

LE TOMBEAU

Un froid étrange et irréel avait envahi le laboratoire. La poussière était charriée par un vent venu d'une aération qu'aucun des deux guerriers ne parvenait à découvrir dans la pénombre. Les Griffons avançaient lentement à la lueur d'une lanterne. Ils échangèrent quelques murmures.

– Je n'aime pas ça. Je devrais passer devant et vous le savez très bien. Si vous tombez dans un piège, la loge perdra un élément précieux.

L'artificier était comme tous les membres de la loge de Hod. Son expertise et son sang-froid assuraient sa survie. Ils lui permettaient d'abattre des créatures que les meilleurs guerriers n'auraient qu'égratignées.

– Alors restez près de moi et ouvrez l'œil, mon frère. Si vous passez devant et qu'un monstre vous emporte, qui se chargera de condamner l'entrée de ce... Ah ! Un laboratoire, allais-je dire. Un tombeau, plutôt ! Gardez mes pas, je garderai votre feu.

La sueur coulait sur les tempes du chevalier de Hod. Ce solide guerrier avait pourtant vu la mort en face à de nombreuses reprises.

Un faux mouvement. Une seconde d'inattention. Et ils ne reverraient jamais leur patrie.

Les deux hommes avaient été envoyés en avant-garde par le vénérable Ambrosius. Le vieil homme voulait avoir la certitude que leur avancée serait couverte dans cette aile du laboratoire, une fois que l'autre aurait été purgée de toute présence hostile. Hélas, le reste de l'escouade avait disparu sans faire de bruit. L'artificier et le chevalier étaient à présent livrés à eux-mêmes.



Le regard du chevalier fut soudain attiré par un mince filet de sang qui sortait d'une salle et qui teintait l'eau croupie d'une citerne renversée. Un gémissement lui parvint aux oreilles. Le vénérable ! Les deux guerriers, conscients qu'il ne pouvait s'agir que d'un piège, restèrent en alerte. Ils ne purent pourtant pas anticiper l'attaque.

Une queue terminée par une longue lame d'acier claqua dans l'air comme un fouet et manqua d'emporter la tête de l'artificier. Son visage était lacéré. Il ne voyait plus. La bête l'avait rendu aveugle.

Huit cents kilos de chair et de métal tombèrent lourdement sur le sol, coupant toute retraite. Le chevalier s'interposa entre elle et son compagnon. Par-dessus l'épaule de la bête, il vit le corps meurtri d'Ambrosius allongé dans la salle.

Ce n'est pas une Aberration. À moins qu'elle ait évolué.

Cette chose s'était approchée sans crier garde. Elle semblait moins brutale et plus vicieuse que l'Aberration. Elle tenait plus du prédateur que de la bête de guerre. La longue lame qui courait sous son bras rencontra l'acier de l'épée du chevalier. Ses crocs n'attrapèrent que du vent et sa queue laissa un sillon maculé de sang dans le mur.

Le guerrier de Hod plongea son épée dans les côtes de son adversaire, mais il ne put lui fendre le cœur. D'un revers de sa longue main garnie de griffes, le monstre le frappa en pleine poitrine, ce qui le projeta contre le mur.

Sans le souffle, le chevalier était comme désarmé. Le temps qu'il remplisse à nouveau ses poumons, il serait trop tard. Peu importe, il ne mourrait pas comme ça, pas ici !

Dans la solitude du laboratoire, l'artificier chercha sa sacoche à tâtons. Il en sortit une grappe d'explosifs destinés à sceller ce tombeau. Son tombeau.

Salon de la Maquette et du Jeu (10 au 18 avril)

Le Salon de la Maquette et du Jeu se tiendra du 10 au 18 avril au Parc des expositions de la Porte de Versailles (Métro : ligne 12 ; station « Porte de Versailles ») Venez converser avec les membres de l'équipe sur le stand Rackham, pour partager la passion de la figurine et glaner quelques indiscretions sur les prochaines nouveautés ! Outre les nombreuses références des gammes Confrontation®, Rag'Narok® et Hybrid®, vous trouverez également les nouveautés du mois d'avril et de nombreuses avant-premières.

Vous y découvrirez également Sethin, une redoutable championne guerrière de l'aube pour les Scorpions de Dirz. Cette figurine a été spécialement réalisée pour le Salon de la Maquette et du Jeu. Elle est éditée en quantité limitée et ne sera disponible à la vente que jusqu'à épuisement des stocks, y compris par correspondance auprès du service VPC RACKHAM pendant les 10 jours suivant ce salon (du 19 au 29 avril) pour ceux qui ne pourraient pas se déplacer.



Sethin, guerrière de l'aube

Cette figurine est une édition exclusive réservée aux salons et manifestations RACKHAM. Disponible du 19 au 29 avril dans la limite des stocks disponibles. Merci de prendre contact avec le service VPC RACKHAM avant toute commande.

Un air glacial balayait la salle de stockage sybar tandis que les deux conscrits retenaient leur souffle, serrant entre leurs mains les masses d'armes rougies par le sang des hybrides. En cet instant, le temps lui-même semblait s'être arrêté. Sethin restait immobile, le bout de sa lame posé sur le corps d'un Akkylannien. Dans quelques secondes l'affrontement débiterait, et il n'y aurait pas de prisonnier.

Sethin est une combattante de valeur, qu'elle soit accompagnée d'une escorte ou livrée à elle-même. Les compétences « Mutagène/0 », « Instinct de survie » et « Bretteur » lui permettent d'affronter beaucoup plus fort qu'elle sur les champs de bataille du Rag'narok. L'aptitude « Duelliste/2 » la rend particulièrement meurtrière dans les coursives des laboratoires de l'Hérésiarque.

Le blister contient deux cartes Sethin, guerrière de l'aube : la carte de références Confrontation®/Rag'Narok® et son profil de références Hybrid®.
Rang : Champion vétéran du Scorpion.
59 P.A



Référence	Désignation	Prix €
SCEL04	SETHIN, Guerrière de l'aube	9,10

Némésis

Le prototype du Némésis est enfin prêt. Le clone porteur de ce message vous remettra également un rapport détaillé sur l'avancement des recherches du projet Alpha. Nous avons ajouté à la souche du Némésis des éléments de la souche Alpha, comme vous l'aviez demandé. Les résultats obtenus sont positifs malgré les habituels problèmes de difformité et d'agressivité excessive dont souffre cette série de clones. La nouvelle version du Némésis s'éloigne très nettement de son ancêtre, l'Aberration. Le dernier spécimen est plus rapide, plus intelligent, plus fort et plus polyvalent que ses prédécesseurs. Je suis persuadé que les prochaines versions seront encore plus performantes. L'apport du code Alpha en matière de capacités cognitives est réellement stupéfiant et...

— Brouillon d'une lettre du technomancien Thèr Darhil à l'empereur Dirz.

Némésis® est la première extension pour le jeu Hybrid®. Plongez au cœur de l'horreur en explorant le laboratoire Némésis, là où Dirz l'Hérésiarque donna autrefois naissance aux créatures les plus meurtrières.

Pas moins de onze nouvelles missions, plus périlleuses les unes que les autres, attendent les vétérans des laboratoires. Neuf d'entre elles s'enchaînent et forment une véritable campagne où seront dévoilés les secrets de l'Hérésiarque.

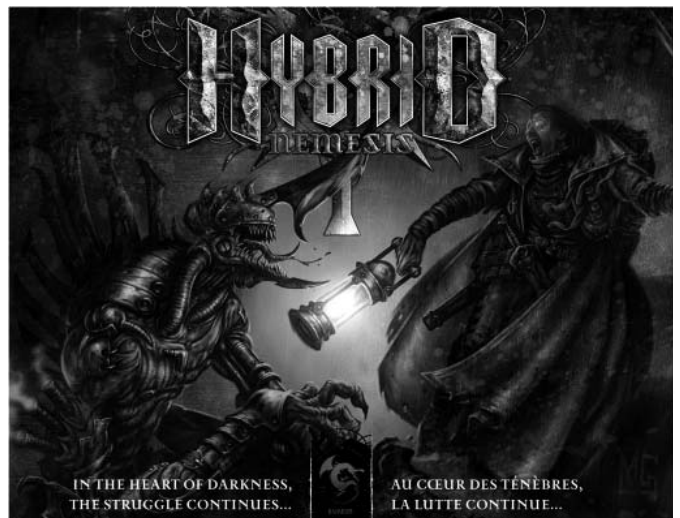
Le supplément Némésis® est fourni avec huit planches d'éléments de plateau : des couloirs, différents pions, mais aussi six salles inédites sujettes à leurs propres règles et qui représentent d'importants objectifs de mission.

Trois figurines inédites complètent ce supplément dédié à l'exploration et à la survie. Le chevalier templier de Hod est un guerrier d'élite capable de faire face aux plus grands périls. L'artificier du Griffon est capable de poser des charges explosives et de désamorcer les pièges. Le clone Némésis, imprévisible et meurtrier, est l'incarnation de l'ultime prédateur en milieu fermé.

ATTENTION ! Pour utiliser cette extension, il est indispensable de posséder une version du jeu Hybrid®.

La boîte contient : 3 figurines (Artificier du Griffon, Chevalier Templier de Hod et Clone Némésis), 8 planches d'éléments de plateau (couloirs, pions, salles, etc.), 55 cartes de jeu (49 pour Hybrid®, 6 pour Confrontation®/Rag'Narok®) et 1 livre de règles contenant les nouvelles règles et missions inédites.

Artificier du Griffon / Rang : spécial du Griffon. 33 P.A.
Chevalier Templier de Hod / Rang : élite du Griffon. 38 P.A.
Clone Némésis / Rang : créature du Scorpion. 80 P.A.



Référence	Désignation	Prix €
HYB02	NÉMÉSIS, Supplément Hybrid	49,00



Boîte d'armée orques

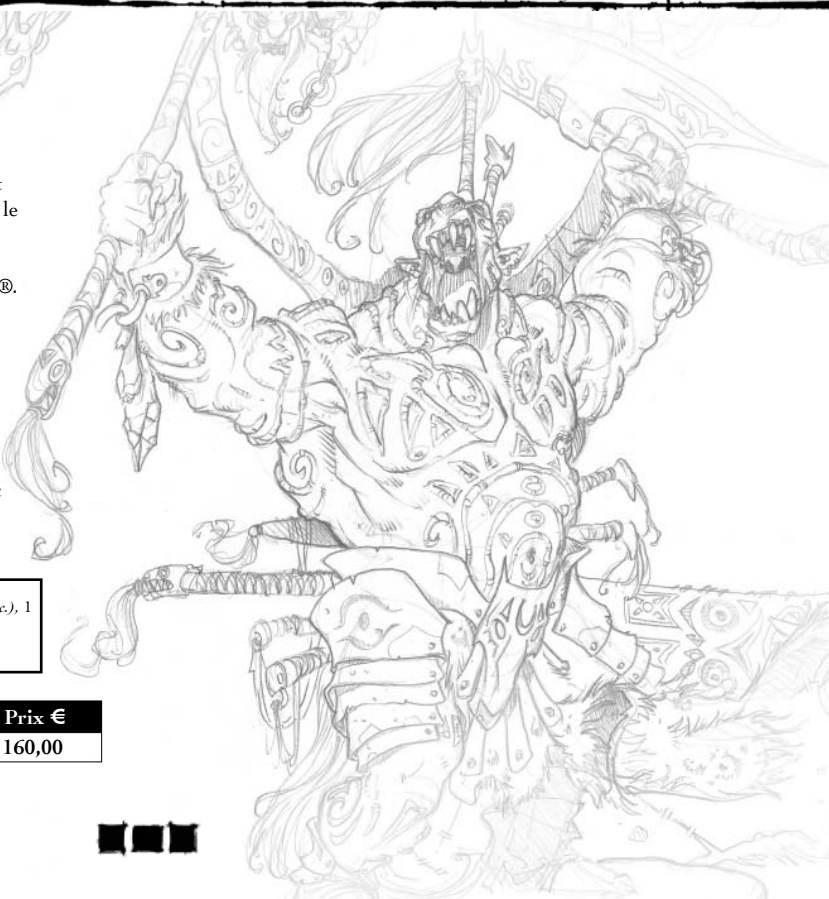
À la tête des guerriers de la tribu des Terres rouges, Shaka-Morkai marche au-devant de la destinée de son peuple. Aussi vrai qu'il est le seigneur Chacal, les intrus qui ont profané sa terre ne verront pas le soleil se coucher !

La Tribu des Terres rouges est une boîte d'armée à 1 000 P.A pour Rag'Narok®. Elle contient :

- 1 boîte Shaka-Morkai ;
- 1 boîte Chevaucheurs de brontops (Deux modèles) ;
- 1 blister Shaman animiste sur brontops ;
- 2 boîtes Brutes orques (7 figurines par boîte) ;
- 2 blisters Tueurs Amok ;
- 5 blisters Guerriers Chacal.

Cette liste d'armée est conçue pour affronter les armées Rag'Narok® de la gamme RACKHAM® (comme La Garnison de Danakil parue au cours du mois de février).

La boîte contient : 28 figurines, 25 cartes (cartes de références, objets magiques, miracles, etc.), 1 catalogue RACKHAM® 2003, une carte postale illustrée et un guide stratégique.



Référence	Désignation	Prix €
ORBA01	LA TRIBU DES TERRES ROUGES	160,00

Brutes orques

Après des siècles de guérilla acharnée, les orques se rassemblent en une formidable armée et se préparent à accomplir la plus sanglante des vengeances. Que tremblent les ennemis des orques !

Les brutes orques sont des combattants de rang « Régulier » pour l'armée de Bran-Ô-Kor.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une Unité de 7 brutes orques différentes (deux types d'armes au choix) ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'entre eux en Meneur.



Référence	Désignation	Prix €
ORRAG1	BRUTES ORQUES, Boîte de régiment	22,10

La boîte contient 3 cartes : (cartes de références)
Rang : Régulier orque.

17 P.A.





DVMA02

Velrys, prince des impurs

Les impurs, les demi-elfes de la forêt éternelle, ont rejoint les Dévoreurs. Velrys et les haruspices de Vile-Tis ont partagé les secrets de la magie du sang. Ce magicien cruel est craint sur tout le fleuve Ynkarò : On le dit capable d'enfermer l'âme de ses victimes dans des urnes maléfiqes.

Velrys est un Adepté demi-elfe pour les Dévoreurs de Vile-Tis. Il dispose d'une valeur de Pouvoir de 5. Il maîtrise l'Eau et les Ténèbres ; ses voies sont celles des hurlements et de la magie cthonienne. Ce ne sont pas là ses seuls avantages : d'excellentes valeurs de combat renforcées par les compétences « Conscience », « Contre-Attaque » et « Concentration/2 » font également de lui un combattant redoutable.

Référence	Désignation	Prix €
DVMA02	VELRYS, Prince des Impurs	9,90
DVMA.A 02/01	VELRYS - corps	7,00
DVMA.B 02/01	VELRYS - épée + colerette	2,90
CADVMA02FR	Set de 7 cartes de VELRYS	1,19

Le blister contient 7 cartes : Velrys, prince des impurs (carte de référence), une carte recto verso (Le voleur d'âmes, carte explicative/La fureur d'Ynkarò, objet magique à 18 P.A.), Rets de chaînes (objet magique à 17 P.A.), Fugue sournoise (sortilège réservé à 16 P.A.), Malédiction du fauve (sortilège à 12 P.A.), Mort certaine (sortilège à 15 P.A.), Souveraineté exterminatrice (Rituel pour Rag'Narok® à 51 P.A.)

Rang : Adepté Dévoreur.

97 P.A.

Soldats des plaines Rag'Narok

La ténacité et la vaillance de ces guerriers sont devenues légendaires à travers Aarklash. On prétend que dans leurs veines coulerait le sang des montagnes...

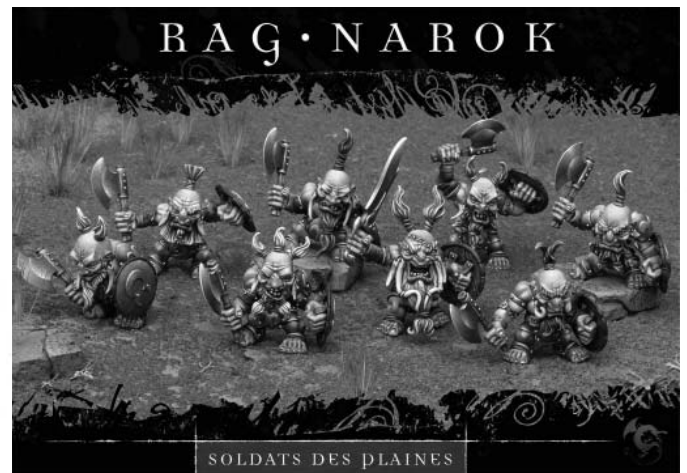
Les soldats des plaines sont des combattants de rang Régulier pour l'armée des nains de Tir-Nâ-Bor.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une Unité de 8 soldats des plaines différents (deux types d'armes au choix) ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'entre eux en Meneur.

Référence	Désignation	Prix €
NARAGI	SOLDATS DES PLAINES, Boîte de régiment	22,10

La boîte contient 3 cartes : (cartes de références)
Rang : Régulier, Nain.

11 P.A.





LITR02

L'étui contient 2 cartes : Archer d'Alahan (carte de références),
Les archers d'Icquor (carte explicative).
Rang : Régulier du Lion.

14 P.A.

Archers d'Alahan 2

Les bordes gobelines se fondirent les unes aux autres et se mirent soudain à courir en direction des régiments du Lion. La Lionne Rousse donna ordre aux archers de se mettre en position. À son signal, les archers d'Icquor tirèrent une nuée de flèches meurtrières qui, tel un rapace avide de carnage, fendit le ciel et masqua la lumière du soleil pendant une interminable seconde. Les hurlements des gobelins commençaient seulement à se faire entendre lorsque la Lionne Rousse ordonna la charge.

Les archers d'Alahan sont des combattants de rang « Régulier ». Ils forment une force de frappe à distance fiable et peu onéreuse en P.A. pour l'armée du Lion. Leur arc long porte jusqu'à 60 cm et son relatif manque de puissance est facilement compensé par le nombre de flèches qui pleuvent sur l'ennemi.

Les archers de la baronnie d'Icquor sont connus pour leur capacité à tirer un grand nombre de flèches en un laps de temps très court. Un archer d'Alahan peut devenir un archer d'Icquor pour 4 P.A. supplémentaires : outre le fait que son arc gagne en puissance et en portée, il peut tirer deux fois par phase de tirs.

Référence	Désignation	Prix €
LITR02	Archers d'Alahan 2	9,10
LITR.A 02/01	Archer d'Alahan 4 - corps	2,30
LITR.A 02/02	Archer d'Alahan 5 - corps	2,30
LITR.A 02/03	Archer d'Alahan 6 - corps	2,30
LITR.B 02/01	Archers d'Alahan 2 - grappe de 3 arcs	2,20
CALITR02FR	Set de 2 cartes Archers d'Alahan 2	0,34



Kit « Meneur » pour les guerriers des Gouffres

Un kit de conversion pour créer un Meneur alternatif aux guerriers des Gouffres est disponible auprès du service VPC. La grappe comprend une tête, une épée et un bouclier alternatifs, pour remplacer ceux fournis dans la boîte Rag'Narok® « Guerriers des Gouffres ».

Attention ! Le corps n'est pas fourni, à vous donc de vous procurer séparément l'un des corps de guerriers des Gouffres, le kit meneur étant bien sûr compatible avec les huit corps existants. Pour plus de commodités, les références et les prix des trois corps actuellement disponibles séparément en VPC sont rappelés ci-dessous.

Référence	Désignation	Prix €
NMVC 02/01	Kit meneur Mid-Nor VPC	2,00
NMRG.A 03/01	Guerrier des gouffres 1 - Corps	1,50
NMRG.A 03/02	Guerrier des gouffres 2 - Corps	1,50
NMRG.A 03/03	Guerrier des gouffres 3 - Corps	1,50



LES GEMMES DU DRAGON

Pensez à préciser ce que vous voulez faire de vos gemmes lors de votre commande ; désormais, à défaut, nous conserverons vos gemmes.
Notez qu'il s'agit de figurines individuelles et non de blisters.
Carte Aarklash (poster) : 200 gemmes
PLV (Publicité sur Lieu de Vente, Présentoir en carton, hauteur approx. 30 cm) 2 modèles différents au choix :
Isabeau, Méliador 100 gemmes.
Carte illustrée : 4 modèles différents au choix : -
Garde Prétorien, Guerrier Keratis, Barde d'Alahan 02, Templier de l'Inquisition - 15 gemmes.
Carte postale : 2 modèles différents au choix : -
Rag'Narok, Shanys - 35 gemmes
Exclusivités VPC :
120 gemmes - Fianna VPC (avec carte), Emissaire d'Achéron.
100 gemmes - Baliste du Char Nain (avec cartes).

60 gemmes - Guerrier Keltois, Zombie disloqué (avec cartes),
Cogneur Orque, Sentinelle Mid-Nor 1&2, Archer Gobelin.

40 gemmes - Pantin Morbide, Gobelin Mutant,
Grappe de têtes orques.

Figurines (troupes uniquement, ni personnage, ni état-major) :

Wolfen/Dévoreur : Régulier 120 gemmes,

Tireur+Irrégulier/Spécial/Elite (+ Wolfen zombie) 170 gemmes

Autres peuples (sauf exceptions, voir ci-dessous) :

Régulier 60 gemmes, Vétéran/Elite/Spécial 90 gemmes

Exceptions :

50 gemmes : Maraudeur/Matelot/Boulet Gobs, Pantin Morbide, Bougre nain

100 gemmes : Rôdeur des Abîmes, Keratis

120 gemmes : Géant Barbare, Tueur Amok, Crache-Feu Mid-Nor, Formor, Bougre/Khor sur

Razorback, Chevalier Ströhm, Bombardier Nain, Centaure d'Acheron/Centaure Lourd, Tigre de

Dirz, Charognard d'Acheron, Formor Drune,

200 gemmes : Chevalier d'Alahan, Tyran de Vile-tis

250 gemmes : Minotaure, Troll de Guerre, Chevaucheur de brontops

Attention : aucune nouveauté sur les 3 derniers mois ne peut être acquise par les gemmes du Dragon. Figurines fournies sans carte, sauf indication contraire. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.