

## LA MORT EN MARCHÉ

*La forteresse de la passe de Kaïber, en pleine nuit.*

*D'immenses braseros disposés de part et d'autre de la passe, sur des contreforts rocheux, éclairaient sans mal le défilé sur les cinq cents premiers mètres qui précédaient la forteresse de la Lumière sur les terres maudites d'Achéron.*

*Jamais un champ de bataille n'avait été si meurtrier, ni autant contesté. Depuis plus de trois siècles, morts et vivants s'affrontaient ici sans relâche dans une bataille sans cesse recommencée. En ces lieux avait débuté la révolte d'Achéron contre la couronne du Lion. Combien de soldats, depuis, étaient morts au service de la Lumière ? Nulle tombe n'abritaient les dépouilles des héros tombés au champ de gloire. À Kaïber, les défunts étaient incinérés. Ainsi, les nécromanciens du Bélier ne pourraient jamais profaner leurs corps et leurs mémoires. Il en allait de même pour les restes mutilés des marionnettes du Bélier, squelettes, zombies et autres créatures du sépulcre. Pour ces âmes meurtries, point d'honneur ou de plaque commémorative : il n'y avait que la délivrance par la magie de la Lumière, la fosse commune quand le temps le permettait, puis la rédemption par le Feu, souvent celui de Merin.*

*Kaïber était en réalité une immense torchère, la gueule ardente de quelque dieu infernal avide de cendres.*



*L'odeur âcre de la fumée d'innombrables bûchers avaient si bien imprégné les vêtements et la mémoire d'Asniel, garde d'Alaban en service à Kaïber, qu'il n'y faisait plus attention. À vrai dire, il y était tellement habitué qu'à présent, il considérait l'air pur comme étant un privilège accordé lors de ses permissions. Ses permissions, il les comptait comme les attaques régulières des séides du Bélier. À quand remontait la dernière ? Quand serait la prochaine ? Pour le moment, le soldat du roi Gorgyn d'Alaban était en faction sur les remparts. Une pluie froide et pénétrante, propre à ce lieu maudit car elle était amère au goût, commençait à tomber.*



*Asniel ne le savait pas, mais il partageait sa rêverie avec tous les autres gardes occupés à surveiller la passe, les éclaireurs disposés dans les avant-postes de fortune, les vigies des hautes tours, et tous ceux qui observaient l'horizon obscur. Leurs pensées morbides, d'ordinaire si banales, vibraient à l'unisson sous l'effet de la sorcellerie.*

*Les vigies ne virent pas l'horizon bouger. Les gardes ignorèrent les ombres abominables qui se dessinaient dans la lumière des braseros inextinguibles. Les cris soudains des éclaireurs furent étouffés par les griffes qui les égorgèrent brutalement.*

*Au pied des remparts, les chiens aboyaient à plein poumons pour prévenir leurs maîtres. L'un d'entre eux, qui dormait réellement, se réveilla en sursaut et sortit en courant sans savoir que le Mal était déjà à sa porte. Ce qu'il vit bloqua le hurlement qui se débattait pour sortir de sa gorge. Il vit une légion de guerriers noirs menée par une étoile funeste. Une seconde plus tard, celle-ci lui volait son âme.*



*Asniel, dans son rêve éveillé, vit lui aussi l'étoile. Il l'imaginait comme le généreux soleil de Kallienne, compagnon de sa jeunesse, témoin de ses premières amours, flamme de ses espoirs les plus insensés. Le soleil de Kallienne illuminait enfin Kaïber, montait de l'horizon jusqu'au rempart, jusqu'à lui. Le soleil venait le chercher pour l'emmener loin de la guerre, de la fumée des bûchers et de la mort.*



*Tout changea lorsqu'un éclair déchira le ciel.*

*Le tonnerre résonna instantanément aux oreilles des sentinelles et les ramena à la réalité. Le ciel était encore étincelant lorsqu'Asniel vit le soleil de Kallienne se transformer en un être qui flottait dans les airs à quelques mètres de lui. Une aura lumineuse en émanait, tel le voile d'un ange d'outre-tombe. Asura de Sarlath, le seigneur de la démence.*

*Le bruit sourd du pas de la légion parvint aussi jusqu'à lui. En contrebas se trouvait une armée d'os et de chair morte, organisée en bataillons rectangulaires tracés avec une effroyable rigueur. Tous ces guerriers morts-vivants avançaient au même rythme, d'un pas puissant qui résonnait désormais dans toute la forteresse. La Mort en marche.*



## CRY HAVOC ! VOLUME 2

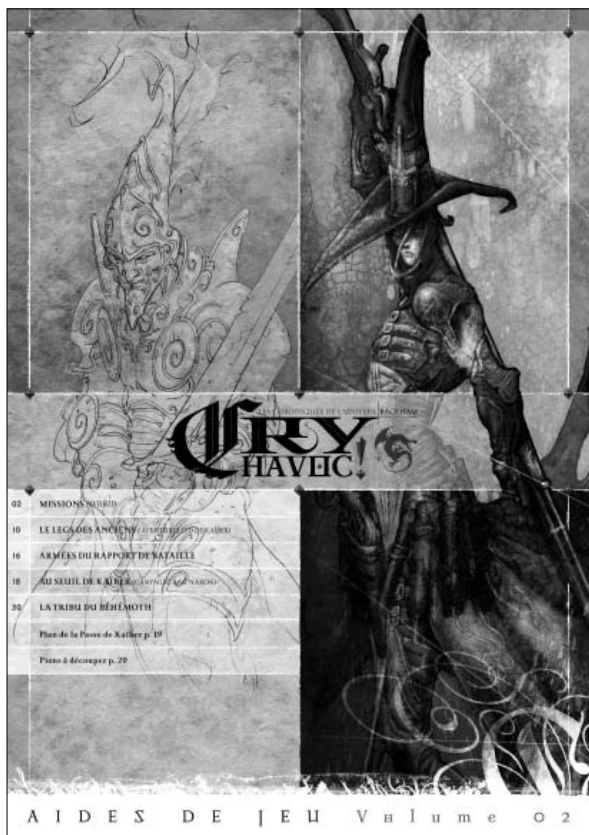
« CRY HAVOC ! Pas de quartier ! »

CRY HAVOC ! est une collection ayant pour vocation de supporter les gammes RACKHAM, les jeux comme les figurines.

Dans chaque volume, CRY HAVOC ! réunit des informations sur l'univers commun aux jeux RACKHAM, des conseils pour valoriser au mieux les figurines RACKHAM (comment les monter, les préparer, les peindre et les intégrer dans de somptueux décors) et un rapport de bataille pour mieux s'initier aux mécanismes de RAG'NAROK.

RACKHAM s'est toujours distingué par des visuels de qualité. CRY HAVOC ! ne l'oublie pas. Une section Galerie permet de (re) découvrir les illustrations et les croquis qui sont à la source de la démarche créative de RACKHAM.

CRY HAVOC ! est aussi une fenêtre sur de nouvelles façons de jouer. C'est pourquoi un cahier Aide de jeu l'accompagne. Cette publication propose également des scénarios et des règles additionnels pour HYBRID et son extension NEMESIS ainsi que pour CONFRONTATION et RAG'NAROK. Enfin, onze cartes exclusives viennent compléter cet ensemble et enrichir les parties.



Livre de 88 pages, cahier détachable de 32 pages,  
11 cartes exclusives



# CRY HAVOC!

LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM

**ACTUALITÉ**

Présentation, nouveautés, nouveautés participatives

**ATELIER RACKHAM**

Travaux, Guides & Modèles, Travaux en Galerie, Travaux, Travaux de Ligne

**STRATÉGIE**

Supports tactiques, Travaux de Ligne, Travaux de Ligne, Travaux de Ligne

**UNIVERS**

Présentation, Travaux de Ligne, Travaux de Ligne, Travaux de Ligne

**AIDES DE JEU**

Travaux de Ligne, Travaux de Ligne, Travaux de Ligne

**11 CARTES EXCLUSIVES**

Le deuxième numéro de la collection Cry Havoc ! est consacré à **Kaïber**, champ de bataille éternel entre l'Alliance de Lumière et le Pacte des Ténèbres. Découvrez, entre autres, la célèbre forteresse qui endigue chaque jour les légions de morts-vivants, les enjeux des intrigues des **Maisons nobles d'Achéron**, la tribu des orques du **Béhémoth**... Chacun, quel que soit son peuple d'origine ou sa voie d'alliance, a un rôle à jouer dans l'histoire sanglante de cette forteresse éprouvée par trois siècles et demi de guerre entre la Lumière et les Ténèbres.



Référence	Désignation	Prix €
CRY02	CRY HAVOC ! Vol#02	20,00

## ASURA DE SARLATH, MAÎTRE NÉCROMANCIEN D'ACHÉRON



Asura de Sarlath est le patriarche de l'une des Maisons nobles d'Achéron. Ses adversaires craignent les légions spectrales placées sous son commandement mais aussi sa maîtrise de la nécromancie. Ce qu'il n'obtient ni par la force ni par la magie, il l'asservit par la puissance de son esprit : nul ne discerne aussi bien l'écheveau des Ténèbres que le Seigneur de la démence.

Grâce à la variété de ses troupes, l'armée d'Achéron est capable d'affronter n'importe quel adversaire. Asura de Sarlath ne déroge pas à cette règle (POU : 8 ; Maître des Ténèbres, de l'Air et d'un Élément au choix/Nécromancie. Typhonisme. Shamanisme. Sorcellerie.). Il dispose d'un vaste panel de sortilèges et d'autant de manières de vaincre l'impudent qui oserait se mesurer à lui.

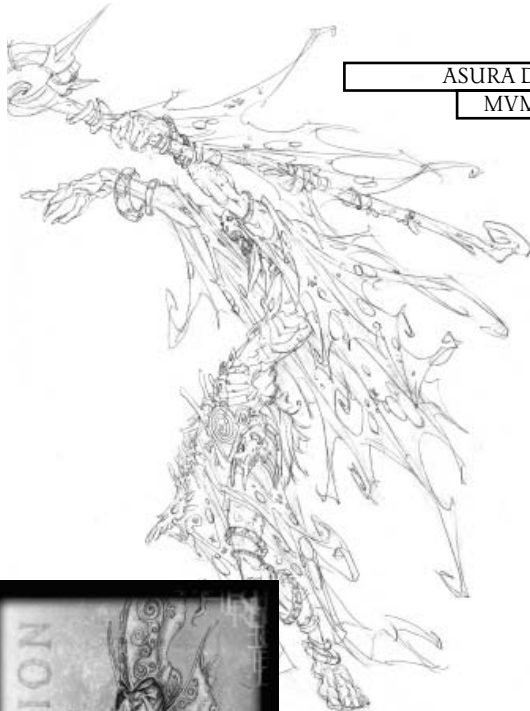
Asura de Sarlath a tout pour être une pièce maîtresse des armées mortes d'Achéron : bien qu'il soit vivant en apparence (DIS 6), il est capable de commander aux Morts-vivants (PEUR 10, Commandement/20). Le Seigneur de la démence est aussi un cauchemar pour l'adversaire : les Haillons du revenant lui permettent de traverser le champ de bataille comme un spectre, et le Sceptre de sombre absolution garantit que les ennemis en fuite ne reviendront pas. Asura est également en possession du Sceau de Phobos, la clé du Royaume infernal de l'Air. Outre un apport conséquent de mana, ce terrifiant artefact lui permet également de voler !

Asura de Sarlath est présenté en deux versions : à pied et chevauchant un destrier zombie.

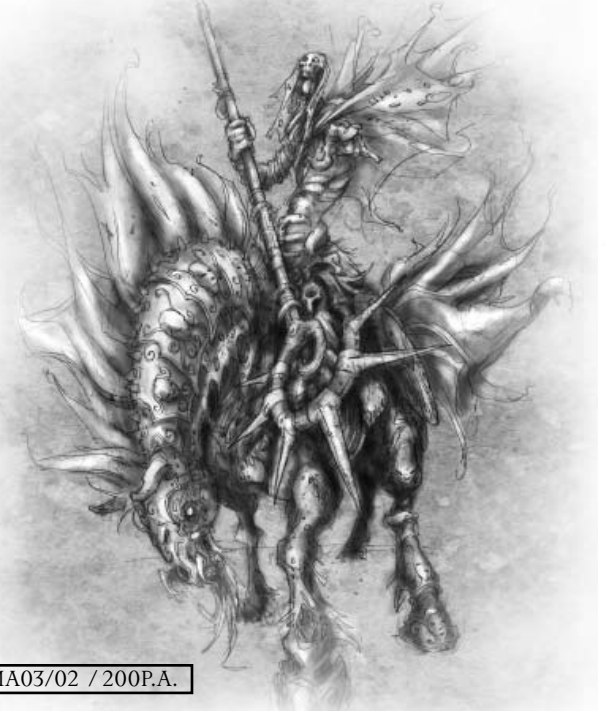
### CETTE BOÎTE CONTIENT :

11 cartes : Asura de Sarlath (à pied) (carte de références), Asura de Sarlath (sur destrier zombie) (carte de références), Le Seigneur de la démence (carte explicative), Le Sceau de Phobos (objet magique à 51 P.A.), Les Haillons du revenant (objet magique à 46 P.A.), Le Sceptre de sombre absolution (objet magique à 22 P.A.), Horde des enfers (Rituel à 33 P.A.), Règne du chaos (sortilège réservé à Asura à 25 P.A.), L'Ombre de la Mort (sortilège à 35 P.A.), Mystique charnel (sortilège à 20 P.A.), Chair de l'Hydre (sortilège à 17 P.A.)

Référence	Désignation	Prix €
MVMA03	ASURA DE SARLATH	25,30



ASURA DE SARLATH  
MVMA03/01 / 173P.A.



MVMA03/02 / 200P.A.

## LA NEF DES VENTS

La Nef des vents est une passionnante campagne qui plonge les aventuriers au cœur des intrigues meurtrières qui opposent deux factions de mages d'Alahan : Les Épées de Lahn et les Sélénites de Tycho.

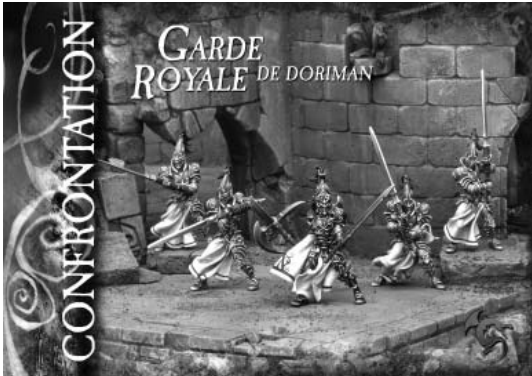
Au fil des batailles, ils découvriront un secret vieux de plusieurs siècles sur la puissante magie de la Chimère... Avant l'ultime bataille qui verra la destruction de l'île de Tycho.

Référence	Désignation	Prix €
SPAC07	LA NEF DES VENTS	4,60

Cet étui contient 16 cartes : 1 carte illustrée, 1 carte d'introduction, 1 Acte I, 9 Actes II, 1 Acte III, Exaltation (carte d'expérience à 10 P.A.), Le Cullinahn (objet magique à 28 P.A.), La Nef des vents (objet magique à 46 P.A.)



## GARDE ROYALE ET VALDENAR, BARON DE DORIMAN



### CETTE BOÎTE CONTIENT :

8 cartes : Valdenar, baron de Doriman (carte de références), Le baron de Doriman (carte explicative), Paladin de Doriman (carte de références), L'amulette du gardien (objet magique à 50 P.A.), Ephren (objet magique à 40 P.A.), L'armure d'Alérion (objet magique à 33 P.A.), Garde royal (1) (carte de références), Garde royal (2) (carte de références).

Valdenar, baron de Doriman. Rang : Champion Légende Vivante du Lion.  
336 P.A.

Garde royal. Rang : Élite du Lion.

40 P.A.

Les gardes royaux forment un corps d'armée prestigieux dévoué à la protection du roi Gorgyn et des plus hauts nobles du royaume d'Alahan. Le baron de Doriman a accompli ses plus grands faits d'armes parmi eux et il les mène désormais au combat. Armés et protégés par l'acier sacré, les gardes royaux sont des rocs sur lesquels viennent se briser les ennemis du Lion.

La fiabilité des gardes royaux n'est plus à démontrer (RES : 10). Dotés de la compétence « Dur à cuire », d'une arme et d'une armure sacrées, ces combattants sont parmi les plus coriaces et les plus dangereux d'Aarklash. Les voici désormais dotés d'une nouvelle arme, un espadon, et d'une nouvelle sculpture digne des dernières techniques du studio RACKHAM.

Les Lions d'Alahan s'engagent en force dans le Rag'narok. Après le baron Mirvilis d'Allmoon au mois de juin, voici Valdenar, baron de Doriman. Une Légende vivante !

Comment pourrait-il en être autrement avec un combattant de cette trempe ? Des caractéristiques de combat à faire frémir tous les séides des Ténèbres (INI 7, ATT/FOR 11/12, DEF/RES 10/13...), des compétences dignes d'un conquérant (Commandement/30, Juste, Tueur né, etc.) et des objets magiques indispensables, dont l'épée légendaire Ephren.

Le Lion ne se contente plus de défendre son royaume. Désormais, il traque le Mal jusque dans sa tanière.

Référence	Désignation	Prix €
LIBE01	GARDE ROYALE ET VALDENAR	25,30

VALDENAR, baron de Doriman

LILV 01/01

LIEL 04 /01

PA 40



LIEL 04 /02

PA 40



LIEL 05 /01

PA 40



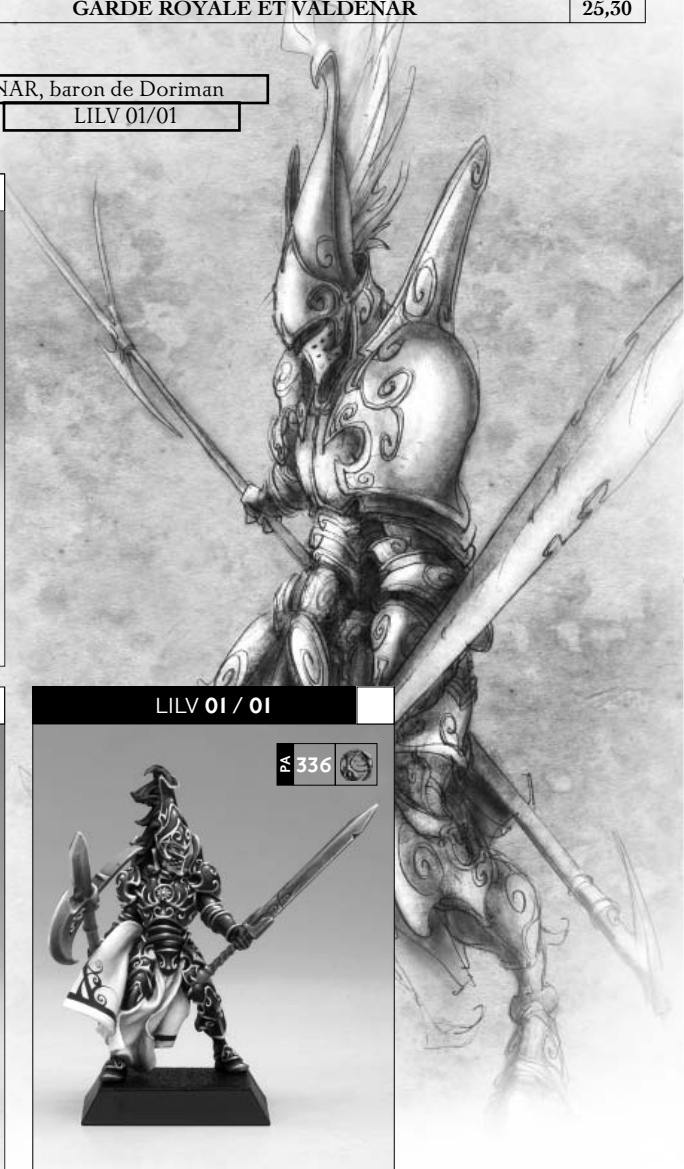
LIEL 05 /02

PA 40



LILV 01 / 01

PA 336



## KARNAGH DRUNES 1



Karnagh Drunes : blister de 2 figurines

Les Keltois du clan des Drunes ne craignent personne.

Personne, à part les leurs... Les Karnagh sont des guerriers que la soif de vaincre a rendus aveugles à toute autre considération. Ils ne quittent un champ de bataille que pour en chercher un autre. Chez eux, point de pitié, point de répit ni de prisonniers : ils ne connaissent que la guerre !

Plus que des troupes d'élite pour l'armée des Keltois drunes, les Karnagh sont de véritables fauves de guerre. Leurs caractéristiques les orientent vers un assaut rapide (MOU 12,5), violent (Brute épaisse, ATT/FOR 4/8) et prolongé (Possédé). En plus, les Karnagh sont dotés de haches formors ! Ceux qui veulent s'attaquer aux Drunes pourraient bien trouver plus féroces qu'eux...

Référence	Désignation	Prix €
DREL03	KARNAGH DRUNES 1	8,40
DRELA 03/01	Karnagh drune 1 - Corps	3,20
DRELA 03/02	Karnagh drune 2 - Corps	3,20
DRELB 03/01	Karnagh drune - Tête x2	0,80
DRELC 03/01	Karnagh drune - Hache x2	1,20

Ce blister contient 1 carte (carte de références)  
Rang : Élite keltois.

28 P.A.

## KARNAGH DRUNES 2

Les Karnagh drunes sont présentés en deux blisters.

Les Karnagh drunes sont dotés d'un profil identique et représentent donc une double menace pour les adversaires des Drunes !

Référence	Désignation	Prix €
DREL04	KARNAGH DRUNES 2	8,40
DRELA 04/01	Karnagh drune 3 - Corps	3,20
DRELA 04/02	Karnagh drune 4 - Corps	3,20
DRELB 04/01	Karnagh drune - Tête x2	0,80
DRELC 04/01	Karnagh drune - Hache x2	1,20

Ce blister contient 1 carte (carte de références)  
Rang : Élite keltois.

28 P.A.



Karnagh Drunes : blister de 2 figurines

## 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) : 100 gemmes

**Carte illustrée** : 3 modèles différents au choix : -

Garde Prétorien, Barde d'Alahan 02, Templier de l'Inquisition - 15 gemmes.

**Carte postale** : 2 modèles différents au choix : -

Rag'Narok, Shany - 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/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 : Rôdeur des Abîmes, Keratis

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

Razorback, Chevalier Ströhm, Bombardier Nain, Centaure d'Achéron/Centaure Lourd,

Centaure Keltois, Tigre de Dirz, Charognard d'Achéron, 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.