

LES TITANS

Depuis plusieurs minutes déjà, le garde de la porte nord de Fom-Nur avait les yeux rivés sur la large faille qui déchirait la terre à quelques dizaines de mètres des remparts de la cité naine. Un grondement inquiétant venu des profondeurs avait attiré son attention, mais il n'avait pas réveillé son compagnon. Bien des créatures rôdaient dans ces crevasses, et Ragabr n'aurait pas apprécié être réveillé pour rien.

Ghylien se tenait tout de même prêt à donner l'alerte. Une ombre fugitive lui fit soudain écarquiller les yeux. Il crût tout d'abord avoir rêvé, mais quelques instants plus tard la petite tête refit son apparition, s'attardant cette fois assez longtemps pour que Ghylien puisse la détailler. Le visage scrutait les alentours, ses petits yeux brillants perçant les ténèbres sous son casque grotesque. Vive comme un singe, la créature bondit hors de la faille et sautilla en direction des remparts. Ghylien eut une moue de dégoût. Il n'était pas rare que les démons de Mid-Nor envoient des éclaireurs espionner les abords de la ville. Celui-ci ne vivrait pas assez longtemps pour faire son rapport à ses maîtres.

Épaulant son arbalète, Ghylien se préparait à transpercer d'un trait l'infâme visiteur lorsque celui-ci, ignorant toujours sa présence, s'en retourna vers la faille en émettant un croassement lugubre. Ghylien ne parlait pas ce langage, mais il comprit toutefois que la créature s'adressait à quelqu'un.



Ghylien faillit lâcher son arbalète.

Un bras énorme venait d'émerger de la crevasse, bientôt suivi d'un second et d'une tête monstrueuse surmontée de larges cornes. Arrêtant son ascension, l'horreur démoniaque resta quelques instants immobile, son museau immonde humant le parfum de la nuit. Seul son torse était visible, mais Ghylien devina qu'elle devait mesurer cinq mètres de haut.

L'œil unique du colosse fouillait l'obscurité. Il se fixa soudain sur Ghylien, stupéfait à l'abri du rempart crénelé. Durant un instant qui parut une éternité au nain, le cyclope le fixa droit dans les yeux, et Ghylien eut le sentiment d'être dévoré de l'intérieur par les Ténèbres. Soudain, le monstre poussa un beuglement assourdissant, pareil au grondement d'un troupeau de démons. À ce signal, une horde de nains contrefaits s'arracha aux profondeurs de la terre, telle une nuée méphitique vomie par le gouffre.

Arraché à sa torpeur, Ghylien se rua vers la trompe fixée au parapet, trébucha sur Ragabr, parvint à garder son équilibre et souffla de toutes ses forces dans l'immense corne.



L'alarme était donnée, mais cela n'avait plus d'importance. Le lecteur découvrit ses dents pourries en un simulacre de sourire. Le cyclope abattait déjà sa lourde masse sur la porte qui gémissait à chaque coup de boutoir : Elle ne tiendrait pas longtemps. Bientôt, les séides de l'Ymsur déferleraient dans la cité et la mettraient à feu et à sang ! Au loin, un autre cor résonnait et sa clameur patbétique se répercutait jusqu'aux plus hauts sommets des monts Ægis.

Sur les remparts, les défenseurs tentaient de s'organiser, mais les craches-feu des nains démoniaques répandaient leur bile enflammée sur les chemins de ronde, empêchant les arbalétriers de Fom-Nur d'y prendre position. Le lecteur crut soudain que la lourde porte de chêne venait de céder lorsqu'un fracas assourdissant ébranla jusqu'aux fondations des murs. Une incompréhension totale s'empara de lui. Son regard allait de la porte, certes en piteux état mais encore debout, à l'énorme rocher qui venait de broyer une douzaine de ses guerriers. Aucune catapulte ne protégeait ce côté de la ville, il en était certain. Un vent de panique souffla sur ses troupes lorsqu'un second rocher traversa les airs en vrombissant et s'écrasa à quelques mètres de lui. Scrutant l'obscurité, le lecteur se refusa à croire ce qu'il voyait soudain : la montagne s'était levée et... marchait sur eux !

Une voix semblable au tonnerre s'éleva, emplissant les lieux de son impérieuse présence.

— Retournez dans les profondeurs, ou vous subirez la colère de la montagne ! Retournez ramper dans les ténèbres qui vous a vu naître, ou vous mourrez tous !

Un mugissement démoniaque répondit au défi du géant des montagnes alors que le cyclope se ruait à sa rencontre.

Des heures durant, l'écho de leur combat titanesque résonna au-dessus de la cité.



CRY HAVOC VOLUME 1

« 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.

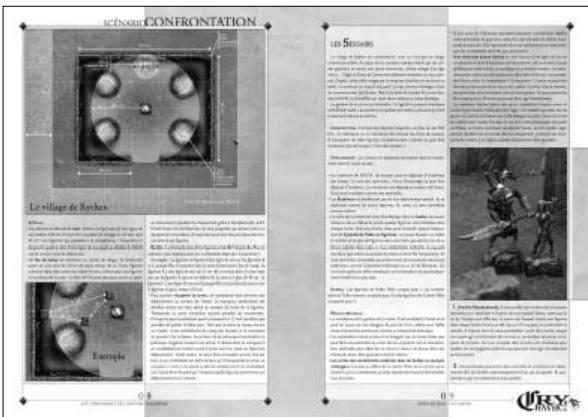
CRY HAVOC !® est aussi une fenêtre sur de nouvelles façons de jouer. C'est pourquoi un cahier Aide de jeu l'accompagne. Cette publication propose également des scénarios et des règles additionnels pour HYBRID et son extension NEMESIS ainsi que pour CONFRONTATION et RAG'NAROK. Enfin, onze cartes exclusives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

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



LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM
CRY HAVOC!

- ACTUALITÉ ♦
Journal, Bulletin, Indicateur, Chroniques de l'Univers, etc.
- ATELIER RACKHAM ♦
Travaux, Inspiration de l'Art, L'Univers RACKHAM, etc. (à compléter par le lecteur).
- STRATÉGIE ♦
Rapport de bataille, Chronique de jeu, etc.
- UNIVERS ♦
Région, Le Monde de Rackham, L'Univers RACKHAM, etc.
- AIDES DE JEU ♦
Scénarios pour HYBRID, Règles additionnelles pour CONFRONTATION et RAG'NAROK.
- 11 CARTES EXCLUSIVES ♦



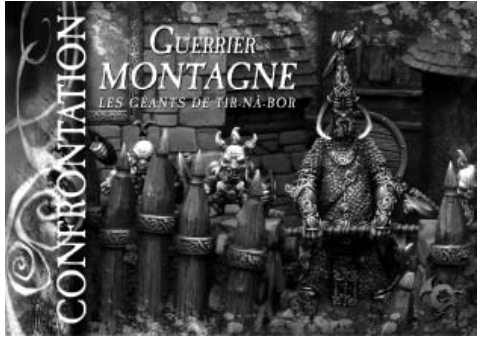
Référence	Désignation	Prix €
CRY01	CRY HAVOC Vol#01	20,00

Disponible le 14 Mai
CRY HAVOC ! sera expédié séparément pour le 14 Mai sans supplément de frais de port



GUERRIER MONTAGNE

Depuis des temps immémoriaux, les sommets sacrés de Tir-Nâ-Bor sont protégés par des nains au cœur valeureux. L'Argg-Am-Orkk, la fin du monde, est arrivée, et l'esprit immortel de la montagne se manifeste pour prendre part à la bataille. Les silhouettes immenses des géants, ses plus anciens guerriers, émergent des brumes des vallons et descendent des cimes enneigées. Voici venir les guerriers-montagne !

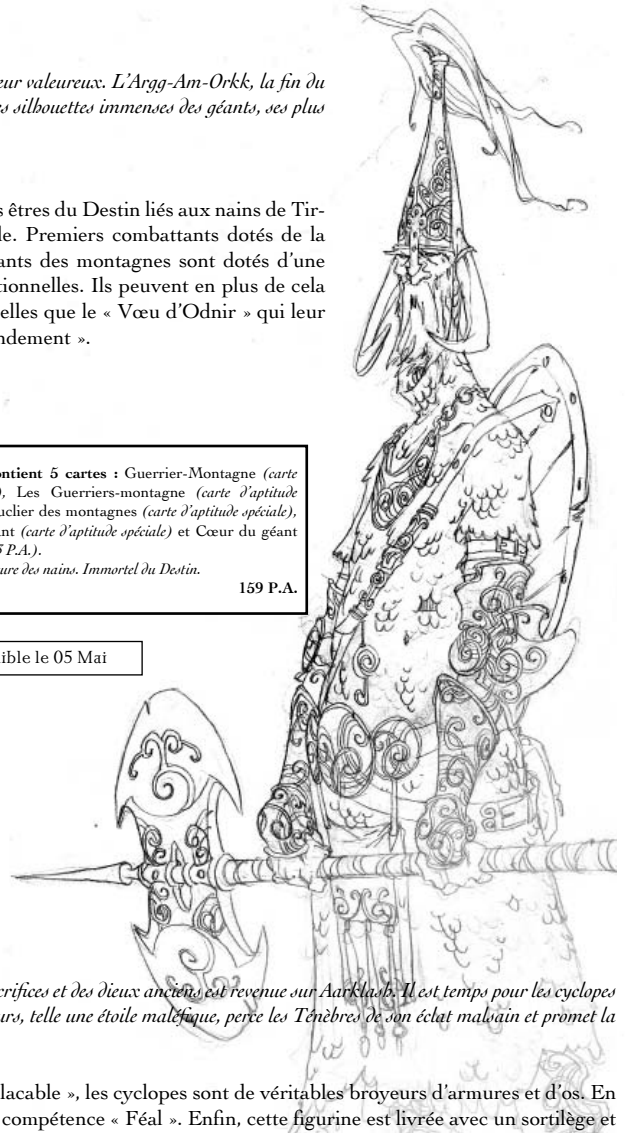


Les guerriers-montagnes sont des êtres du Destin liés aux nains de Tir-Nâ-Bor par un pacte indéfectible. Premiers combattants dotés de la compétence « Énorme », ces géants des montagnes sont dotés d'une Force et d'une Résistance exceptionnelles. Ils peuvent en plus de cela être dotés d'aptitudes spéciales, telles que le « Vœu d'Odin » qui leur confère la compétence « Commandement ».

La boîte contient 5 cartes : Guerrier-Montagne (carte de référence), Les Guerriers-montagne (carte d'aptitude spéciale), Bouclier des montagnes (carte d'aptitude spéciale), Vœu du géant (carte d'aptitude spéciale) et Cœur du géant (sortilège à 15 P.A.).
Rang : Créature des nains, Immortel du Destin. 159 P.A.

Référence	Désignation	Prix €
NACR02	GUERRIER MONTAGNE	39,30
NACR.A 02/01	Guerrier Montagne - Tête	2,10
NACR.B 02/01	Guerrier Montagne - Corne (x2) + Plumet	3,20
NACR.C 02/01	Guerrier Montagne - Torse	6,70
NACR.D 02/01	Guerrier Montagne - Jupe avant	4,20
NACR.E 02/01	Guerrier Montagne - Jupe arrière	4,20
NACR.F 02/01	Guerrier Montagne - Jambes	5,00
NACR.G 02/01	Guerrier Montagne - Hache (manche)	5,70
NACR.H 02/01	Guerrier Montagne - Hache (tranchant)	3,20
NACR.I 02/01	Guerrier Montagne - Épée + bouclier	5,00
CANACR02FR	Set de 5 cartes Guerrier Montagne	0,85

Disponible le 05 Mai

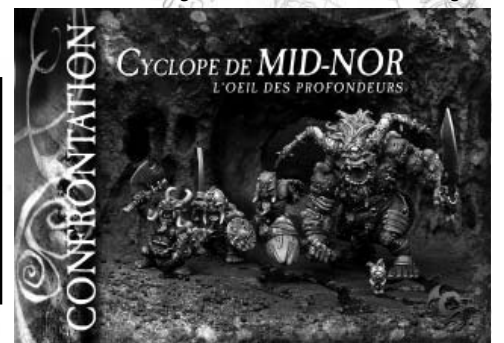


CYCLOPE DE MID-NOR

D'effroyables créatures dorment d'un sommeil tourmenté au fond des gouffres de Mid-Nor. L'ère des sacrifices et des dieux anciens est revenue sur Aarklaab. Il est temps pour les cyclopes d'émerger de leur torpeur et de reprendre possession d'un continent qui les a oubliés. L'œil des profondeurs, telle une étoile maléfique, perce les Ténèbres de son éclat malin et promet la fatalité aux ennemis du Despote.

Dotés d'une force titanesque et, entre autres, des compétences « Enchaînement » et « Implacable », les cyclopes sont de véritables broyeurs d'armures et d'os. En fidèles serviteurs du Despote, ils font également bénéficier les fidèles de Mid-Nor de leur compétence « Féal ». Enfin, cette figurine est livrée avec un sortilège et une communion spécialement conçus pour augmenter le potentiel dévastateur de ces monstres.

La boîte contient 5 cartes : Cyclope de Mid-Nor (carte de référence), L'Œil des profondeurs (carte d'aptitude spéciale), Poupée cyclope (artefact à 10 P.A.), Héritier de l'hydre (sortilège à 8 P.A.) et Résurrection du cyclope (rituel à 41 P.A.).
Rang : Créature de Mid-Nor. 81 P.A.



Référence	Désignation	Prix €
NMCR01	CYCLOPE DE MID-NOR	29,70
NMCR.A 01/01	Cyclope - Tête	2,60
NMCR.B 01/01	Cyclope - Machoire	2,10
NMCR.C 01/01	Cyclope - Torse avant	6,10
NMCR.D 01/01	Cyclope - Torse arrière	3,30
NMCR.E 01/01	Cyclope - Jambes droite	3,75
NMCR.F 01/01	Cyclope - Jambes gauche	3,75
NMCR.G 01/01	Cyclope - Bras droit+ gauche + poupée	3,80
NMCR.H 01/01	Cyclope - Marteau + épée	4,30
CANMCR01FR	Set de 5 cartes Cyclope de Mid-Nor	0,85

Disponible le 05 Mai

Sardar Tillius, le Sage

Sardar, avant de devenir le plus célèbre des diplomates d'Alaban, a été émissaire de l'ordre de la Chimère auprès des Royaumes Élémentaires. Il a conversé courtoisement avec les Sibirs, les seigneurs de ces mondes lointains, et a conclu de fructueuses alliances pour le compte du Lion. Il n'en est pas moins un puissant magicien dont l'emprise sur les Éléments force le respect et l'admiration.

Devenu Adepte de la Lumière et de la Terre pour sa Seconde Incarnation, Sardar engage toute sa puissance dans l'incroyable bataille du Rag'narok. Ses longs voyages à travers les Royaumes Élémentaires lui ont permis de découvrir et de perfectionner les voies de l'hermétisme, du shamanisme et du solaris. Il est doté de la compétence « Commandement/10 » et d'un sortilège qui lui est réservé, « L'Art du diplomate », qui font de lui un excellent choix de Commandeur pour Confrontation® et Rag'Narok®.

La mystérieuse créature chimérique qui l'accompagne, baptisée « 7 », lui permet de tirer le meilleur parti de son Pouvoir (6) en lui donnant accès à un Élément supplémentaire.



Disponible le 05 Mai

Référence	Désignation	Prix €
LIMA04	SARDAR TILLIUS, le Sage	9,90
LIMA.A 04/01	Sardar Tillius - Corps	5,20
LIMA.B 04/01	Sardar Tillius - Épée + sceptre	2,20
LIMA.C 04/01	Sardar Tillius - Colerette + «7»	2,50

Le blister contient 7 cartes : Sardar Tillius, le Sage (carte de références), 7 (objet magique à 11 P.A.), Orbe de puissance (objet magique à 11 P.A.), Sceau d'Isin (rituel à 50 P.A.), Art du diplomate (sortilège réservé à Sardar, 9 P.A.), Ténacité de la Chimère (sortilège à 15 P.A.) et Sceau de Dellar'n (sortilège à 16 P.A.).

Rang : Adepte du Lion.

76 P.A.



Mangeur d'âmes Drune

De nombreux poètes ont comparé la terre nourricière au ventre fertile d'une femme. Au cœur des bois noirs, la terre n'est plus qu'un ventre mort et froid au sein duquel les mangeurs d'âmes veillent sur le sommeil de milliers de cadavres de guerriers drunes. Ils errent parmi les voix des morts, en proie à de constants cauchemars éveillé qui rongent leur esprit comme le temps ronge la chair.

Les mangeurs d'âmes sont des Initiés guerriers-mages qui peuvent choisir leur Élément parmi les quatre Éléments primordiaux et les Ténèbres. En plus de cela, le lien mystique qui les unit aux morts leur permet de mener des mânes, des guerriers drunes morts-vivants, au combat.

La carte de références des mânes est fournie dans le blister du mangeur d'âmes, mais pas leurs figurines. N'importe quelle figurine de zombie ou de squelette d'Achéron peut être utilisée pour les représenter.



Disponible le 05 Mai

Référence	Désignation	Prix €
DRGM01	MANGEUR D'ÂMES DRUNE	7,60
DRGM.A 01/01	Mangeur d'âmes - Corps	4,80
DRGM.B 01/01	Mangeur d'âmes - Arme + cadavre	2,80

Le blister contient 5 cartes : Mangeur d'âme drune (carte de références), Mâne drune (carte de références), Les gardiens de la nécropole (carte d'aptitude spéciale), Fureur de l'écorché (sortilège à 9 P.A.) et Résurrection des mânes (sortilège à 16 P.A.).

Rang : Guerrier-mage keltos.

32 P.A.



Templiers du Griffon 3

Peu d'individus hors des frontières d'Akkylannie sont capables de mesurer l'importance du rôle des templiers du Griffon. Protecteurs de la foi, guerriers loyaux et banquiers de l'Empire, ils forment un ordre soudé par des liens aussi solides que l'acier de leurs armes. L'ordre des templiers du Griffon cache de nombreux secrets.

Trois nouveaux templiers du Griffon viennent renforcer les rangs de l'ordre du Temple. Dotés des mêmes caractéristiques que les premiers templiers de la gamme, ces nouvelles pièces font cependant l'objet d'une toute nouvelle sculpture.

L'étui contient 1 carte : Templier du Griffon (carte de références).

Rang : Élite du Griffon.

22 P.A.

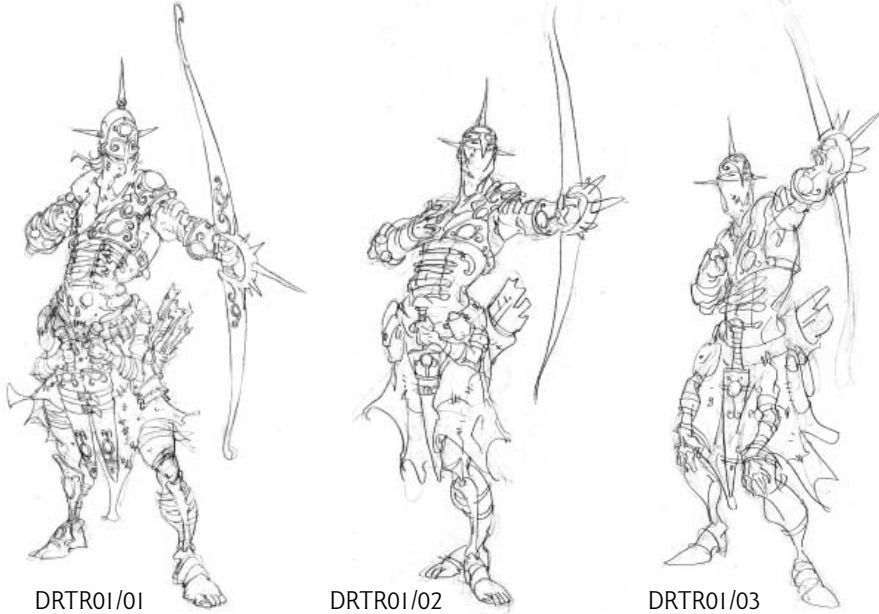


GREL11/01

Templiers du griffon 3 :
blister de 3 figurines

Référence	Désignation	Prix €
GREL11	TEMPLIERS DU GRIFFON 3	10,70
GREL.A 11/01	Templier du Griffon 7 - Corps	2,50
GREL.A 11/02	Templier du Griffon 8 - Corps	2,50
GREL.A 11/03	Templier du Griffon 9 - Corps	2,50
GREL.B 11/01	Templier du Griffon - Tête (x3)	0,70
GREL.C 11/01	Templier du Griffon - Épée (x3)	1,30
GREL.D 11/01	Templier du Griffon - Bouclier (x3)	1,30
CAGREL11FR	Carte de Templiers du Griffon 3	0,17

Archers Drune



En dépit de leur apparence primitive et de leurs coutumes barbares, les Keltois du clan des Drones sont d'habiles artisans, aussi doués dans le façonnage du bronze que dans le travail du bois. Ils sont notamment réputés pour leurs arcs de chasse composites. Constitués des meilleures essences de bois et de lamelles de corne intercalées, ces arcs restent d'une redoutable précision même à longue portée.

Les archers drunes sont équipés d'un arc extraordinaire qui leur permet de considérer les résultats de « 5 » comme des « 6 » sur leurs jets de tir. Associée à la compétence « Toxique », cette aptitude fait planer une terrible menace sur les pièces maîtresses des ennemis du clan.

L'étui contient 1 carte : Archer drune (carte de référence).
Rang : Régulier keltois.

17 P.A.

Disponible le 05 Mai

Référence	Désignation	Prix €
DRTR01	ARCHERS DRUNE	9,10
DRTR.A 01/01	Archer Drune 1 - corps	2,30
DRTR.A 01/02	Archer Drune 2 - corps	2,30
DRTR.A 01/03	Archer Drune 3 - corps	2,30
DRTR.B 01/01	Archer Drune - Arcs (x3)	2,20
CADRTR01FR	Carte Archers Drones	0,17

MONDIAL DE LA MAQUETTE ET DU MODÈLE RÉDUIT 2004

Toute l'équipe RACKHAM remercie celles et ceux qui sont venus nombreux la rencontrer à l'occasion du Salon de la Maquette et du Modèle réduit 2004.

Cette année encore, nous avons eu le plaisir de constater que nos tables de démonstration, et notamment celles de Rag'Narok et d'Hybrid, ont remporté un franc succès et que les pièces présentées au concours de peinture rivalisent de plus en plus d'originalité.

Nous tenons également à remercier les membres de la Confédération du Dragon Rouge pour leur aide et leur enthousiasme à toute épreuve. Enfin, que ceux qui n'ont pu faire le déplacement se rassurent, ils n'auront pas à attendre un an puisque nous leur donnons rendez-vous les 5 et 6 juin 2004 à Paris pour un grand week-end ludique !

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, 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.