

## Toute l'équipe Rackham vous souhaite une bonne et heureuse année 2004.

La cellule d'un Neuromancien, dans les strates intermédiaires de la Véritable Shamir.

*Les mots sont imparfaits. Les mots trahissent. La pensée est pure. La pensée est l'ultime vérité.*

Comme tous ceux de sa caste, le Scorpion concevait des pensées qui, manifestement, n'était pas les siennes. Ces voix lui révélaient des choses, lui parlaient de grands projets, et surtout lui disaient de ne jamais révéler son secret.

Le Syhar savait qu'il n'était pas fou. Ou alors, tous les siens l'étaient. Il avait usé de ses pouvoirs de l'esprit pour sonder ses semblables, à leur insu, et avait découvert qu'ils partageaient eux aussi leur esprit avec un ou plusieurs hôtes indéfinissables.

Le Neuromancien éprouvait parfois une émotion étrange - la peur - en présence de ceux qui avaient le pouvoir de le recycler, de le transformer en bouillie nourrissante destinée aux esclaves et aux guerriers. Il avait toujours l'impression que les funestes Vicaires le regardaient comme s'ils pouvaient lire en lui comme dans un livre ouvert.

Mais ce soir, il savait que la voix était plus qu'un parasite, qu'un effet secondaire de ses pouvoirs mentaux. Elle s'adressait à lui et il rédigeait les instructions par écriture automatique.

*Les Orques ont rempli leur office. Ils ont gardé le sanctuaire de nos défaites passées. À présent, nous devons reprendre notre héritage et nous venger de ceux qui nous ont éloignés de la bienveillante lumière du soleil.*

*Que vienne la Bête, nous la domptons !*



## NEUROMANCIEN DU SCORPION



SCSP 06

*Le Guerrier Chacal se fraya un chemin sanglant dans la mêlée en direction du chef adverse : un individu mystérieux qui semblait mener ses troupes sans prononcer une seule parole.*

*Mais soudain, une angoisse irréaliste s'empara de lui, comme si la mort caressait son front. Le guerrier eut un mouvement de recul qui trahissait sa confusion. Derrière son masque inexpressif, le Neuromancien le regardait et jouait avec ses pensées. Deux Clones Belisarius sortirent à leur tour de la mêlée pour disposer du Chacal. Avant de mourir, le fils des canyons reçut une dernière pensée de la part de son bourreau : « esclave. »*

La figurine du Neuromancien du Scorpion est fournie avec deux cartes de profil distinctes : l'une pour Confrontation et Rag'Narok, l'autre pour Hybrid.

Les Neuromanciens du Scorpion sont des troupes Spéciales aussi efficaces au corps à corps qu'à distance, grâce à une arbalète des sables et de bonnes valeurs de combat. En plus de pouvoir devenir Meneurs de n'importe quelle Unité du Scorpion à Rag'Narok, les Neuromanciens sont dotés d'impressionnants pouvoirs psychiques dont ils peuvent se servir pour augmenter les capacités des combattants de leur camp, ou diminuer celles de l'ennemi. Préservation, Intimidation, Rage ou Riposte, à vous de choisir !

Référence	Désignation	Prix €
<b>SCSP 06</b>	<b>NEUROMANCIEN DU SCORPION</b>	<b>7,60</b>
SCSP.A 06/01	Neuromancien - corps	5,50
SCSP.B 06/01	Neuromancien - épée + bras	2,10
CASCSP06FR	Set de 3 cartes de Neuromancien du Scorpion	0,51



## BOITE DE RÉGIMENT : CLONES DE DIRZ

*Vargas Métatron passait ses nouvelles troupes en revue. Un régiment de clones fraîchement sortis des cuves lui faisait face, au garde-à-vous. Les guerriers avaient passé tous les tests physiques et mentaux, puis avaient suivi un entraînement de base. Serait-ce suffisant pour affronter la colère des chiens de Merin ? Vargas passa dans les rangs. Le cuivre de sa peau contrastait avec l'ivoire de celle de ses combattants. « Ils vont brûler, pensa-t-il. Ils s'habitueront ». Soudain, il se mit à vociférer. « - Bienvenue dans un monde sans pitié, guerriers. Chacun d'entre-vous va recevoir son équipement réglementaire. Après, vous irez vous entraîner. Demain, nous irons nous battre contre les Orques. Sachez vous montrer dignes de Dirz, notre créateur ! »*

La série des boîtes de régiment continue avec, ce mois-ci, les troupes régulières de l'empire du Scorpion : les Clones de Dirz. La boîte contient 8 figurines modulables, dont 5 inédites, des grappes d'armes qui permettent de changer le profil de vos guerriers en fonction de l'équipement choisi, ainsi qu'un kit pour transformer l'un de vos combattants en Meneur.



Référence	Désignation	Prix €
<b>SCRAG1</b>	<b>CLONES DE DIRZ</b>	<b>22,10</b>

## LANYFHS DES BOIS NOIRS 1

*Le guerrier keltois accompagnait les siens lorsqu'il vit, aux abords de la forêt, une femme qui le dévisageait avec un regard de haine. Personne d'autre ne semblait l'avoir remarquée. Était-elle venue pour lui ?*

*Il se souvint alors de ses premières armes. Une Fianna lui avait appris à se battre et, depuis, il avait parcouru cent champs de bataille... Il était un guerrier Fureur, un vétéran qui attendait que la mort le fauche dans la fleur de l'âge. Ses enfants étaient grands, son épouse était toujours belle et n'aurait pas de mal à attirer des prétendants.*

*Tout en continuant à marcher, il fouilla dans les affaires disposées sur sa mule et en sortit son hachoir de guerre. Il se dirigea alors vers l'orée en se déshabillant, le cœur plein de liesse : par la grâce de la déesse Danu, une femme lui avait donné la vie. Une autre femme l'avait initié à la guerre. Une femme, encore, lui avait donné une descendance. Une femme, enfin, allait peut-être le délivrer des faiblesses de la chair. Le cycle touchait à sa fin.*



DRSP 01/01



DRSP 01/02



DRSP 01/03

Référence	Désignation	Prix €
<b>DRSP 01</b>	<b>LANYFHS DES BOIS NOIRS 1</b>	<b>9,10</b>
DRSP.A 01/01	Lanyfh 1 - corps	2,00
DRSP.A 01/02	Lanyfh 2 - corps	2,00
DRSP.A 01/03	Lanyfh 3 - corps	2,00
DRSP.B 01/01	Lanyfhs - grappe de 3 armes droites	1,55
DRSP.C 01/01	Lanyfhs - grappe de 3 armes gauches	1,55
CADRSP01FR	Set 2 cartes Lanyfhs des bois noirs 1	0,34

## LANYFHS DES BOIS NOIRS 2



DRSP 02/01



DRSP 02/02



DRSP 02/03

*Un de ses compagnons lui demanda ce qui se passait, ce à quoi il répondit :*

*« - J'ai rendez-vous avec la déesse et je l'ai trop fait attendre. »*

Les Lanyfhs des Bois Noirs sont de redoutables guerrières Druenes qui rôdent dans les ombres de la forêt de Caer Maed. Ces troupes Spéciales son capables d'entrer dans un état de démente meurtrière, la Rage des Sorcières, qui leur permet de relancer un jet de Blessures raté une fois par combat. Les Lanyfhs des Bois Noirs sont présentées en deux étuis contenant chacun trois figurines. L'armement et les Compétences diffèrent entre les deux étuis, ce qui permet de choisir le profil le plus approprié en fonction de l'adversaire rencontré !

Référence	Désignation	Prix €
<b>DRSP 02</b>	<b>LANYFHS DES BOIS NOIRS 2</b>	<b>9,10</b>
DRSP.A 02/01	Lanyfh 4 - corps	2,00
DRSP.A 02/02	Lanyfh 5 - corps	2,00
DRSP.A 02/03	Lanyfh 6 - corps	2,00
DRSP.B 02/01	Lanyfhs - grappe de 3 armes droites	1,55
DRSP.C 02/01	Lanyfhs - grappe de 3 armes gauches	1,55
CADRSP02FR	Set 2 cartes Lanyfhs des bois noirs 2	0,34

## SOUFFLEURS GOBELINS 2

*Quelque part dans les égouts de Klûne. Un maître Souffleur enseigne les secrets de son art à son élève...*

« – Regarde, tête de Khor, au lieu de rêvasser !

– Oui, maître Startbup. Mille excuses.

– Pas de ça entre nous. Appelle-moi simplement... maître. Bien. Tu vois, c'est à cet instant précis, au moment où le mélange est frémissant, que tu dois verser la liqueur de rognon pour obtenir la meilleure vapeur frénétique. Sinon...

– Sinon quoi ?

– Sinon, ça fait une fumée comme celle que tu vois là et, euh... Sortons, veux-tu ? Viiiite ! »

Dès leur sortie, les Souffleurs Gobelins sont devenus des références incontournables de l'armée des Rats de No-Dan-Kar. Leur retour sous la forme d'un second étui de deux figurines augure d'épouvantables retournements de situation chez leurs adversaires !

Les Souffleurs sont des troupes Spéciales dont le mode d'attaque principal consiste, par le biais d'un soufflet, à étouffer leurs ennemis dans des nuages de gaz aux effets variés. Semez le chaos dans les régiments les plus redoutables avec ces combattants atypiques !



**GBSP 06/01**



**GBSP 06/02**

Référence	Désignation	Prix €
<b>GBSP 06</b>	<b>SOUFFLEURS GOBELINS 2</b>	<b>9,10</b>
GBSP.A 06/01	Souffleur 1 - corps	2,55
GBSP.B 06/01	Souffleur 1 - paquetage + arme	2,00
GBSP.A 06/02	Souffleur 2 - corps	2,55
GBSP.B 06/02	Souffleur 2 - paquetage + arme	2,00
CAGBSP06FR	Set de 2 cartes Souffleurs Gobelins 2	0,34

## BRUTES ORQUES



**ORRG 06/01**



**ORRG 06/02**



**ORRG 06/03**

*C'était la veille d'armes dans le campement du Scorpion. Le Commodore Mezaïan Genariah et ses officiers revoyaient, une fois encore, leur stratégie. Un messager fit alors son apparition.*

« – Nos éclaireurs l'ont confirmé, Commodore. Nous avons repéré l'endroit où sont tapies les familles des Orques. Nous attendons votre ordre pour lancer l'assaut.

– Allez-y. N'épargnez personne.

– Ce n'était pas dans nos intentions, Commodore. »

L'effervescence s'empara de l'état-major de Genariah. Après un tel massacre, les Orques chercheraient vengeance à tout prix ! Genariah avait reçu pour instruction d'éliminer l'engeance Orque, mais des affaires pressantes l'appelaient à Danakil, sa forteresse.

« – Les renforts en provenance d'Inuka devaient nous rejoindre d'ici demain. Je pense qu'à son habitude, le Commodore Razheem sera avec eux pour avoir sa part du carnage. Offrons-lui une distraction digne de son rang : des hordes enragées ! »

Les Brutes Orques sont des troupes régulières modulables. Les figurines de ces vaillants combattants ont été conçues pour offrir la plus grande variété possible : chacune d'entre elles peut être dotée d'une tête choisie parmi les trois fournies dans l'étui, et d'une arme au choix entre la cimeterre et la hache. Le profil de combat de la Brute dépend de l'arme dont il est équipé !

Par ailleurs, les différentes pièces permettent de monter les Brutes Orques dans un large panel de positions différentes : le montage de la tête, du bras et de l'arme tenue dans la main peut être accompli dans tous les angles. Les possibilités de personnalisation sont innombrables !

Référence	Désignation	Prix €
<b>ORRG 06</b>	<b>BRUTES ORQUES</b>	<b>10,70</b>
ORRG.A 06/01	Brute 1 - corps	2,20
ORRG.A 06/02	Brute 2 - corps	2,20
ORRG.A 06/03	Brute 3 - corps	2,20
ORRG.B 06/01	Brutes - grappe de 3 têtes	1,00

Référence	Désignation	Prix €
ORRG.C 06/01	Brutes - grappe de 3 bras	0,90
ORRG.D 06/01	Brutes - grappe de 3 épées	1,00
ORRG.E 06/01	Brutes - grappe de 3 hache	1,20
CAORRG06FR	Carte de Brutes Orques	0,17

## TRAQUEURS ORQUES

*La patrouille du Temple avait eu fort à faire avec une bande de maraudeurs. La boussole était cassée et les crevasses des canyons se ressemblent toutes...*

« – Pardonne ma remarque, mon frère, mais tu dois admettre que nous sommes perdus.

– Oui, grommela un Templier qui tenait une carte de la région. Encore heureux que personne ne soit blessé. »

*La silhouette massive d'un Orque armé d'une épée se dessina soudain au détour d'un col, à une dizaine de mètres à peine. Les Templiers mirent la main à la garde. L'Orque se fendit d'un sourire sournois et s'adressa à celui qui tenait la carte. Sa prononciation n'était pas parfaite, mais restait compréhensible.*

« – Je peux tous vous ramener. Mais vous devrez me donner deux épées, deux boucliers et la longue-vue qui pend à la ceinture de celui-là. » dit-il en désignant le meneur de l'escouade.

Les deux figurines de Traqueurs Orques de la boîte de clan des Traqueurs de Bran-Ô-Kor sont à présent disponibles en étui ! Voilà l'occasion de déployer une armée à thème aussi charismatique que redoutable



ORBC 01/01



ORBC 01/02

Référence	Désignation	Prix €
<b>ORSP 01</b>	<b>TRAQUEURS ORQUES</b>	<b>10,70</b>
ORBC.A 01/01	Traqueur orque 1 - tête	0,40
ORBC.B 01/01	Traqueur orque 1 - corps	3,60
ORBC.C 01/01	Traqueur orque 1 - arme	1,35
ORBC.A 01/02	Traqueur orque 2 - tête	0,40
ORBC.B 01/02	Traqueur orque 2 - corps	3,60
ORBC.C 01/02	Traqueur orque 2 - arme	1,35
CAORSP01FR	Carte de Traqueurs Orques	0,17

## TRAQUEURS CHACAL



ORBC 01/03



ORBC 01/04

*Avangorok l'Insaissable, assis près d'un puits en compagnie de ses hommes, vit Umran Kal s'avancer vers lui. Il portait son casque à la main et son armure lui donnait une fière allure. Mais l'heure était grave...*

– « Raïk Avangorok.

– Raïk Umran Kal, répondit l'Insaissable avec un respect qui ne lui était pas coutumier.

– Tu sais ce qui est arrivé hier. Les Scorpions ont tué nos femmes, nos enfants, nos jeunes frères. Leurs esprits crient vengeance. Chacal crie vengeance. Bran-Ô-Kor crie vengeance. Nos bras porteront la justice et le sang va couler. Seras-tu des nôtres ?

*Avangorok attendait ce moment. L'échange de paroles n'était qu'une formalité, les paquets étaient déjà faits.*

– « Assez rigolé, dit-il avec conviction. Maintenant, c'est la guerre. »

Les Traqueurs Chacal de la boîte de clan Orque « les Traqueurs de Bran-Ô-Kor » sont eux aussi disponibles en étui de deux figurines. Prenez le commandement de ces féroces guerriers à travers les ravines de la Terre des Braves !

Référence	Désignation	Prix €
<b>ORSP 02</b>	<b>TRAQUEURS CHACAL</b>	<b>12,20</b>
ORBC.A 01/03	Traqueurs Chacal - grappe de 2 têtes	0,80
ORBC.B 01/03	Traqueurs Chacal 1 - corps	4,50
ORBC.C 01/03	Traqueurs Chacal 1 - arme	1,20
ORBC.B 01/04	Traqueurs Chacal 2 - corps	4,50
ORBC.C 01/04	Traqueurs Chacal 2 - arme	1,20
CAORSP02FR	Carte de Traqueurs Chacal	0,17

**PERSÉCUTEUR VPC**

*Debout près de la cheminée, le Commandeur Thurbard relisait les premières lettres que lui avait envoyé Minà. Son voyage, son premier véritable adversaire, dans les terres lointaines de Bran-Ô-Kor. Le seigneur du Temple, pour sa part, se souvenait très bien de son premier véritable ennemi. C'était un Drune, l'un de ceux que l'on nomme... Persécuteurs.*

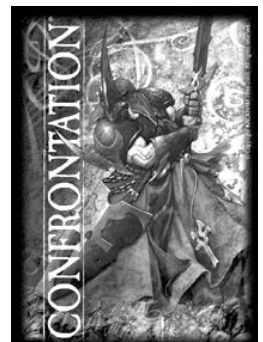
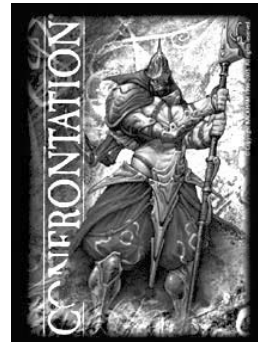
*Thurbard était en train d'aider un frère d'armes lorsqu'il vit ce terrible guerrier, la hache pleine de sang, venir à lui avec l'assurance du bourreau. Un gros casque de métal et une épaisse cape de fourrure lui donnaient l'apparence d'un champion des âges barbares. Depuis, le commandeur du Temple avait affronté et vaincu bien d'autres Drunes. Mais celui-là, le premier, n'était pas comme les autres. Il était l'incarnation de Cernunnos dans l'esprit de Thurbard.*

Un quatrième modèle de Persécuteur Drune est désormais disponible auprès du service VPC de Rackham. Sa hache levée le désigne tout naturellement au sein de la mêlée, ce qui en fait un meneur tout désigné pour Rag'Narok !



**DRVE 01/01**

Référence	Désignation	Prix €
<b>DRVE 01/01</b>	<b>PERSECUTEUR VPC</b>	<b>4,20</b>



**CARTES ILLUSTRÉES**

Ci-dessus, vous pouvez admirer les 4 nouvelles cartes promotionnelles illustrées, accessibles grâce aux gemmes du Dragon.



**GRVC 02**

**SÉNÉCHAL DE HOD VPC**

*L'homme assis à la table de la taverne semblait attendre quelque chose. Un vagabond vint l'accoster et lui tendit la main, paume ouverte.  
« – Puisse Merin vous accorder sa miséricorde, monseigneur. »  
Le client, vraisemblablement un homme d'armes, sortit une pièce de sa poche et la donna au mendiant.  
« – Merin accorde sa miséricorde à ceux qui lui sont restés fidèles. » répondit-il  
« – Ce soir, dans la rue des Teinturiers. On viendra vous chercher. »  
Une nouvelle mission attendait le Sénéchal de Hod.*

Une figurine exclusive de Sénéchal de la Loge de Hod est à présent disponible auprès du service VPC, grâce au système des Gemmes du Dragon. Il peut être joué à HYBRID, à CONFRONTATION et RAG'NAROK, en utilisant les mêmes caractéristiques que celles du Sénéchal livré dans la boîte du jeu HYBRID.

Attention : figurine livrée sans carte.

Référence	Désignation	Prix €
<b>GRVC 02</b>	<b>Sénéchal VPC</b>	<b>150 gemmes</b>

**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) 3 modèles différents au choix :

Isabeau, Méliador, Ambassadeur de Cadwallon 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,

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

100 gemmes : Bougre/Khor sur Razorback, Rôdeur des Abimes, Keratis

120 gemmes : Géant Barbare, Tueur Amok, Crache-Feu Mid-Nor,

Bombardier Nain, Centaure d'Acheron/Centaure Lourd, Tigre de Dirz

200 gemmes : Chevaucheur de Brontops, Chevalier d'Alahan

250 gemmes : Minotaure, Troll de Guerre

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.