

ALLIANCE DIVINE

Pilzenbhir examinait le cadavre d'un daim rongé par la vermine. L'animal avait été atrocement mutilé. Ce n'était pas la vision d'horreur ou l'odeur infâme qui soulevait le cœur du défenseur des plaines, mais le mépris. C'était l'œuvre des nains de Mid-Nor.

Pilzenbhir traquait ses adversaires depuis deux jours à travers les collines de l'Est. Les possédés avaient ainsi abattu et écorché pas moins de cinq grands animaux depuis que le héros suivait leurs traces. Ils se dirigeaient droit vers le cercle de pierre du Chêne rouge, domaine des Wolfen. Pilzenbhir, égaré par la haine, prit soudain conscience que de petits animaux, rongeurs et écureuils pour la plupart, fuyaient à contresens du vent dans sa direction. Manifestement, un prédateur ou un chasseur l'observait. Il fit mine de reprendre la route comme si de rien n'était.

Une silhouette surgit soudain de la souche d'un arbre mort et s'élança au-devant du nain. Un guerrier des Gouffres ! Pilzenbhir s'élança pour intercepter son infatigable ennemi avant qu'il ne disparaisse, tout en dégainant ses épées, Gylfa-Gar et Uren-Gar. Il était sur le point de rattraper le possédé pour le tailler en pièces au moment où un tapis de mousses et de branchages fut projeté en l'air dans un effroyable claquement. Il fit un brusque écart, perdit l'équilibre et se laissa rouler sur le sol pour ne pas tomber lui aussi dans le piège. Il releva la tête et entendit le nain de Mid-Nor qui hurlait de rage plus que de douleur. Il était pris au niveau de la taille dans une énorme mâchoire faite de métal et de bois.



Pilzenbhir vit qu'il avait perdu Gylfa-Gar dans sa chute. Au moment où il porta son regard sur l'épée coincée dans les racines d'une souche, un troisième protagoniste fit son apparition : un Wolfen armé d'une arbalète et d'un long sabre. C'était lui, le chasseur !

Le rôdeur pointa son arme sur le défenseur des plaines, puis sur le nain de Mid-Nor. Le carreau mit fin à ses hurlements et à son existence sacrilège. Le Wolfen ramassa Gylfa-Gar, l'examina brièvement et la tendit à Pilzenbhir. Une fois que le nain eut repris son épée, le mystérieux rôdeur disparut dans la forêt.

Le défenseur des plaines se souvint alors des mythes. Uren, dieu des forgerons de Tir-Nâ-Bor, était l'allié de Gylfa, déesse de la nature et protectrice des Wolfen. Pour célébrer leur union, le forgeron divin avait créé Gylfa-Gar et Uren-Gar et les avait offertes à celle dont il désirait se faire une compagne. Hélas, Gylfa était inaccessible et lui avait rendu les épées après les avoir bénies. Ces armes légendaires armaient les défenseurs des plaines depuis d'innombrables générations.

Uren est avec moi et son attachement à Gylfa est toujours vivace. Il envoie son messenger et ses armes pour aider les guerriers de la déesse à repousser l'invasion venue des abysses. Pilzenbhir souriait.



Shaka-Morkhaï, légende vivante orque

Non loin du Défilé des pleureuses se trouve un temple troglodyte, dissimulé et magnifique : l'Antre de Chacal. L'existence de ce sanctuaire est un secret que les orques ne découvrent qu'au cours du rite qui marque leur passage à l'âge adulte. Comme l'exige la tradition, le gardien de ce temple est un guerrier Chacal. Cet honneur incombe au plus puissant d'entre eux, le seigneur Chacal... Shaka-Morkhaï.

Shaka-Morkhaï est un fabuleux Moine-guerrier doté d'une aura de foi de 17,5 cm et, entre autres, des compétences « Féal/2 », « Enchaînement », « Fanatisme » et « Commandement/30 ». La Pierre mystique lui confère les pouvoirs d'un magicien instinctif sans pour autant altérer ses facultés de divination. Les talismans du seigneur Chacal lui permettent de consacrer ses points de Foi à l'acquisition de nouvelles compétences. Shaka-Morkhaï peut adopter deux styles de combat différents lorsqu'il manie Khorlan et Grizmaor, les armes traditionnelles du seigneur Chacal !

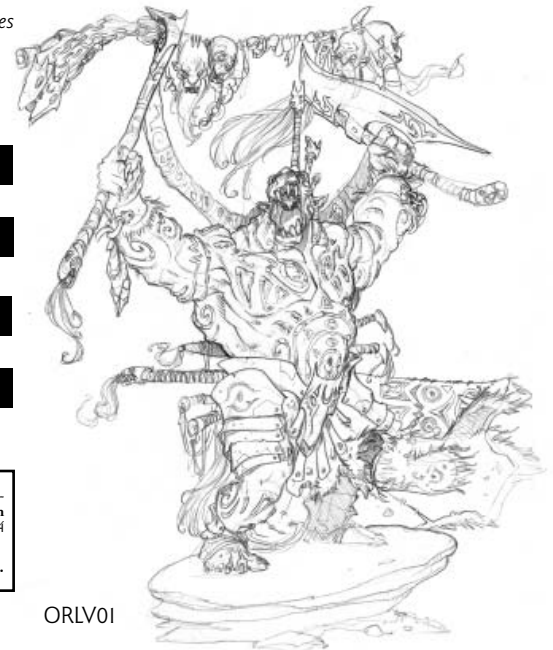
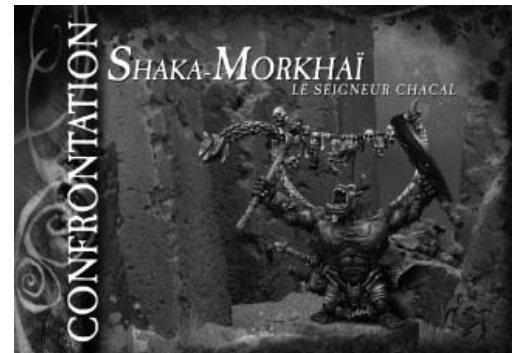
Shaka-Morkhaï est livré avec deux miracles et une Communion pour Rag'Narok.

Référence	Désignation	Prix €
ORLV01	Shaka-Morkhaï	25,30
ORLV 01/01.A	Shaka-Morkhaï - Tête + étendard	5,00
ORLV 01/01.B	Shaka-Morkhaï - Corps	13,00
ORLV 01/01.C	Shaka-Morkhaï - Arme gauche + paquetage	4,00
ORLV 01/01.D	Shaka-Morkhaï - Arme droite	2,30
ORLV 01/01.E	Shaka-Morkhaï - Couette	1,00
CAORLV01FR	Set de 8 cartes Shaka-Morkhaï	1,36

La boîte contient 8 cartes : Shaka-Morkhaï (carte de références), Le seigneur Chacal (explicative), Pierre mystique (objet magique, 40 P.A.), Talismans du seigneur Chacal (objet magique, 19 P.A.), Khorlan et Grizmaor (objet magique, 45 P.A.), Chemin de Kamah-O-Kor (communion, 58 P.A.), Désincarnation mystique (miracle, 21 P.A.) et Indulgence du charognard (miracle, 14 P.A.).

Rang : Légende vivante Zélote orque.

260 P.A.



ORLV01

Boîte de guerriers des gouffres

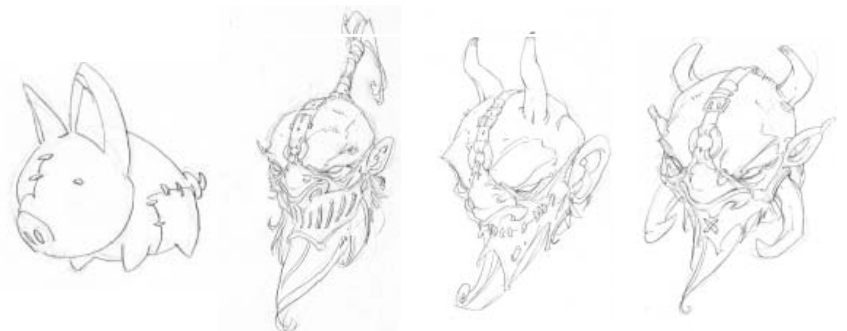
Les guerriers des gouffres de Mid-Nor surgissent des profondeurs de la terre pour accomplir la volonté de leur chef, le Despote. Ils rôdent à la faveur de la nuit, frappent sans prévenir et ne laissent jamais de cadavre derrière eux.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une Unité de huit guerriers des Gouffres équipés de deux types d'armes différents, épée et kukri, ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'eux en Meneur. Les guerriers des Gouffres sont livrés avec huit poupées-canopes en bonus.



La boîte contient 5 cartes : (cartes de références).
Rang : Régulier de Mid-Nor. 10 P.A.

Référence	Désignation	Prix €
NMRAG1	Boîte de Guerriers des Gouffres	22,10



Les rejetons de l'Hérésiarque



Il existe en ce monde des puissances sur lesquelles ni le temps ni la mort n'ont d'emprise. Nées dans les Ténèbres éternelles, les créatures de l'empereur du Scorpion hantent à nouveau les antiques laboratoires qui les ont vues naître. Ombres parmi les ombres, ces insatiables prédateurs n'ont qu'une seule raison d'être : tuer !

La boîte des figurines du Scorpion présentes dans le jeu HYBRID est désormais disponible. Elle contient 7 figurines. Quatre d'entre elles sont des pestes de chair, de petits monstres qui se ruent sur l'ennemi pour se sacrifier dans une abominable explosion. Les trois autres sont des Hybrids, des guerriers dotés de bras modulables portant des épées et des arbalètes des sables.

Attention ! Cette boîte ne contient pas la figurine de l'Aberration (qui est exclusivement disponible avec la boîte de jeu HYBRID).

Référence	Désignation	Prix €
SCBE02	Les Rejetons de l'Hérésiarque	19,10



La boîte contient 5 cartes : Hybrid (carte de références), Peste de chair (carte de références), Les clones Phéméra (carte explicative).
 Hybrid / Rang : Spécial du Scorpion. 20 P.A.
 Peste de chair / Rang : Créature du Scorpion. 12 P.A.

Pilzenbhir, Défenseur des plaines (Seconde Incarnation)

Les nains étaient affaiblis lorsqu'ils entendirent le chant lointain d'un cor. Les plus anciens reconnurent le timbre puissant, interprétèrent les courtes notes et s'exclamèrent d'une seule voix « Pilzenbhir ! »

Vous avez découvert le nouveau profil de Pilzenbhir dans le premier supplément *Secondes Incarnations*, voici sa nouvelle sculpture ! Ce valeureux guerrier est doté de deux artefacts. Le premier est le Cor des plaines, un objet magique également accessible à la Légende vivante Tan-Kair et qui permet à tous les défenseurs des plaines de faire appel à un grand nombre de soldats des plaines. Le second est formé par la paire d'épées de Pilzenbhir : Gylfa-Gar et Uren-Gar. Ces armes le protègent de la mort en lui donnant la vigueur et la rage nécessaires pour régénérer de ses blessures à une vitesse stupéfiante.



NAHE03

	Désignation	Prix €
NAHE03	Pilzenbhir, Seconde Incarnation	8,40
	Pilzenbhir - Tête	1,70
NAHE 03/01.B	Pilzenbhir - Corps	3,60
	Pilzenbhir - Arme droite + arme gauche + couettes	3,10
CANAHE03FR	Set de 3 cartes Pilzenbhir	0,51

La boîte contient 3 cartes : Pilzenbhir, défenseur des plaines (carte de références), Cor des plaines (objet magique, 6 P.A.) et Gylfa-Gar et Uren-Gar (objet magique, 18 P.A.).
 Rang : Champion élite nain. Seconde Incarnation. 105 P.A.



WFSP08

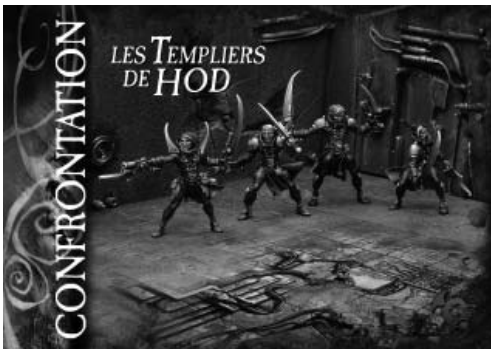
Rôdeur wolfen

Le rôdeur observait un petit groupe situé en retrait du gros de l'armée adverse. L'un des humains dessinait des symboles dans la poussière pendant que deux autres semblaient en transe. Le Wolfen découvrit ses crocs en un rictus cruel. Rampant silencieusement, il s'approcha de quelques mètres et plaça un globe cristallin dans la poche de cuir de sa fronde. Saisissant son long sabre par le fourreau, il le fit tourner avant de relâcher le projectile. La fragile sphère explosa sur le sol, englobant les trois magiciens dans un nuage opaque. Désorientés et paniqués, ils ne virent pas la haute silhouette du rôdeur s'approcher d'eux. Tous trois moururent sans un cri.

Les rôdeurs sont des trappeurs hors pair dont les talents font l'admiration des autres chasseurs de la meute. Ils possèdent de nombreuses capacités fort utiles sur le champ de bataille. Outre d'excellentes caractéristiques de franc-tireur associées aux compétences « Éclaireur » et « Harcèlement », ils sont équipés d'une arbalète et de la redoutable fronde lunaire qui expédie des projectiles fumigènes susceptibles de couvrir l'avance de leurs frères face aux tirs ennemis. Ils peuvent enseigner leur savoir aux chasseurs de la meute et leur transmettre la compétence « Éclaireur » ou la faculté de poser des pièges meurtriers.

La boîte contient 3 cartes :
Rôdeur Wolfen (carte de références), Les poseurs de
pièges (carte explicative) et Fronde lunaire (carte ex-
pllicative).
Rang : Spécial Wolfen. 41 P.A.

Référence	Désignation	Prix €
WFSP08	Rôdeur Wolfen	12,20
WFSP 08/01.A	Rôdeur Wolfen - Tête	1,70
WFSP 08/01.B	Rôdeur Wolfen - Corps	8,00
WFSP 08/01.C	Rôdeur Wolfen - Bras droit + bras gauche	2,50
CAWFSP08FR	Set de 3 cartes Rôdeur Wolfen	0,51



La boîte contient 3 cartes : Sénéchal templier de Hod (carte de références), Répurgateur du Temple (carte de références), Sénéchal de Hod (carte explicative).

Sénéchal templier de Hod / Rang : Élite du Griffon. 42 P.A.
Répurgateur du Temple / Rang : Élite du Griffon. 23 P.A.

Les templiers de Hod

Les contes des Griffons d'Akkylannie narrent les exploits de guerriers oubliés qui, dans l'ombre, affronteraient les plus terribles périls qui aient menacé leur empire. C'est alors que le mystérieux nom de Hod est murmuré... La réalité dépasse la légende : les glorieux templiers de Hod existent bel et bien et doivent à présent se dresser contre l'indicible horreur des Ténèbres !

Les valeureux Griffons du jeu HYBRID sont désormais eux aussi disponibles en boîte. Celle-ci contient 3 répurgateurs du Griffon, dont les bras sont interchangeable, et le sénéchal templier de Hod. Ces guerriers sont équipés d'armes à feu et d'épées, ce qui en fait des combattants très polyvalents. Attention ! Cette boîte ne contient pas la figurine du Vénérable Ambrosius (qui est exclusivement disponible avec la boîte de jeu HYBRID).

Référence	Désignation	Prix €
GRBE02	Les Templiers de Hod	19,10



Secondes Incarnations, volume II



Le deuxième carnet de *Secondes Incarnations* contient quinze nouvelles cartes de références illustrées pour vos personnages préférés. Ils ont acquis de nouvelles compétences, de nouveaux pouvoirs. Ce supplément contient :

- Syriak chef de meute (90 P.A.)
- Misan le Clairvoyant (45 P.A.)
- La Prêtresse de fer (63 P.A.)
- Baal le Conquérant (145 P.A.)
- Yl-Azahir (75 P.A.)
- Araqsatil l'Écorcheur (60 P.A.)
- Kabinir armurier nain (69 P.A.)
- Baron Ozöbn (120 P.A.)
- Kaël l'Irascible (150 P.A.)
- Törk l'Animal (80 P.A.)
- Umran Kal (179 P.A.)
- Kalyar chef de guerre (97 P.A.)
- Bysra le Vagabond noir (90 P.A.)
- Le Croquemitaine (52 P.A.)
- Cypher Lukhan (140 P.A.)

Référence	Désignation	Prix €
SIAC02	Secondes Incarnations, volume II	4,60

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, Sharys - 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 (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/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 Ströhlm
Bombardier Nain, Centaure d'Acheron/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.

CONCOURS DE PEINTURE DU SALON DE LA MAQUETTE 2004

Comme chaque année, le Dragon Rouge sera présent au salon de la maquette qui se tiendra du 10 au 18 avril 2004, Porte de Versailles, à Paris. Entre autres animations, Rackham organise pour l'occasion un concours de peinture qui donnera à chacun d'entre vous l'occasion de présenter ses créations. La délibération et la remise des prix se dérouleront sur une seule journée sur le stand Rackham. Une date vous sera communiquée ultérieurement.

Cinq catégories, détaillées ci-dessous, seront proposées, mais chaque participant ne pourra présenter qu'une seule pièce par catégorie. Il ne sera pas possible de concourir dans les trois premières catégories à la fois (ex : Martin participe à la catégorie B et ne pouvant concourir dans la A et C, tente alors sa chance avec la D et/ou la E !)

Catégorie A : Pièce originale sur socle d'infanterie. La figurine choisie devra obligatoirement être issue de la gamme Rackham. Aucune modification ne devra être apporté à la pièce. Seule la qualité de la peinture entrera en compte dans la décision du jury concernant cette catégorie.

Catégorie B : Pièce originale sur socle de créature et de cavalerie. La figurine choisie devra obligatoirement être issue de la gamme Rackham. Aucune modification ne devra être apporté à la pièce. Seule la qualité de la peinture entrera en compte dans la décision du jury concernant cette catégorie.

Catégorie C : Conversion. Les figurines présentées pourront avoir été modifiées à l'aide de pièces appartenant à d'autres modèles ou même d'éléments sculptés. Hormis ces éléments originaux, toutes les pièces utilisées devront être issues de la gamme Rackham. Pour cette catégorie, les membres du jury tiendront tout autant compte de la qualité de la peinture et de la conversion que de l'originalité de celle-ci.

Catégorie D : Hybrid. La figurine choisie devra obligatoirement être issue de la gamme Rackham. Taille du socle libre, scénette, mise en scène, conversions autorisées (voir catégorie C)

Catégorie E : Groupe de combattants. Présentation de 6 à 12 figurines dont 1 personnage ou 1 meneur. Conversions autorisées (voir catégorie C).

Pour les cinq catégories, le socle doit également être de marque Rackham. Celui-ci peut néanmoins être peint, texturé et décoré librement. Pour la catégorie Conversion, la taille du socle est libre et une figurine d'Infanterie peut être présentée sur un socle de Créature ou de Cavalerie. Le jury se réserve le droit de refuser la participation au concours d'un candidat qui ne répond pas aux critères du présent règlement.

Les pièces peuvent être déposées sur le stand RACKHAM du samedi 10 au samedi 17 avril de 10 h à 19 h, ainsi que le dimanche 18 avril entre 10 h et 12 h 30. Les résultats et la restitution des pièces auront lieu l'après-midi du dimanche 18 avril. RACKHAM et les organisateurs du Salon de la Maquette et du Modèle réduit s'engagent à ce que chaque participant à ce concours se présenter sur le stand RACKHAM ce dimanche sans avoir à payer l'entrée du salon. Lors du dépôt des figurines pour le concours de peinture, RACKHAM remettra à chaque participant un sésame en échange de son billet d'entrée.

À vos pinceaux !

Nous vous attendons nombreux pour participer à cette joute.

Rackham se réserve le droit de photographier les figurines participantes et d'utiliser ces images sur son site Internet ou dans ses publications. La présentation des figurines se fait aux risques des participants. Rackham ne saurait être tenu pour responsable de la dégradation des pièces lors de leur transport ou de leur exposition. Toute participation à ce concours de peinture implique l'acceptation tacite du règlement énoncé ici.