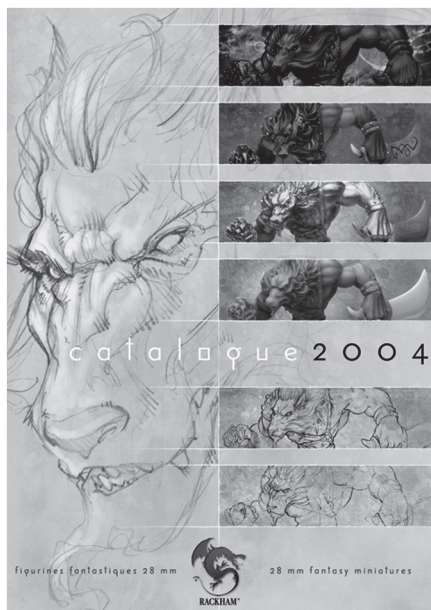


*Le jeune homme aux yeux millénaires leva enfin sa plume. La phrase, le chapitre, le livre étaient terminés. Il se redressa sur sa chaise, attendant que l'encre sèche, et contempla son œuvre. Six volumes d'une passionnante épopée faite de récits épiques, où les gardiens de la Lumière s'opposent aux champions des Ténèbres, où de valeureux seigneurs luttent pour conserver le contrôle de leur propre destinée. L'histoire d'un monde de passion, de douleur et de victoires éclatantes. Le Chroniqueur referma l'ouvrage, le rangea près de ses semblables et en prit un autre. L'histoire ne faisait que commencer.*

Pour fêter les six ans d'existence de rackham, toutes les références en blister du mois de février sont présentées en édition spéciale, avec des cartes magnifiquement mises en couleur par Paolo Parente. Des contraintes de production nous obligent ce mois-ci à diviser nos nombreuses sorties en 2 temps : le 30 janvier, puis le 6 février. Vous pourrez remarquer sous chaque article sa date de sortie. Bien sûr, toute commande VPC contenant des articles ayant des dates de sortie différentes vous sera expédiée en 2 fois, et ce sans supplément de frais d'envoi.



## CATALOGUE 2004

Le catalogue 2004 de la gamme Rackham compte près de 200 pages. Il regroupe toutes les références de la gamme à travers de nombreux chapitres abondamment illustrés. Il permet également de découvrir la société par le biais d'une présentation de tous les corps de métiers du milieu de la figurine, du concepteur au fondeur, ainsi de nombreuses surprises qui en font l'outil indispensable à tout joueur.

| Référence | Désignation    | Prix € |
|-----------|----------------|--------|
| CATA04    | CATALOGUE 2004 | 12,00  |

**Disponible le 6 Février**



Concept tiré de « Némésis », premier supplément pour le jeu HYBRID.

## LA GARNISON DE DANAKIL

Boîte d'armée du Scorpion

La boîte d'armée « La garnison de Danakil » contient pas moins de **36 figurines** pour les alchimistes de Dirz, de quoi élaborer une armée de 1 000 points à Rag'Narok®.

Thissan Ka + 8 Sentinelles de Danakil, 1 Neuromancien, 1 Biopsiste n°1, 1 Vicaire, 16 Clones de Dirz, 4 Kératis, 1 Clone Dasyatis n°1 et 3 Tigres de Dirz.

La boîte est fournie avec un guide stratégique détaillant la composition des unités de l'armée et la meilleure façon de les jouer, un catalogue Rackham 2003 et une carte postale illustrée.

Mises bout à bout, les références qui composent cette boîte équivalraient à un achat de 180 €. En optant pour l'achat de cette boîte, vous réalisez donc une économie de 20 € (par rapport au prix public conseillé).

La boîte d'armée du Scorpion est éditée dans la limite des stocks disponibles.

**Disponible le 6 Février**

| Référence | Désignation               | Prix € |
|-----------|---------------------------|--------|
| SCBA01    | BOITE D'ARMÉE DU SCORPION | 160,00 |

## ÉLÉMENTAIRE DE TÉNÈBRES

Sardar le Pur finissait de rassembler ses affaires. Elonia d'Ysaïne, entra dans la pièce. Son expression était grave.

– Eh bien, Elonia, as-tu des nouvelles concernant notre affaire ?

– Oui, et je crois que nous allons rester quelques jours de plus. Nous savons qui a invoqué l'élémentaire qui a ravagé la forêt et le village. »

L'intérêt de Sardar devint plus manifeste.

« – Des enfants, Sardar. Quelqu'un leur a mis un livre de magie noire dans les mains et ils ont joué aux sorciers. Ce matin, un fermier a retrouvé leurs corps sans vie non loin de la carrière de sel.

– Où donc ont-ils trouvé les gemmes obscures indispensables à leur maléfice ? Il n'y a pas de temps à perdre, Elonia. Le mal est toujours ici.

L'Élémentaire de Ténèbres est une créature imposante qui peut être déployée au côté de toutes les armées chez qui son Élément n'est pas interdit : **Achéron, Alchimistes de Dirz, Drones, Mid-Nor, mais aussi Dévoreurs, Gobelins et Orques !** Il peut également être invoqué au cours de la partie par un magicien qui maîtrise son Élément fondamental. Il est livré avec **six puissants sortilèges de Ténèbres** accessibles à tous les magiciens qui maîtrisent cet Élément, ainsi qu'un marqueur de Source de Ténèbres.

**Disponible le 30 Janvier**

| Référence    | Désignation                     | Prix € | Référence    | Désignation               | Prix € |
|--------------|---------------------------------|--------|--------------|---------------------------|--------|
| ELTN01       | ELEMENTAIRE DE TENEBRES         | 14,50  | ELTN.C 01/01 | Elémentaire - base        | 1,90   |
| ELTN.A 01/01 | Elémentaire - tête + collerette | 1,70   | ELTN.D 01/01 | Elémentaire - bras droit  | 1,60   |
| ELTN.B 01/01 | Elémentaire - corps             | 4,50   | ELTN.E 01/01 | Elémentaire - bras gauche | 3,00   |



ELTN01

## GUERRIERS DE SANG



DVRG 03/01



DVRG 03/02



DVRG 03/03

Je suis né à Loth, d'un esclave humain et d'une mère elfe que je n'ai pas connu. J'ai été considéré comme une insulte à la nature par sa famille. « Impur », voilà le nom qu'ils me donnaient. Je me suis échappé à la première occasion. C'est là que j'ai rejoint mes semblables à la frontière des trois royaumes d'où ils avaient été chassés, sur le fleuve Ynkarô. Comme eux et avec eux, je me suis livré à des actes que votre imagination limitée ne saurait appréhender (...) Il y a quelques semaines à peine, un Dévoreur nommé Styx est venu voir notre chef. Un Profanateur... Depuis, nous considérons les disciples de la Bête comme des frères.

(La cloche d'alarme se fait entendre).

Vos techniques de torture sont très distrayantes, mais vous devriez me délivrer. Ils viennent me chercher. Vous pouvez vous joindre à nous, si vous le désirez. Dans un cas comme dans l'autre, je vous invite à un festin à nul autre pareil !

- Extrait d'un interrogatoire de l'inquisition akkylannienne.

Le hurlement de la Bête trouve un écho chez tous les peuples d'Aarklash. Les rangs des Dévoreurs de Vile-Tis s'étoffent avec les Guerriers de Sang, des demi-elfes. Ces combattants se distinguent de leurs compagnons plus massifs par un style de combat vicieux et la compétence **Ambidextre**.

**Disponible le 30 Janvier**

| Référence    | Désignation                       | Prix € | Référence    | Désignation                        | Prix € |
|--------------|-----------------------------------|--------|--------------|------------------------------------|--------|
| DVRG03       | GUERRIERS DE SANG                 | 10,70  | DVRG.C 03/01 | Guerriers de sang - bras gauche x3 | 1,45   |
| DVRG.A 03/01 | Guerrier de sang 1 - corps        | 2,60   | DVRG.A 03/02 | Guerrier de sang 2 - corps         | 2,60   |
| DVRG.B 03/01 | Guerriers de sang - bras droit x3 | 1,45   | DVRG.A 03/03 | Guerrier de sang 3 - corps         | 2,60   |



## PRÉDATEURS SANGLANTS

Les Nains de Mid-Nor s'apprêtaient à corrompre une source de la forêt du Chêne rouge au moment où un Prédateur Wolfen fit son apparition. Malgré sa taille imposante, ils ne l'avaient pas entendu arriver. Aussitôt, une dizaine de séides des gouffres se jetèrent sur lui... Ils s'arrêtèrent à quelques pas de l'immense guerrier : ce dernier n'était pas seul. Un Animæ sylvestre, un esprit sacré de la forêt, le suivait de peu en se dissimulant dans les frondaisons. Les démons de Mid-Nor craignaient les Animæ parce qu'ils étaient capables de faire don de leur essence immortelle aux Wolfen pour les rendre plus puissants encore. L'Animæ sembla soudain se fondre dans la chair du fils d'Yllia et les yeux de ce dernier s'injectèrent de sang. La fureur de la déesse-lune et celle de la forêt profanée coulaient dans ses veines. Il s'élança et déjà quatre de ses ennemis étaient disloqués avant que les autres n'aient pu réagir...

Les Prédateurs Sanglants sont de féroces combattants Wolfen dotés des compétences **Tueur né** et **Dur à cuire**. Les Animæ sylvestres, des **Immortels du Destin** capables de voler et invocables par les Fidèles de cette Voie d'Alliance, se sont alliés à la meute du Chêne rouge pour repousser l'invasion des Ténèbres. En se sacrifiant, les Animæ sont capables de transformer un Prédateur Sanglant en **Prédateur Ultime** : outre une augmentation conséquente de ses caractéristiques, le Wolfen acquiert la compétence **Furie guerrière** !

La boîte des Prédateurs Sanglants contient trois figurines de combattants Wolfen et une d'Animæ sylvestre.

**Disponible le 30 Janvier**

| Référence | Désignation          | Prix € |
|-----------|----------------------|--------|
| WFBE01    | PRÉDATEURS SANGLANTS | 39,30  |



IDRG 01



WFEL 05/01



WFEL 05/02



WFEL 05/03

## FEYLHIN LA SAUVAGE ET MORGWEN L'ENSANGLANTÉE

Un groupe de Chasseurs du clan des Sessais avait osé pénétrer dans les Bois Noirs. Le jeune frère de l'un d'entre eux avait voulu prouver sa valeur en s'approchant du sanctuaire des terribles Drones...

Feylhin et Morgwen sont deux championnes Lanyfhs pour l'armée des Keltois du clan des Drones. Comme leurs semblables, ces guerrières ont volontairement échappé à la destinée qui leur était promise au sein du clan. À présent, elles sont les yeux et les serres des Drones dans la sinistre forêt des Bois Noirs.

Les cris de l'adolescent avaient alerté les guerriers de la déesse. Il était vivant, mais où était-il retenu prisonnier ? Perchée sur une haute branche, Feylhin regardait ses ennemis chercher...

Feylhin la Sauvage a choisi la voie de la guerre : en plus des compétences **Bond** et **Instinct de survie**, elle dispose de la **Furie guerrière** et de caractéristiques qui font d'elle une combattante redoutable. Elle porte le **Masque du Corbeau**, un artefact primitif qui lui permet de galvaniser la volonté des Lanyfhs qui l'accompagnent.

Morgwen, de son côté, se tenait près du jeune homme ligoté et lui caressait les cheveux. Les guerriers approchaient. « - Maintenant, regarde comment meurent les hommes... »

Morgwen l'Ensanglantée, sa sœur, a préféré emprunter le sentier des ombres. Elle possède elle aussi la compétence **Bond**, mais s'est spécialisée dans la mort furtive grâce à **Éclaireur** et **Assassin**. Elle porte l'inquiétant **Masque du Hibou**, grâce auquel aucune proie ne lui échappe !

**Disponibles le 30 Janvier**

| Référence    | Désignation          | Prix € | Référence    | Désignation            | Prix € |
|--------------|----------------------|--------|--------------|------------------------|--------|
| DRCH02       | FEYLHIN LA SAUVAGE   | 6,10   | DRCH03       | MORGWEN L'ENSANGLANTÉE | 6,10   |
| DRCH.A 02/01 | Feylhin - corps      | 4,30   | DRCH.A 03/01 | Morgwen - corps        | 4,30   |
| DRCH.B 02/01 | Feylhin - accessoire | 1,80   | DRCH.B 03/01 | Morgwen - accessoire   | 1,80   |



DRCH 02

DRCH 03

## SENTINELLES DE DANAKIL

*Pourchasser les Ténèbres, où qu'elles soient et quel que soit leur visage... Ce serment prononcé quelques mois plus tôt revenait dans l'esprit du Paladin d'Alaban, alors qu'il voyait émerger un petit détachement de la nuée du Scorpion. Le reflet du soleil sur leurs épées mécaniques était aussi fascinant que terrifiant.*

*« – Des Guerriers de l'Aube, si loin de Danakil ? s'exclama le guerrier du Lion.*

*– Pas seulement, repris un Templier akkylannien près de lui. Ce sont des Sentinelles. Ils accompagnent l'un des seigneurs de la forteresse invisible. Là, regarde ! »*

*Un guerrier en armure lourde doté d'un étrange bouclier, posté en retrait, sembla soudain montrer le Lion du doigt. Les guerriers alchimiques chargèrent et le Paladin sentit la rage monter en lui. Le combat allait être sans pitié.*

Les Sentinelles de Danakil, présentés en boîte, sont des troupes d'élite pour l'armée du Scorpion. Ces Guerriers de l'Aube, toujours dotés de leur fidèle épée-hache, ont reçu un entraînement particulier qui les rend encore plus redoutables que leurs semblables en combat rapproché.

Les Sentinelles forment la garde des Piliers de Danakil, les plus puissants des Guerriers de l'Aube, dont fait partie l'effroyable Thissan Ka. Ce commandant d'élite mène ses guerriers au combat avec une efficacité éprouvée. **L'Écu de Mériaghen**, précieux artefact alchimique, lui permet de combattre inlassablement les ennemis du Scorpion en lui accordant la compétence **Régénération** à chaque fois qu'il élimine un adversaire sur une Contre-Attaque.

**Disponible le 6 Février**



SCCH 03/01



SCCL 02/01



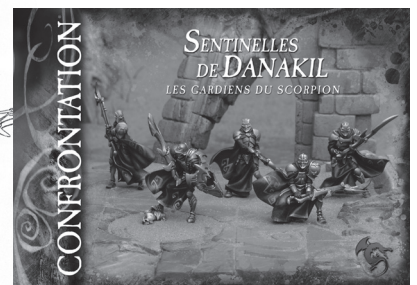
SCCL 02/02



SCCL 03/01



SCCL 03/02



Référence

SCBE01

Désignation

SENTINELLES DE DANAKIL

Prix €

25,30

## EXORCISTE DU GRIFFON

*L'escouade de Répurgateurs entra dans une vaste salle où ronronnaient des machines venues d'ailleurs. L'Exorciste qui les accompagnait se tourna vers eux.*

*« – Oui, je sens la présence de l'esprit dont le Vénérable m'a parlé. Il est incroyablement puissant. Si puissant que seul, je ne pourrai pas... »*

*Un titan de chair et d'acier sortit de sa cachette et se rua en direction du guerrier de Merin. Ce dernier n'eut que le temps de dégainer son épée avant d'être projeté contre un plan de travail couvert d'éprouvettes. Ses compagnons dévoilèrent leurs armes à feu et le tonnerre de Merin envahit la salle... La créature criblée de projectiles s'effondra en poussant un long hurlement. Tel un écho, une clameur animale monta des profondeurs du laboratoire. L'Exorciste se releva péniblement et tapa du poing sur la table.*

*« – Si. Je trouverai la force de le vaincre. Purifions cet antre maléfique ! »*

La figurine de l'Exorciste du Griffon est fournie avec **deux cartes de profils** qui permettent de le jouer à Rag'narok, Confrontation et Hybrid.

Les Exorcistes sont des combattants de Rang Spécial pour les Griffons d'Akkylannie. Ces guerriers de valeur sont capables, par leur seule volonté, de saper le pouvoir des magiciens et des fidèles ennemis pour augmenter leur propre puissance ou celle de leurs compagnons. En outre, ils peuvent être meneurs de n'importe quelle Unité du Griffon à Rag'narok !

**Disponible le 30 Janvier**

| Référence    | Désignation          | Prix € |
|--------------|----------------------|--------|
| GRSP02       | EXORCISTE DU GRIFFON | 7,60   |
| GRSP.A 02/01 | Exorciste - corps    | 5,50   |
| GRSP.B 02/01 | Exorciste - croix    | 2,10   |



GRSP 02

## SOLDATS DES PLAINES

Cynlain, chargé de porter un message à une tribu de rôdeurs dans le défilé du Brisant, s'était arrêté avec les guerriers de son escorte dans un village fortifié des plaines de Naïl-Tarn. Les nains de Tir-Nâ-Bor s'étaient d'abord montrés méfiants, mais quelques traits d'humour suffisaient parfois à dissiper les soupçons... Attablé dans la salle commune, en compagnie d'une bande d'ouvriers, Cynlain se risqua à poser une question.

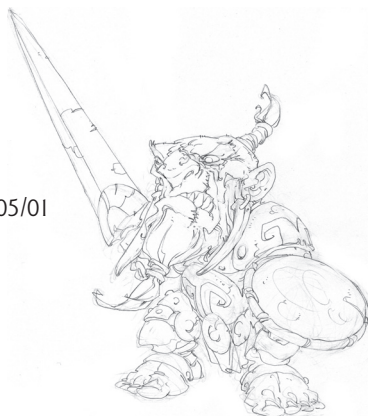
« - Dites-moi, j'ai remarqué que vous aviez un très bon système de défense, et des armes, mais où sont les guerriers ? »

L'assemblée se tut, puis rit de bon cœur.

« - Parce que, mon garçon, nous sommes tous des guerriers ! Chacun d'entre nous sait se servir des armes que tu as vues. Nous n'aimons pas les oisifs et nous savons tous subvenir à nos propres besoins. Pas comme ces prétentieux qui habitent les montagnes... »



NARG 05/01



NARG 05/03



NARG 05/02

Les Soldats des Plaines sont des combattants modulables pour les Nains de Tir-Nâ-Bor. Ces trois figurines sont présentées avec deux grappes de trois armes, épées et marteaux, et trois têtes différentes : vous pouvez ainsi faire varier à loisir leur apparence sur le champ de bataille, ainsi que leurs valeurs de combat, en adoptant différentes combinaisons !

**Attention : contrairement au concept montré, le blister ne contient pas de hache.**

Disponible le 30 Janvier

| Référence    | Désignation                       | Prix € |
|--------------|-----------------------------------|--------|
| NARG05       | SOLDATS DES PLAINES               | 9,10   |
| NARG.A 05/01 | Soldat des plaines 1 - corps      | 1,50   |
| NARG.B 05/01 | Soldats des plaines - têtes x3    | 1,40   |
| NARG.C 05/01 | Soldats des plaines - maillets x3 | 1,00   |

| Référence    | Désignation                        | Prix € |
|--------------|------------------------------------|--------|
| NARG.D 05/01 | Soldats des plaines - épées x3     | 0,90   |
| NARG.E 05/01 | Soldats des plaines - boucliers x3 | 1,30   |
| NARG 05/02   | Soldat des plaines 2 - corps       | 1,50   |
| NARG 05/03   | Soldat des plaines 3 - corps       | 1,50   |

## CONVERSION : GARDIEN DES SÉPULTURES VPC



Les pièces nécessaires à la conversion d'un Gardien des Sépultures Wolfen peuvent désormais être commandées auprès du service VPC de Rackham. Cette pièce peut être jouée avec le profil de caractéristiques des Gardiens des Sépultures 1 et 2. N'hésitez pas à nous contacter pour tout conseil sur l'assemblage de cette figurine.

| Référence | Désignation                | Prix € |
|-----------|----------------------------|--------|
| WFCU01    | GARDIEN DES SEPULTURES VPC | 12,20  |

### 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.

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 Keltais, 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/Sécial/Elite (+ Wolfen zombie) 170 gemmes

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

Régulier 60 gemmes, Vétéran/Elite/Sécial 90 gemmes

Exceptions :

50 gemmes : Maraudeur/Matlot/Boulet Gobs, Pantin

Morbide, Bougre nain

100 gemmes : Bougre/Khor sur Razorback, Rôdeur des

Abîmes, Keratis

120 gemmes : Géant Barbare, Tueur Amok, Crache-Feu

Mid-Nor, Formor

Bombardier Nain, Centaure d'Achéron/Centaure Lourd,

Tigre de Dirz, Charognard

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.