins dans du Milliput ou un autre mastic de modélisme.

Il existe enfin la possibilité de trouver un juste milieu entre ces extrêmes.

Notre but dans cette rubrique est de vous montrer des principes de conversion, plus que des réalisations. Vous verrez en effet que des choses simples à faire peuvent produire des effets visuels qui feront ressortir vos figurines au milieu des autres, vous découvrirez le plaisir de la création et en plus vous serez le seul à avoir le modèle. Un exemple facile... (ouais, je sais, on dit ça, mais celui-là est vraiment facile) prenez une mini-perceuse à main avec une mèche fine et creusez des trous au bout des canons de vos armes ou des pots d'échappement de vos véhicules. C'est déjà de la conversion, c'est ultra simple et ça produit un effet certain !

| CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS | CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS | CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS CLUBS |
|---|--|---|
| ALEA JACTA EST Ass Loi 1901 Damien Tholimet 273 Rue de la Noue 77000 VAUX-LE-PENIL ☎ 01 60 68 43 68 | CERCLE FIGURINES VAR EST Patrick Boy 103, allée des Marjolaines Boulouris panorama 83700 St RAPHAEL | LE CERCLE D'AZUR Frédérique Prate 8, avenue Montjoli 06110 LE CANET ☎ 04 93 69 98 72 |

EN CADEAU
6 anciens Numéros*
OU
1 BOÎTE 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

Choix du cadeau d'abonnement : 6 anciens numéros* ☐ Boîte de figurines plastique ☐

Bulletin prenant effet à partir du numéro 42 (Octobre 97). Bulletin valable jusqu'au 30 Septembre 1997. * Du n°4 au n°25 (attention : n°6, 8, 13 et 18 épuisés).



LES NOUVEAUTES DU MOIS

DISPONIBLES DEBUT SEPTEMBRE

BLISTERS WARHAMMER 40,000

| | |
|-------------------------------------|---------|
| SŒUR DE BATAILLE AVEC MULTI-FLISEUR | 50,00 F |
| PORTE-ICONE DES SŒURS DE BATAILLE | 50,00 F |
| SŒUR DE BATAILLE AVEC LANCE-FLAMMES | 50,00 F |
| SŒURS SUPERIEURES | 60,00 F |
| MISSIONNAIRES IMPERIAUX | 65,00 F |
| L'ARCHI-CONFESSEUR KYRINOV | 90,00 F |

BOITES WARHAMMER 40,000

| | |
|--------------------------------|----------|
| SERAPHIM DES SŒURS DE BATAILLE | 160,00 F |
|--------------------------------|----------|

JEUX ET PUBLICATIONS EN FRANCAIS

| | |
|------------------|---------|
| WHITE DWARF N°41 | 40,00 F |
|------------------|---------|



Missionnaire



Porte Icône

DISPONIBLES MI-SEPTEMBRE

BLISTERS WARHAMMER

| | |
|----------------------------------|---------|
| ETAT-MAJOR SQUELETTE EN ARMURE | 50,00 F |
| CHAMPION REVENANT EN ARMURE | 45,00 F |
| LANCIERS SQUELETES EN ARMURE | 60,00 F |
| DEMOISELLES D'HONNEUR HAUT ELFE | 60,00 F |
| CHAMPIONNE DE LA GARDE D'HONNEUR | 45,00 F |

BLISTERS WARHAMMER 40,000

| | |
|-------------------------------------|---------|
| FRATERIS MILITIA | 60,00 F |
| PRECHEUR IMPERIAL | 45,00 F |
| URIAH JACOBUS, PROTECTEUR DE LA FOI | 80,00 F |
| SŒUR SUPERIEURE SERAPHIM | 50,00 F |
| SERAPHIM AVEC LANCE-FLAMMES | 45,00 F |
| SERAPHIM | 45,00 F |

BOITES WARHAMMER

| | |
|--|----------|
| HAUTS ELFES : LA REINE ETERNELLE ET SA GARDE D'HONNEUR | 200,00 F |
|--|----------|



Missionnaire



Kyrinov



Prêchier



Séraphim

SANG ET GLACE

Alors que le soleil commençait à poindre à l'horizon, une certaine effervescence animait les bastions de Praag. Des rapports d'éclaireurs et de patrouilles avaient annoncé l'approche d'une impressionnante horde skaven commandée par un verminarque, un puissant démon du Rat Cornu.

La nouvelle ne tarda pas à arriver au palais de Boris Ursa, Tzar de Kislev, qui, lorsqu'il apprit la nouvelle, dépêcha un fort contingent de son armée en hurlant : "Éliminez-moi ces pelures galeuses et vite !!!" Boris avait toujours été un homme affable et réservé et son entourage fut ému de ce changement dans le caractère du roi. La guerre s'annonçait implacable !

Dans le même temps l'armée skaven poursuivait inexorablement sa route à travers les étendues glacées de Kislev. On sentait dans les couinements et les grognements de la horde que tous étaient impatients d'en découdre. Mais la présence inquiétante du verminarque maintenait l'unité de l'ensemble. Impassiblement le démon continuait vers son but. Mais d'ailleurs quel pouvait bien être son but ? Pourquoi avait-il décidé de venir avec une armée vers les terres glacées du nord ?

Certainement pas pour Praag avec toutes ses défenses et les humains qui y habitaient. Peut-être était-ce la Pierre de Rostovitch ? Peut-être qu'après tout les légendes étaient vraies ? Peut-être ce rocher avait-il réellement des propriétés magiques ?

En arrivant dans la région de Praag, l'avant-garde de l'armée de Boris intercepta une compagnie de Lions Blancs de Chrace cherchant visiblement quelque chose. Des hauts elfes si loin au nord, pourquoi autant d'étrangers se promenaient-ils dans le coin en ce moment ?

Ils interrogèrent donc les Lions Blancs avec tous les égards dûs à leur réputation acquise sur de nombreux champs de bataille et apprirent que ces derniers étaient à la recherche d'une roche aux propriétés magiques appelée Pandemonium que les skavens désiraient s'approprier à cause de sa forte teneur en Malepierre.

Réalisant que la quête des elfes était la même que la leur, les kislevites proposèrent aux Lions Blancs de se joindre à eux pour repousser l'envahisseur skaven. Les deux groupes se hâtèrent donc de concert vers la mystérieuse Pierre de Rostovitch.



ARMEE SKAVEN : 2011 Points

CONTINGENT N°1 : (KVT05SK01)

- 1 Boîte de Verminarque (600 pts) : 175,00 F
- 6 Blisters de guerriers des clans (108 pts) : 360,00 F
- 1 Blister Etat-Major skaven (24 pts) : 50,00 F
- 1 Blister Champion skaven (27 pts) : 45,00 F
- 6 Blisters de vermines de choc (243 pts) : 360,00 F
- 1 Blister Etat-Major skaven (24 pts) : 50,00 F
- 1 Blister Champion skaven (27 pts) : 45,00 F
- 3 Blister de Jezzail (180 pts) : 225,00 F

**TOTAL CONTINGENT N°1 (1278 Pts) : 1310,00 Frs
+ 1 BLISTER D'ASSASSINS SKAVENS GRATUIT !!!**

CONTINGENT N°2 : (KVT05SK02)

- 4 Blisters de Moines de la Peste (84 pts) : 280,00 F
- 3 Blisters d'Encenceurs à peste (90 pts) : 135,00 F
- 5 Blisters de Courreurs d'égout (150 pts) : 300,00 F
- 1 Blister de Clan Moulder (10 pts) : 70,00 F
- 3 Blisters de rats ogres (129 pts) : 270,00 F
- 1 Boîte de Roue infernale (150 pts) : 240,00 F
- 2 Blisters de Jezzail (120 pts) : 150,00 F

**TOTAL CONTINGENT N°2 (733 Pts) : 1445,00 Frs
+ 1 BLISTER D'ASSASSINS SKAVENS GRATUIT !!!**

SANG ET GLACE



REGLES SPECIALES

La Pierre de Rostovitch : Au moment de l'installation du terrain, placez au centre de votre table de jeu une pierre d'environ 4ps de diamètre. La Pierre de Rostovitch possède une étrange influence sur les vents de magie : tout régiment dont au moins l'un des membres se trouve dans un rayon de 6ps de ce rocher tire immédiatement un sort de Magie Guerrière et peut l'utiliser comme un sorcier de niveau 1. Si l'unité quitte la zone d'influence de la pierre, elle perd immédiatement son sort (remettez-le dans le paquet de magie guerrière et mélangez le paquet).

Victoire : A la fin de la partie, le camp qui possède le plus de figurines dans la zone d'influence de la pierre gagne le contrôle du rocher et, par là même, 5 points de victoire. Comme les jours de l'été nordique sont très longs, la partie dure 6 tours.

Tundra : Malgré l'absence de neige (on est en été), il fait froid et des plaques de verglas subsistent sous la poussière du champ de bataille. Avant le mouvement de chaque unité/personnage, jetez un D6 : sur un résultat de 1, la victime ne se déplace que de 2ps, même si elle charge, fuit, poursuit ou effectue une marche forcée.

ARMEE KISLEVITE ET ELFIQUE : 1860 Points

CONTINGENT N°1 : (KVT05KI01)

- 1 Blister de grand canon impérial (100 pts) : 125,00 F
- 1 Blister de sorcier impérial monté (118 pts) : 50,00 F
- 8 Blisters de cavaliers archers kislévites (128 pts) : 400,00 F
- 7 Blisters de flagellants (210 pts) : 420,00 F
- 1 Blisters d'officier archer kislévite (30 pts) : 50,00 F
- 1 Blister de canon à répétition (100 pts) : 125,00 F
- 2 Blisters de mortier impérial (200 pts) : 180,00 F

TOTAL CONTINGENT N°1 (886 Pts) : 1350,00 Frs
+ 1 BLISTER DE GRAND CANON GRATUIT !!!

CONTINGENT N°2 : (KVT05KI02)

- 10 Blisters de lanciers ailés kislévites (250 pts) : 500,00 F
- 1 Blister d'officier lancier ailé kislévite (30 pts) : 50,00 F
- 10 Blisters d'archers impériaux (240 pts) : 600,00 F
- 1 Blister de Korhil (198 pts) : 75,00 F
- 1 Blister de champion Lion Blanc de Chrace (64 pts) : 45,00 F
- 4 Blisters de Lions Blancs (192 pts) : 240,00 F

TOTAL CONTINGENT N°2 (974 Pts) : 1510,00 Frs
+ 1 BLISTER DE MORTIER IMPERIAL GRATUIT !!!

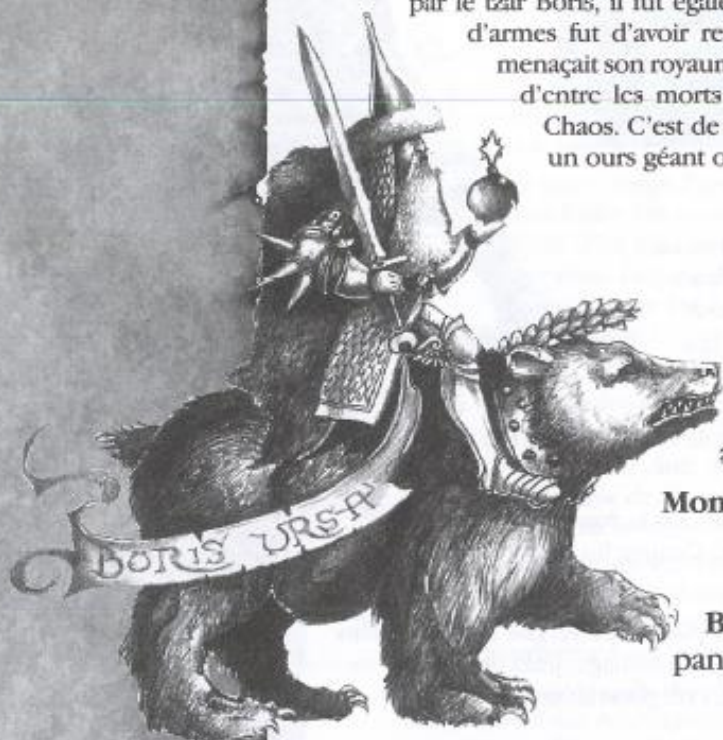
RUBRIK'OLAGE

BORIS URSA, TSAR DE KISLEV

150 points + grand aigle : 75 points

Ancêtre de l'actuelle tzarine Katarina, Boris fut le premier tsar légendaire des kislevites : il est appelé par le peuple de Kislev "le tsar éternel".

Boris fut le premier tsar à avoir frappé son peuple dans tous les domaines de la vie publique. Outre le fait que beaucoup des institutions et des lois qui régissent encore Kislev de nos jours furent instaurées par le tsar Boris, il fut également un guerrier de grand renom. Un de ses plus célèbres faits d'armes fut d'avoir repoussé une attaque combinée d'orques et de hobgobelins, qui menaçait son royaume. La légende veut également qu'à plusieurs reprises, il soit revenu d'entre les morts pour emmener les kislevites au combat contre les troupes du Chaos. C'est de cette époque que date l'image connue de Boris, le tsar monté sur un ours géant ou un grand aigle blanc fantomatique.



| | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|-------|---|----|----|---|------|----|---|---|----|
| Boris | 4 | 7 | 6 | 5 | 4(5) | 3 | 6 | 4 | 10 |
| Aigle | 2 | 7 | 0 | 5 | 4 | 3 | 5 | 2 | 8 |

Sauvegarde : 4 +.

Armes/Armure : Boris est armé d'une épée et d'un arc long. Il porte une armure lourde et un bouclier.

Monture : Boris monte un grand aigle.

REGLES SPECIALES

Boris Ursa est immunisé à la peur, à la terreur et à la panique.

OBJETS MAGIQUES

Boris Ursa peut porter deux objets magiques qui seront toujours la *Couronne des Voïvodes* et la *Patte de l'Ours*.

EXPLICATION DE LA CONVERSION

MATERIEL NECESSAIRE :

- 1 blister de comte électeur d'Ostland
- 1 blister de grand aigle sylvain
- 2 blisters de lanciers ailés

COMMENT PROCEDER :

Assembler le grand aigle et éventuellement reboucher les trous avec du mastic de modélisme puis, dans un souci de réalisme, tordre légèrement les ailes pour donner l'impression qu'il est en train d'atterrir.

Le sous-coucher en blanc et laisser sécher. Pendant ce temps, prendre la figurine du comte électeur et lui sculpter une barbe un peu plus longue (vous pouvez vous inspirer du dessin de John Blanche pour avoir une idée de la longueur), à l'aide du mastic de modélisme. Ensuite, s'assurer de la bonne assise du roi sur son grand aigle et, au besoin, combler le vide avec du mastic sculpté pour avoir un aspect de fourrure.

Enfin finir la conversion en collant dans le dos du roi les deux ailes des lanciers ailés kislevites en les écartant légèrement. Sous-coucher le tout très légèrement en faisant deux ou trois passages après séchage de la précédente couche.

Il ne vous reste qu'à la peindre dans les tons adéquats pour un monarque de la trempe de Boris Ursa !!!

Toutefois, si un problème subsistait, n'hésitez pas à demander conseil aux trolls de la VPC.

RUBRIK'OLAGE

COURONNE DES VOIVODES

55 POINTS

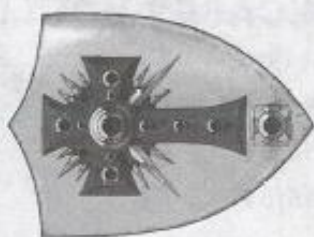
Cette couronne fut portée à l'origine par Maria Morena, la seconde Tzarine régnante de Kislev. Maria était réputée pour ses pouvoirs magiques et l'enchantement qu'elle a lancé sur la couronne dure jusqu'à ce jour.

Un général portant la *Couronne des Voivodes* peut augmenter son/sa sauvegarde d'armure de +1 point. De plus le général bénéficie d'un avantage suivant : un tzar kislevitc peut augmenter son Endurance de +1 point, une Tzarine peut tirer une carte de plus au début de la phase de Magie.

GENERAL KISLEVITE
UNIQUEMENT

OBJET DE PROTECTION

OBJET DE PROTECTION
COURONNE DES VOIVODES



OBJET DE PROTECTION

OBJET DE PROTECTION

LA PATTE DE L'OURS

75 POINTS

Cette redoutable épée est, dit-on, un cadeau du Dieu Ours des anciens Gospodars à son champion éternel le tzar Boris.

L'utilisateur de cette arme gagne +2 à ses jets pour blesser et inflige un malus de -2 à la sauvegarde de son adversaire. Lorsqu'elle blesse, la Patte de l'Ours inflige 1D3 blessures au lieu d'une seule.

BORIS URSA UNIQUEMENT

ARME MAGIQUE

ARME MAGIQUE
LA PATTE DE L'OURS



ARME MAGIQUE

ARME MAGIQUE

LE KIT BORIS URSA

- 1 blister de comte électeur d'Ostland (75,00 frs)
- 1 blister de grand aigle sylvain (90,00 frs)
- 2 blisters de lanciers ailés (2 x 50,00 frs = 100,00 frs)

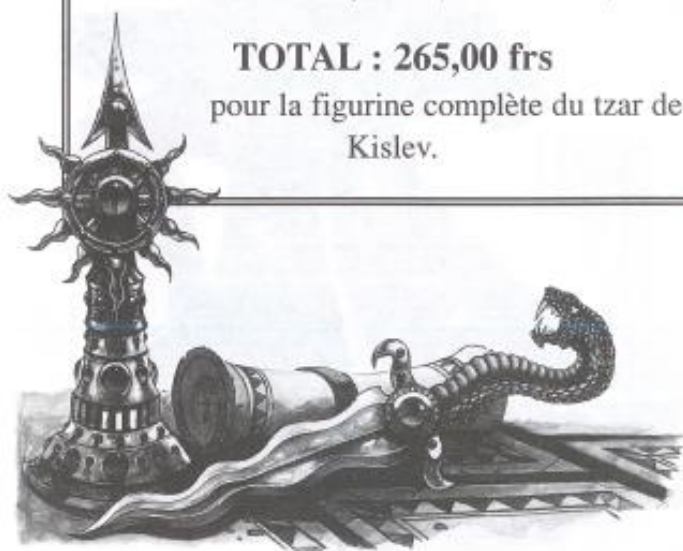
TOTAL : 265,00 frs

pour la figurine complète du tzar de Kislev.

LE KIT OUTILS DE CONVERSIONS

- 1 pince (60,00 frs)
- 1 jeu de limes (45,00 frs)
- 1 mini-perceuse à main (75,00 frs)
- 1 superglue (45,00 frs)

**TOTAL : 200,00 frs
au lieu de 225,00 frs.**



SANG & GLACE

OFFRE SPECIALE D'ARMEES

JE DESIRE RECEVOIR (COCHEZ LES CASES VOULUES) :

ARMEE SKAVEN : CONTINGENT N°1 (KVT05SK01) ET SON CADEAU POUR 1310 F ☐

ARMEE SKAVEN : CONTINGENT N°2 (KVT05SK02) ET SON CADEAU POUR 1445 F ☐

ARMEE KISLEV : CONTINGENT N°2 (KVT05KI01) ET SON CADEAU POUR 1350 F ☐

ARMEE KISLEV : CONTINGENT N°2 (KVT05KI02) ET SON CADEAU POUR 1510 F ☐

LE KIT BORIS URSA (KVT05COBO) POUR 265 F ☐

LE KIT OUTILS DE CONVERSIONS (KVT05COMA) POUR 200 F ☐

Promotions valables jusqu'au 1er Octobre 1997.

**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

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.

