

TROLL

32

Le Fanzine de la VPC Games Workshop

Toutes les
nouveau-tés
du mois

Liste
d'Armée
Démoniaque
pour
Warhammer
40,000

Les Tiléens
à Mordheim

Cadets
Commissaires
pour la
Gard'Imp'

DECEMBRE 1999

PRIX :
GRATOS



UN PRODUIT
GAMES WORKSHOP

TROLL

Redacteur en chef :

Fier

Superviseur :

Folrid

Honneur de Grafik :

James le Skov

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 1999.
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

Tel : 01 49 08 52 20
Fax : 01 49 08 52 25

EDITO

C'est Noël, c'est Noël ! Comme si tout le monde n'était pas au courant... Mais il faut bien se rendre compte qu'au fin fond de notre antre, certaines informations nous arrivent déformées. Malgré tout l'esprit de Noël est une fois encore venu nous rendre visite pour nous demander de vous faire toujours plus de kados. Et ça nous, on sait faire, rendez-vous en dernière page et vous verrez ! Pour autant, nous n'en oublions pas notre mission sacrée : l'approfondissement de votre connaissance du hobby Games Workshop (et de la notre par le même occasion !). Ainsi vous allez trouver dans ce numéro une nouvelle bande pour Mordheim, les Mercenaires Tiléens. Et pour les accros de Warhammer 40.000, une liste d'armée démoniaque ainsi que de nouveaux protecteurs de l'Empereur. Si ça ce ne sont pas de beaux cadeaux, c'est à n'y plus rien comprendre !

LE COURRIER DES LICTORS

Q : Une unité frénétique est-elle immunisée à la psychologie lorsqu'elle n'est pas à portée de charge ?

A : Non, pas le moins du monde.

Q : Le Bouclier de Ptolos est-il efficace contre les balistes ?

A : Non, ce dernier n'étant pas une sauvegarde spéciale, il est bel et bien annulé par les traits de balistes. À savoir qu'il en va de même pour tous les projectiles (boulets et autres) qui n'autorisent pas de sauvegarde d'armure.

Q : La règle de Mort Automatique (Force de l'Attaque deux fois supérieure à l'Endurance) autorise-t-elle les sauvegardes ?

A : Oui, si le facteur de pénétration de l'arme n'est pas assez puissant pour traverser l'armure de la cible. De même, les sauvegardes invulnérables peuvent toujours être tentées.

Q : Est-ce qu'une sauvegarde d'armure magique peut être modifiée par la force de l'attaque ? Même chose pour les sauvegardes spéciales. est-ce qu'on peut supprimer une sauvegarde magique ou spéciale ?

A : Une sauvegarde, même magique, est toujours modifiable et annulable, sauf si la carte précise le contraire ou s'il s'agit d'une sauvegarde spéciale. Ces dernières ne sont ni annulables, ni modifiables.

Q : Un sort lancé avec Pouvoir Total et restant actif demeure-t-il indissipable lors des tours suivants ?

A : Non, la puissance utilisée lors du lancement du sort s'éteint avec le temps.

Q : Une baliste à répétition peut-elle tirer ses quatre traits sur la même figurine, un personnage isolé par exemple ?

A : Effectivement... Il vaut mieux ne pas faire le fanfaron face à une baliste et ceci est encore plus vrai si l'on est une cible de grande taille (touchée sur 2+ à courte portée) !

Q : La Gemme de Gnar protège-t-elle des agressions extérieures ? Les deux figurines paralysées sont-elles indestructibles ?

A : Oui, les figurines sont enfermées dans une bulle hors du temps, rien ne peut plus alors les affecter, qu'il s'agisse d'attaques directes ou magiques.

Q : Le sort " Vieillesse " fonctionne-t-il aussi durant la phase de magie adverse ?

A : Et oui...

EN CADEAU :
1 Bon d'achat de 120 F
valable uniquement
auprès 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) :

LES NOUVEAUTES DU MOIS



6 DECEMBRE

Hellions

(1/Blister)

40F



20 DECEMBRE

Lelith Hesperax

(1/Blister)

75F

27 DECEMBRE

**Sergent des
Troupes de Choc**

(1/Blister)

45F



6 DECEMBRE

Commandeur

Stellaire

Macharius

(1/Blister)

80F



Porte-étendard et aide de camp non-inclus.

ET AUSSI...

Déjà Dispo !

Orion, Roi de la Forêt (1 Fig)	150 FF
Durthu, l'Homme Arbre (1 Fig)	150 FF
Verminarque Skaven (1 Fig)	150 FF
Lictor Tyrannide (1 Fig)	150 FF
Havoc avec Bolter Lourd (1 Fig)	50 FF
Havoc avec Autocanon (1 Fig)	50 FF
Havoc avec Lance-Missiles (1 Fig)	50 FF
Havoc avec Canon Laser (1 Fig)	50 FF
Porte-Étendard Marine du Chaos (1 Fig)	50 FF
Monthly 22 / 23 / 24 (1 livre)	25 FF
Citadel Journal N° 34 (1 livre)	50 FF
Calendrier 2000 (1 calendrier)	80 FF

Le 06/12/99 :

Répurgateur (8 Figs)	175 FF
Mage (1 Fig)	40 FF

Le 13/12/99 :

Répurgateur (1 Fig)	30 FF
Séides (3 Figs)	60 FF
Flagellants (3 Figs)	60 FF

Le 20/12/99 :

Cuistot Halfing (1 Fig)	20 FF
Cérastes (3 Figs)	60 FF

Le 27/12/99 :

Morts Vivants pour Mordheim (8 Figs)	175 FF
Prêtre Guerrier de Sigmar (1 Fig)	30 FF
Chiens de Guerre (3 Figs)	40 FF
Troupes de Choc de la Garde Impériale (3 Figs)	60 FF
Bombe de Peinture Vert Camouflage (250 ml)	50 FF
Bombe de Peinture Vert Gobelin (250 ml)	50 FF

13 DECEMBRE

**Capitaine
Répurgateur**

(1/Blister)

45F



ARMÉES DEMONIAQUES

Les Trolls frappent encore ! Et pas sur la tête pour une fois... En effet, pour compléter l'article paru dans le White Dwarf N° 66 donnant les règles des Adorateurs du Chaos, nous vous proposons notre version maison des armées démoniaques déferlant dans l'univers de Warhammer 40.000. Ou plus précisément, les armées des maîtres des mondes hostiles gravitant dans la zone de l'Œil de la Terreur. Bien des vaisseaux disparus dans des perturbations du Warp ont terminé leur course au cœur de cette déchirure au sein du Warp, leurs équipages nez à nez avec cette terrible menace.

L'Œil de la Terreur est un lieu que beaucoup redoutent. Et cela à juste titre ! En effet, sur les milliers de mondes qui se trouvent aux abords de cette région de perdition, nombre d'entre eux abritent des abominations dont le

commun des mortels ne soupçonne même pas l'existence : les démons, pures engendances du Chaos. Réunis sous les sombres bannières de puissants princes, ceux-ci se livrent des combats sans fin pour établir la suprémacie de leurs dieux sur ces mondes.

Règles Spéciales des Armées Démoniaques

Dieu Tutélaire : Toute l'armée se doit d'être dédiée à un seul et unique dieu.

Maître Démoniaque : Est-ce utile de préciser que ces armées ne se rencontrent que sur les mondes démoniaques, les troupes sont dès lors toutes présentes dès le début des hostilités. En clair, il n'est nullement besoin de les invoquer !

Q.G.

1 PRINCE DEMON et sa GARDE RAPPROCHEE

Une armée démoniaque a ceci de particulier qu'elle est obligatoirement menée par un Prince Démon portant la marque de son dieu tutélaire. Ce dernier a offert à son serviteur non seulement la vie éternelle mais aussi la possibilité d'avoir une garde rapprochée. Celle-ci est choisie soit parmi les troupes de démons de même allégeance que lui, soit parmi ses anciens serviteurs, les Possédés. Le second Prince Démon que vous pouvez inclure dans l'armée en tant que Q.G est un prince mineur, combattant pour des raisons obscures que lui seul semble connaître, si ces dernières existent seulement !

0-1 PRINCE DEMON (non aligné)

ELITE

SPACE MARINES DU CHAOS POSSEDES

Les Princes Démons sont souvent issus des rangs des Space Marines du Chaos combattant sur tous les fronts pour la gloire de leurs dieux noirs. Lors de leur ascension au rang de Prince Démon, leur dieu "récompense" souvent aussi leurs proches serviteurs... Ils deviennent des Space Marines du Chaos Possédés. Ces derniers suivent les règles que donne le Codex Chaos page 12 mais leurs rhinos n'ont par contre que rarement résisté aux millénaires de combats ! Cette option ne leur est dès lors plus accessible que dans le cas où ces derniers ont reçu des Dons de Véhicules du Chaos.

TROUPES

NURGLINGS

SANGUINAIRES

HORREURS

PORTEPESTES

DEMONETTES

ADORATEURS DU CHAOS

Les Démons et les Adorateurs du Chaos, âmes perdues des anciens habitants de ces lieux de guerre éternelle sont enrôlés en fonction des forces ennemies à combattre.

ATTAQUE RAPIDE

CHIENS DE KHORNE

BÊTES DE SLAANESH

INCENDIAIRES

JUGGERNAUTS DE KHORNE

DEMONETTES SUR MONTURES

DISQUES DE TZEENTCH

PORTEPESTES SUR BÊTES DE NURGLE

Elle est constituée de meutes de Bêtes Démoniaques, de hordes de Bêtes Démoniaques ou de bandes de Juggernauts de Khorne fondant sur l'ennemi avec toute la rage et la fureur qui les caractérisent. Encore une fois, vous ne pouvez inclure des démons que d'un seul alignement.



SOUTIEN

BUVEUR DE SANG

DUK DU CHANGEMENT

GRAND IMMONDE

GARDIEN DES SECRETS

Le Prince Démon peut faire appel à son dieu pour que ce dernier lui détache les services de certains de ses serviteurs les plus craints et respectés, les Démons Majeurs. Vous pouvez en recruter jusqu'à 3 dans votre horde démoniaque.



Vous allez tout de suite nous demander : " Comment se constituer une belle armée pour un moindre coût ?? " Facile, la gamme Citadel regorge de figurines totalement compatibles d'un univers à l'autre. Votre Prince Démon a prêté allégeance à Nurgle, pourquoi alors ne pas utiliser les Régiments de Zombies de Warhammer pour vous constituer d'énormes vagues d'Adorateurs du Chaos ! Il collecte des crânes pour le trône du dieu du sang, j'ai nommé le Grand Khorne : vos Berzerks auxquels vous aurez pris soins de greffer quelques appendices supplémentaires issus de votre boîte à

rabiot (ou que vous aurez emprunté aux Enfants du Chaos de Warhammer) feront des Possédés sans égal. Vous voyez, les idées ne manquent pas, le mieux étant même de vous lancer tout simplement dans la réalisation de l'idée qui vous trotte dans la tête depuis si longtemps !

Et pour que les défenseurs de l'Imperium ne soient pas trop en reste face à de telles abominations, nous vous proposons un nouveau choix d'Elite pour les armées de la Garde Impériale : les Escouades de Cadets.

O-I ESCOUADE DE CADETS

Choisis parmi les éléments les plus prometteurs des troupes de choc pour leur courage et leur inébranlable foi envers l'empereur, les futurs commissaires, que l'on appelle plus communément " cadets ", sont réunis au sein de pelotons d'instruction. Pendant des mois, ils vont suivre des cours pratiques et théoriques sur le combat et recevront également un endoctrinement spirituel et psychologique tout au long de cette période. Au terme de cette période, ils seront intégrés à un régiment de la Garde sous les ordres d'un commissaire vétérinaire afin d'acquiescer encore et toujours plus d'expérience avant de se voir élever au grade de commissaire, qui n'est pour eux que le début de leur mission.



ESCOUADE DE CADETS COMMISSAIRES

	Coût	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Cadets	150 l'escouade	3	4	3	3	1	3	1	8	5+
Commissaire	Gratuit	4	4	3	3	2	4	3	10	5+

Escouade : L'escouade se compose d'un commissaire et de 10 cadets.

Armement : Les cadets sont équipés de fusils laser.

Options : Un cadet peut échanger son fusil laser contre un lance-flammes pour +5 pts, un fusil pour +10 pts, un lance-plasma pour +10 pts ou un lance-grenades pour +10 pts. L'escouade peut s'équiper de grenades antichars pour un coût supplémentaire de +20 pts et de grenades à fragmentation pour +10 pts. Pour + 10 pts, un des cadets peut remplacer son fusil laser par la Bannière de Promotion. Les cadets (et eux seuls) sont galvanisés par sa présence et gagnent un +1 en CC au premier tour de chaque corps à corps lorsqu'ils montent à l'assaut.

REGLES SPECIALES

Sans Peur : Les cadets, galvanisés par la présence du commissaire, sont considérés comme étant " Sans Peur ". Ils perdent l'avantage de cette règle si le commissaire vient à mourir.

Transport : L'escouade peut embarquer dans une chimère (voir les coûts et conditions dans le Codex Garde Impériale).

Commissaire : Ce dernier compte comme l'un des cinq commissaires auxquels vous avez droit par armée. Il ne remplit plus le rôle de **Conseiller** mais la règle d'**Exécution Sommaire** demeure. " Il faut bien que quelqu'un leur inculque les ficelles du métier à ces bleus ! " (Voir le Codex Garde Impériale pour le reste de ses options).

Le Crieur de Dedans la Grotte...

Vous commencez à nous connaître, nous les Trolls. Y'a pas moyen de se calmer quand il s'agit de créer ou tout simplement d'adapter des règles pour tous les jeux de la gamme. Bien que nouveau venu, Mordheim n'échappe bien évidemment pas à la règle. Nous vous rappelons pour la énième fois que malgré tout ceci demeure 100 % non officiel, jouable avec l'accord de votre adversaire etc... au cas où certains s'amuseraient à détourner ces idées de leur but originel, laissez la porte ouverte aux adaptations plus ou moins inattendues mais néanmoins logiques des règles des jeux Games Workshop. Et sachez d'ores et déjà qu'il y aura d'autres épisodes au "crieur de dedans la grotte" car certains d'entre vous nous ont bien vite envoyé leur contribution.

Endurcis par leurs années de guerre en Tilée, que ce soit au cœur des plus sanglantes batailles ou dans les escarmouches incessantes qui ont lieu dans les sombres ruelles des citées états, ces hommes sont rompus à toutes les formes de combat. Habiles à l'arbalète et redoutables à la pique, d'une discrétion hors du commun des mortels dans les rues de Mordheim, ils feront face là où beaucoup s'enfuient.



Choix de Guerriers

Une bande de Tiléens doit comprendre au moins 3 figurines. Vous avez 500 couronnes d'or pour recruter vos hommes. Le nombre maximum de guerriers est de 15.

- Capitaine** : chaque bande doit avoir un capitaine et un seul.
- Lieutenant** : votre bande peut inclure un seul lieutenant.
- Sergents** : votre bande peut inclure jusqu'à 2 sergents.
- Spadassins** : votre bande peut inclure jusqu'à 2 spadassins.
- Piquiers** : vous pouvez en inclure autant que vous voulez.
- Tireurs** : votre bande peut inclure jusqu'à 7 tireurs.
- Bretteurs** : votre bande peut inclure jusqu'à 5 bretteurs.

Expérience de Départ

- Le capitaine débute avec 20 points d'expérience.
- Le lieutenant débute avec 8 points d'expérience.
- Les sergents débute avec 5 points d'expérience.
- Les spadassins débute avec 5 points d'expérience.
- Les hommes de mains débute avec 0 point d'expérience.

Règles Spéciales

Les Tiléens sont d'une habileté légendaire à l'arbalète c'est pour cela que chaque homme équipé d'une arbalète aura +1 à ses jets pour toucher mais uniquement lorsqu'il utilise cette arme. Ceci est également valable pour les tireurs recrutés par la suite.

Les spadassins bénéficient de la compétence d'Infiltration. Habitué aux situations les plus difficiles, un Tiléen pourra relancer un test de moral raté mais une fois par tour.

Liste d'équipement des Tiléens

Les Tiléens ont accès à tout l'équipement disponible dans la liste P.70 du livre de règles sauf pour la lance qui est remplacée par la pique (15 CO).

Pique

15 Couronnes d'Or

Disponibilité : Rare 7, Tiléens uniquement

Portée	Force	Modif. de svg.	Règles Spéciales
C à C	Utilisateur	Aucun	Longueur

REGLES SPECIALES

Longueur : grâce à son longueur exceptionnelle, un guerrier armé d'une pique frappe toujours en premier lors du premier tour de corps à corps et inflige un malus de -1 à la CC de l'adversaire au premier tour de combat. Ensuite, la longueur de son arme le handicape et réduit sa CC de 1 point.

Tableau de compétences des Tiléens

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse
Capitaine	✓	✓	✓	✓	✓
Lieutenant	✓	✓	✓	✓	✓
Sergent	✓	✓	✓	✓	✓
Spadassin	✓	✓	✓	✓	✓



1 Capitaine Tiléen

60 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Un capitaine jouit d'une solide expérience dans le métier des armes, il affrontera n'importe qui (voir n'importe quoi) pourvu que l'on y mette le prix.

Armes/armures : Un capitaine peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des mercenaires.

REGLE SPECIALE

Chef : N'importe quel guerrier à moins de 6ps du capitaine peut utiliser son Cd pour tous ses tests.



0.1 Lieutenant

35 Couronnes d'Or

Bras droit du capitaine agissant en conseiller ou en garde du corps, il est après lui le seul à pouvoir diriger efficacement la bande.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Il peut s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des mercenaires.

0.2 Sergents

15 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armes/armures : Les sergents peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des mercenaires.

0.2 Spadassins

45 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Armes/armures : Les spadassins peuvent s'équiper avec des armes et des armures tirées de la liste d'équipement des mercenaires.

A Vendre

Porte-bonheur, 100% efficace. Trouvé sur un malheureux n'ayant pas cru en son pouvoir. Il est à vous pour 5 Co (ou un bouclier solide).



Contactez Bernard la
Taupe à la Guéuse
Glapiçante.



Les Piquiers, les
Tireurs et
les

Bretteurs
ont les mêmes
profils que les
mercenaires humains
normaux.



Les + de les Trollz

Décidément, ce mois-ci, on vous gâte ! En plus des tiléens, nous vous offrons ce mois-ci une petite liste alternative pour les mercenaires humains ! Tout ça parce que le Skav' nous a dit qu'il y avait encore un peu de place...

Addendum à la liste des mercenaires.

Vous trouverez ci-dessous l'intégralité des règles spéciales pour jouer une bande de Carroburgers. En dehors de ces modifications, les Carroburgers suivent à la lettre les règles des mercenaires humains :

Carroburgers

Carroburg est une cité du Reikland réputée pour ses guerriers armés d'une énorme épée à deux mains. Cette renommée, le comte de Middenland l'a apprise à ses dépens lors du siège de Carroburg en 865. Ce jour là, les joueurs d'épée furent plutôt coriaces : ignorant les blessures et combattant jusqu'à la mort, ils découvrirent à la fin de la bataille que leurs uniformes blancs du Reikland étaient devenus rouge de sang. C'est ainsi qu'ils adoptèrent pour leur uniformes une livrée rouge foncée...

La discipline militaire de ces guerriers et leur loyauté sont très recherchées à Mordheim. Ces mercenaires dédaignent les armes de tir au profit de ces épées aux moulinets dévastateurs.

REGLES SPECIALES

Discipline Militaire : Bien que venant d'une cité à part entière, ils n'en sont pas moins des Reiklanders et la discipline reste de mise. Ils peuvent donc utiliser le Commandement de leur capitaine dans un rayon de 12ps au lieu des 6ps habituels.

Joueurs d'épée : Les hommes de Carroburg sont sans aucun doute les meilleurs joueurs d'épée du Vieux Monde et peuvent manier leur énorme arme sans devoir frapper automatiquement en dernier. Au lieu de cela, faites les frapper selon l'ordre d'Initiative. De plus, grâce à leurs réflexes foudroyants, ils peuvent parer les coups mais avec un malus de -1 dû au poids conséquent de leur arme (un 4 comptera comme un 3). Notez que ces règles ne sont valables que pour les épées à deux mains et qu'elles n'affectent que les héros ou les bretteurs recrutés lors de la création de la bande, les guerriers ou les remplaçants ne provenant pas de Carroburg mais étant recrutés parmi les Reiklanders ou dans les environs de Mordheim.



LES Z'OFFRES SPÉCIALES DU TROLL

Pour Noël, c'est tout simple la VPC !

Pour toute commande envoyée à la VPC avant le **31 Décembre** (cachet de la Poste faisant foi), nous vous rajoutons des cadeaux supplémentaires en fonction du montant de votre commande et de vos choix (dans la limite des stocks disponibles) ! Alors n'attendez plus, contactez vos amis hobbyistes et groupez vos commandes pour faire grossir les cadeaux !

▪ Pour **600 frs d'achat**,

la VPC vous rajoute les **cadeaux** supplémentaires de votre choix (valeur totale maximum de **75 frs**) en complément sur votre commande !

▪ Pour **900 frs d'achat**,

la VPC vous rajoute les **cadeaux** supplémentaires de votre choix (valeur totale maximum de **130 frs**) en complément sur votre commande !

▪ Pour **1200 frs d'achat**,

la VPC vous rajoute les **cadeaux** supplémentaires de votre choix (valeur totale maximum de **200 frs**) en complément sur votre commande !

▪ Pour **2000 frs d'achat**,

la VPC vous rajoute les **cadeaux** supplémentaires de votre choix (valeur totale maximum de **400 frs**) en complément sur votre commande !

▪ Pour tout montant supérieur, contactez nous !

Merci d'indiquer les cadeaux que vous désirez de façon claire. Un bon supplémentaire étant la meilleure solution mais si vous préférez écrire en couleurs cela nous conviendra aussi !!!

Attention !

Nous renverrons tous les **bons de commandes** comportant des **erreurs** (montant de cadeaux erroné, bon illisible, etc.) alors appliquez vous autant que pour votre lettre au Père Noël !

Sachez aussi que ces promotions **ne sont pas cumulables** avec les autres promotions qui existent à la VPC (Offres White Dwarf, Bons d'Abonnement, Bons de Gagnants Troll, ...).

Et n'oubliez pas qu'avec l'abonnement à WD c'est Noël toute une année !

