

## LA BATAILLE DE KERR

*Allmoon, baronnie des légendes de l'Éternel hiver.*

*Un chariot couvert escorté par deux cavaliers progresse lentement dans les plaines forestières couvertes de neige. Nul ne saurait dire d'où viennent ces voyageurs ni où ils se rendent. Ceux qui les ont croisés ont souvent hoché la tête : des gens insensés, sans doute des aventuriers. Qui d'autre prendrait le risque de convoier une cargaison avec une si petite escorte et loin des sentiers protégés ?*

*Une heure plus tôt, les deux cavaliers se sont arrêtés à l'auberge du bourg de Kerr. L'un d'eux a dit à l'aubergiste qu'il était forestier dans la baronnie de Doriman, avant de repartir à la hâte avec quelques provisions.*

*L'autre cavalier est une femme encapuchonnée. Elle n'est pas entrée dans l'humble taverne. Un enfant est venu jouer avec son chien non loin d'elle : la réaction apeurée de l'animal à son contact a été si vive que personne n'a osé s'approcher pour s'enquérir de son nom.*

*Personne n'a vu l'abominable rôdeur qui ouvre la voie de cet étrange convoi. Un chasseur trouvera bientôt ses traces dans la neige et rentrera chez lui, la peur au ventre.*



*Le baron Mirvilis d'Allmoon, gouverneur de la région qui porte le nom de sa famille, est un maître magicien affilié à l'ordre de la Chimère d'Alaban. Pour mieux veiller sur le domaine placé sous sa responsabilité, il a tracé des glyphes magiques en de nombreux endroits. Tels des espions, ces symboles occultes permettent au mage de projeter ses sens à travers l'espace et d'observer les choses comme s'il se trouvait en plusieurs endroits à la fois. L'un de ces symboles, gravé sur le pavois d'une statue disposée à la croisée de deux chemins, protège le bourg de Kerr.*

*Assis à son étude dans une riche pièce de son château, Mirvilis a vu le Wolfen zombie qui précédait le convoi rôder dans les bois. Il a également vu le guide doriméen envoûté par la mystérieuse cavalière des Ténèbres. Hélas, le glyphe ne lui a pas permis de discerner le contenu du chariot...*

*Le baron d'Allmoon a donné l'ordre à ses guerriers d'intercepter les envoyés des Obscurs, mais le temps presse ! En examinant les cartes d'état-major de la baronnie, celles où figurent les informations secrètes, Mirvilis s'est aperçu que le convoi était très proche d'un lieu réputé ensorcelé : la caverne des murmures. Un sombre pressentiment s'est emparé du mage de la Chimère alors qu'il se lève et appelle ses serviteurs pour revêtir son armure de bataille.*

*Les vaillants guerriers du Lion n'auront pas le temps d'intervenir, il va devoir le faire en personne. Pour parcourir si vite la distance qui sépare son château de la caverne des murmures, il faudrait être plus rapide que le vent !*

*Mirvilis se trouve à présent sur la plate-forme au sommet de la plus haute tour. Le visage fouetté par le vent glacial d'Allmoon, il fait appel à la toute-puissance de la Lumière. Une lueur scintillante apparaît au creux de ses mains et, soudain, un éclair embrase le ciel morne : Guidé par l'invocation du magicien et gorgé de son pouvoir, un Élémentaire de Lumière est apparu. Après un bref échange de paroles dans un langage inconnu, la créature de Lumière déploie ses ailes majestueuses et emporte le baron d'Allmoon dans les cieux.*



*Lorsque Mirvilis arrive enfin en vue de la grotte des murmures, le Mal a déjà accompli son œuvre. La nécromancienne Azaël l'Infidèle a sacrifié le guide. De la souffrance du malheureux et de la magie de l'Infidèle est né un Portail de Ténèbres qui vomit un flot de guerriers morts-vivants. Le terrible guerrier Crâne Melmoth, jusque là dissimulé dans le chariot, est désormais à la tête d'une bordée d'outre-tombe et se prépare à perpétrer de nombreux massacres au nom du Bélier d'Achéron.*

*Ainsi commence la bataille de Kerr.*



## LA FAILLE DE KAÏBER

La *Faille de Kaïber* est un roman (288 pages) présenté avec une figurine exclusive : **Syd de Kaïber**. C'est une exclusivité à plus d'un titre : Syd de Kaïber est le nouveau héros de la forteresse de Kaïber ainsi que le **premier elfe cynwäll** de la gamme RACKHAM. En plus de la série exclusive de ce coffret, une édition collector signée est mise en vente à 420 exemplaires, dont 20 hors commerce.

Syd de Kaïber est un combattant d'une exceptionnelle polyvalence doté des compétences « **Bravoure** », « **Commandement/10** », « **Concentration/2** », « **Enchaînement** » et « **Fléau/Achéron** ». Celui que l'on surnomme « Le Héros de Kaïber » peut transmettre son commandement à toutes les armées des Voies de la Lumière et les mener à la victoire tout spécialement lorsqu'ils affrontent les Morts-vivants d'Achéron. Syd de Kaïber dissimule un grand secret : **L'Échyrion**, un bras forgé dans l'acier des Cynwälls. Cet artefact mystérieux est lié à la Lumière et aux Ténèbres : tantôt il galvanise Syd et le soutient au combat, tantôt il fait preuve de bien sombres pouvoirs...

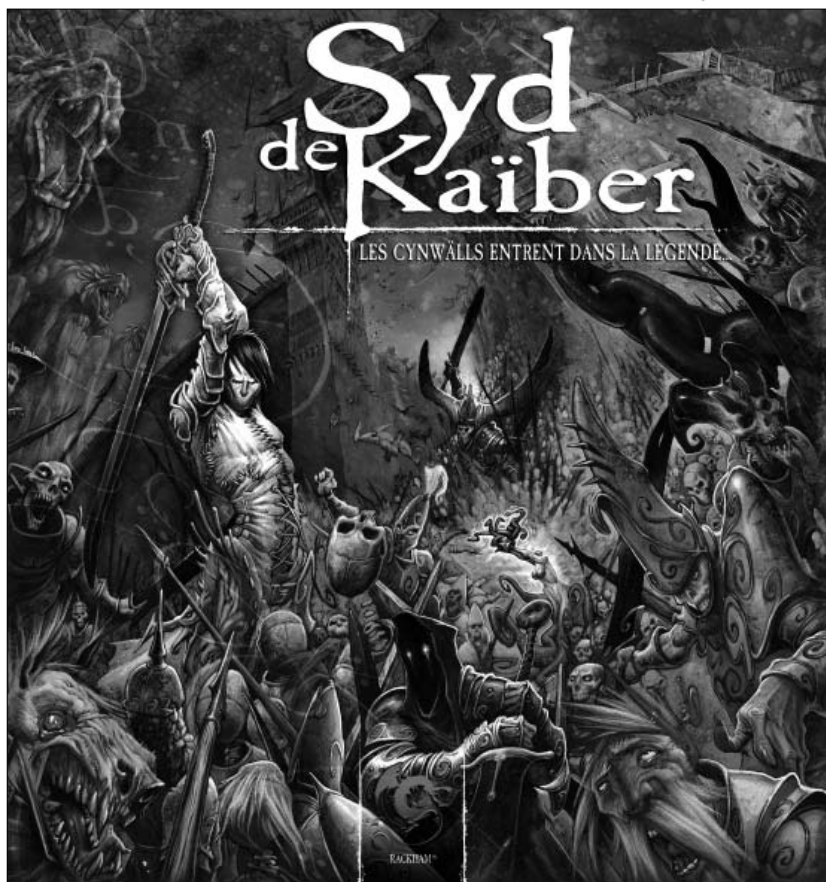
N'en dévoilons pas plus pour ne pas éventer les incroyables révélations de La Faille de Kaïber !



SYD DE KAÏBER

Le coffret contenant le roman ainsi que la figurine de Syd de Kaïber est une **édition limitée tirée à 5000 exemplaires**.

Référence	Désignation	Prix €
CYAV01	LA FAILLE DE KAÏBER	20,00



L'édition spéciale Syd de Kaïber contient : Syd de Kaïber (*carte de références*), Le héros de Kaïber (*carte explicative*), L'Échyrion noble (*capacité spéciale à 20 P.A.*), L'Échyrion sombre (*capacité spéciale à 20 P.A.*), Supplice du marionnettiste (*sortilège à 15 P.A.*).

Rang : Champion Spécial cynwäll.

105 P.A.

## Disponible le 18 Juin

Une commande contenant *LA FAILLE DE KAÏBER* plus d'autres nouveautés sera expédiée en deux temps : 1er envoi pour la sortie des nouveautés le 04 juin, 2e envoi pour le roman le 18 juin, sans supplément de frais de port.



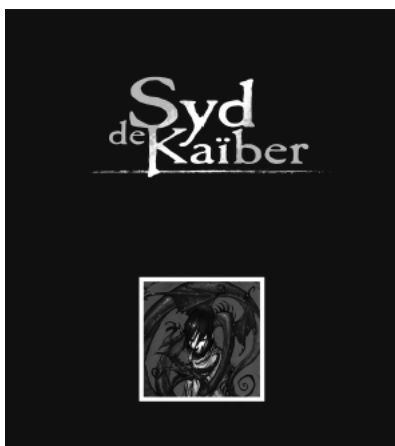
## ÉDITION COLLECTOR

Il existe également 420 exemplaires d'une Édition Collector du coffret Syd de Kaïber. Il s'agit d'un luxueux coffret toilé contenant le roman, *La Faille de Kaïber*, dédié par Mathieu Gaborit et la figurine de Syd, accompagné de ses cartes en édition spéciale, ainsi qu'un tiré-à-part des trois Commandeurs de l'Alliance de Lumière, dédié par Édouard Guiton et Paolo Parente.

## Disponible le 04 Juin

L'édition collector du roman *LA FAILLE DE KAÏBER* sera expédiée pour le 04 juin en même temps que les autres nouveautés

Référence	Désignation	Prix €
CYSL01	ÉDITION COLLECTOR <i>LA FAILLE DE KAÏBER</i>	100,00



## 3<sup>e</sup> OPEN DE PARIS

RACKHAM organise le troisième Open de Paris le 5 et 6 juin 2004 à l'espace Eurosites d'Austerlitz :

### EUROSITES 32 quai d'Austerlitz 75013 Métro Ligne 6

Tout au long de ces deux jours, l'équipe RACKHAM et la CONFÉDÉRATION du DRAGON ROUGE vous accueilleront pour vous faire partager leur passion pour les figurines et les jeux RACKHAM.

Chaque visiteur recevra la figurine réalisée à l'occasion de cet Open de Paris, dont les caractéristiques feront l'objet d'un concours.

#### Kyrus le Sombre

« Depuis maintenant près de cinq ans, Kyrus le Sombre relie les commanderies du sud et de l'est. Sa connaissance du Syharhalna lui permet de voyager d'un point à un autre plus rapidement que n'importe quel autre messager et ses compétences martiales assurent que ses missives arrivent à bon port.

Armé d'une chaîne reliée à deux lourdes boules d'acier, il ne recule jamais devant un ennemi, car il sait que ce qu'il transporte a plus d'importance que sa vie. »

À cette occasion, 160 joueurs CONFRONTATION et 20 joueurs RAG'NAROK issus de toute la France, de Belgique et de Suisse pourront s'affronter pour déterminer les meilleurs commandeurs.

Chaque participant au tournoi recevra la figurine de Kyrus le Sombre réalisée à l'occasion de cet Open de Paris ainsi qu'un T-Shirt officiel. Les joueurs participant avec des armées entièrement peintes recevront un blister gratuit pour les récompenser.

Vous pourrez aussi découvrir de nombreuses avant-premières :

• **Le roman de Mathieu Gaborit** *La Faille de Kaïber*, dont 50 exemplaires de l'édition en coffret toilé limitée à 420 exemplaires (dont 20 hors commerce) signés et numérotés seront mis en vente chaque jour. Cette édition en tirage de tête comprend la première figurine Cynwäll en édition limitée, accompagnée de ses cartes de jeux en édition spéciale, ainsi que le roman signé par Mathieu Gaborit et un tirage d'une sérigraphie numérotée et signée par Édouard Guiton et Paolo Parente, les deux auteurs de l'illustration de couverture.

- Des previews et extraits du deuxième volume CRY HAVOC,
- De nombreuses figurines inédites,
- Les dernières réalisations et peintures du Studio,
- Les dernières nouveautés RACKHAM.

Vous pourrez rencontrer les membres de l'équipe de concepteurs, sculpteurs et peintres RACKHAM autour de plusieurs animations et dédicaces, et recueillir leurs nombreux conseils. Ils vous parleront des futurs développements de vos jeux préférés et des nouvelles armées en préparation.

Lors de ces deux jours un stand de vente RACKHAM vous permettra de compléter votre collection et vos armées tout en bénéficiant d'une offre spéciale : **3 articles achetés, le moins cher offert \***.

**Le nombre d'entrées visiteur est limité à 350 personnes par jour.** Les billets peuvent être commandés auprès de notre service de Vente Par Correspondance en téléphonant au 01 55 86 89 28, du lundi au vendredi de 9 H 30 à 13 H 00 et de 13 H 45 à 17 H 45. Le prix d'entrée et de participation au tournoi est de 16 euros pour les deux jours. Pour les visiteurs, le prix de l'entrée journalière est de 10 euros ou de 13 euros pour le pass valable 2 jours. Chaque billet donne droit à une figurine réalisée pour cette occasion.

Pour participer au tournoi et pour tous renseignements concernant le tournoi, les dotations aux gagnants des tournois CONFRONTATION et RAG'NAROK et des défis HYBRID, adressez-vous aux membres de la CONFÉDÉRATION du DRAGON ROUGE sur le site [www.conf-federation.org](http://www.conf-federation.org)  
Pour tout autre renseignement, merci de téléphoner au 01 55 86 89 28.

(\*) : Cette offre non cumulable ne sera valable que les 5 et 6 juin 2004, dans la limite des stocks disponibles, et ne s'applique pas au roman *La Faille de Kaïber*. Elle ne s'adresse qu'aux personnes munies d'un billet d'entrée à la manifestation.

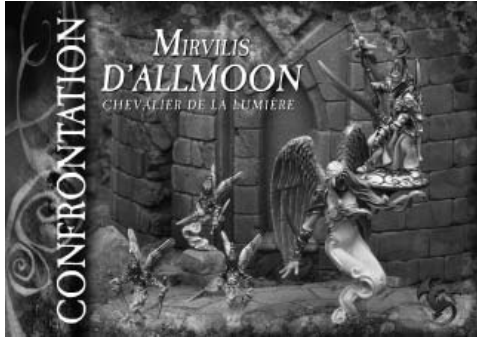
Dans le cadre de cette manifestation, la réduction de 10% « membre fédération du Dragon rouge » ne sera pas appliquée.



## MIRVILIS D'ALLMOON, MAÎTRE MAGICIEN DU LION

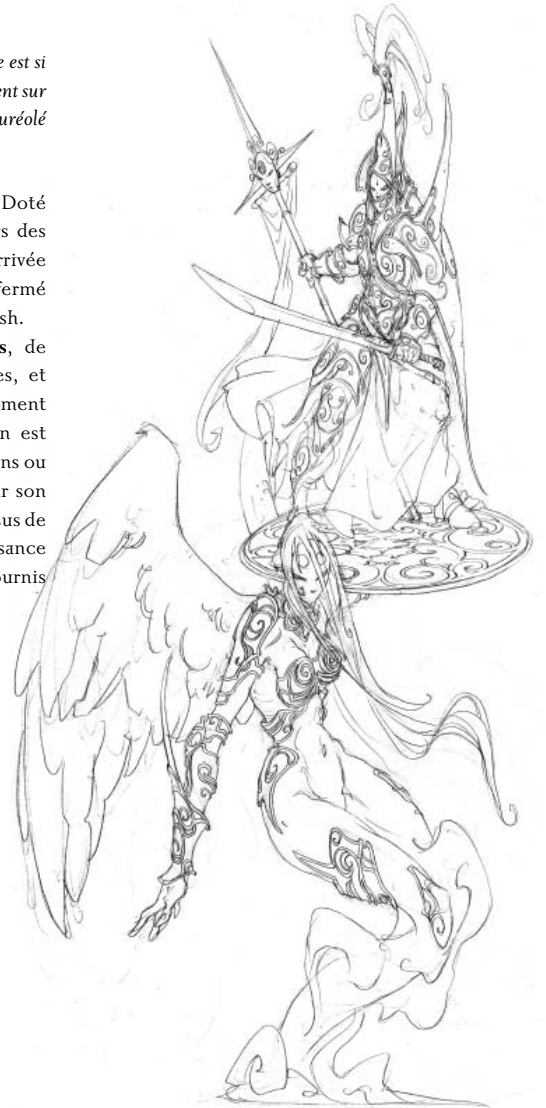
Le magicien Mirvilis d'Allmoon règne sur une baronnie au sud du royaume d'Alahan. Ce chevalier élémentaire est si puissant que les envoyés de la Lumière acceptent de se laisser dompter pour l'emmener à la conquête du firmament sur leurs ailes rayonnantes. Les forces occultes du Rag'narok promettent une destinée exceptionnelle à ce Maître auréolé de gloire et de mystère.

Maître du Lion. Ce titre prestigieux laisse augurer la puissance de Mirvilis, baron d'Allmoon. Doté d'un Pouvoir de 9, Maître de la Lumière, de l'Eau et d'un Élément au choix (en dehors des Ténèbres, bien sûr), disciple des voies hermétique, féérique et de la sorcellerie, Mirvilis marque l'arrivée



d'une ère nouvelle dans le cercle très fermé des magiciens les plus respectés d'Aarklash.

Mirvilis est escorté par 3 Étincelants, de petits combattants volants et invocables, et un Élémentaire de Lumière entièrement dévoué à sa cause. Le baron d'Allmoon est capable de se battre par ses propres moyens ou de se laisser emporter dans les cieux par son Élémentaire. C'est du firmament, au-dessus de la bataille, qu'il pourra déchaîner la puissance des deux rituels et des neuf sortilèges fournis avec lui.



La boîte contient 19 cartes : Mirvilis, Baron d'Allmoon (carte de référence), Maître du domaine (sortilège réservé à 12 P.A.), Le Serment de Shaon (objet magique à 22 P.A.), L'Orbe des immortels (objet magique à 22 P.A.), Le Secret d'Azël (rituel à 57 P.A.), Acier de la justice (rituel à 50 P.A.), Glaive chimérique (sortilège à 20 P.A.), Élémentaire de Lumière (carte de référence), Chevalier de la Lumière (carte de référence du Maître chevauchant l'Élémentaire), le Chevalier élémentaire (carte explicative), Les Élémentaires de Lumière (carte explicative), Étincelant (carte de référence), Les Étincelants (carte explicative, sortilège d'invocation au verso), Invocation de la Lumière (sortilège à 50 P.A.), Attaque primaire de Lumière (sortilège à 5 P.A.), Fléau céleste (sortilège d'une valeur en P.A. spéciale), Nouvel espoir (sortilège à 18 P.A.), Source de Lumière (sortilège à 5 P.A.), Anéantissement des ombres (sortilège à 11 P.A.)

Mirvilis d'Allmoon.

Rang : Maître Lion. 167 P.A. (à pied), 270 P.A. (porté par l'Élémentaire)

Élémentaire de Lumière.

Rang : Irrégulier élémentaire. 75 P.A.

Étincelant.

Rang : Irrégulier élémentaire. 12 P.A.

Référence	Désignation	Prix €
LIMA05	MIRVILIS D'ALLMOON	39,50



## GARELL LE RÉDEMPTEUR, CHAMPION ARTIFICIER DU GRIFFON



Tout était si simple, autrefois. Je prêchais la parole de Merin. Un jour, je n'ai plus senti l'Unique à mes côtés. Je ne saurais dire si j'ai perdu foi en Lui ou s'Il a perdu foi en moi. Ne sachant quel péché j'avais commis, j'ai cherché Son pardon par des actes de dévotion. J'ai troqué le bâton du pasteur pour celui du pèlerin. Le temps a passé et... je me suis égaré. Mon bâton s'est changé en fusil. Les miens me considèrent désormais comme un rédempteur.

Apporter la justice est un noble moyen de sauver mon prochain, disent-ils. Peut-être. Si je prêche désormais en donnant la mort, c'est avant tout pour sauver mon âme.

Garell le Rédempteur est un champion artificier du Griffon doté des compétences « Éclaireur », « Harcèlement » et « Commandement/10 ». Tout comme le corps d'armée dont il est issu, il est capable de poser des pièges meurtriers. Ce n'est pas son unique spécialité : véritable prodige des armes à feu, il peut choisir de tirer avec son long fusil (Tireur d'élite) ou avec son pistolet (Tir instinctif). Pour représenter son long chemin de rédemption, Garell est fourni avec une carte d'expérience, « Tir nourri », qui le rend capable de déclencher un véritable tir de barrage sur les rangs ennemis.

En plus des cartes destinées à Confrontation et Rag'narok, Garell le Rédempteur est fourni avec la carte de références qui permet de le jouer à Hybrid.

Le blister contient 5 cartes : Garell le Rédempteur (carte de référence), Le Rédempteur (carte explicative), Les artificiers du Griffon (carte explicative), Tir nourri (carte d'expérience à 6 P.A.), Garell le Rédempteur (carte de référence Hybrid).

Rang : Champion Spécial du Griffon.  
88 P.A.

Référence	Désignation	Prix €
GRHE03	GARELL LE RÉDEMPTEUR	9,10
GRHE.A 03/01	Garell le Rédempteur - Corps	7,00
GRHE.B 03/01	Garell le Rédempteur - Tête	2,10



## ARDOKATH, ZÉLOTE DRUNE

Ardokath s'éloigna de la mêlée. Sourd aux cris des guerriers, il porta Gamrha, son épée souillée du sang de ses ennemis, au-dessus de sa tête. La scène aurait pu faire penser à une offrande faite par un dément à une idole invisible. Ses pas quittèrent le sol, et c'est hors du temps qu'il prononça un blasphème empreint de pouvoir. Soudain, l'air s'appesantit, les plantes les plus fragiles se desséchèrent en quelques secondes et le ciel devint menaçant. Une silhouette aux contours indistincts entoura Celui-qui-veille dans une étreinte spectrale. Ardokath enfonça alors Gamrha dans le sol avec une lenteur mesurée. La terre se mua en un fluide noirâtre et malodorant autour de la lame maudite.

En sortit une créature écœurante, tel un ver qui aurait trop longtemps sucé la carcasse d'un dieu putride. Na'goth, Sihir des Ténèbres et Seigneur de la charogne, se joignait au carnage.

Ardokath, Celui-qui-veille, est un **Zélate Moine-guerrier** dédié à la protection de Gwyrd-An-Caern, la nécropole des Druens. Ce terrifiant **Iconoclaste Mort-Vivant** peut réveiller les guerriers morts, les mânes, pour l'accompagner au combat. **Gamrha**, sa grande épée formor, lui confère la compétence « **Implacable/1** » et lui permet d'accumuler de la Foi Temporaire au fil de la bataille. En effet, il aura besoin de toute la puissance de Cernunnos, le roi cornu, pour faire appel à son plus fidèle allié : **Na'goth, Seigneur de la charogne, un seigneur élémentaire de Ténèbres** à la puissance ahurissante !

Le blister contient 9 cartes : Ardokath, Celui-qui-veille (carte explicative), Celui-qui-veille (carte explicative), Mâne drune (carte de références), Gamrha, l'épée du désespoir (objet magique à 11 P.A.), Invocation de Na'goth (miracle à 115 P.A.), Na'goth, Sihir des Ténèbres (carte de références), Les Élémentaires de Ténèbres (carte explicative), Aura de profanation (miracle à 18 P.A.), Malveillance du formor (miracle à 12 P.A.).

Ardokath.

Rang : Zélate keltois. 90 P.A.

Na'goth.

Rang : Champion Légende vivante Élémentaire. Coût en P.A. spécial.

Mâne drune.

Rang : Irrégulier keltois. 16 P.A.

Référence	Désignation	Prix €
DRFI01	ARDOKATH, Zélot Druen	9,10
DRFI.A 01/01	Ardokath - Corps	7,30
DRFI.B 01/01	Ardokath - Épée + crâne	1,80
CADRFI01FR	Set 9 cartes ARDOKATH	1,53



## LE FILS DU TONNERRE, ADEPTE ORQUE

Les orques voient le tonnerre comme un puissant guerrier partagé entre le monde des esprits et celui des vivants. Il donne un enfant à chaque génération d'orques et fait de lui son représentant sur Aarklash. Le Fils du tonnerre sera celui qui portera son courroux à travers l'âge du Rag'narok.

Ce shaman orque partage la puissance du tonnerre et son affinité avec le monde des esprits, que ses frères surnomment le pays du Long soleil. Il a beaucoup voyagé à travers les Royaumes. Non seulement capable de faire appel à tous les Éléments primordiaux, il peut également solliciter leur bienveillance.

Le Fils du tonnerre a tout pour changer radicalement les tactiques de l'armée de Bran-Ô-Kor. Outre un **Pouvoir de 5**, il est doté de valeurs de combat honorables et de compétences précieuses : **Commandement/10** et **Cri de ralliement**. Sa parenté avec l'esprit du tonnerre lui permet de **choisir deux Éléments parmi l'Air, l'Eau, le Feu et la Terre** et d'acquérir des sortilèges normalement inaccessibles aux magiciens instinctifs !

Le Fils du tonnerre est fourni avec un gabarit de dispersion : « **Courroux du tonnerre** », le sortilège qui lui est réservé, lui permet en effet de réaliser des attaques magiques similaires à celle des puissantes armes d'artillerie à effet de zone.

Le blister contient 7 cartes : Le Fils du tonnerre (carte de références), Le Fils du tonnerre (carte explicative), Le Pendule de mesmérisme (objet magique à 18 P.A.), Le Crâne de l'Ibohak (objet magique à 20 P.A.), Chant des jours anciens (rituel à 50 P.A.), Courroux du tonnerre (sortilège réservé à 25 P.A.), Faveur du Long soleil (sortilège réservé à 9 P.A.)

Rang : Adeptes Orque

78 P.A.

Référence	Désignation	Prix €
ORMA02	LE FILS DU TONNERRE, Adeptes Orque	10,70
ORMA.A 02/01	Le Fils du Tonnerre - Tête	0,80
ORMA.B 02/01	Le Fils du Tonnerre - Corps	3,30
ORMA.C 02/01	Le Fils du Tonnerre - Bras gauche + bras droit	1,50
ORMA.D 02/01	Le Fils du Tonnerre - Crâne	1,20
ORMA.E 02/01	Le Fils du Tonnerre - Paquetage	3,50
ORMA.F 02/01	Le Fils du Tonnerre - Aile droite + aile gauche	0,40
CAORMA02FR	Set de 7 cartes de LE FILS DU TONNERRE	1,19

## YH-IBENSETH, DOMINANT DE MID-NOR



Yh-Ibenseth fut celui qui, pendant les siècles où les possédés se cachaient dans l'ombre, porta la sentence meurtrière de l'Ymsur lorsque la violence était inévitable. Les rares survivants des massacres qu'il perpétra en vinrent même à le prendre pour le chef suprême des nains démoniaques. Du jour où il fut finalement vaincu par les Wolfen du cercle de pierres du Trône des étoiles, il sombra peu à peu dans l'oubli. Yh-Ibenseth avait pourtant échappé à l'anéantissement. Kanizhar le Cannibale emprunta son masque ensorcelé et veilla sur sa dépouille pendant des décennies. Le sang des Wolfen du Trône des étoiles est parvenu à le sortir de son sommeil de mort. Le Tortionnaire est de retour !

Yh-Ibenseth est un Dominant, le seigneur de la colonie de Mid-Nor qui porte son nom. Pour représenter son statut et sa terrible réputation, ce champion Élite est doté de caractéristiques de combat et de compétences impressionnantes : **Possédé**, **Ambidextre**, **Commandement/15** et **Implacable/1**. Ses appendices tentaculaires sont le réceptacle de terrifiants pouvoirs alimentés par les fidèles et les magiciens du Despote. **Aralith**, son épée infernale, lui permet de s'enfoncer toujours plus loin dans les lignes ennemies pour se gorger de carnage. Le **Masque du tortionnaire** est un artefact qu'Yh-Ibenseth partage avec Kanizhar le Cannibale, le champion de la boîte des incubes du Despote : il augmente la portée de commandement de son porteur et guide son bras pour porter des attaques meurtrières.

Yh-Ibenseth, après son long sommeil, doit reconquérir Aarklash au nom du Despote. Au fil des massacres, il peut acquérir la carte d'expérience « **Faveur de l'Ymsur** » pour augmenter sa DIS et acquérir la compétence « Féal / X ».

L'étui contient 5 cartes : Yh-Ibenseth, Dominant (carte de référence), Appendices tentaculaires (carte d'objet magique à 15 P.A.), Aralith (objet magique à 16 P.A.), Le Masque du Tortionnaire (objet magique à 30 P.A.), Faveur de l'Ymsur (carte d'expérience à 8 P.A.)

Rang : Champion élite de Mid-Nor.

137 P.A.

Référence	Désignation	Prix €
NMHE01	YH-IBENSETH, Dominant de Mid-Nor	9,90
NMHE.A 01/01	Yh-Ibenseth - Visage + poupée	1,00
NMHE.B 01/01	Yh-Ibenseth - Crâne	1,20
NMHE.C 01/01	Yh-Ibenseth - Corps	5,00
NMHE.D 01/01	Yh-Ibenseth - Bras droit + bras gauche	2,70
CANMHE01FR	Set de 5 cartes YH-IBENSETH	0,85



## BOÎTE D'ARMÉE DE MID-NOR : L'OST DÉMONIAQUE

Yh-Ibenseth, accompagné de Kanizhar le Cannibale, se réveille d'une profonde torpeur. À la tête d'une armée digne de sa puissance, il repart à la conquête d'Aarklash. Que ceux qui se dressent sur la route de l'ost démoniaque brûlent dans les flammes de l'enfer !

L'ost démoniaque est une boîte d'armée à 1 000 P.A. pour Rag'Narok.

Elle contient :

- 1 blister « Yh-Ibenseth » ;
- 1 boîte « Incubes du Despote » ;
- 1 boîte « Cyclope de Mid-Nor » ;
- 2 boîtes « Guerriers des gouffres » ;
- 4 blisters « Porteurs de fléau » ;
- 2 blisters « Crache-feu de Mid-Nor » ;
- 3 blisters « Rôdeurs des abîmes » ;
- 1 blister « Maître des poupées » ;
- 1 blister « Collecteur de Mid-Nor ».

Cette liste d'armée est conçue pour affronter les armées Rag'Narok de la gamme RACKHAM (comme La Tribu des terres rouges ou La Garnison de Danakil).

La boîte contient : 38 figurines, 44 cartes (cartes de référence, objets magiques, sortilèges, miracles, etc.), une carte postale illustrée, un catalogue 2005 de la gamme RACKHAM et un guide stratégique détaillé.



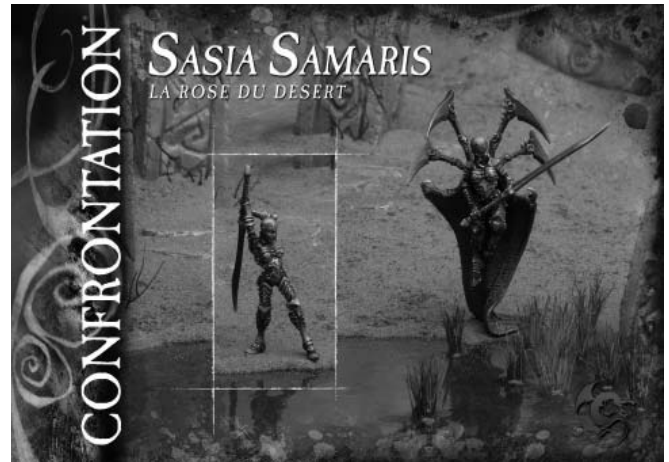
Référence	Désignation	Prix €
NMBA01	L'OST DÉMONIAQUE	175,00

## SASIA SAMARIS, SECONDE INCARNATION

Née dans une cuve de clonage, Sasia Samaris a été conçue pour servir les maîtres du Syharhalna et tuer en leur nom. Sasia Samaris est une technomancienne Adepte du Scorpion. Ce clone aux attributs féminins use d'une science interdite et de la magie des Ténèbres pour lier la chair et le métal. L'implacable cruauté dont elle fait preuve envers ses ennemis est devenue légendaire, car la Rose du désert se nourrit de sang.

La Rose du désert repart à la conquête des champs de bataille avec non pas une, mais **deux nouvelles sculptures** pour sa Seconde Incarnation ! La première la présente telle que les joueurs du Scorpion la connaissent, avec sa célèbre et redoutable **Cape de reptation**. La seconde dévoile Sasia Samaris sans sa cape. Son profil de références a évolué, pour signifier la puissance acquise par la Rose du désert au fil des combats qu'elle a menés. Son **Pouvoir passe ainsi à 7** lorsqu'elle est dotée de la Cape de reptation ! Ses facultés martiales se sont également améliorées. Alors que le **Masque hémotite** lui permet de devenir **Guerrier-mage**, la **Lame de Siajan**, artefact aux origines mystérieuses, lui permet de vaincre ses ennemis à distance tout en augmentant sa Force.

En plus des cartes destinées à Confrontation et Rag'Narok, la Seconde Incarnation de Sasia Samaris est livrée avec deux cartes de références qui permettent de la jouer à **Hybrid**.



Référence	Désignation	Prix €
SCMA03	SASIA SAMARIS	25,30

La boîte contient 15 cartes : Sasia Samaris (carte de références fantasain), Sasia Samaris, la Rose du désert (carte de références avec la Cape de reptation), La Cape de reptation (carte explicative), Traitement endocrinien (objet magique à 12 P.A.), La Lame de Siajan (objet magique à 18 P.A.), Le Masque hémotite (objet magique à 15 P.A.), Les Larmes de Syharhalna (objet magique à 34 P.A.), Attaque symbiotique (sortilège réservé à 50 P.A.), Amertume sanguinaire (sortilège à 10 P.A.), Mot de douleur (sortilège à 14 P.A.), Silice plasmatisque (sortilège à 15 P.A.), Souffle du désert (sortilège à 20 P.A.), La Vestale pourpre (capacité spéciale à 10 P.A.), Sasia Samaris (carte de références fantasain Hybrid), Sasia Samaris, la Rose du désert (carte de références avec la Cape de reptation Hybrid)

Rang : Adepte du Scorpion.

Sasia Samaris : 84 P.A.

Sasia Samaris, la Rose du désert : 162 P.A.

## 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, 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 Gobelien.

40 gemmes - Pantin Morbide, Gobelien Mutant,

Grappe de têtes orques.



**Figurines** (troupe 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, Formor, Bougre/Khor sur Razorback, Chevalier Ströhm, Bombardier Nain, Centaure d'Acheron/Centaure Lourd, Centaure Keltois, 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.