



supplément 2006



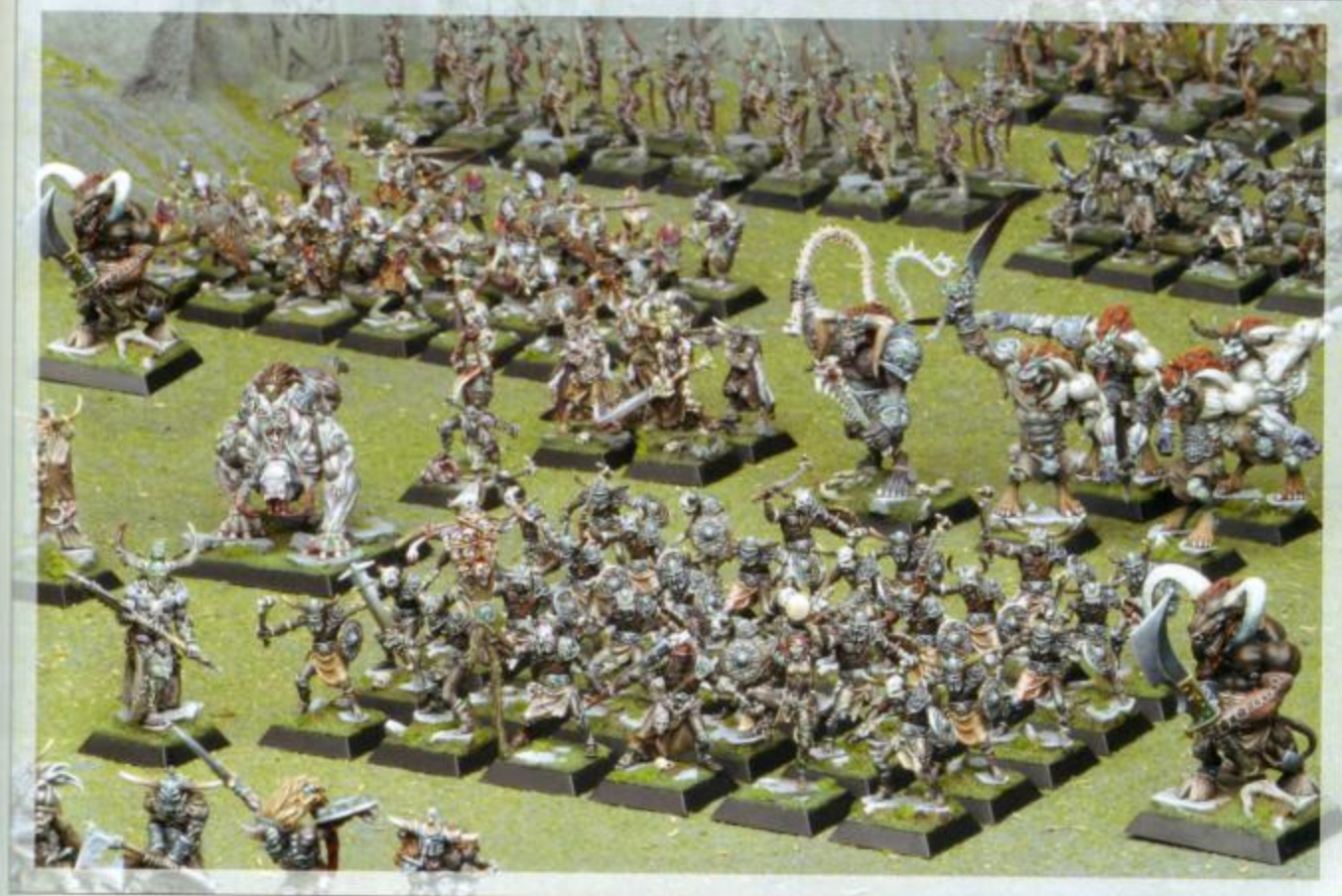
figurines fantastiques 28 mm



RACKHAM®

28 mm fantasy miniatures







SOMMAIRE / CONTENTS

DIRECTION ARTISTIQUE : Jean Bey.
RESPONSABLE ÉDITORIAL : Philippe Chartier.
CHEF DE FABRICATION : Nicolas Hutter.
CONCEPTEURS GRAPHIQUES : Franck Achard et Mathieu Harlaut
INFOGRAPHIE : Goulven Quental.
ICONOGRAPHE : Gwendal Geoffroy.
RÉDACTEURS : Arnaud Cuidet, Nicolas Raoult et Jérôme Rigal.
ILLUSTRATIONS : Paul Bonner, Gary Chalk, Édouard Guiton, John Howe, Florent Maudoux, Paolo Parente.
ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Édouard Guiton et Paolo Parente.
Sculpteurs : Michaël Bigaud, Benoît Cosse, Yannick Fusier, Alexandre « Aragorn » Marks, Nicolas N'Guyen, Olivier Nkweti Lafitte, Elfried Perochon, Stéphane Nguyen Van Gioi et Stéphane Simon.
PEINTURE RACKHAM : Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Guillaume Hémyer, Jérôme Otremba.
PEINTRES : Frédéric Bisseux, Sébastien Picque et Manuel Sanchez.
DÉCORS : Vincent Fontaine.
PHOTOGRAPHIES : Jean-Baptiste Guiton.

Remerciements à Julien Monvoisin, Gaël Le Convic et à toute l'équipe RACKHAM®.

Les figurines ont été créées par RACKHAM®.

Elles sont issues de l'univers de CONFRONTATION® et de RAG'NAROK®, deux jeux publiés par RACKHAM®, CADWALLON®, CONFRONTATION®, HYBRID®, le logo HYBRID®, HYBRIDES®, RACKHAM®, le logo RACKHAM®, RAG'NAROK® et WOLFEN® sont des marques déposées RACKHAM®, Copyright © 1996-2006 RACKHAM®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®, tous droits réservés.

Imprimé par l'Imprimerie Nouvelle Normandie (79190 YVETOT)
 Dépôt légal janvier 2006
 Imprimé en France

Crédits / Credits	2
Légende du catalogue / Catalogue legend	3
CONFRONTATION 3 / CONFRONTATION 3	4
CRY-HAVOC / CRY-HAVOC	6
Starters / Starter sets	8
RACKHAM COLOR / RACKHAM COLOR	9
Cadwallon	18
Les Keltois du clan des Sessairs / The Kelts of the Sessairs Clan	22
Les Lions d'Alahan / The Lions of Alahan	27
Les Griffons d'Akylannie / The Griffins of Akylannie	29
Les Elfes cynwälls / The Cynwäll Elves	32
Les Morts-vivants d'Achéron / The Living-dead of Acheron	38
Les alchimistes de Dirz / The Alchemists of Dirz	40
Les Keltois du clan des Druces / The Kelts of the Drune clan	45
L'Alliance ophidienne / The Ophidian Alliance	52
Les nains de Mid-Nor / The Dwarves of Mid-Nor	54
Les nains de Tir-Nâ-Bor / The Dwarves of Tir-Nâ-Bor	57
Les gobelins de No-Dan-Kar / The Goblins of No-Dan-Kar	59
Les Orques du Bran-Ô-Kor / The Orcs of Bran-Ô-Kor	64
Les Orques du Béhémot / The Orcs of the Behemoth	66
Les Wolfen d'Yllia / The Wolfen of Yllia	70
Les dévoreurs de Vile-Tis / The Devoueurs of Vile-Tis	72
Les Élémentaires et familiers / Elementals and familiars	76
Previews	78

CRÉDITS

CREDITS

ARTISTIC DIRECTOR: Jean Bey.
EDITOR: Philippe Chartier.
PRODUCTION MANAGER: Nicolas Hutter.
GRAPHIC DESIGN: Franck Achard and Mathieu Harlaut.
INFOGRAPHY: Goulven Quental.
TEXTS: Arnaud Cuidet, Nicolas Raoult and Jérôme Rigal.
ILLUSTRATIONS: Paul Bonner, Gary Chalk, Édouard Guiton, John Howe, Florent Maudoux, Paolo Parente.
COVER ILLUSTRATION: Édouard Guiton and Paolo Parente.
FIGURINE SCULPTURING: Michaël Bigaud, Benoît Cosse, Yannick Fusier, Alexandre "Aragorn" Marks, Nicolas N'Guyen, Olivier Nkweti Lafitte, Nicolas Normand, Elfried Perochon, Stéphane Nguyen Van Gioi and Stéphane Simon.
RACKHAM PAINTERS: Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Guillaume Hémyer, Jérôme Otremba.
FREELANCE PAINTERS: Frédéric Bisseux, Sébastien Picque and Manuel Sanchez.
SCENERY: Vincent Fontaine.
PHOTOGRAPHY: Jean-Baptiste Guiton.
TRANSLATION: Peter Patzak.

Thanks to Julien Monvoisin, Gaël Le Convic and the RACKHAM® team.

The figurines were created for RACKHAM®.

They come from the world of CONFRONTATION and RAG'NAROK®, two games published by RACKHAM®, CADWALLON®, CONFRONTATION®, HYBRID®, the HYBRID® logo, HYBRIDES®, the RACKHAM® logo, RAG'NAROK® and WOLFEN® are all registered trademarks belonging to RACKHAM®. All rights reserved Copyright © 1996-2006 RACKHAM®. All the illustrations, photographs, figurines and figurine names are exclusive RACKHAM® creations belonging to RACKHAM®.

Printed by Imprimerie Nouvelle Normandie (79190 YVETOT)
 Printed in France

Ce livre présente l'intégralité de la gamme de figurines et de suppléments de jeu disponibles pour CONFRONTATION, RAG'NAROK et HYBRID jusqu'au mois de mars 2006. Il fera l'objet d'une mise à jour annuelle, mais vous pourrez toutefois suivre chaque mois l'évolution des sorties sur notre site Internet www.confrontation.fr et effectuer vos commandes auprès de notre service de vente en ligne.

Toutes nos figurines, à l'exception des séries limitées épuisées et des avant-premières CADWALLON, sont disponibles chez votre revendeur ou auprès de notre service de vente par correspondance.

RACKHAM - service VPC
 44, rue de Lagny
 93 100 Montreuil

ou par téléphone 01 55 86 89 28
 ou par fax 01 55 86 89 25.

Les figurines RACKHAM®
 peuvent être utilisées à CONFRONTATION®
 comme à RAG'NAROK®.

Les informations contenues au sein de cet ouvrage, incluant mais non limités aux textes, noms, prix, emballages, conditionnements, illustrations et photographies, sont données sous réserve. Elles sont mentionnées exclusivement à titre de références et peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Elles contiennent du plomb. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne contiennent pas des enfants de moins de 14 ans. Certaines figurines se composent de plusieurs éléments et nécessitent d'être assemblées et peintes. Les éléments de décor, la peinture ainsi que le colle ne sont pas fournis. Illustrations et emballages non contractuels. Les figurines RACKHAM® sont fabriquées en France. CONFRONTATION, RAG'NAROK, HYBRID et CADWALLON sont des jeux publiés par RACKHAM®.

This book presents the whole range of miniatures and game supplements released for CONFRONTATION, RAG'NAROK and HYBRID until the month of March 2006. It is updated annually, but you can keep up with our monthly new releases on our website www.confrontation.fr and you can place your orders with our online order service.

All our miniatures, excepting the sold-out limited editions and the previews of CADWALLON, are available at your local retailer or at our mail order service.

RACKHAM - mail order service
 44, rue de Lagny
 93 100 Montreuil, FRANCE

or by phone (+33-1-55-86-89-28)
 or fax (+33-1-55-86-89-25).

All RACKHAM® miniatures
 can be used to play CONFRONTATION®
 as well as RAG'NAROK®.

The information in this publication, including but not limited to the texts, names, prices, packaging, illustrations and photographs, is given with reserve. It is given exclusively as reference and may be subject to modification without further notice. RACKHAM® miniatures are not toys. They contain lead and must not be chewed or swallowed. This product is not suitable for children under the age of 14. Some miniatures come in separate parts and needs assembly. Scenery, paints and glue are not included. Non-contractual pictures. RACKHAM® miniatures are made in France. CONFRONTATION, RAG'NAROK, HYBRID and CADWALLON are games published by RACKHAM®.

TYPE DE CONDITIONNEMENT / PACKAGE TYPE



BLISTER
BLISTER



PETITE BOÎTE
SMALL BOX

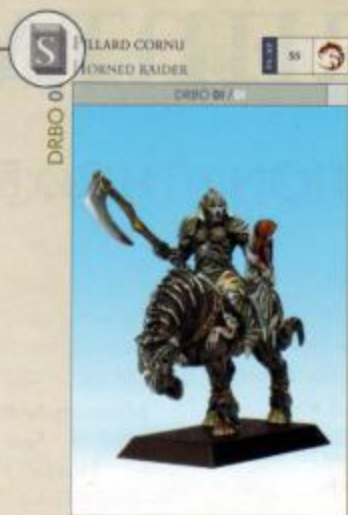


GRANDE BOÎTE
LARGE BOX

NOM
NAME

POINTS D'ARMÉE & RANG
DE CHAQUE FIGURINE DU CONDITIONNEMENT
ARMY POINTS & RANK OF EACH
MINIATURE IN THE PACKAGE

RÉFÉRENCE VPC DE LA FIGURINE
MAIL ORDER MINIATURE'S NUMBER



PRÉSENTATION PRESENTATION

Si les Points d'armées (P.A.) et le Rang sont identiques pour toutes les figurines d'un même conditionnement, le cartouche qui les présente apparaît en un seul exemplaire, en haut à droite des figurines.

If the Army Points (A.P.) and Rank are identical for all of the miniatures in the same pack, the frame in which they are presented appears once, above right of the miniatures.

Si une des figurines d'un conditionnement diffère des autres, son Rang et ses Points d'Armées (P.A.) sont indiqués dans un cartouche spécifique. Ce dernier est alors présent dans le cadre de présentation sur fond bleu de la figurine - comme pour des figurines conditionnées individuellement.

If one of the miniatures in a pack differs from the others, its rank and Army Points (A.P.) appear in a frame in the upper right corner inside the picture - as for miniatures packed individually.

RÉFÉRENCE DU
CONDITIONNEMENT
REFERENCE NUMBER



PROFIL HYBRID
INCLUS DANS
LE PRODUIT INDICÉ
HYBRID PROFIL
INCLUDED IN
THE SPECIFIED PRODUCT

INFORMATIONS
COMPLÉMENTAIRES
ADDITIONAL
INFORMATION

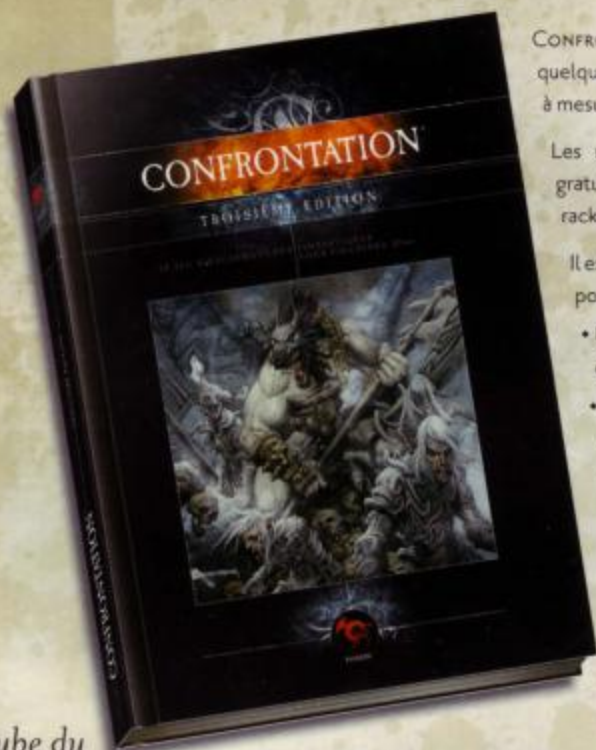
RANG / RANK

POINTS D'ARMÉE / ARMY POINTS

97

- Irregulier/Irregular Régulier/Regular
- Vétéran/Veteran Élite/Elite
- Spécial/Specialist Créature/Creature
- Allié majeur/Major Ally Légende vivante/Living Legend
- Fidèle/Faithful Magicien/Magician
- Machine/Machine





À l'aube du
dernier âge, chaque
confrontation compte !

At the dawn
of the last age, every
confrontation counts!

CONFRONTATION

TROISIÈME ÉDITION • THIRD EDITION

CONFRONTATION is a game of strategy played with miniatures. Easy to learn with just a few pieces, the game evolves and becomes more intricate as each player progressively collects one or several armies.

CONFRONTATION's basic rules are available for free in gaming shops as well as on www.rackham.fr.

Furthermore, there is an edition of advanced CONFRONTATION rules for players who wish to diversify their tactical choices.

- A collection of metal miniatures of unequalled quality
- 6 miniatures per player are enough to play a first exciting game
- A gateway to enriching manual activities (painting and modelling)
- An evolving system of rules

Varghar, le Wolfen en édition limitée spécialement créé pour la sortie de la troisième édition.

Varghar, the limited edition Wolfen especially created for the release of the third edition.

CONFRONTATION est un jeu de stratégie avec figurines. Simple avec quelques pièces, l'intérêt des situations de jeu se développe au fur et à mesure que chaque joueur collectionne une ou plusieurs armées.

Les règles essentielles de CONFRONTATION sont disponibles gratuitement dans les boutiques spécialisées, ainsi que sur www.rackham.fr.

Il existe aussi une édition des règles avancées de CONFRONTATION pour les joueurs désireux de diversifier leurs choix tactiques.

- Une collection de figurines de métal d'une qualité inégalée
- 6 figurines par joueur suffisent pour faire une première partie palpitante
- Ouverture sur des activités manuelles enrichissantes (peinture et modélisme)
- Un système de règles évolutif.

Temps minimum d'une partie : **20 minutes**
Âge : **À partir de 14 ans**
Nombre de joueurs : **2 et plus**

Minimum duration of a game: **20 minutes**
Age: **14 years and up**
Number of players: **2 and more**



VARGHAR (CHAMPION)
VARGHAR (CHAMPION)



DOGS OF WAR propose un nouveau mode de jeu à part entière pour CONFRONTATION, ainsi que les règles nécessaires à des parties avec des objectifs à contrôler, des éléments de décor et des nexuses.

Vous connaissiez jusqu'ici le plaisir du jeu en lui-même : constituer un groupe de combat et mener vos guerriers à la bataille. Mais que reste-t-il de vos victoires et vos défaites passées ? Que sont devenus ces combattants anonymes ? Que reste-t-il de leurs prouesses ?

DOGS OF WAR

PREMIERE EXTENSION • 1ST EXTENSION

DOGS OF WAR provides a completely new gaming mode for CONFRONTATION as well as the rules needed for games involving objectives to control, elements of the scenery and nexuses.

Until now you have known the enjoyment of the game itself: building up a combat group and leading your fighters to battle. But what is left of your past victories and defeats? What have the nameless warriors become? What remains of their feats?

Exclusif - Exclusive



OGRE MERCENAIRE
MERCENARY OGRE

La figurine en édition limitée commercialisée pour la sortie de DOGS OF WAR.

The limited edition miniature especially released for the launch of DOGS OF WAR.

PDOW 01



NE LAISSEZ PAS
VOS ADVERSAIRES
S'EN EMPARER
AVANT VOUS !



DEN'T LET
YOUR OPPONENTS
BE THE FIRST TO GET
THEIR HANDS ON IT!



La nouvelle année nous invite tous à prendre de bonnes résolutions. CRY HAVOC n'échappe pas à la règle et change de formule ! Après deux années de parution trimestrielle, votre magazine est désormais disponible tous les deux mois. Oui, magazine, et non pas revue. Ça change quoi ? Tout ? Non.

Actualité s'intéresse désormais aux sorties du mois en cours, aux initiatives les plus passionnantes dont vous nous faites part, ainsi qu'à des événements comme l'OPEN RACKHAM qui rassemble chaque année des centaines de joueurs et de passionnés autour de l'univers RACKHAM.

Preview présente, en avant-première, des visuels des sorties à venir : figurines en cours de réalisation, concepts, etc.

Aides de jeu disparaît, mais pas son contenu. Celui-ci jalonne désormais les articles de CRY HAVOC. Ainsi, les feuilles d'armée font suite aux articles sur les armées, les nouvelles règles accompagnent les articles Univers concernés, etc.

Stratégie ne se résume plus à un rapport de bataille relatant une partie réelle. La rubrique s'attarde sur un aspect concret des règles : lancement d'une nouvelle édition ou d'un nouveau mode de jeu, guide stratégique pour une armée, errata officiels, règles de tournois ou d'événements à thème, etc.

Univers propose désormais soit un dossier sur un point chaud (comme Kaïber dans CRY HAVOC vol. 2) ou un peuple (comme les gobelins dans le dernier volume de l'ancienne formule), soit des articles variés sur diverses armées, comme c'est le cas dans ce numéro 8. Cette rubrique propose également des nouvelles, des portraits... Bref, des histoires sur les héros de vos univers. Elle accueille régulièrement des galeries thématiques : illustrations inédites, conversions de passionnés, nouvelles peintures et même des décors réalisés par le studio.

Nous avons également restreint le nombre de cartes (il est désormais de cinq par numéro), car il participait à faire de CRY HAVOC une collection trop coûteuse pour beaucoup d'entre vous.

CRY HAVOC vous donne rendez-vous en janvier, mars, mai, juillet, septembre, novembre de chaque année !

With the coming of the New Year comes the time for good resolutions. CRY HAVOC isn't an exception to this rule and has changed format! After two years of being released every three months, your magazine will now be available every two months. Yes, a magazine and not a booklet. What does this change? Everything? No.

The **News** section now covers the releases of the current month, the most enthralling initiatives that you tell us about, as well as events such as the RACKHAM OPEN, which annually gathers hundreds of gamers and enthusiasts around the world of RACKHAM.

The **Preview** section presents sneak-peeks at visuals of future releases: miniatures being produced, concepts, and much more.

The separate **Gaming Aids** booklet has completely disappeared, but not its contents, which are now included among the CRY HAVOC articles. Thus, army sheets are now followed by articles on armies, new rules accompany the concerned Universe articles, and so on.

The **Strategy** section is no longer limited to a battle report summarizing a real game. It now includes details on a specific aspect of the rules: launch of a new edition or a new gaming mode, strategy guide for an army, official errata, tournament or themed event rules, etc.

The **Universe** section now proposes either a special report on a hot spot (such as Kaïber in CRY HAVOC, vol. 2) or on a people (such as the goblins in the first issue in the new format), or several articles on various armies.

This section also includes short stories, portraits... In short, there is all kind of information about the heroes of your universe. It also regularly includes thematic galleries: previously unpublished illustrations, customizations made by enthusiasts, new paintjobs, or even scenery and settings built by our studio.

We have also reduced the number of cards provided (there are now five per issue), for they helped make it a bit pricey for many of you to collect CRY HAVOC.

CRY HAVOC is looking forward to seeing you in January, March, May, July, September and November of each year!

Shaman keltoise (Mercenaire) offerte en avant première pour tous les visiteurs de l'Open Rackham de Paris 2006.



Kelt shaman (Mercenaire) given as a pre-release gift to all visitors of the 2006 Rackham Paris Open.



STARTER SET

- 1 livret Initiation ;
- Des pions, des cartes et 6 dés à 6 faces ;
- 1 livret inédit proposant des scénarios adaptés aux combattants de ce Starter ;
- 7 figurines, dont deux champions. Nécessite un mètre non fourni.

- 1 Initiation booklet
 - 6 six-sided dice, many counters and cards
 - 1 exclusive booklet including scenarios adapted for the fighters provided in this starter set
 - 7 miniatures, of which two are champions
- Requires a metric tape measure, not included.



Partagez votre passion
avec les deux coffrets
prêts à jouer.

STARTERS

Share your passion
with two specially
created box sets.



INITIATION SET

- Livre de règles CONFRONTATION 3 (208 pages) ;
 - 1 livret Initiation ;
 - Des pions et des cartes et 6 dés à 6 faces ;
 - 1 livret inédit proposant des scénarios adaptés aux combattants de ce Starter ;
 - LES SENTINELLES DE DANAKIL (boite de 5 figurines) ;
 - LES PRÉDATEURS SANGLANTS (boite de 4 figurines).
- Nécessite un mètre ruban non fourni.

- The CONFRONTATION 3 rule book (208 pages)
 - 1 Initiation booklet
 - 6 six-sided dice, many counters and cards
 - 1 exclusive booklet including scenarios adapted for the fighters provided in this starter set
 - THE SENTINELS OF DANAKIL (box of 5 miniatures)
 - THE PREDATORS OF BLOOD (box of 4 miniatures).
- Requires a metric tape measure, not included.



STARTER PAINT SET

Le starter set est une offre de découverte tous publics et très complète qui permettra de vous familiariser à moindre coût.

Ce coffret comprend :

- 9 pots de 20ml
- 1 pinceau
- 1 figurine en métal à peindre (Elfe daikinee)
- 1 guide conseil de 16 pages qui introduit le vocabulaire et les techniques de base de peinture sur figurines, ainsi que des conseils pour peindre le modèle proposé.

This complete starter set allows hobbyists of all levels to become familiar with the painting of miniatures at a moderate price.

This box includes:

- 9 x 20 ml pots of paint
- 1 paintbrush
- 1 metal miniature to be painted (Daikinee elf)
- A 16-page painting guide that introduces the basic vocabulary and techniques required for painting miniatures as well as tips for painting the model provided.



RACKHAM CÉLER

Prolonger le plaisir...
RACKHAM sort sa gamme de peinture officielle.

Make the pleasure last...
with RACKHAM's
new official range of paints.

Le studio Rackham a développé pour vous une gamme de peinture complète et spécifique composée de 50 couleurs.

L'ergonomie du pot à été particulièrement pensée pour une utilisation optimum et sans perte.

La contenance ne sera pas en reste puisque chaque pot contiendra 20mL.

A vos pinceaux !

For you the Rackham studio has developed a full and specific range of paints made up of 50 different colors.

The pots are specially designed for optimum use and to avoid waste of paint.

You won't be running out so soon because each pot holds 20 ml.

To your paintbrushes !

001 Blanc éternel Eternal White	002 Noir damné Accursed Black	003 Bleu abyssal Abyssal Blue	004 Bleu d'Éphren Ephren Blue	005 Bleu de Mijal Mijal Blue
006 Pourpre divin Divine Purple	007 Bleu sorcier Wizard Blue	008 Bleu sacré Sacred Blue	009 Bleu glacier Glacier Blue	010 Vert paliné Palina Green
011 Chair morte Dead Flesh	012 Bleu précieux Precious Blue	013 Vert antique Antique Green	014 Vert de Quilhayran Quilhayran Green	015 Vert mystique Mystic Green
016 Vert des Gouffres Chasm Green	017 Vert d'Avagdu Avagdu Green	018 Vert de Diisha Diisha Green	019 Vert chitine Chitin Green	020 Cuir besace Dirty Leather
021 Chair bestiale Beastly Flesh	022 Terre d'Avagdu Soil of Avagdu	023 Jaune de Kallienne Kallienne Yellow	024 Terre syhare Syhar Soil	025 Or oublié Forgotten Gold
026 Jaune parchemin Parchment Yellow	027 Chair elfique Elven Flesh	028 Peau cadwëe Cadwëe Skin	029 Peau lannée Cadwëe Skin	030 Peau burinée Croppy skin
031 Chair nacrée Pearly Flesh	032 Chair rasée Pink Flesh	033 Chair séide Fiend Flesh	034 Cuir naturel Natural Leather	035 Rouge d'Arcavia Arcavia Red
036 Rouge Rackham Rackham Red	037 Rouge fusion Fusion Red	038 Feu de Merin Merin's Fire	039 Jaune royal Royal Yellow	040 Jaune Lahn Lahn Yellow
041 Blanc Flæsis Flæsis White	042 Gris fauve Wildcat Gray	043 Gris tranchant Sharp Gray	044 Gris acier Steel Gray	045 Gris des Ténèbres Gray of Darkness
046 Rose céleste Celestial Pink	047 Jaune alchimique (fluor) Alchemical Yellow (fluorescent)	048 Vert luminescent (fluor) Luminescent Green (fluorescent)	049 Argent poli (métallique) Polished Silver (metallic)	050 Chair de mutant Mutant Flesh





VOICABULAIRE GLOSSARY

APLAT

C'est une couche de peinture unie et opaque. Il faut réaliser plusieurs passages fins (pour ne pas masquer les détails) à l'aide d'une peinture légèrement diluée à l'eau.

Voir : Couche de base.

ASSOMBRISSEMENTS

Ce sont des passages successifs de peinture de plus en plus sombre dans les creux (zones non éclairées) de la figurine.

Voir : Lavis, fondus, lining, pointillés.

BARRE DE SOCLE

Les figurines reposent sur une barre de métal qui permet de les enchâsser dans leur socle (en découpant une encoche). C'est la barre de socle. On peut parfois remplacer cette dernière par une tige insérée dans un pied, puis enfoncée dans le socle.

Voir : Tigeage.

DÉGRADÉ

C'est le passage plus ou moins progressif d'une couleur à une autre. On peut réaliser des dégradés de différentes manières plus ou moins complexes.

Voir : Techniques de peinture.

ÉCLAIRCISSEMENTS

Ce sont des passages successifs de peinture de plus en plus claire sur les zones en relief (et donc éclairées) de la figurine.

Voir : Éclaircir les arêtes, fondus, rehaussage, broissage à sec.

LIGNE DE MOULAGE

Lorsque l'on sort une figurine de son blister ou de sa boîte, on remarque la présence d'une fine ligne et d'excroissances de métal tout autour de la figurine. C'est la ligne de moulage. Elle doit être supprimée à l'aide d'une lime et/ou d'un couteau de modéliste.

Voir : Ébarbage.

SOCLE

Les figurines sont vendues avec un socle pourvu d'une zone de plastique légèrement plus fine, repérable par des encoches sous le socle. Cette zone est à découper pour insérer la figurine dans son socle. Il arrive parfois que la barre de socle d'une figurine soit plus longue que l'encoche ; il faut alors la raboter, en faisant bien attention aux pieds et aux chevilles de la figurine, qui auront tendance à plier. La barre de socle est ensuite enfoncée dans l'encoche.

Voir : Barre de socle, ébarbage, tigeage.

BASE

The miniatures are sold with a base that has a zone of slightly thinner plastic, which can be located thanks to grooves on its underside. This zone is to be cut away to allow the miniature to be inserted onto its base. It can happen that the miniature's base tab is longer than the slit in the base: in this case the tab can be filed while taking care not to damage the miniature's feet or ankles, which have a tendency to bend. The base tab is then inserted into the slit.

See : Base tab, trimming, pinning



BASE TAB

The miniatures stand on a metal bar that allows them to be fastened to their base by cutting a slit into it. This bar is the base tab. It can sometimes be replaced by a pin inserted in a foot that is then glued into a hole in the base.

See : Pinning.

FLAT COLOR

This is a uniform and opaque coat of paint. Several thin layers should be applied (so as not to hide the details) using paint that is slightly diluted with water.

See : Base coat.

GRADATION

This is the more or less progressive passage from one color to another. Gradation can be done in various, more or less complex ways.

See : Painting techniques.

HIGHLIGHTING

These are successive layers of lighter and lighter paint on the miniature's protruding (and therefore lit) parts.

See : Lightening crests, blending, enhancing, dry brushing.

MOLD LINE

When a miniature is removed from its blister pack or its box, one notices the presence of a thin line and of small metal spikes all around the miniature. This is the mold line. It must be removed using a file and/or a modeling knife.

See : Trimming.

SHADING

These are successive layers of darker and darker paint in the miniature's hollows (the parts that are not lit).

See : Washing, blending, lining, dotting.

APLAT/FLAT



ÉCLAIRCISSEMENTS HIGHLIGHTINGS



BARRE DE SOCLE BASE TAB



SOCLE BASE

LAVIS/GRADATION



TECHNIQUES TECHNIQUES

Les techniques suivantes sont notées en fonction de leur difficulté. Les notes vont de à .

- Technique facile
- Technique demandant un peu de pratique
- Technique difficile qui exige de la minutie et de l'expérience

The following techniques are graded according to their difficulty. The grades go from to .

- Easy technique
- Technique that requires a bit of practice
- Difficult technique that requires precision and experience

PRÉPARATION DE LA FIGURINE

ÉBARBAGE (si l'on veut que ce soit bien fait)

L'ébarbage consiste à enlever la ligne de moulage et autres résidus. On gratte la figurine à l'aide d'un couteau de modéliste* ou d'une lime.

PONÇAGE, POLISSAGE

Cela consiste à faire disparaître les traces laissées par le travail d'ébarbage. Avec du papier de verre, on polit les zones marquées par le couteau de modéliste et/ou la lime. On peut également le passer légèrement sur les surfaces les plus planes du reste de la figurine.

TIGEAGE

Cela consiste à percer de petits trous (avec, de préférence, une perceuse à main) pour accueillir des tiges de métal (fil de fer, morceau de trombone). Ces tiges permettent de renforcer l'adhésion des différents éléments de la figurine entre eux et/ou d'améliorer la fixation de la figurine sur son socle lorsque la barre de socle est retirée.



ÉBARBAGE
TRIMMING



TIGEAGE
PINNING



PINNING

This consists of drilling small holes (preferably with a manual drill) into which metal pins can be inserted (piece of wire or metal paper clip). These pins allow the assembly of the miniature's various parts to be strengthened and the miniature to be securely fastened to its base when its base tab has been removed.

PREPARING THE MINIATURE

TRIMMING (if it is to be done correctly)

Trimming consists of removing the mold line and other excess metal. The miniature is scraped using a modeling knife* or a file.

SANDING, POLISHING

This consists of removing the marks left by trimming. The areas marked by the modeling knife and/or the file are polished using sandpaper. The smooth surfaces on the rest of the miniature can also be slightly polished.



PEINTURE DE LA FIGURINE

Il faut toujours mélanger la peinture avec un peu d'eau. Ne jamais l'utiliser « pure ». Trouver la bonne fluidité est une question de pratique et d'expérience. Il ne faut donc pas s'inquiéter si l'on ne parvient pas du premier coup à obtenir la fluidité idéale.

SOUS-COUCHE

C'est une couche de peinture uniforme qui permet aux couches suivantes de mieux adhérer à la figurine. On choisit en général de la peinture en bombe, plus rapide et facile à appliquer.

La sous-couche permet également d'obtenir des couleurs moins sales que si l'on peint directement sur le métal ou le plastique. Il existe différentes teintes de sous-couche, mais les plus adéquates sont le noir et le blanc.

COUCHE DE BASE

Technique liée à : Aplats.

C'est un aplat de couleur qui s'obtient en un certain nombre de passages. Cet aplat sert de base pour la suite (assombrissements, éclaircissements).

LAVIS

Technique liée à : Assombrissements.

Le lavis s'obtient avec des encres ou de la peinture diluée. Il constitue un moyen facile et rapide d'ombrer une figurine. On passe la couleur sur la zone à ombrer, puis l'eau s'évapore et laisse les pigments dans les creux.

LINING

Technique liée à : Assombrissements.

Chaque zone d'une figurine peut être rehaussée d'une fine ligne sombre qui permet de mieux délimiter les différentes parties de la pièce.

On applique une couleur sombre (un noir coloré ou un marron sombre, en fonction des zones que l'on souhaite délimiter) à l'endroit où deux zones se rencontrent. Cette opération peut être réalisée avec de la peinture un peu plus diluée que pour la couche de base et un pinceau à pointe fine.

POINTILLÉS

Technique liée à : Assombrissements, éclaircissements.

La technique du pointillé vient de l'impression offset. Cette technique peut être adaptée à la peinture de figurines, bien que le rendu soit approximatif. Il suffit de faire des petits points à l'aide d'une nuance plus sombre ou plus claire que la couche de base pour créer les zones d'ombre ou de lumière.

LAVIS
WASHING



FONDUS/BLENDING



LINING/LINING

PAINTING THE MINIATURE

A little bit of water should always be mixed with the paint. Never use it "pure." Finding the right fluidity is a question of practice and experience, so you shouldn't worry if you don't manage to get the ideal fluidity right on the first try.

UNDERCOAT

This is a uniform layer of paint that allows the following ones to better adhere to the miniature. Usually spray paint is used, which is faster and easier to apply.

The undercoat also allows you to get cleaner colors than when painting directly onto the metal or plastic. There are various undercoat colors, but the most adequate ones are black and white.

BASE COAT

Technique bound to: Flat colors.

This is a flat color that is gotten through a certain number of layers. This flat color serves as a base for what follows (shading, highlighting).

WASHING

Technique bound to: Shading.

Wash is gotten by using artist's ink or diluted paint. This is an easy and quick way to shade a miniature. The color is applied to the area to be shaded, and then the water evaporates and leaves the pigments in the hollows.

LINING

Technique bound to: Shading.

A thin dark line that lets the piece's various parts be better defined can heighten each of a miniature's zones.

A dark color (tinted black or dark brown depending on the zones one wishes to define) is applied to where two zones meet. This operation can be done using paint that is slightly more diluted than the base coat, and with a fine-tipped paintbrush.

DOTTING

Technique bound to: Shading, highlighting.

The dotting technique comes from offset printing. This technique can be adapted to painting miniatures, though the result is approximative. You just have to make small dots using a darker or lighter shade than the base color to create zones of light or of shadow.

DÉGRADÉS PAR BANDES PARALLÈLES ●●

Technique liée à : Assombrissements, éclaircissements.

On considère que le dégradé est réalisé par passages successifs de nuances de peinture assez proches. Ainsi, qu'il s'agisse d'assombrissements ou d'éclaircissements, on utilisera des teintes de plus en plus sombres ou de plus en plus claires. Plus le nombre de nuances est élevé plus le dégradé paraît lisse et naturel.

FONDUS ●●●

Technique liée à : Assombrissements, éclaircissements.

La différence avec la technique précédente est que l'on va « tirer » chaque nuance vers la précédente. En tirant la peinture vers la couche inférieure, on diminue son épaisseur et son pouvoir couvrant. La couche inférieure apparaît de mieux en mieux et les deux teintes se fondent alors. Pour « tirer » la peinture il existe deux méthodes :

- Recouvrir une zone plus importante que ce que l'on souhaite et retirer un peu de peinture avec un pinceau humide.
- Recouvrir une zone moins importante et « tirer » la peinture pour qu'elle atteigne la surface désirée.

Pour réaliser ceci dans de bonnes conditions, il est souhaitable (mais pas indispensable) d'avoir un deuxième pinceau pour tirer la peinture. Un vieux pinceau 2/0 fait parfaitement l'affaire.

BROSSAGE À SEC ●●

Technique liée à : Éclaircissements.

Cette technique permet d'éclaircir rapidement une zone fortement texturée (fourrures, cheveux, etc.). Le brossage à sec abîme très rapidement les pinceaux, aussi vaut-il mieux en utiliser un vieux.

Cette technique nécessite l'emploi d'une teinte plus claire que la couche de base. On laisse sécher un peu la peinture, jusqu'à ce qu'elle soit crémeuse. Puis, on en prélève un peu avec le pinceau que l'on essuie avec un chiffon ou du papier absorbant, jusqu'à ce qu'il ne laisse pratiquement plus de traces. On peut alors brosser la surface à éclaircir. Le reste de peinture se dépose uniquement sur les reliefs.

REHAUSSAGE ●●

Technique liée à : Éclaircissements.

La différence avec le brossage à sec réside dans la consistance de la peinture. On utilise une peinture plus fluide. Bien que plus difficile à obtenir, le résultat est plus « propre ». Il n'y a pas d'effet poussiéreux ou granuleux.

ÉCLAIRCIR LES ARÊTES ●●

Technique liée à : Éclaircissements.

On place la tranche du pinceau sur les arêtes, en s'appuyant sur le relief pour suivre avec une relative facilité l'arête dont on s'occupe. On procède de la même façon pour toutes les parties saillantes. Ainsi, les différentes zones et volumes apparaissent sans nécessité de faire de dégradés.

BROSSAGE À SEC/DRY BRUSHING



ÉCLAIRCIR LES ARÊTES HIGHLIGHTING THE CRESTS



BROSSAGE À SEC/DRY BRUSHING

GRADATION IN PARALLEL STRIPES ●●

Technique bound to: Shading, highlighting.

The gradation is done by applying successive layers of similarly colored paint. Thus, when using this technique to darken or lighten, one uses darker and darker or lighter and lighter shades of the same color. The more nuances one uses, the smoother and more natural the gradation will appear to be.

BLENDING ●●●

Technique bound to: Shading, highlighting.

The difference with the previous technique is that each nuance is "stretched" toward the previous one. By stretching the paint toward the lower coat, its thickness and covering power are diminished. The lower coat becomes more and more visible and the two shades then blend. There are two methods of "stretching" the paint:

- Covering a bigger area than one wishes to paint and then removing a bit of paint with a wet paintbrush.
- Covering a smaller area and then "stretching" the paint to make it cover the area one wishes to cover.

To do this in the right conditions, it is better (yet not indispensable) to have a second paintbrush for stretching the paint. An old 2/0 paintbrush does just fine.

DRY BRUSHING ●●

Technique bound to: Highlighting.

This technique allows a strongly textured zone to be quickly made lighter (fur, hair, etc.). Dry brushing damages paintbrushes very fast, so it's better to use an old one. This technique requires using a lighter shade than the one used for the base coat. The paint is allowed to dry a bit until it becomes creamy. A little is then put on the paintbrush, which is then wiped on a cloth or paper towel until almost no traces of paint are left. The area to be made lighter can then be brushed. The paint remaining on the bristles stays only on the protruding parts of the surface.

ENHANCING ●●

Technique bound to: Highlighting.

The difference between dry brushing and enhancing lies in the paint's consistency. Here a more liquid paint is used. Though it is more difficult to get, the result is "cleaner." There is no dusty or grainy effect.

HIGHLIGHTING THE CRESTS ●●

Technique bound to: Highlighting.

The edge of the paintbrush is placed on the crests and the shape's outline is used to make it relatively easy to follow the crest being treated. One proceeds in a similar way for all protruding parts. Thus the various zones and shapes stand out without having to make gradations.





GUIDE DE PEINTURE PAINTING GUIDE

KÄËLISS



PRÉPARATION

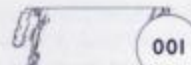
Avant de commencer la peinture, la figurine est soigneusement ébarbée, puis sous-couchée à la peinture blanche (en bombe). Pour pouvoir la peindre avec un meilleur maintien, une fente de la taille de la barre de socle est découpée dans un bouchon de liège, puis de la pâte adhésive y est déposée.



PREPARATION

Before being painted, the miniature is carefully trimmed and then undercoated with white spray paint. To make it easier to hold while being painted, a slit the size of the miniature's base tab is made in the flat end of a cork and filled with adhesive putty before inserting the tab.

QUELQUES COULEURS UTILES SEVERAL USEFUL COLORS



Blanc éternel
Eternal White



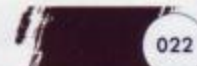
Noir damné
Accursed Black



Bleu d'Éphren
Ephren Blue



Vert de Diisha
Diisha Green



Terre d'Àvaqōdu
Sail of Àvaqōdu



Chair nacrée
Pearly Flesh



Rouge Rackham
Rackham Red



Jaune Lahn
Lahn Yellow



Argent poli (métallique)
Polished Silver (metallic)

COUCHE DE BASE

Plutôt que de travailler zone par zone jusqu'au bout, la figurine est entièrement basée. Cela permet de se faire une meilleure idée des correspondances de couleurs entre chaque zone. En outre, cela limite certains dépassements qui peuvent être gênants par la suite. Un soin particulier est donc recommandé pour cette étape.

- La peau est basée en **chair nacrée** ;
- Le vêtement en **vert de Diisha** ;
- L'arc, les cheveux, la chitine et le corset sont basés en **terre d'Avagddu** ;
- Le collier en **bleu d'Éphren** ;
- Les élytres en mélange 50/50 **blanc éternel** et **bleu d'Éphren** ;
- Le scarabée frontal en mélange de 80 % d'**argent poli** et 20 % de **bleu d'Éphren** ;
- Les plumes du carquois en mélange 50/50 de **blanc éternel** et **noir damné**.

Il est nécessaire de bien diluer la peinture pour passer plusieurs couches fines superposées. Ainsi, le rendu est plus propre et opaque, ce qui permet d'obtenir de meilleurs dégradés.



COUCHE DE BASE
BASE COAT

BASE COAT

Instead of working zone by zone, the miniature is entirely given a base coat. This lets you get a better idea of how the colors in each zone fit together. What more, this limits certain overlaps that can be bothersome later on. So particular care is recommended for this step.

- The skin is given a **Pearly Flesh** base.
- The robe gets a **Diisha Green** base.
- The bow, the hair, the chitin (armbands, on bow) and the corset get a **Soil of Avagddu** base.
- The necklace gets an **Ephren Blue** base.
- The wing is based with a 50/50 mix of **Eternal White** and **Ephren Blue**.
- The beetle on his forehead is based with a mix of 80% **Polished Silver** and 20% **Ephren Blue**.
- The quiver's feathers are based with a 50/50 mix of **Eternal White** and **Accursed Black**.

The paint should be diluted correctly to be able to apply several thin coats on top of each other. This makes the result cleaner and more opaque, thus allowing one to get better gradations.

ASSOMBRISSEMENTS

- 1 La peau est tout d'abord légèrement assombrie avec du **terre d'Avagddu** progressivement mélangé à du **chair nacrée**. Les volumes à éclaircir sont alors plus faciles à repérer. Certains ombrages sont accentués avec du **terre d'Avagddu** pur pour créer plus de contrastes. Les yeux et la lèvre inférieure sont surlignés avec un mélange à 70 % de **terre d'Avagddu** et 30 % de **noir damné**.
- 2 Le **vert de Diisha** du vêtement est progressivement ombré avec du **bleu d'Éphren**, presque jusqu'au bleu pur (environ 90/10). Afin de mieux ressortir, le corset reçoit des teintes rouges. Pour cela, du **terre d'Avagddu** est d'abord assombri avec un lavis de **noir damné**.
- 3 Les cheveux sont assombris au **noir damné**. Le bois de l'arc est d'abord assombri avec un lavis de **noir damné**. Le **vert de Diisha** du carquois est assombri au **rouge Rackham**. La base mélangée d'**argent poli** et de **bleu d'Éphren** du scarabée frontal et la structure en chitine de l'élytre sont d'abord assombris au **bleu d'Éphren** jusqu'à ce que la couleur soit pure dans les interstices. Le **terre d'Avagddu** de la chitine est assombri au **rouge Rackham**.

ASSOMBRISSEMENT SHADING



SHADING

- 1 First of all the skin is made slightly darker using **Soil of Avagddu**, which is progressively mixed with **Pearly Flesh**. The parts to be highlighted are then easier to locate. Some shadows are intensified with pure **Soil of Avagddu** to create more contrast. The eyes and the lower lip are outlined with a mix of 70% **Soil of Avagddu** and 30% **Accursed Black**.
- 2 The quiver's **Diisha Green** is progressively shaded with **Ephren Blue** until using almost pure blue (about 90/10). To make it stand out more, the corset is given shades of red. For this, **Soil of Avagddu** is first made darker with an **Accursed Black** wash.
- 3 The hair is darkened with **Accursed Black**. The bow's wood is first made darker with an **Accursed Black** wash. The quiver's **Diisha Green** is darkened with **Rackham Red**. The beetle's base mix of **Polished Silver** and **Ephren Blue**, and the wing's chitinous structure are first made darker using **Ephren Blue** until this color is pure in the grooves. The chitin's **Soil of Avagddu** is first made darker using **Rackham Red**.



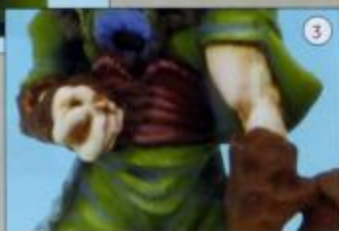


ÉCLAIRCISSEMENTS

- ① On revient au **chair nacrée** pur pour lisser et bien délimiter les ombres de la peau. Un mélange de **blanc éternel** et **chair nacrée** est effectué. Dans un premier temps, le dégradé est réalisé pour souligner les volumes, non pour créer les lumières. On ne le pousse donc pas jusqu'au blanc pur.
- ② Sur le vêtement, le **vert de Diisha** est ensuite éclairci avec le **jaune Lahn** qui répond au **bleu d'Éphren**. Le dégradé se fait avec subtilité, en ajoutant progressivement de plus en plus de **jaune Lahn** dans le vert par fines couches superposées.
- ③ Le corset est progressivement éclairci avec du **rouge Rackham**, puis, avec une goutte de **chair nacrée**.
- ④ Le **terre d'Avagddu** des cheveux est dégradé avec du **jaune Lahn**. La lumière doit suivre les courbes des cheveux et se concentrer petit à petit vers une zone choisie pour créer reflet et brillance. Enfin, une touche de **blanc éternel** est ajoutée pour accentuer l'effet « lumineux ».
- ⑤ Le bois de l'arc est éclairci avec une touche de **jaune Lahn** et, enfin, avec du **chair nacrée**.
- Le **vert de Diisha** du carquois est légèrement éclairci au **chair nacrée**.
- ⑥ Le mélange 50/50 de **bleu d'Éphren** et de **blanc éternel** de l'élytre est éclairci jusqu'au **blanc éternel**. Ensuite, des reflets de couleurs différentes sont créés en appliquant (comme pour un lavis, mais sans laisser couler dans les creux) un mélange 50/50 de **blanc éternel** et de **rouge Rackham**.



ÉCLAIRCISSEMENTS
HIGHLIGHTINGS



- ⑦ La chitine est éclaircie avec du **jaune Lahn**, puis dégradée jusqu'à l'**argent poli** pur.
- L'**argent poli** pur est utilisé pour éclaircir les arêtes du scarabée frontal et de la structure en chitine de l'élytre.

LINING

- Toutes les zones de peau sont surlignées (voir lining) avec un mélange à 70 % de **terre d'Avagddu** et 30 % de **noir damné** pour plus de propreté et de lisibilité de la pièce. Les yeux sont peints en **bleu d'Éphren**, puis éclaircis au **blanc éternel**. Un petit point blanc est déposé pour la brillance. On crée alors les lumières sur les zones éclaircies avec un mélange de **chair nacrée** et de **blanc éternel** (environ 10/90).
- Le vêtement est surligné avec le même mélange que pour la peau. Enfin, du **bleu d'Éphren** est appliqué dans les creux les plus prononcés. Les derniers éclaircissements sont effectués à l'aide d'un mélange de **blanc éternel** et de **jaune Lahn**. La présence du blanc permet d'adoucir la teinte jaune.



ÉCLAIRCISSEMENTS
HIGHLIGHTINGS

HIGHLIGHTING

- ① Pure **Pearly Flesh** is used to smoothen and correctly define the skin's shadows. A mix of **Eternal White** and **Pearly Flesh** is made. At first the gradation is made to underline the shapes, not to create lighting. It therefore isn't brought all the way to pure white.
- ② On the robe the **Diisha Green** is then lightened with **Lahn Yellow**, which goes well with the **Ephren Blue**. The gradation is done subtly by progressively adding more and more **Lahn Yellow** to the green in thin overlying layers.
- ③ The corset is progressively made lighter with **Rackham Red**, and then with a drop of **Pearly Flesh**.
- ④ The hair's **Soil of Avagddu** is gradated with **Lahn Yellow**. The light should follow the waves of the hair and little by little become concentrated in a chosen area to create a shiny effect. Finally, a touch of **Eternal White** is added to strengthen the "luminous" effect.
- ⑤ The bow's wood is made lighter with a touch of **Lahn Yellow** and, finally, with **Pearly Flesh**.
- The quiver's **Diisha Green** is slightly lightened with **Pearly Flesh**.
- ⑥ The wing's 50/50 mix of **Ephren Blue** and **Eternal White** is made lighter until reaching **Eternal White**. Then applying a 50/50 mix of **Eternal White** and **Rackham Red** like a wash, yet without letting it run into the hollows, creates the reflections of various colors.

- ⑦ The chitin is lightened with **Lahn Yellow** and then gradated up to pure **Polished Silver**.
- Pure **Polished Silver** is used to highlight the beetle's crests and the wing's chitinous structure.

LINING

- All of the skin zones are outlined (see Lining) with a mix of 70% **Soil of Avagddu** and 30% **Accursed Black** to make the piece clearer and more legible. The eyes are painted **Ephren Blue** and then lightened with **Eternal White**. A small white dot is added for sparkle. Lighting is then created in the highlighted areas with a mix of **Pearly Flesh** and **Eternal White** (about 10/90).
- The robe is outlined with the same mix as the skin. And finally, **Ephren Blue** is applied in the deepest folds. The last highlights are made with the help of a mix of **Eternal White** and **Lahn Yellow**. The white makes the yellow softer.

ÉCLAIRCISSEMENTS HIGHLIGHTINGS



LINING ET DÉTAILS
LINING AND DETAILS

DÉTAILS

Le collier, les attaches du corset, les ongles et les flèches du carquois sont peints en dernier pour la finition.

DETAILS

The necklace, the corset's buckles, the fingernails and the arrows in the quiver are painted last for the finishing touch.





Cadwallon. Un nom qui porte à lui seul la grandeur de cette enclave franche. Au dehors : un monde rongé par le Rag'narok, qui glisse peu à peu vers la guerre totale.

Terre de refuge pour les uns, de prospérité pour les autres, le joyau de Lanever attire la convoitise des nations alors que les victimes des guerres ne cessent de grossir sa population et sa main d'œuvre.

Cadwallon, dont le nom incite à l'espoir, est aussi un piège. Vivre dans la Cité des voleurs, c'est avant tout se battre au quotidien pour trouver sa place et la conserver.

CADWALLEN, LA CITÉ FRANCHE

Cadwallon. Its name alone bears the grandeur of this free enclave. Outside of its limits lies a world being gnawed at by the Rag'narok and sliding progressively toward total war.

A land of asylum for some, of prosperity for others, the jewel of Lanever is desired by all nations while the victims of the wars never cease to swell its population and labor force.

Cadwallon, whose name gives hope, is also a trap. Living in the City of Thieves is above all a daily struggle to find one's place and to keep it.

CADWALLEN, THE FREE CITY

DANS CRY HAVHC...

Ayane (Portrait)	vol. 07
Capitaine Krill (Portrait)	vol. 06
Carnets de route de Cyanolith (Univers)	vol. 02 et 03
Croquis (Galerie)	vol. 06
Guilde des Architectes (Univers, Profils et Règles)	vol. 03
Guilde des Lames (Univers, Profils et Règles)	vol. 05
Guilde des Usuriers (Univers, Profils et Règles)	vol. 08
Guilde des Voleurs (Univers, Profils et Règles)	vol. 06
Isabeau la Secrète (Portrait)	vol. 05
Kaëlyss le Sauvage (Portrait)	vol. 02
Soim (Portrait)	vol. 08
Sophet Drahas (Portrait)	vol. 04

IN CRY HAVHC...

Ayane (Portrait)	Vol. 07
Captain Krill (Portrait)	Vol. 06
Travel journals of Cyanolith (Universe)	Vol. 02 & 03
Sketches (Gallery)	Vol. 06
Guild of Architects (Universe, Profiles and Rules)	Vol. 03
Guild of Blades (Universe, Profiles and Rules)	Vol. 05
Guild of Usurers (Universe, Profiles and Rules)	Vol. 08
Guild of Thieves (Universe, Profiles and Rules)	Vol. 06
Isabeau the Secret (Portrait)	Vol. 05
Kaëlyss the Savage (Portrait)	Vol. 02
Soim (Portrait)	Vol. 08
Sophet Drahas (Portrait)	Vol. 04



ISABEAU LA SECRÈTE
ISABEAU THE SECRET

CD 15



PERSONNAGE
CHARACTER



L'ORMET
THE ORMET

CD 07



PORTEUR D'ARMES
WEAPON BEARER



FOLLET
WILL-O'-THE-WISP

CD 31



FAYE
FAYE



LAME
BLADE

CD 35



GUILDE DES LAMES
GUILD OF BLADES



L'ÉPOUVANTAIL
THE SCARECROW

CD 29

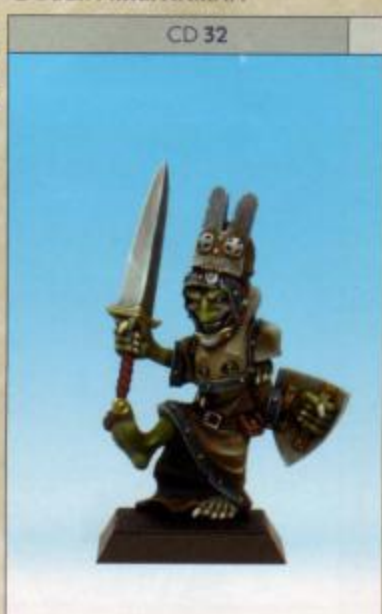


PERSONNAGE
CHARACTER



MILICIEN GOBELIN
GOBLIN MILITIAMAN

CD 32



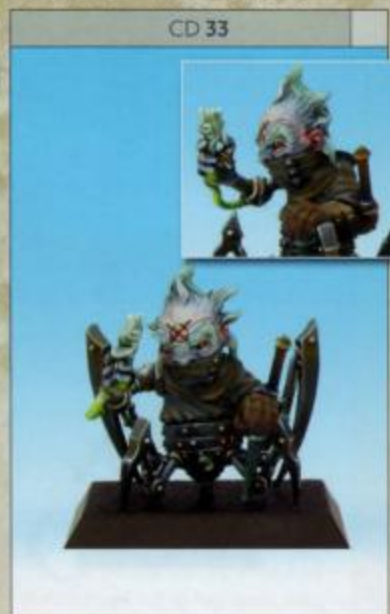
MILICIEN
MILITIAMAN





NUR-BALD LE SCULPTEUR
NUR-BALD THE SCULPTOR

CD 33



PERSONNAGE
CHARACTER



FUSILIER
RIFLEMAN

CD 43



GUILDE DES ARCHITECTES
GUILD OF ARCHITECTS



LAME
BLADE

CD 41



GUILDE DES LAMES
GUILD OF BLADES



SYTH MORNIS
SYTH MORNIS

CD 44



GUILDE DES USURIERS
GUILD OF USURERS



PORTEUR D'ARMES DE SYTH MORNIS
SYTH MORNIS WEAPON BEARER

CD 45



GUILDE DES USURIERS
GUILD OF USURERS



ARBALÉTRIER NAIN
DWARVEN CROSSBOWMAN

CD 34



MILICIEN
MILITIAMAN

ARBALÉTRIER
CROSSBOWMAN

CD 46



GUILDE DES LAMES
GUILD OF BLADES

FOSSOYEUR
GRAVEROBBER

CD 30



OGRE
OGRE

CD 38



MILICIEN
MILITIAMAN



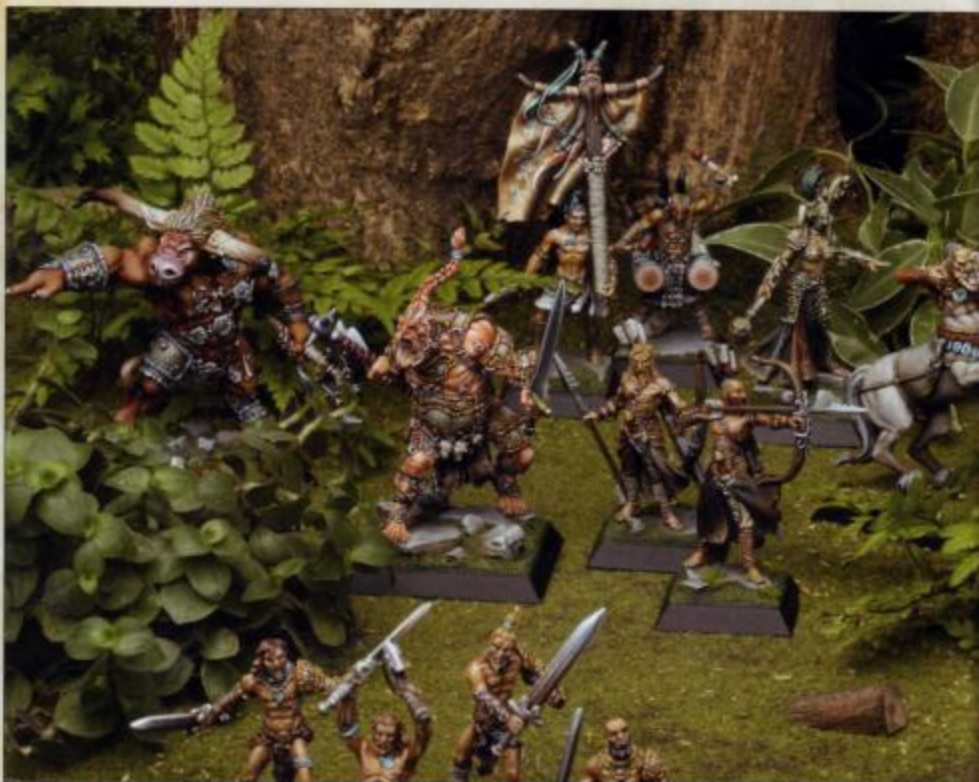


Les plaines d'Avagddu sont le domaine des fiers guerriers keltois du clan des Sessairs, ancêtres de tous les peuples humains. Arrivés par la mer en des temps immémoriaux, les Sessairs honorent un panthéon composé de divinités primitives et de héros immortels : Danu, déesse de la nature, les Matrae dévouées à la vie, la guerre et la mort, etc.

La guerre fait partie intégrante de la culture keltoise, et plus encore de celle des Sessairs : ces humains doivent se battre pour survivre et repousser les assauts répétés des nations frontalières. Il n'est aucun peuple que les bouillonnants Sessairs n'aient pas affronté au moins une fois, et Avagddu n'a jamais connu de paix durable. Les Keltois sont un peuple libre, sauvage et en perpétuel mouvement. Rien ne saurait leur ôter leur fierté, ni leur incroyable témérité.

The plains of Avagddu are the domain of the proud Kelt warriors of the Sessairs clan, the ancestors of all the human peoples. Having come from the sea in immemorial times, the Sessairs worship a pantheon made up of primitive divinities and immortal heroes: Danu, the goddess of nature, the Matrae devoted to life, war, death, etc.

War is an integral part of Kelt culture, especially that of the Sessairs: these humans must fight to survive and push back the repeated assaults of their bordering nations. There isn't a single people that the seething Sessairs haven't confronted at least once, and Avagddu has never known lasting peace. The Kelts are a free and savage people in perpetual motion. Nothing can take their pride or their incredible temerity from them.



LES KELTEIS DU CLAN DES SESSAIRS

THE KELTS OF THE SESSAIRS CLAN

DANS CRY HAVOC...

Origines (Univers)
Tribus sessairs (Univers)

vol. 01 et 05
vol. 08

IN CRY HAVOC...

Origins (Universe)
Sessairs tribes

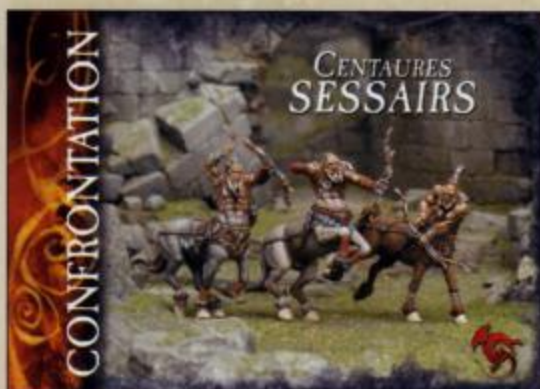
Vol. 01 & 05
Vol. 08

CENTAURES SESSAIRS
SESSAIRS CENTAURS

PLUSIEURS PROFILS DISPONIBLES
SEVERAL PROFILES AVAILABLE.



BAEL 09 / 01



Enfants terribles de la déesse Danu, les centaures arpentent les plaines d'Avagdu aux côtés des Keltois du clan du Sessaïrs. Prêts à se battre au nom de leurs idéaux, ils sont le symbole d'une liberté farouche et sans limites.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage de 3 centaures pour l'armée des Keltois sessaïrs (trois profils possibles). Cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok®.

The terrifying children of the goddess Danu, the centaurs roam the plains of Avagdu at the sides of the Kelts of the Sessaïrs clan. Ready to fight in the name of their ideals, they are the symbols of force and limitless freedom.

This box contains all you need to assemble 3 centaurs for the army of Sessaïrs Kelts (three possible profiles). This Unit is ready-for-play in Rag'Narok®.

BAEL 09 / 02



BAEL 09 / 03





FILS D'OGMIOS 1
SON OF OGMIOS 1

PA/AP 55

BAEL 06

BAEL 06



FILS D'OGMIOS 2
SON OF OGMIOS 2

PA/AP 55

BAEL 07

BAEL 07



MINOTAURE SESSAIRS
SESSAIRS MINOTAUR

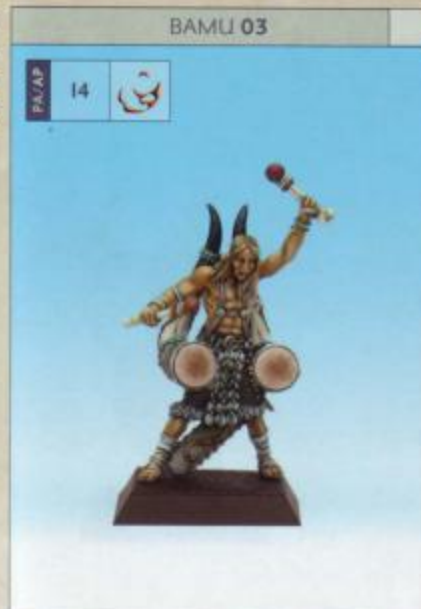
PA/AP 60

BACR 03

BACR 03



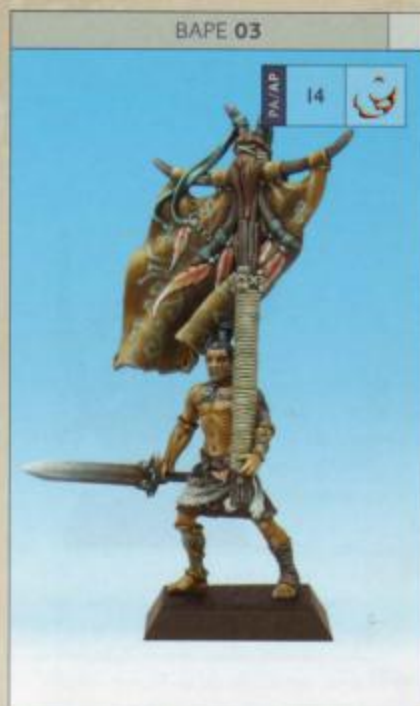
ÉTAT-MAJOR D'AVAGDDU WAR-STAFF OF AVAGDDU



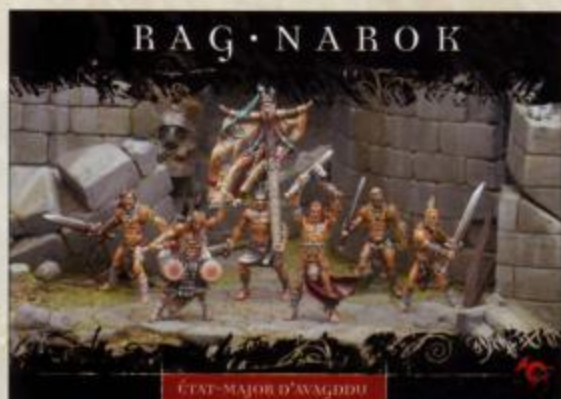
MUSICIEN SESSAIRS
SESSAIR MUSICIAN



MARKHAN LE FAROUCHE
MARKHAN THE WILD



PORTE-ÉTENDARD SESSAIRS
SESSAIR STANDARD-BEARER



La brume se lève sur les plaines d'Avagddu, révélant un clan d'intrepides guerriers en armes. Le totem de la déesse se dresse alors, porté par le son des tambours de guerre. Markhan le Farouche mène le clan des Sessairs à la victoire!

Accompagné de Vétérans sessairs, cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok®. Son effectif peut en outre être complété par la boîte des guerriers d'Avagddu.

The mist is clearing on the plains of Avagddu to reveal a clan of intrepid warriors in arms. The totem of the goddess is being raised, carried by the sound of the war drums. Markhan the Wild will lead the Sessairs clan to victory!

Accompanied by Sessairs veterans, this Unit is ready for play in Rag'Narok®. Its numbers can furthermore be complemented by a box of Warriors of Avagddu.





ARCHERS SESSAIRS
SESSAIRS ARCHERS

PA/AP 15

BATR 02





LES LIENS D'ALAHAN

Fondé il y a plus de cinq siècles par les descendants de deux clans keltos, le royaume d'Alahan est un domaine de justice et de prospérité. Il est le plus vaillant défenseur de la Lumière sur un continent livré en pâture aux Ténébres.

Les chevaliers et les puissants magiciens du Lion sont des modèles de vertu. Leurs exploits sont légendaires. Les blasons des neuf maisons nobles d'Alahan rendent grâce à l'honneur, l'héroïsme et la fidélité des braves qui les arborent.

À une époque où les adversaires de la Lumière s'abandonnent à la perfidie, les Lions d'Alahan ne se contentent pas de parcourir le monde en tant que chevaliers errant en quête de torts à redresser. Ils tirent le meilleur parti de leur audace insensée et de leur vaillance dans le combat qu'ils ont choisi de mener : celui du Bien.

THE LIENS OF ALAHAN

Founded over five centuries ago by the descendants of two Kelt clans, the Kingdom of Alahan is a land of justice and prosperity. It is the most valiant defender of Light on a continent that is prey to Darkness.

The knights and the powerful magicians of the Lion are paragons of virtue. Their exploits have become legendary. The nine noble houses of Alahan are grateful for the honour, heroism and loyalty of the brave fighters who wield their coats of arms.

In an age where the enemies of Light make use of the most perfidious means, the Lions of Alahan don't just content themselves with travelling all over the world as wandering knights looking for wrongs to right. They make the most of their incredible audacity and their valour in the war that they have chosen to wage: the one for Goodness.

DANS CRY HAVHC...

Alahel le Messenger (Profil Hybrid, vol. 02. Hybrid RPG) vol. 06
 Baron Mirivils d'Allmoon (Portrait) vol. 01
 Fauqueur d'Alahan (Profil Hybrid) vol. 02
 Gardie d'Alahan (Guide de peinture) vol. 02
 L'anne rousse (Profil Hybrid, vol. 02. Hybrid RPG) vol. 06

IN CRY HAVHC...

Alahel the Messenger (Hybrid profile, Vol. 02. Hybrid RPG) Vol. 06
 Baron Mirivils d'Allmoon (Portrait) Vol. 01
 Reaper of Alahan (Hybrid profile) Vol. 02
 Guard of Alahan (Painting guide) Vol. 02
 The Red Lioness (Hybrid profile, Vol. 02. Hybrid RPG) Vol. 06





VALKYRIES D'ALAHAN 2
VALKYRIES OF ALAHAN 2

PA/AP

15



LIVE 02



VALKYRIES D'ALAHAN 3
VALKYRIES OF ALAHAN 3

PA/AP

15



LIVE 03





LES GRIFFENS D'AKKYLANNIE

THE GRIFFINS OF AKKYLANNIE

Arcavius reçut la vision de Merin, le dieu unique et flamboyant. Après avoir abandonné son titre, son fief et ses armes, il partit à l'aventure et la nouvelle religion attira un nombre incroyable de fidèles. Ils fondèrent un empire d'espoir et de Lumière : l'Akkylannie. Peu après, Arcavius partit à nouveau à travers Aarklash pour prêcher la parole du dieu unique. Il ne revint jamais.

Les disciples de Merin se sont multipliés et forment un peuple soudé dans la foi. Hélas, le rêve d'Arcavius est moribond. L'avènement du Rag'narok a jeté un voile sombre sur Aarklash. Les Griffons sont partis en croisade dans les terres lointaines de l'est pour retrouver le tombeau de leur prophète et lutter contre les ennemis de la vérité unique. Les inquisiteurs et les chasseurs de ténèbres traquent les traîtres et les hérétiques dans une redoutable chasse aux sorcières.

Arcavius had a vision of Merin, the one and fiery god. After having given up his title, his fiefdom and his weapons, he wandered across the continent and his new religion attracted an incredible number of followers. They founded an empire of hope and of Light: Akkylannie. Soon afterward, Arcavius left again to journey all over Aarklash to preach the one god's word. He never returned.

Merin's disciples multiplied and form a people united by their faith. Alas, Arcavius's dream is dying. The coming of the Rag'narok has covered Aarklash with a dark veil. The Griffins have gone on a crusade to faraway lands in the east to find their prophet's tomb and battle the enemies of the one truth. Inquisitors and darkness hunters track down traitors and heretics in a terrifying witch-hunt.

DANS CRY HAVOC...

Canons du Griffon (Règles)
Conscript du Griffon (Guide de peinture)
Dossier : L'Akkylannie (Univers)
Garde prétorien (Profil Hybrid)
Garell le Rédempteur (Profil Hybrid RPG)
Inquisiteur du Griffon (Guide de peinture)
Legionnaire du repentir (Profil)
Miséricorde (Profil Hybrid RPG)
Secret de la poudre (Univers)
Sered (Profil Hybrid)
Temple du Sud (Univers)
Thallion du Griffon (Profil Hybrid)

vol. 05
vol. 02
vol. 04
vol. 01
vol. 06
vol. 01
vol. 04
vol. 06
vol. 03
vol. 06
vol. 01
vol. 06

IN CRY HAVOC...

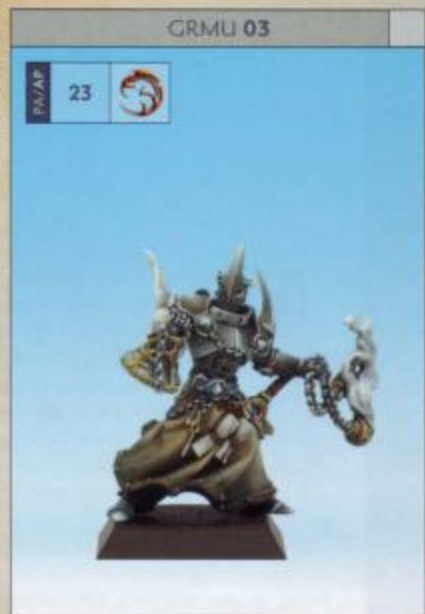
Griffin cannons (Rules)
Griffin conscript (Painting guide)
File: Akkylannie (Universe)
Praetorian guardsman (Hybrid profile)
Garell the Redeemer (Hybrid RPG profile)
Griffin inquisitor (Painting guide)
Legionary of repentance (Profile)
Misericord (Hybrid RPG profile)
The Secret of Gunpowder (Universe)
Sered (Hybrid profile)
The Temple of the South (Universe)
Griffin thallion (Hybrid profile)

Vol. 05
Vol. 02
Vol. 04
Vol. 01
Vol. 06
Vol. 01
Vol. 04
Vol. 06
Vol. 03
Vol. 06
Vol. 01
Vol. 06

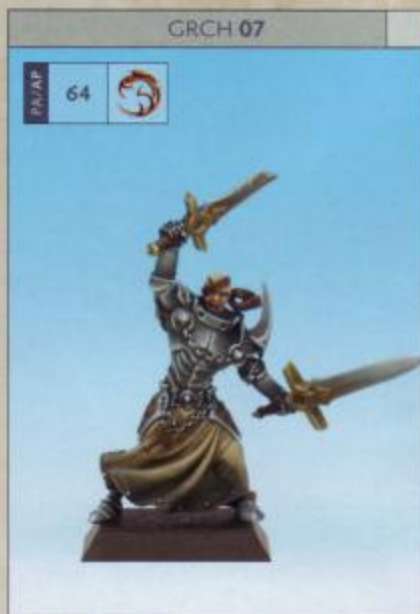


GREM 02

ÉTAT-MAJOR TEMPLIER TEMPLAR WAR-STAFF



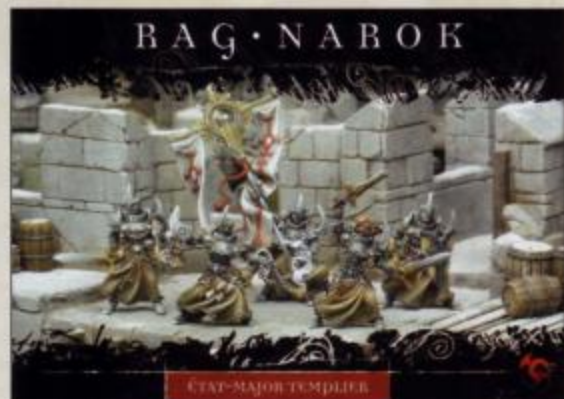
MUSICIEN TEMPLIER
MUSICIAN



SEVERIAN, CHAMPION TEMPLIER
SEVERIAN, TEMPLAR CHAMPION



PORTE-ÉTENDARD TEMPLIER
STANDARD-BEARER

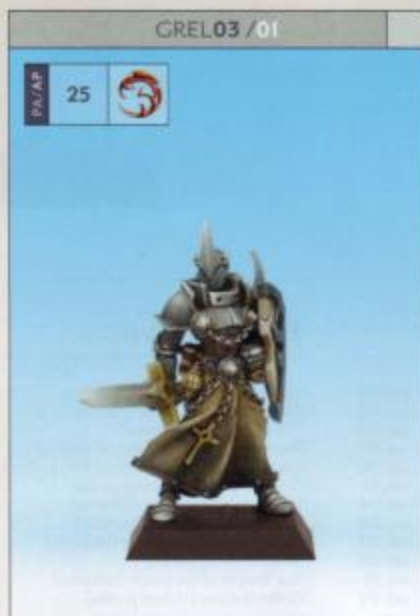
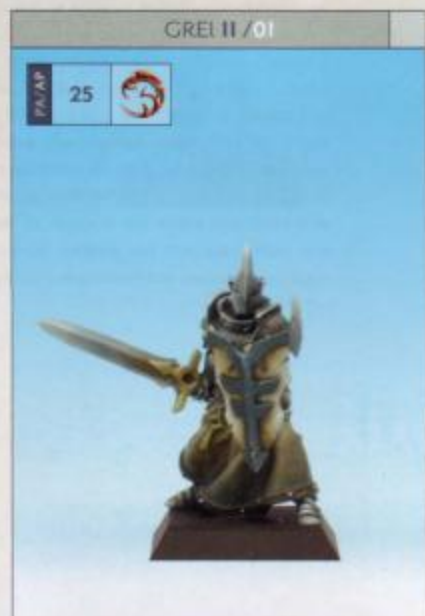


The Temple, the armed hand of Akkylannie, is at the front line of the Alliance of Light's battles. In their brothers' eyes, templar officer Severian and his warriors embody faith, tenacity and the holy wrath of the only god, Merin.

The Temple, the armed hand of Akkylannie, is at the front line of the Alliance of Light's battles. In their brothers' eyes, templar officer Severian and his warriors embody faith, tenacity and the holy wrath of the only god, Merin.

Accompagnée de frères templars, cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok®. Son effectif peut en outre être complété par des templars du Griffon.

Accompanied by templar brothers, this Unit is ready for play in Rag'Narok®. Its numbers can be complemented by Griffin templars.



GRCH 06

ESCHELIUS LE FERVENT
ESCHELIUS THE ARDENT

GRCH 06

FAI/AP	149	
--------	-----	---



CHAMPION INQUISITEUR
INQUISITOR CHAMPION





Dans la langue des elfes, « cynwäll » signifie « exilé ». Il y a fort longtemps, les Cynwälls ont choisi de se retirer dans les hautes montagnes de Lanever pour se consacrer à la quête de Noesis, l'harmonie de l'âme et du corps. Ils ont découvert d'antiques secrets dissimulés dans les temples en ruine et passé des pactes avec les dragons des pics du Béhémoth.

Après des siècles de contemplation et de préparation, les Cynwälls ont rompu leur tradition de neutralité pour s'engager dans l'ultime bataille au côté de la Lumière. Ils savent, depuis leurs origines, que de l'issue du Rag'narok dépend l'avenir de la Création.

L'armée cynwäll n'est pas nombreuse, mais sa puissance est considérable. Elle est guidée par la sagesse des anciens, portée par les ailes des dragons et soutenue par des guerriers mécaniques issus d'un âge oublié.



LES ELFES CYNWÄLLS

In the elven tongue "cynwäll" means "exiled." A long time ago the Cynwälls chose to withdraw to the high mountains of Lanever to devote themselves to the quest for Noesis, the harmony of body and soul. They discovered ancient secrets hidden in ruined temples, and made pacts with the dragons of the peaks of the Behemoth Mountains.

After centuries of contemplation and preparation, the Cynwälls have broken their tradition of neutrality in order to engage in the final battle on the side of Light. Ever since their origins they are aware that the future of Creation depends on the outcome of the Rag'narok.

The Cynwäll army isn't numerous, yet its strength is considerable. It is guided by the wisdom of the ancients, borne by the wings of the dragons, and supported by mechanical warriors from a forgotten age.

THE CYNWÄLL ELVES

DANS CRY HAVHC...

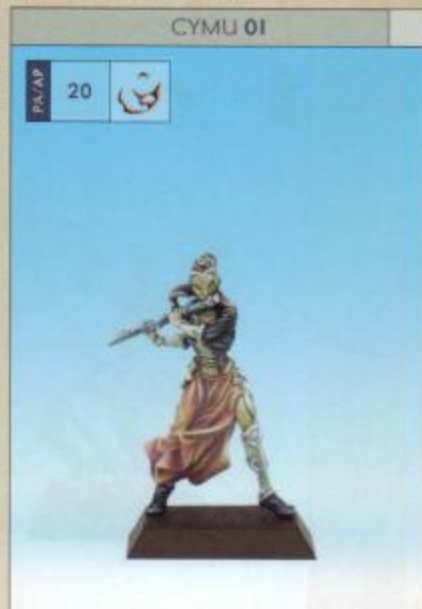
Akhamiäl (Profil Hybrid)	vol. 06
Constructs (Univers)	vol. 03
Dossier : Les Cynwälls (Univers)	vol. 06
Gardien du Sphinx (Univers)	vol. 05
Guerrier Construct (Profil Hybrid)	vol. 06
Mehöl, Gardien du Sphinx (Profil, Profil Hybrid et Hybrid RPG)	vol. 06
Miragyre (Artefact)	vol. 06
Nelphaëll (Profil Hybrid et Hybrid RPG)	vol. 06
Schéma d'armée (Atelier)	vol. 06
Secret de la poudre (Univers)	vol. 03
Selsjym (Guide de peinture)	vol. 06
Soim (Portrait)	vol. 08
Syd de Kaiber (Scénario)	vol. 02
Varsjym (Profil Hybrid)	vol. 06

IN CRY HAVHC...

Akhamiäl (Hybrid profile)	Vol. 06
Constructs (Universe)	Vol. 03
File: The Cynwälls (Universe)	Vol. 06
The Guardian of the Sphinx (Universe)	Vol. 05
Construct warrior (Hybrid profile)	Vol. 06
Mehöl, Guardian of the Sphinx (Profile, Hybrid and Hybrid RPG profile)	Vol. 06
Miragyre (Artifact)	Vol. 06
Nelphaëll (Hybrid and Hybrid RPG profile)	Vol. 06
Army color scheme (Workshop)	Vol. 06
The Secret of Gunpowder (Universe)	Vol. 03
Selsjym (Painting guide)	Vol. 06
Soim (Portrait)	Vol. 08
Syd de Kaiber (Scenario)	Vol. 02
Varsjym (Hybrid profile)	Vol. 06

S ÉTAT-MAJOR CYNWÄLL
CYNWÄLL WAR-STAFF

CYEM 01



MUSICIENNE SELSÝM
SELSÝM MUSICIAN



MENERÄN
MENERAN



PORTE-ÉTENDARD SELSÝM
STANDARD-BEARER

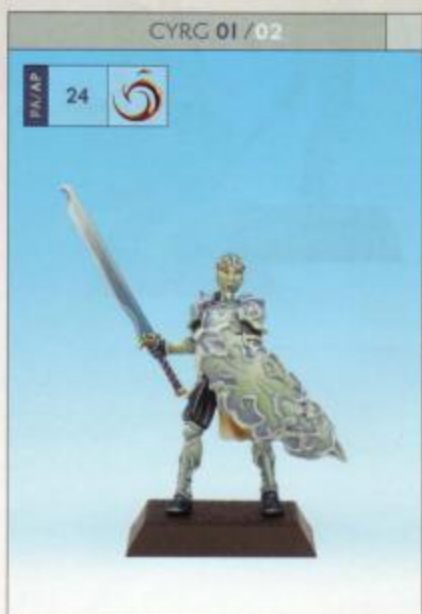


Les Cynwälls connaissent mieux que quiconque les enjeux du Rag'narok. Au sein de leur nation, chaque individu est un guerrier. Menerän et son fidèle état-major mènent à présent leurs frères vers l'ultime bataille de leur peuple.

Accompagnée de Vétérans selsýms cynwälls, cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok®. Son effectif peut en outre être complété par la boîte des selsýms cynwälls.

The Cynwälls know the Rag'narok's stakes better than anyone else. In their nation every individual is a warrior. Menerän and his loyal war-staff now lead their brothers toward their people's ultimate battle.

Accompanied by Cynwäll selsým veterans, this Unit is ready for play in Rag'Narok®. Its numbers can be complemented by a box of Cynwäll selsýms.





VARSYMS CYNWÄLL
CYNWÄLL VARSYMS

CYSP 01

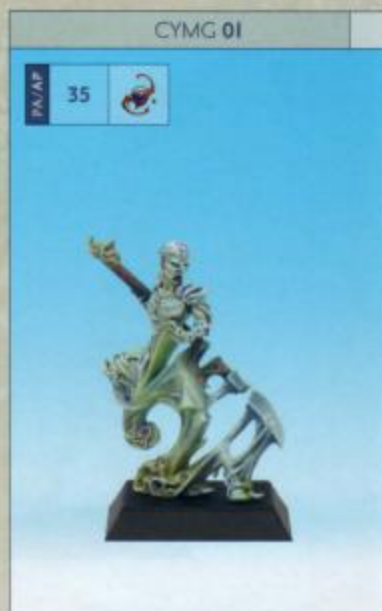


PA/AP 29



GUERRIER ÉQUANIME 1
EQUANIMOUS WARRIOR 1

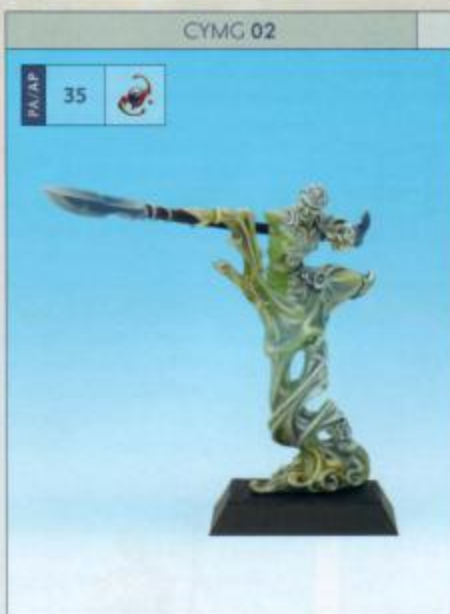
CYMG 01



MOINE GUERRIER
WARRIOR MONK

GUERRIER ÉQUANIME 2
EQUANIMOUS WARRIOR 2

CYMG 02




MOINE GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR MONK (DEVOUT)

NELPHAËLL
NELPHAËLL

CYCH 02



ASADARS CYNWÄLL
CYNWÄLL ASADARS

PA/AP 39 

CYEL 01

CYEL 01 / 01



CYEL 01 / 02



CYEL 01 / 03



ASADARS CYNWÄLL 2
CYNWÄLL ASADARS 2

PA/AP 39 

CYEL 02

CYEL 02 / 01



CYEL 02 / 02



CYEL 02 / 03





CHASSEURS D'AZUR
AZURE HUNTERS

PA/AP

26



CYTR 01



ÉPERVIERS SELSŶMS
SELSŶM KESTRELS

PA/AP

25



CYTR 02



NOVA CYNWÄLL 2
NOVA CYNWÄLL 2

PAZAP 62

CYFR 04

CYFR 04



NOVA CYNWÄLL 1
NOVA CYNWÄLL 1

PAZAP 62

CYFR 03

CYFR 03



Il y a plus de trois siècles, la baronnie d'Achéron était inféodée à la Couronne d'Alahan. Sous l'influence de l'ordre du Bélier, une secte maléfique, ses illustres seigneurs se laissèrent peu à peu corrompre par leur désir d'immortalité et de pouvoir. Lorsque les Lions prirent conscience du péril, il était trop tard : les nécromanciens du Bélier avaient ouvert un gigantesque portail de Ténèbres sur les Abysses. La nuit s'empara du ciel tourmenté d'Achéron et les enfers déversèrent des légions de morts-vivants sur la baronnie désormais maudite. Il fallut pas moins de trois armées et le sacrifice de milliers de guerriers pour prévenir l'invasion d'Aarklash par les hordes mortifères.

Un seul nécromancien peut lever un bataillon de morts-vivants, un seul suppôt des forces infernales peut faire basculer un empire dans les ténèbres éternelles. Nul n'échappe à la Mort !

More than three centuries ago the barony of Acheron was subservient to the Crown of Alahan. Under the influence of the Order of the Ram, an evil sect, its illustrious lords let themselves be corrupted little by little by their desire for immortality and power. When the Lions became aware of the danger it was already too late: the necromancers of the Ram had opened a gigantic Portal of Darkness to the Netherworld. Night took hold of the tormented sky of Acheron and legions of living-dead poured out of hell onto the now accursed barony. No less than three armies and the sacrifice of thousands of warriors were needed to prevent the invasion of Aarklash by the undead hordes.

A single necromancer can raise a battalion of living-dead fighters; a single fiend of the infernal forces can cause an empire to fall into the grasp of eternal darkness. No one can escape Death!



LES LIMBES D'ACHÉRON

THE LIMBES OF ACHERON

DANS CRY HAVOC...

Chagall, Chien de Ténèbres (Profil Hybrid)	vol. 04
Goule d'Achéron (Profil Hybrid)	vol. 04
Janos le Banni (Profil)	vol. 07
Lo'Nua (Profil)	vol. 07
Sophet Drahas (Portrait)	vol. 04
Wolfen zombie (Profil Hybrid)	vol. 04

IN CRY HAVOC...

Chagall, the Dog of Darkness (Hybrid profile)	Vol. 04
Ghoul of Acheron (Hybrid profile)	Vol. 04
Janos the Banished (Profile)	Vol. 07
Lo'Nua (Profile)	Vol. 07
Sophet Drahas (Portrait)	Vol. 04
Wolfen zombie (Hybrid profile)	Vol. 04

GARGOUILLE D'ACHÉRON 1
GARGOYLE OF ACHERON 1

PA/AP 39



MVCR 04

MVCR 04



GARGOUILLE D'ACHÉRON 2
GARGOYLE OF ACHERON 2

PA/AP 39



MVCR 05

MVCR 05



CERBÈRE D'ACHÉRON
CERBERUS OF ACHERON

PA/AP 88



MVCR 06

MVCR 06



Savant visionnaire, Dirz utilisa autrefois les Ténèbres pour tenter d'engendrer l'être parfait, tel que Merin l'avait défini. Traqué par l'inquisition akkylannienne pour hérésie, Dirz et ses alchimistes errèrent longtemps avant de s'établir dans l'impitoyable désert du Syharhalna.

Dissimulés dans les dunes et leurs mirages, ils fondèrent l'empire alchimique du Scorpion. Au fil des siècles, les alchimistes de Dirz, les Syhars, ont érigé une civilisation dont les fondations reposent sur la maîtrise de la vie et de la matière. Inspirés par Arh-Tolth, un dieu venu d'ailleurs, ils ont perfectionné leur savoir sacrilège et maîtrisé la magie des Ténèbres pour engendrer des légions de clones et de créatures contre-nature.

Dirz, a visionary scientist, once used Darkness to try to spawn the perfect being as Merin had defined it to be. Hunted by the Akkylannian Inquisition for heresy, Dirz and his alchemists wandered for a long time before settling in the merciless Syharhalna desert.

Hidden by the dunes and by their mirages, they founded the alchemical empire of the Scorpion. Over the centuries the alchemists of Dirz, also known as Syhars, have built a civilisation whose foundations are based on the mastery of life and of matter. Inspired by Arh-Tolth, a god that came from elsewhere, they have perfected their sacrilegious knowledge and have mastered the powerful magic of Darkness to create legions of clones and counter-natural creatures.



LES ALCHIMISTES DE DIRZ

THE ALCHEMISTS OF DIRZ

DANS CRY HAVOC...

Clone Centurus (Guide de peinture)
Clone Dasyatis (Profil Hybrid)
Forteresse de Danakil (Univers et Plan)
Guerrier de l'aube (Profil Hybrid)
Mutagène (Univers)
Sin Assyris (Profil Hybrid)
Tarascus (Règles et scénario)
Vicaire de Dirz (Profil Hybrid)

vol. 07
vol. 01
vol. 01
vol. 01
vol. 03
vol. 03
vol. 08
vol. 03

IN CRY HAVOC...

Centurus clone (Painting guide)
Dasyatis clone (Hybrid profile)
Fortress of Danakil (Universe and Map)
Dawn warrior (Hybrid profile) Vol. 01
Mutagenic (Universe)
Sin Assyris (Hybrid profile)
Tarascus (Rules and Scenario)
Vicar of Dirz (Hybrid profile)

Vol. 07
Vol. 01
Vol. 01
Vol. 01
Vol. 03
Vol. 03
Vol. 08
Vol. 03

TARASCUS
TARASCUS

SCTI 01



2 PROFILS DISPONIBLES
2 PROFILES AVAILABLE.

SCORPIONS
SCORPIONS

PA/AP	535	
-------	-----	--

ORQUES
ORCS

PA/AP	535	
-------	-----	--

Les alchimistes de Dirz sont parvenus à dompter la puissance titanesque du Tarascus que seuls les orques avaient su domestiquer jusqu'alors. Ils ont fait de cette terrible créature un instrument de conquête au service de leurs ténébreux desseins.

Le Tarascus est un Titan qui peut être joué avec l'armée du Bran-Ô-Kor ou les alchimistes de Dirz. Il peut aussi être joué seul contre une armée à Confrontation 3. Il nécessite l'extension Dogs of War pour être joué à Confrontation® et Rag'Narok®.

The alchemists of Dirz have managed to control the gargantuan strength of the Tarascus, which only the orcs had managed to do until now. They have turned this creature into an instrument of conquest to help them carry out their evil plans.

The Tarascus is a Titan that can be played with the army of Bran-Ô-Kor or with the alchemists of Dirz. He can also be played alone against an army in Confrontation 3. The Dogs of War® extension is required for him to be played in Confrontation® and Rag'Narok®.

ARBALÉTRIERS DE DIRZ 2
DIRZ CROSSBOWMEN 2

SCTR 02



PA/AP 13



SCBO 04

CLONE NÉFARIUS
NEFARIUS CLONE

PAJAP 105



Le clone Néfarius, né de l'esprit machiavélique des alchimistes de Dirz, est l'incarnation de la volonté conquérante de l'empire du Syharhaina. Aucune créature sur Aarklash n'offre un tel panache d'intelligence maligne, d'instinct meurtrier et de férocité sanguinaire.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'un clone Néfarius pour l'armée des alchimistes de Dirz. Elle contient également une carte nexus et un profil de références permettant de jouer la créature à Hybrid®.

The Nefarius clones were born from the twisted minds of the alchemists of Dirz. They are the incarnation of the conquering spirit of the Syhar Empire. No other creature on Aarklash has as much malignant murderous instinct and bloodthirsty ferocity.

This box includes all you need to assemble a Nefarius clone for the alchemists of Dirz. It includes a nexus card as well as a profile to play the Nefarius clone in Hybrid®.



CLONES JADHARIS
JADHARIS CLONES

PAJAP 33

SCEL 08





ÉTAT-MAJOR DU SCORPION
WAR-STAFF OF THE SCORPION

SCEM 01

SCMU 02

PA/AP 14



MUSICIEN
MUSICIAN

SCCH 06

PA/AP 44



KHERIS, CLONE 66UI84
KHERIS, CLONE 66UI84

SCPE 02

PA/AP 14



PORTE-ÉTENDARD
STANDARD-BEARER



Les vents du Syharhalna se dissipent, révélant la terrible armée qui annonce la venue du Rag'Narok. Les clones du Scorpion, nés des Ténèbres et d'une science contre-nature, sont créés dans un seul but : soumettre Aarklash. Le clone 66UI84, baptisé Kheris, mène ses frères sans âme à la victoire, au nom du Scorpion.

Accompagné de vétérans alchimiques, cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok. Son effectif peut en outre être complété par la boîte des clones de Dirz.

The sand-laden winds of the Syharhalna are calming to reveal the terrifying army that announces the coming of the Rag'Narok. The clones of the Scorpion, born of Darkness and a counter-natural science, are created for only one goal: the subjugation of Aarklash. Clone 66UI84, called Kheris, leads his soulless brothers to victory in the name of the Scorpion.

Accompanied by alchemical veterans, this Unit is ready for play in Rag'Narok. Its numbers can be complemented by a box of clones of Dirz.

SCRG 02 / 01

PA/AP 14



SCRG 02 / 02

PA/AP 14



SCRG 03 / 03

PA/AP 14





CLONES CENTURUS 1
CENTURUS CLONES 1

PA/AP 56

SCEL 06

SCEL 06/ 02



SCEL 06/ 01



CLONES CENTURUS 2
CENTURUS CLONES 2

PA/AP 56

SCEL 07

SCEL 07/ 01



SCEL 07/ 02





LES KELTSIS DU CLAN DES DRUNES

THE KELTS OF THE DRUNE CLAN

Au nord-est des plaines d'Avagddu, au cœur de la forêt de Caer Maed, existe un clan craint de tous.

Il y a de cela fort longtemps, tous les Keltois étaient unis. Hélas, Cernunnos, le Haut-Roi de Kel-An-Tiraidh, fut un jour victime des machinations divines et partit vers d'autres horizons. Son peuple se scinda en deux : ceux qui désiraient la paix restèrent fidèles à Danu et devinrent les Sessairs. Les autres honnèrent les noms des dieux et partirent à leur tour, en quête du seul vrai roi des tribus humaines. Ainsi naquit le terrible clan des Druone.

Réfugiés dans la cité troglodyte de Drun Aeryfh, les Druone sont d'une détermination sans faille. Ils ne connaîtront ni le repos, ni l'espoir, tant qu'ils n'auront pas retrouvé Cernunnos et noyé les dieux dans le sang de leurs chiens.

In the northeast of the plains of Avagddu, at the heart of the forest of Caer Maed, lives a clan that is feared by all.

A very long time ago all Kelts were united. Alas, Cernunnos, the High King of Kel-An-Tiraidh, one day became the victim of divine machinations and left for other horizons. His people split in two: those who wished for peace remained faithful to Danu and became the Sessairs. The others shunned the names of the gods and also left in search of the only true king of the human tribes. Thus was born the terrifying clan of the Druone.

Having found refuge in their troglodytic city of Drun Aeryfh, the Druone have an unfailing determination. They will know neither rest nor hope as long as they haven't found Cernunnos again and haven't drowned the gods in the blood of their hounds.

DANS CRY HAVOC...

Frappe du démon (Sortilèges) vol. 07
 Horde de Dun-Scaith (Univers, Profils et Règles) vol. 04
 Origines (Univers) vol. 01 et 05
 Pillards drunes (Univers) vol. 08
 Ténacité des mânes (Sortilèges) vol. 07

IN CRY HAVOC...

Horde of Dun-Scaith (Universe, Profile and Rules) Vol. 04
 Origins (Universe) Vol. 01 & 05
 Druone raiders (Universe) Vol. 08



CHIEN DE SCATACH
HOUND OF SCATACH

PA/AP 58

DRCR 01



MINOTAURE DRUNE
DRUNE MINOTAUR

PA/AP 62

DRCR 02



BALKRÒN, CHAMPION FORMOR
BALKRÒN, FORMOR CHAMPION

PA/AP 150

DRCH 04



DAMRALH, WYRD DRUNE
DAMRALH, DRUNE WYRD

PA/AP 83

DRMA 02





ÉTAT-MAJOR DE CAER MAED
DRUNE WAR-STAFF

DREM 01



MUSICIEN
MUSICIAN



BRENTYR L'ESCLAVAGISTE
BRENTYR THE ENSLAVER



PORTE-ÉTENDARD
STANDARD-BEARER



Après des siècles passés dans les sinistres Bois noirs, les Druines se lancent à l'assaut d'Aerklash pour y semer le chaos. D'impitoyables chefs de guerre ont déjà gravé leur nom dans les contrées de la Lumière. Parmi eux, Brentyr l'Esclavagiste et sa horde sanguinaire...

Accompagné de Vétérans druines, cette Unité est prête à jouer à Rag·Narok. Son effectif peut en outre être complété par la boîte des guerriers de Caer Maed.

After having spent centuries in the gloomy Black Woods, the Druines have launched their assault on Aerklash to sow chaos. Merciless war chiefs have already carved their names in the lands of Light. Among them is Brentyr the Enslaver and his bloodthirsty horde...

Accompanied by Druine Veterans, this Unit is ready for play in Rag·Narok. Its numbers can, furthermore, be complemented by a box of warriors of Caer Maed.





GUERRIERS DE CAER-MAED
GRIFFIN CONSGRIPTS

PA/AP

15



DRRAG

DRRG 02 / 01



DRRG 02 / 02



DRRG 02 / 03



DRRG 02 / 04



DRRG 02 / 05



DRRG 02 / 06



DRRG 02 / 07

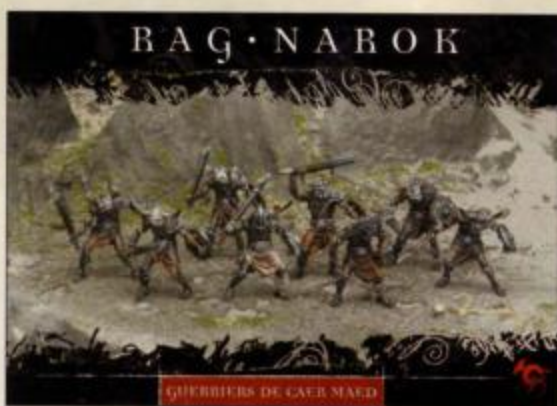


MENEUR
LEADER



PROFIL ALTERNATIF
ALTERNATIVE PROFILE

DRRG 02 / 08



Craints pour leur esprit dérangé et leurs sinistres coutumes, les guerriers du clan des Drones rôdent dans les plaines d'Asagódu en quête de Cerunnos, le Roi cornu. Face à eux, nul espoir n'est permis !

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de 8 Réguliers keltos Mercenaires (Réguliers) ou issus du clan des Drones (Réguliers et Vétérans). Elle contient également les accessoires destinés à transformer l'un d'eux en Meneur. Deux types d'armes et trois profils au choix. Cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok.

Fearful for their deranged minds and their gruesome customs, the warriors of the Drune clan prowl the plains of Asagódu in search of Cerunnos, the Horned King. They leave no hope to those standing in their way!

This box contains all you need to assemble a Unit of 8 Kelt Mercenaries (Regulars) or members of the Drune clan (Regulars and Veterans). It also contains all the accessories needed to turn one of them into a Leader. Two types of weapons and three profiles are provided. This Unit is ready for play in Rag'Narok.





DRBO 01

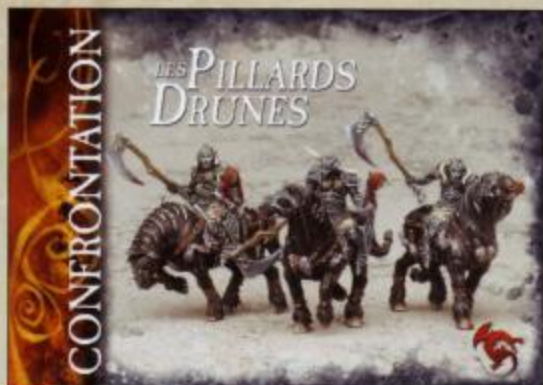
PILLARDS CORNUS HORNED RAIDERS

FR/JP

55



DRCV 01 / 01



Les féroces Keltes du clan des Drunes se montrent chaque jour plus hardis dans leurs incursions en territoire ennemi. Telle une meute de chiens enragés, les pillards cornus se livrent à des raids d'une incroyable témérité et sèment la mort sans retenue.

Every day the fierce Kelts of the Drune clan become bolder in their incursions into enemy territory. Like a pack of mad dogs, the horned raiders carry out pillaging of incredible temerity and sow death without mercy.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de 3 pillards cornus de l'armée des Keltes drunes (trois profils possibles). Cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok®.

This box contains everything you need to assemble a Unit of 3 horned raiders of the army of Drune Kelts (three possible profiles). This Unit is ready for play in Rag'Narok®.

DRCV 01 / 02



DRCV 01 / 03



MĀNES DRUNES
DRUNE WRAITH

PAVAP

16



DRRG 01

DRRG 01 / 01



DRRG 01 / 02



DRRG 01 / 03



THE KELTS OF THE DRUNE CLAN





Nés du sang d'un dragon et des maléfices des Ténèbres, les ophidiens formaient un véritable empire à l'âge où les premiers hommes marchaient sur Aarklash. Leur alliance périclita et sombra dans les méandres de l'histoire. Les Serpents trouvèrent refuge dans les ombres et virent les récits de leurs victoires passées entrer dans la légende. Ils traversèrent ainsi plusieurs âges, à l'abri des regards.

Le pillage de l'Erratum, l'un de leurs plus précieux sanctuaires, a réveillé la flamme du Vice dans le cœur froid des Serpents. L'Alliance ophidienne est au bord de l'implosion et de la renaissance. Les seigneurs reptiles mènent leurs esclaves à sang chaud à la dernière bataille, celle qui verra la destruction ou le triomphe de leur espèce.

Born of the blood of a dragon and the evil of Darkness, the ophidians formed a true empire in the age when the first men set their feet on Aarklash. Their alliance collapsed and vanished in the meanders of history. The Serpents found refuge in the shadows and saw the tales of their victories become legend. They thus survived hidden from view for several ages.

The ransacking of the Erratum, one of their most precious sanctuaries, has rekindled the flames of Vice in the cold heart of the Serpents. The Ophidian Alliance is at the brink of implosion and rebirth. The reptile lords are leading their warm-blooded slaves to the final battle, the one that will see either the triumph or the destruction of their race.



L'ALLIANCE OPHIDIENNE

THE OPHIDIAN ALLIANCE

DANS CRY HAVOC...

Ayane (Portrait)
Esclave ophidien (Profil Hybrid)
S'Érum (Extrait, Missions et Scénarios)
S'Ynaqia, psyché renégat (Profil et Scénario)

vol. 07
vol. 05
vol. 05
vol. 05

IN CRY HAVOC...

Ayane (Portrait)
Ophidian slave (Hybrid profile)
S'Érum (Excerpt, Missions and Scenarios)
S'Ynaqia, renegade psyche (Profile and Scenario)

Vol. 07
Vol. 05
Vol. 05
Vol. 05

ESCLAVES OPHIDIENS
OPHIDIAN SLAVES

PAJAP 15

OPRG 01

OPRG 01 / 01



OPRG 01 / 02



OPRG 01 / 03



AYANE
AYANE

PAJAP 59

OPCH 02

OPCH 02



ARCHER OPHIDIEN
OPHIDIAN ARCHER

PAJAP 45

OPTR 01

OPTR 01





En des temps anciens, les gobelins étaient les esclaves des nains. Lorsqu'ils se rebellèrent, les seigneurs nains envoyèrent cinq guerriers dans les profondeurs de la terre dans le but d'exterminer le dieu Rat et sa fratrie, responsables du soulèvement des gobelins. Ces nains échouèrent dans leur quête et ne furent que quatre à revoir la lumière du jour : l'un d'entre eux, Mid-Nor, demeura dans les profondeurs...

On raconte que les guerriers nains se retrouvèrent confrontés à une hydre monstrueuse. Terrifiés, ils trahirent leur serment et prirent la fuite. Mid-Nor, lui, se battit longtemps contre ce dieu à neuf têtes, au point que ce dernier en fut impressionné. Au moment où l'hydre allait l'achever, elle lui offrit de passer un pacte. En échange de son allégeance, elle lui donnerait le pouvoir de se venger de la couardise de ses frères.

LES NAINS DE MID-NOR

In ancient times the goblins were the dwarves' slaves. When they rebelled, the dwarven lords sent five warriors to the depths of the earth to exterminate the god Rat and his brotherhood who were responsible for the goblin uprising. These dwarves failed their mission and only four of them returned to see the light of day; one of them, Mid-Nor, had remained in the depths...

It is said that the dwarven warriors confronted a monstrous hydra. Terrified, they betrayed their oath and fled. But Mid-Nor fought this nine-headed god for a long time and ended up impressing the latter. When the hydra was about to finish him off it offered him a pact. In exchange for his allegiance it would give him the power to get revenge on his cowardly brothers.

THE DWARVES OF MID-NOR

DANS CRY HAVOC...

Asturath le Destructeur (Profil)
 Colonie Éphorath (Univers et Règles)
 Technologie démoniaque (Univers)

vol. 04
 vol. 05
 vol. 03

IN CRY HAVOC...

Asturath the Destroyer (Profile)
 Colony of Ephorath (Universe and Rules)
 Demonic technology (Universe)

Vol. 04
 Vol. 05
 Vol. 03

ÉTAT-MAJOR DE MID-NOR

MID-NOR WAR-STAFF

NMMU 02

PA/AP 15



MUSICIEN
MUSICIAN

NMCH 04

PA/AP 43



NILARAKH LE MALFAISANT
NILARAKH THE EVILDOER

NMPE 02

PA/AP 15



PORTE-ÉTENDARD
STANDARD-BEARER

RAG·NAROK



ÉTAT-MAJOR DE MID-NOR

Plutôt que de surgir de leurs gouffres par armées entières, les nains de Mid-Nor se sont dispersés à travers le continent d'Aarklash et ont fondé de sinistres colonies. Après avoir semé le chaos, Nilarakh et ses possédés se rassemblent pour asséner le coup de grâce.

Accompagnée de vétérans des Gouffres, cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok®. Son effectif peut en outre être complété par la boîte des guerriers des Gouffres.

Rather than letting entire armies surge from their chasms, the dwarves of Mid-Nor have spread all over the continent of Aarklash and have founded countless sinister colonies. After having spread chaos, Nilarakh and his possessed fighters are gathering to strike the final blow.

Accompanied by veterans of the Abyss, this Unit is ready for play in Rag'Narok®. Its numbers can be completed by a box of warriors of the Abyss.

NMRG 04 / 01

PA/AP 16



NMRG 04 / 03

PA/AP 16



NMRG 04 / 05

PA/AP 16





NMFI 02

KELZARAL LE DIABOLIQUE
KELZARAL THE DIABOLICAL



ZÉLOTE DE MID-NOR
ZEALOT OF MID-NOR





LES NAINS DE TIR-NÂ-BOR

THE DWARVES OF TIR-NÂ-BOR

Les nains, peuple fier et tenace, vivent au cœur de la chaîne de l'Ægis depuis que le monde est monde. La légende des plaines prétend que ces hauts sommets qui touchent le domaine des dieux sont vivants. La pierre s'anime d'un frémissement secret, la montagne gronde et fume au rythme des grandes machineries d'airain qui animent les cités souterraines de Tir-Nâ-Bor.

La patrie des nains est leur âme, et les étrangers y sont rarement les bienvenus. Ceux qui vivent dans les plaines ont perpétué les traditions guerrières de leur peuple pendant que ceux des montagnes perçaient les secrets de la forge et de la vapeur. Tous attendaient l'Argg-Am-Orkk, le dernier âge, une ère de destruction prédite par les dieux.

Le temps est à la guerre. Les nains prennent les armes et attendent la mort de pied ferme. *Vivra bien qui vivra le dernier !*

The dwarves, a proud and tenacious people, live in the heart of the Aegis mountain chain ever since the world is the world. The legends of the plains say that these lofty summits, which touch the domain of the gods, are alive. Rock comes to life with a secret shiver and the mountain rumbles and smokes to the rhythm of huge mechanisms of bronze that animate the underground cities of Tir-Nâ-Bor.

The homeland of the dwarves is their soul, and strangers are rarely welcome there. Those who live in the plains have perpetuated their people's martial traditions while those of the mountains pierced the secrets of the forge and of steam. They all await the Argg-Am-Orkk, the final age, an era of destruction predicted by the gods.

It is a time of war. The dwarves raise their weapons and await death with their feet firmly planted on the ground. *He who lives last lives the best!*

DANS CRY HAVOC...

Ægher le Bref (Profil)
Chevalier Khor d'Uren (Profil)
Confrérie d'airain (Univers et Règles)
Fenggar Poing d'airain (Profil VPC)
Kahinir le Sauvage (Guide de peinture)

vol. 03
vol. 03
vol. 03
vol. 07
vol. 03

IN CRY HAVOC...

Ægher the Brief (Profile)
Khor knight of Uren (Profile)
Brotherhood of Bronze (Universe and Rules)
Kahinir the Savage (Painting guide)

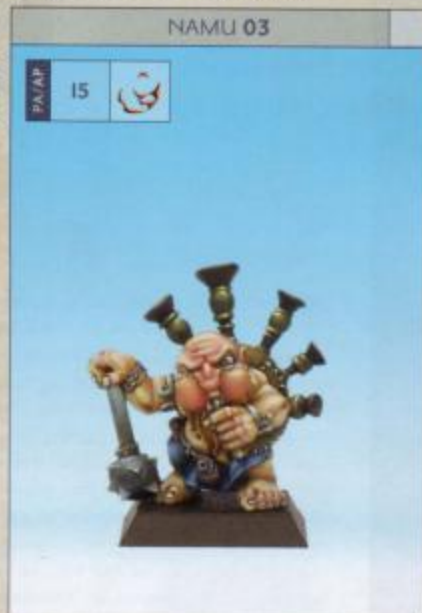
Vol. 03
Vol. 03
Vol. 03
Vol. 03



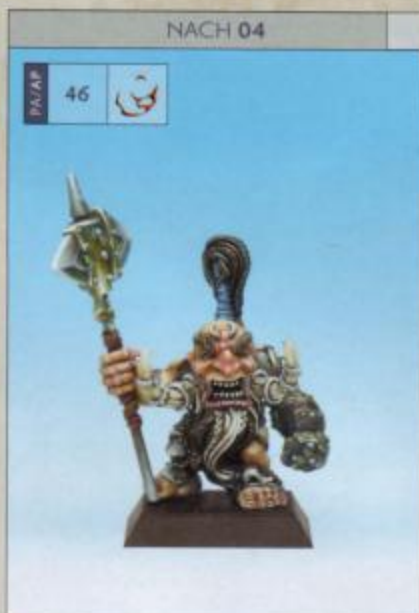


S ÉTAT-MAJOR DES PLAINES
WAR-STAFF OF THE PLAINS

NAEM 01



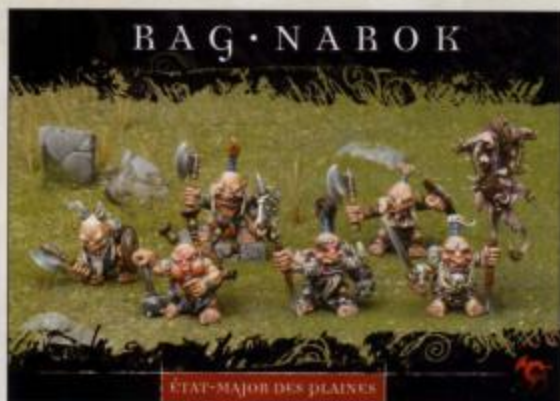
MUSICIEN
MUSICIAN



BROGNIR, DÉFENSEUR DES PLAINES
BROGNIR, DEFENDER OF THE PLAINS



PORTE-ÉTENDARD
STANDARD-BEARER

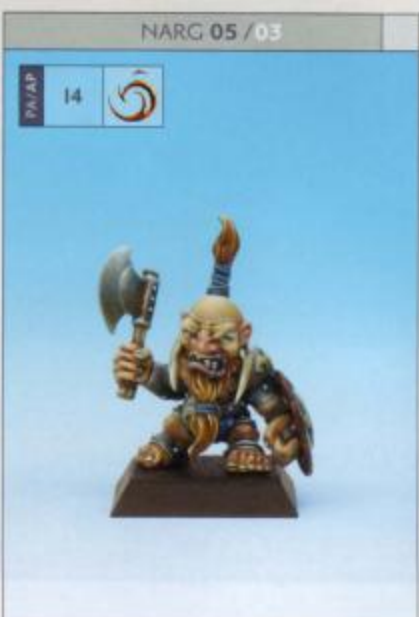
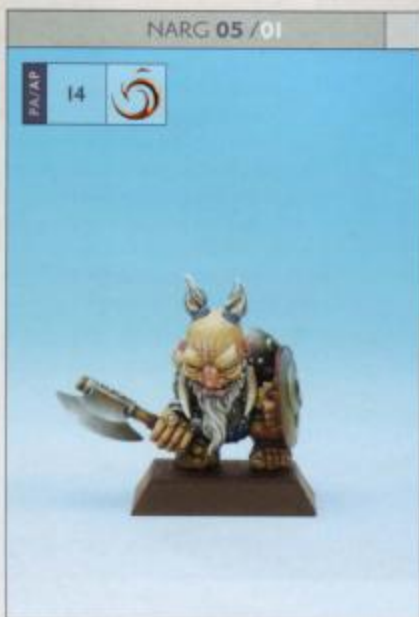


Les naïms des plaines de Neël-Tam sont tous des artisans et des guerriers. Le Rag'narok ne leur fait pas peur : ils se rassemblent autour de défenseurs des plaines, tel Brognir, et prennent les armes pour protéger leurs terres. Naïms, et fiers de l'être !

Accompagné de Vétérans des plaines, cette Unité est prête à jouer à Rag'narok®. Son effectif peut en outre être complété par la boîte des soldats des plaines.

The dwarves of the plains of Neël-Tam are all craftsmen and warriors. The Rag'narok doesn't scare them; they gather around the defenders of the plains, such as Brognir, and take up their weapons to protect their lands. They are dwarves and are proud of it!

Accompanied by Veterans of the plains, this Unit is ready for play in Rag'narok®. Its numbers can, furthermore, be complemented by a box of soldiers of the plains.





LES GØBELINS DE NØ-DAN-KAR

THE GØBLINS ØF NØ-DAN-KAR

Lorsqu'on a affaire aux gobelins, mieux vaut ne jamais se fier aux apparences. Leur race féconde s'est multipliée partout sur Aarklash. Où que vous alliez, ils y seront avant vous. Lorsque la colère s'empare d'eux, ils se rassemblent et fondent en masse sur leur ennemi.

Il y a fort longtemps, les gobelins étaient les esclaves des nains de Tir-Nà-Bor. À l'appel du dieu Rat, ils prirent la fuite en causant une panique indescriptible. Ils érigèrent alors un empire dans les marécages de No-Dan-Kar, puis se dispersèrent sur le continent.

Les gobelins comptent un nombre impressionnant d'inventeurs. Leur espèce est divisée en une multitude de clans dont la plupart sont en peine de donner le nom de leur empereur, Izthop.

Dispersés, les gobelins sont nuisibles. Unis dans un même langage et sous une même bannière, ils deviennent un fléau.

When dealing with goblins one should never trust appearances. Their prolific race has multiplied all over Aarklash. Wherever you may go, they will already be there before you. When anger takes hold of them, they gather and swarm over their enemy.

A very long time ago the goblins were the dwarves of Tir-Nà-Bor's slaves. At the calling of the god Rat they fled while causing an indescribable panic. So they founded an empire in the swamps of No-Dan-Kar and then spread all over the continent.

Among the goblins there are an impressive number of inventors. Their species is divided into a multitude of tribes of which most would have a hard time naming their emperor, Izthop.

Scattered, the goblins are a nuisance. United by a common language and under the same banner, they become a scourge.

DANS CRY HAVHC...

Capitaine Krill (Portrait)	vol. 06
Carnets de route de Cyanolith (Univers)	vol. 02 et 03
Dossier : No-Dan-Kar (Univers)	vol. 07
Shigobi goblin (Profil VPC)	vol. 05
Yakusa (Univers, Profils et Règles)	vol. 07
Zoukhoi (Univers, Plans et Règles)	vol. 07

IN CRY HAVHC...

Captain Krill (Portrait)	Vol. 06
Travel journals of Cyanolith (Universe)	Vol. 02 & 03
File: No-Dan-Kar (Universe)	Vol. 07
Goblin shigobi (Mail-order profile)	Vol. 05
Yakusa (Universe, Profile and Rules)	Vol. 07
Zoukhoi (Universe, Maps and Rules)	Vol. 07





DAÏ-BAKEMONOS
DAÏ-BAKEMONOS

PA/AP

37



GBBO 04

GBCR 03 / 01



Les dai-bakemonos font don de leur puissance aux maîtres de No-Dan-Kar. En échange, ils reçoivent les enseignements qui font d'eux de redoutables combattants. Accompagnés de khawais, de minuscules espions, les dai-bakemonos débusquent l'ennemi et l'écrasent avant l'arrivée des nombreux guerriers du clan.

The dai-bakemonos devote their power to the masters of No-Dan-Kar. In return they are taught the skills that make them formidable warriors. Accompanied by tiny spies called khawais, the dai-bakemonos ambush and crush their enemies before the arrival of the clan's multitude of warriors.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de 3 dai-bakemonos (3 profils différents). Cette Unité est aussi prête à jouer à Rog'Narok®.

This box contains everything needed to assemble a Unit of 3 dai-bakemonos (3 different profiles). This Unit is ready for play in Rog'Narok®.

GBCR 03 / 02



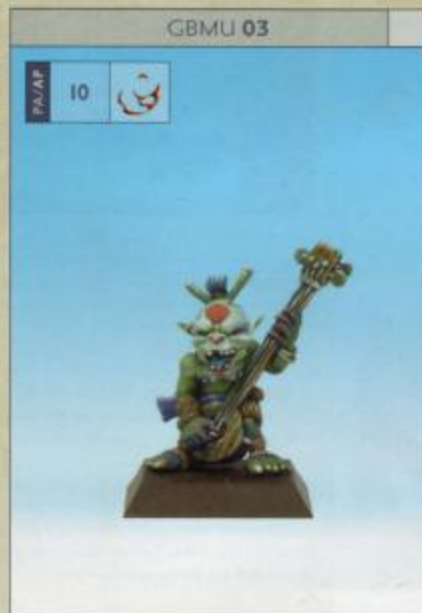
GBCR 03 / 03





ÉTAT-MAJOR ASHIGARÛ ASHIGARÛ WAR-STAFF

GBEM 01



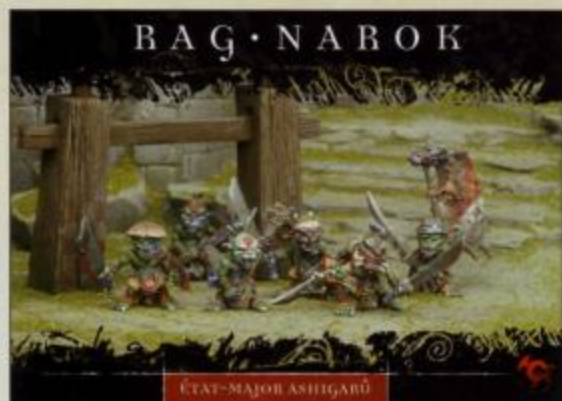
MUSICIEN
MUSICIAN



KÛMITÉ, CHAMPION ASHIGARÛ
KÛMITE, ASHIGARÛ CHAMPION



PORTE-ÉTENDARD
STANDARD-BEARER



Le clan Ūraken des gobelins de No-Dan-Kar ne serait rien sans les officiers qui mènent ses guerriers à la bataille. Kûmité, champion du shogûn, et son état-major sont de ceux qui affronteront l'ennemi en première ligne pour la gloire du clan !

Accompagnée de vétérans ashigarûs, cette Unité est prête à jouer à RaÛ·Narok®. Son effectif peut en outre être complété par la boîte des ashigarûs gobelins.

The Ūraken clan of the goblins of No-Dan-Kar would be nothing without the officers who lead its warriors into battle. Kûmité, a shogun champion, and his war-staff are the kind of fighters who encounter the enemy at the front lines for the glory of their clan!

Accompanied by ashigarû veterans, this Unit is ready to be played in RaÛ·Narok®. Its numbers can be complemented by a box of goblin ashigarûs.





BARON OZÖHN, SECONDE INCARNATION
BARON OZÖHN, SECOND INCARNATION

GBCH 07

GBCH 07 / 01	GBCH 07 / 02
 105 	 70 
	 

CHAMPION CHEVALIER STRÖHM
STRÖHM KNIGHT CHAMPION



Le Rag'narok n'est pas, pour le baron Ozöhn, un événement apocalyptique prédit depuis la nuit des temps. C'est l'occasion de mettre à l'épreuve ses talents de chasseur impitoyable. Le noble goblin tire le seul plaisir de sa vie dorée de l'ivresse des mêlées les plus meurtrières.

Le baron Ozöhn est fourni en deux versions : à pied et monté sur un rat géant. Chacune peut être assemblée de trois manières : avec une lance, une épée ou un fusil expérimental. Chaque arme donne un profil de caractéristiques distinct au baron Ozöhn.

For Baron Ozöhn the Rag'narok is not an apocalyptic event that has been predicted since the beginning of time. It is rather the opportunity for him to put his talents as a merciless hunter to test. This noble goblin's only pleasure in his gilded life is the thrill provided by the most deadly of feyts.

Two models of Baron Ozöhn are supplied: standing and mounted on a giant rat. Each of these can be equipped with different weapons: lance, sword or experimental rifle.



Hoosû Úzo
Hoosû Úzo

PA/AP 50 

GBFI 02

GBFI 02
 50 


ZÉLOTE GOBELIN
GOBLIN ZEALOT



NINJAS GOBELINS 1
NINJAS GOBLINS 1

PA/AP 22 

GBSP 08

GBSP 08 / 01


GBSP 08 / 02


MAÎTRE SULFUR MASTER SULFUR

PAJAP

299



GBMA 03

GBMA 03



Sulfur est le plus grand magicien d'Aarklash, tous les gobelins le savent. Il a dépassé la Babayagob, sa maîtresse en magie, bravé la fureur du volcan Mata-Kata et ouvert une véritable multinationale d'objets magiques en tout genre. Riche à millions, il a tout loisir de s'adonner à son sport favori : le dressage des trolls rouges, ces énormes guerriers rendus furieux par la consommation de champignons nocifs.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'un magicien pour l'armée des gobelins de No-Dan-Kar. Sulfur peut être joué en deux versions : à pied et chevauchant un troll rouge.

Sulfur is the greatest magician of Aarklash; all goblins know this. He has surpassed the Babayagob, his teacher in magic, has braved the fury of the volcano Mata-Kata, and has opened a true multinational company that deals in magic objects of all sorts. Being a multimillionaire, he can devote his time to his favorite sport: training red trolls, those enormous warriors who go berserk when they eat poisonous mushrooms.

This box contains all you need to assemble a magician for the goblin army of No-Dan-Kar. Sulfur can be played in two versions: on foot or riding a red troll.

MAÎTRE SULFUR / MASTER SULFUR

GBMA 03 / 02



PAJAP

151



TROLL ROUGE RED TROLL

GBMA 03 / 01



PAJAP

105



NINJAS Gobelins 2 NINJAS GOBLINS 2

PAJAP

22



GBSP 08

GBSP 09 / 01



GBSP 09 / 02





Issus du croisement de souches génétiques humaines et gobelines, les orques furent créés au cours de l'âge d'Acier par les alchimistes de Dirz. Ces derniers, alors en quête de guerriers pour défendre leur empire naissant, ne se doutaient pas que la graine de l'insurrection s'était insinuée dans le sang de leurs créatures. Les orques se rebellèrent et prirent la route de la liberté. Leur périple les mena dans le Bran-Ô-Kor, la terre des braves. Le dieu Chacal les prit sous sa protection. Après avoir assuré leur force en leur donnant l'âme des nobles guerriers, il leur ouvrit la porte du monde des esprits.

Les orques ont ainsi survécu pendant des décennies, malgré l'aridité de la terre ocre, la soif de revanche de leurs créateurs et les multiples invasions. À présent, ils sont assez nombreux pour clamer leur souveraineté.

The result of the crossing of human and goblin genetic strains, the orcs were created during the Age of Steel by the alchemists of Dirz. While trying to create warriors to defend their empire, these depraved scientists didn't think that the seeds of insurrection had been sowed in the blood of their creatures. The orcs revolted and took the road to freedom. Their journey led them to Bran-Ô-Kor, the Land of the Brave. The god Jackal took them under his wing. After having ensured their strength by giving them the soul of noble warriors, he opened them the gates to the world of spirits.

Thus the orcs survived for decades despite the dryness of the ochre soil, the thirst for revenge of their creators, and the numerous invasions of their territory. Nowadays they are numerous enough to proclaim their sovereignty.



LES ORQUES DU BRAN-Ô-KOR

THE ORCS OF BRAN-Ô-KOR

DANS CRY HAVOC...

Brutes orques (Modularité)
Holok (Profil)
Tarascus (Règles et scénario)
Traqueur de Bran-Ô-Kor (Univers)
Tribu des Terres rouges (Univers)

vol. 01
vol. 07
vol. 08
vol. 05
vol. 01

IN CRY HAVOC...

Circ brutes (Modularity)
Holok (Profile)
Tarascus (Rules and Scenario)
Tracker of Bran-Ô-Kor (Universe)
Tribe of the Red Lands (Universe)

Vol. 01
Vol. 07
Vol. 08
Vol. 05
Vol. 01

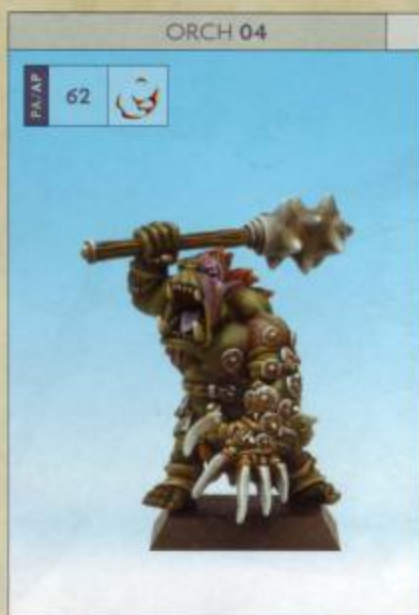


ÉTAT-MAJOR ORQUE ORC WAR-STAFF

OREM 01



MUSICIEN
MUSICIAN



RANTAKH
RANTAKH



PORTE-ÉTENDARD
STANDARD-BEARER

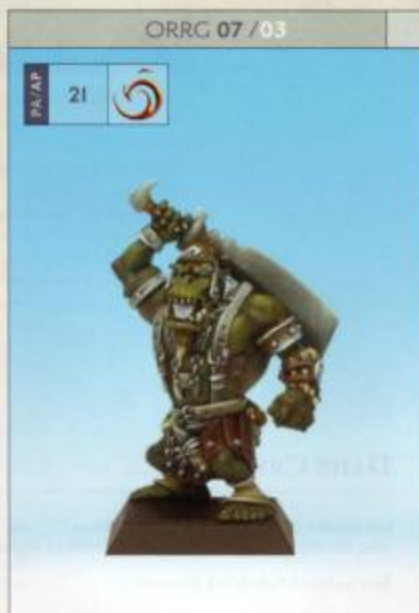


Le tonnerre accompagne la clameur des orques qui se rassemblent dans les canyons du Bran-Ô-Kor. L'heure est venue pour leur jeune nation de prendre les armes et de former une horde autour de ses chefs. Les envahisseurs apprendront à les respecter et à les craindre, par la force si nécessaire !

Accompagné de Vétérans brutes, cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok®. Son effectif peut en outre être complété par la boîte des brutes orques.

Thunder accompanies the clamour of the orcs gathering in the canyons of Bran-Ô-Kor. The time has come for their young nation to take up its weapons and to form a horde around its chiefs. The invaders will learn to respect and fear them, by force if necessary!

Accompanied by Veteran brutes, this Unit is ready to be played in Rag'Narok®. Its numbers can be complemented by a box of orc brutes.





Les orques du Béhémoth ont prié de toute leur âme pour que le Rag'narok ne les atteigne jamais et épargne l'Arbre-esprit, la mémoire de la Création. Rien, hélas, n'échappe à l'avidité de la guerre et les Ténèbres rampent chaque jour plus haut dans les montagnes. Pour protéger ses enfants, l'Arbre-esprit, dans sa grande sagesse, s'est scindé et a réincarné l'âme immortelle du prophète Kamahru dans les veines de bois sacré. Armé de Roc-tonnerre, Grakkha est son champion et le protecteur du sanctuaire du Béhémoth.

LES ORQUES DU BÉHÉMOTH

The orcs of Behemoth have prayed with all their might that the Rag'narok ever reach them and spare the Tree-spirit, the memory of Creation. Alas, nothing escapes the avidity of war and every day Darkness creeps ever higher-into the mountains. To protect its children, the Tree-spirit, in its great wisdom, has split in two and has reincarnated the immortal soul of the prophet Kamahru in the veins of sacred wood. Armed with the Thunder-rock, Grakkha is his champion and the protector of the sanctuary of the Behemoth.

THE ORCS OF THE BEHEMOTH

DANS CRY HAVHC...

Montagnard du Béhémoth (Guide de peinture) vol. 08
 Tribu des orques du Béhémoth (Univers, Profils et Règles) vol. 02
 Tuez-les tous à Nelrid-Thól (Univers) vol. 08

IN CRY HAVHC...

Mountaineer of the Behemoth (Painting guide) Vol. 08
 Tribe of the orcs of the Behemoth (Universe, Profiles and Rules) Vol. 02
 Kill'em all at Nelrid-Thól (Universe) Vol. 08



GRAKKHA, CHAMPION DE KAMAHRU
GRAKKHA, KAMAHRU'S CHAMPION

PA/AP

269



ORLV 02

ORLV 02 / 01

PA/AP

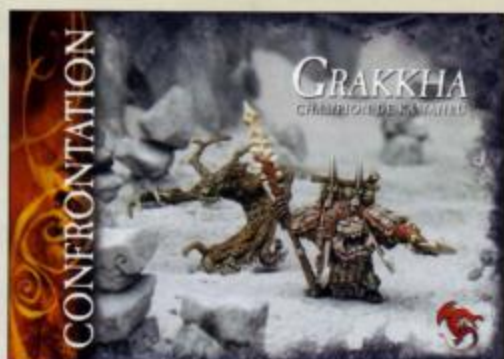
139



ORLV 02 / 02

PA/AP

80



Les orques de la tribu du Béhémot, après avoir vécu pendant des siècles dans les contreforts des montagnes occidentales, ont été rattrapés par la violence du Rag'narok. Le grand Arbre-esprit a permis la réincarnation du prophète Kamahru pour les guider à travers l'ultime bataille. Grakka est son champion et le protecteur du sanctuaire du Béhémot.

After having lived for centuries in the foothills of the western mountains, the orcs of the tribe of the Behemoth have been caught up by the violence of the Rag'narok. The great Tree-spirit has allowed the reincarnation of the prophet Kamahru to guide the tribe through the final battle. Grakka is his champion and the sanctuary of the Behemoth's protector.



TUMAHK, MESSAGER DES VENTS
TUMAHK, MESSENGER OF THE WINDS

ORFI 02

ORFI 02

PA/AP

77



ZÉLOTE ORQUE
ORC ZEALOT





GUERRIERS DE PIERRE WARRIOR OF STONE

PA/AP 40

ORBO 03

OREL 03 / 02



OREL 03 / 01



Les guerriers de pierre sont les plus puissants guerriers de la tribu des arques du Béhémoth. Ils sont les protecteurs du grand Arbre-esprit, ceux dont la charge renverse les montagnes et terrasse les ennemis du clan.

The warriors of stone are the most powerful fighters of the orcish tribe of the Behemoth. They are the protectors of the great tree-spirit, and when they charge, they can knock down mountains and flatten the enemies of the clan.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité composée de 3 guerriers de pierre. Cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok®.

This box contains everything you need to assemble a Unit made up of 3 warriors of stone. This Unit is ready for play in Rag'Narok®.

OREL 03 / 03



GUERRIERS DES VENTS 1
WARRIOR OF THE WIND 1

PA/AP 26



ORVE 01



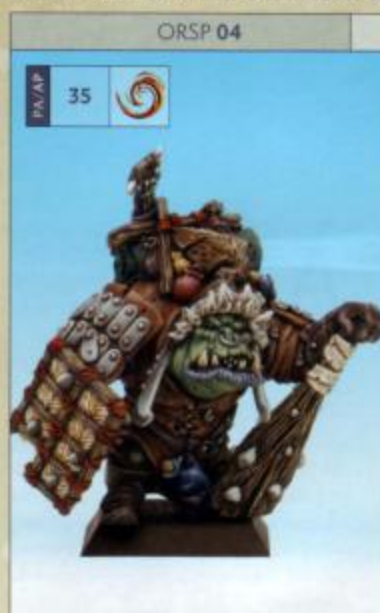
MONTAGNARD DU BÉHÉMOTH 1
MOUNTAINEER OF THE BEHEMOTH 1

ORSP 04

PA/AP 35



ORSP 04



GUERRIERS DES VENTS 2
WARRIOR OF THE WIND 2

PA/AP 26



ORVE 02



MONTAGNARD DU BÉHÉMOTH 2
MOUNTAINEER OF THE BEHEMOTH 2

ORSP 05

PA/AP 35



ORSP 05



À l'ère où les dieux parcouraient encore Aarklash, la déesse Lune offrit sa bénédiction au plus puissant de tous les loups. Il devint le Premier-né, l'ancêtre de la race noble et sauvage des Wolfen.

Les âges ont passé. De nombreux empires ont été érigés et ont sombré dans l'oubli. Les seigneurs de guerre vaniteux se battent entre eux pour quelques lignes dans les livres d'histoire. Les Wolfen, eux, sont restés fidèles au cycle éternel de la nature qui a fait d'eux les plus grands prédateurs du continent.

Hélas, l'âge du Rag'narok s'est abattu sur Aarklash, apportant avec lui la corruption des Ténèbres et la promesse d'une guerre sans pitié. La fureur consume le cœur des Wolfen et obscurcit leur âme pure. Les meutes de guerre se multiplient. Ceux qui se battaient autrefois pour la domination luttent aujourd'hui pour la survie de leur race.



LES WOLFEN D'YLLIA

In the age when the gods still walked on Aarklash, the goddess Moon gave her blessing to the most powerful of the wolves. He became the First-Born, the ancestor of the noble and savage race of the Wolfen.

Ages have passed. Whole empires have been founded and have fallen into oblivion. Vain warlords fight amongst themselves for their few lines in the annals of history. But the Wolfen have remained faithful to the eternal cycle of nature that has made them the continent's greatest predators.

Alas, the age of the Rag'narok has befallen Aarklash, bringing with it the corruption of Darkness and the promise of a war without mercy. Anger consumes the heart of the Wolfen and obscures their pure soul. The war packs are growing in number. Those who once fought for domination now struggle for the very survival of their race.

THE WOLFEN OF YLLIA

DANS CRY HAVHC...

Bashkar, chef de meute (Profil)	vol. 04
Chasseur Wolfen (Profil)	vol. 06
Guerrier croc (Guide de peinture)	vol. 04
Kaëlyss le Sauvage (Portrait et Profil)	vol. 02
Meute de la Lune gémissante (Univers et Règles)	vol. 01
Meute hurlante (Règles)	vol. 05
Prédateur hurlant (Profil)	vol. 05
Repenti grand croc (Profil)	vol. 05

IN CRY HAVHC...

Bashkar, pack leader (Profile)	Vol. 04
Wolfen hunter (Profile)	Vol. 06
Fang warrior (Painting guide)	Vol. 04
Kaëlyss the Savage (Portrait and Profile)	Vol. 02
Pack of the Moaning Moon (Universe and Rules)	Vol. 01
Howling pack (Rules)	Vol. 05
Howling predator (Profile)	Vol. 05
Repentant great fang (Profile)	Vol. 05

CHASSEUR WOLFEN 3
WOLFEN HUNTER 3

PAVAP 25

WFRG 08

WFRG 08 / 01



WFRG 08 / 02





Autrefois, la meute de la Lune gémissante vivait à l'est d'Avagddu. La Bête vint une nuit, portée par une étoile filante qui s'écrasa dans un cercle de pierres. Vile-Tis, le dieu des carnages, avait été chassé et condamné par ses semblables à parcourir Aarklash jusqu'à ce que le temps ait raison de lui. Résolu à se venger, il dévoila aux Wolfen de la Lune gémissante de terribles secrets. Avide de sang, la Bête leur révéla qu'Yllia n'aimait pas ses enfants et que leur sauvagerie naturelle n'était pas un noble héritage, mais une malédiction.

Depuis, les adorateurs de Vile-Tis sont redoutés, car ils dévorent la chair de leurs ennemis. Les Wolfen de la Lune gémissante sont à présent aidés dans leur quête de carnages par des demi-elfes fidèles aux enseignements de Vile-Tis.

LES DÉVOREURS DE VILE-TIS

The pack of the Moaning Moon once lived east of Avagddu. The Beast came one night, borne by a shooting star that crashed into a circle of stones. Vile-Tis, the god of slaughter, had been banished and condemned by his equals to roam Aarklash until time got the better of him. Determined to get revenge, he disclosed terrifying secrets to the Wolfen of the Moaning Moon. Thirsty for blood, the Beast revealed them that Yllia didn't love her children and that their natural savagery was not a noble heritage but rather a curse.

Ever since then the followers of Vile-Tis are dreaded because they devour their enemies' flesh. The Wolfen of the Moaning Moon are now assisted in their quest for carnage by half-elves devoted to the teachings of Vile-Tis.

THE DEVOURERS OF VILE-TIS

DANS CRY HAVOC...

Horde de Dun-Scaith (Univers, Profils et Règles) vol. 04
 Managarm la Traïtresse (Portrait et Campagne) vol. 03
 Meute de la Lune gémissante (Univers et Règles) vol. 01
 Révélation de Vile-Tis (Univers) vol. 08

IN CRY HAVOC...

Horde of Dun-Scaith (Universe, Profile and Rules) Vol. 04
 Managarm the Traïtress (Portrait and Campaign) Vol. 03
 Pack of the Moaning Moon (Universe and Rules) Vol. 01
 Revelations of Vile-Tis (Universe) Vol. 08

VENEUR DE VILE-TIS 1
HUNTSMAN OF VILE-TIS 1

PA/AP 50



DVTR 03

DVTR 03



VENEUR DE VILE-TIS 2
HUNTSMAN OF VILE-TIS 2

PA/AP 50



DVTR 04

DVTR 04



MAÎTRE DES CARNAGES 2
MASTER OF CARNAGE 2

PA/AP 60



DVGM 02

DVGM 02



GUERRIER MAGE
WARRIOR-MAGE



THE DEVOURERS OF VILE-TIS





GUERRIERS DÉVOREURS : MARAUDEURS DE VILE-TIS
DEVOURER WARRIORS : MARAUDERS OF VILE-TIS

2 profils au choix :
Choice of 2 profiles:



DVRAG I

DVRG 04 / 05



DVRG 04 / 04



DVRG 04 / 01



DVRG 04 / 02



DVRG 04 / 03



MENEUR
LEADER

PROFIL ALTERNATIF / ALTERNATIVE PROFILE



RA·G·NAROK



Rebelles, Vagabonds, Meurtriers. Les dévoreurs ne se contentent plus de semer le chaos et la destruction sur le chemin de leur errance. Ils se rassemblent autour de chefs de guerre dangereux et forment des armées au nom de la Bête.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de 5 dévoreurs différents. Trois combinaisons d'armes au choix et trois profils possibles (un Régulier et deux Vétéran). Elle contient également les accessoires destinés à transformer l'un d'entre eux en Meneur. Cette Unité est prête à jouer à Rag·Narok®.

Renegades, Wanderers, Murderers. The Devourers no longer content themselves with sowing chaos and destruction in the wake of their wanderings. They now gather around dangerous war chiefs and form armies in the name of the Beast.

This box contains all you need to assemble a Unit of 5 different Devourers. Three different weapons are available and three profiles can be created (one Regular and two Veterans). All accessories are also provided to turn one of them into a Leader. This Unit is ready for play in Rag·Narok®.



THE DEVOURERS OF VILE-TIS





LES ÉLÉMENTAIRES ELEMENTALS

Les Élémentaires peuvent être déployés avec toute armée, à condition que leur Élément ne soit pas un Domaine interdit. Ils peuvent aussi être invoqués par des Magiciens qui maîtrisent leur Élément. Chaque Élémentaire est fourni avec une Source élémentaire et 6 sortilèges.

Elementals can be deployed with any army, as long their Element isn't a forbidden Domain. They can also be summoned by magicians who master their Element. Each Elemental is provided with an Elemental Source and 6 spells.



ÉLÉMENTAIRE D'AIR AIR ELEMENTAL

PA/AP

75



ELAR 01

ELAR 01



ANIMAE SYLVESTRES SYLVAN ANIMAE

PA/AP

16



ELDE 01

ELDE 01 / 01



ELDE 01 / 02



ELDE 01 / 03



POCHETTES RAG'NAROK

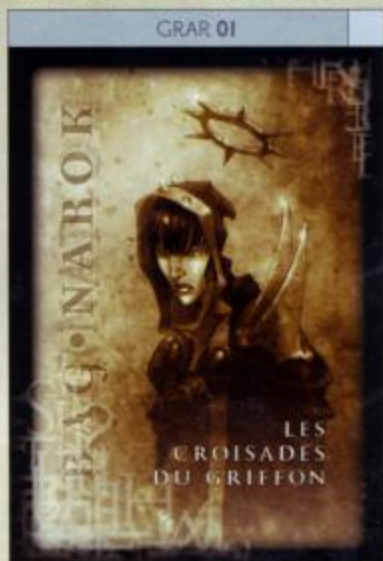
RAG'NAROK PACKS

Les pochettes Armée contiennent 15 cartes. Ces dernières détaillent les factions d'un peuple combattant pour la suprématie. Chaque groupe est doté d'un effet de jeu collectif dont le coût est imputé à tout l'effectif, ainsi que d'effets de jeu particuliers à distribuer entre les guerriers de l'armée. Ces règles sont également adaptées à Confrontation®.

The Army packs each include 15 cards. These cards describe the factions of a people fighting for supremacy. Each group has a collective game effect, whose cost is added to all its members, as well as specific game effects to be distributed among the army's various warriors. These rules are also adapted for Confrontation®.

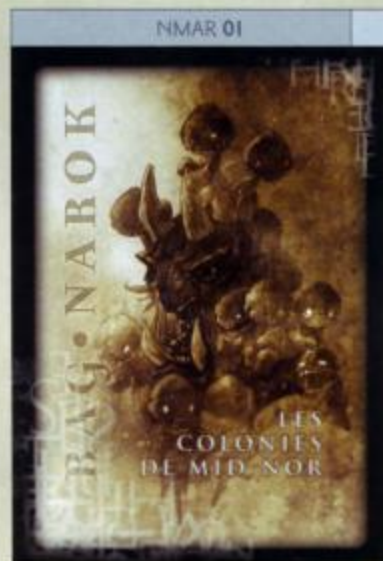
LES CROISADES DU GRIFFON THE CRUSADES OF THE GRIFFINS

GRAR 01



LES COLONIES DE MID-NOR THE COLONIES OF MID-NOR

NMAR 01



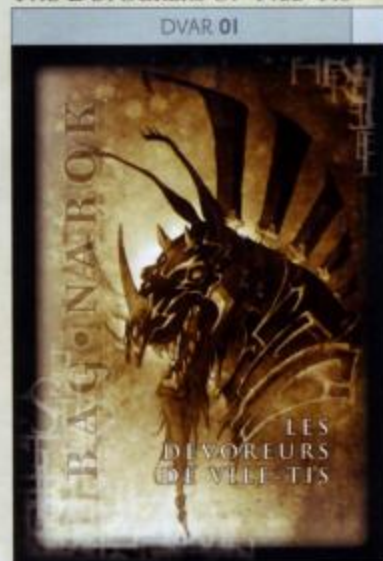
LES TRIBUS D'AVAGDDU THE TRIBES OF AVAGDDU

BAAR 01



LES DÉVOREURS DE VILE-TIS THE DEVOURERS OF VILE-TIS

DVAR 01



LES CLANS GOBELINS THE GOBLIN CLANS

GBAR 01





KHIDARÿMS CYNWÄLLS
CYNWÄLL KHIDARÿMS



Les khidarÿms forment la garde rapprochée du Guide, le chef suprême de la république de Lanever. Ces guerriers hors du commun incarnent la perfection de l'art de la guerre cynwäll : un esprit incroyablement fort, un corps rompu à la plus stricte discipline et un style de combat inégalé sur Aarklash. Ceux qu'ils protègent ne doivent pas mourir.

The khidarÿms are the personal guard of the Guide, the supreme leader of the Republic of Lanever. These exceptional warriors embody the perfection of the Cynwäll art of war: an incredibly strong mind, a body trained in the strictest of discipline and a combat style unrivalled on Aarklash. Those they protect must not die.

ARCHER DAÏKINEE
DAÏKINEE ARCHER



SOÏM
SOÏM



Au retour de la seconde bataille de Kaiber, Soïm a été accueilli par l'assemblée des équanimes pour recevoir des éloges au cours d'une cérémonie solennelle. Le moine a reçu le Cimier du vengeur en récompense de son sens du devoir et fait désormais partie des héros de son ordre.

On his return from the second battle of Kaiber, Soïm was welcomed by the assembly of equanimites to be given great praise during a solemn ceremony. This monk was given the Avenger's Crest as a reward for his sense of duty and is now one of the heroes of his order.

LARVE CHTONIENNE
CHTHONIAN LARVA



Des créatures vermiculaires émergent soudain du sol meuble et rejoignent la horde. Sous le regard à la fois incrédule et atterré du Wolfen, les possédés confièrent leurs morts et leurs blessés aux ignobles larves qui tantôt les avalèrent tantôt les recouvrirent d'un fluide nauséabond. Au bout de quelques minutes, les monstres accouchèrent de cadavres réanimés et les plaies des nains blessés se refermèrent.

Worm-like creatures suddenly appeared from the loose soil and joined the horde. Under the Wolfen's disbelieving and appalled gaze the possessed gave their dead and their wounded to the disgusting larvae that either swallowed them up or covered them with a nauseating fluid. After several minutes these monsters gave birth to reanimated corpses and the injuries of the wounded dwarves were healed.

30



OFFICIER MERCENAIRE
MERCENARY OFFICER

Je suis dans le métier depuis cinq ans et j'ai entendu parler de votre armée, Moqueigneur. Autrefois, on disait qu'elle était forte, qu'elle instillait le peur et faisait régner l'ordre... Votre ordre.

Aujourd'hui, j'entends qu'il ne reste de votre armée que des vieillards et des enfants. La rébellion gronde aux portes de votre palais et vous cherchez des chiens de guerre, comme moi. Connaissez-vous le prix de la victoire ? De ma victoire ?

I have been in the business for five years now and I have heard about your army, Moqueigneur. In the past they said that it was strong, that it instilled fear and imposed law and order...

Today I hear that all that's left of your army is old men and children. Rebellion is rumbling at your palace gates and you are looking for dogs of war such as me. Do you know the price of victory?

Of my victory?

CAVALIER AKKYLANNIEN
AKKYLANNIAN HORSEMAN



« La terre tremblait sous la charge de la cavalerie akkylannienne. À la tête de l'unité, le cardinal Aerth pria Merin de lui accorder la victoire. Il le fallait ou tout serait perdu. Loin devant, les silhouettes des zombies en armure se profilèrent à l'horizon. Plus loin encore s'élevaient les tours inquiétantes de Tar-Haez. »
Cry Havoc n° 9

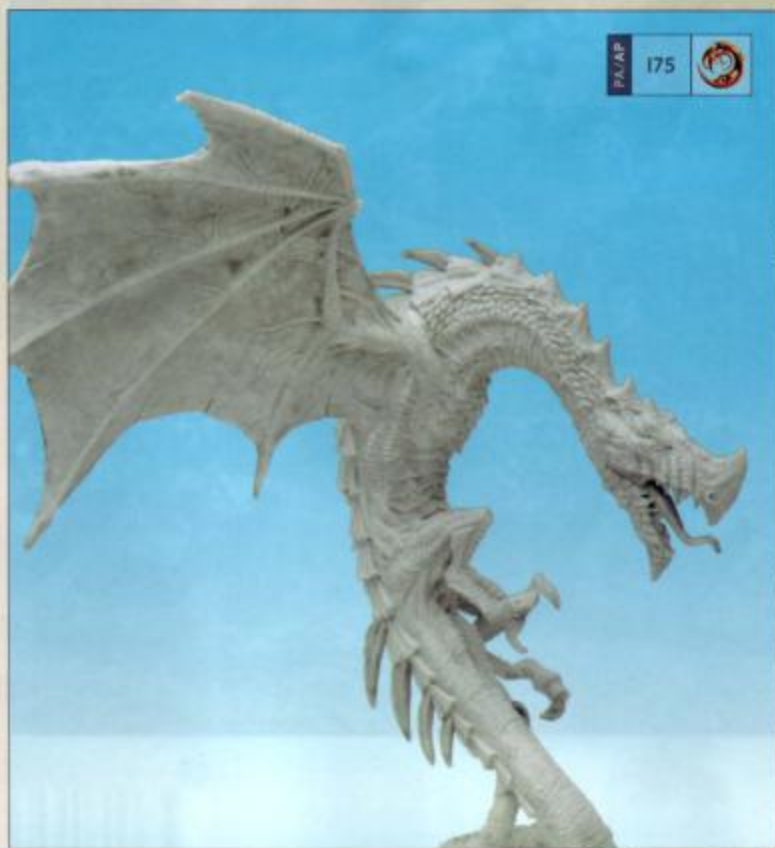
"The earth was trembling under the hoofs of the charging Akkylannian cavalry. At the head of the unit, Cardinal Aerth was praying Merin to grant them victory. They needed it, or everything would be lost. Far in front of them the shapes of armor-clad zombies could be made out on the horizon. And beyond these undead warriors rose the disquieting towers of Tar-Haez."
Cry Havoc n° 9

DRAGON CYNWÄLL

Le silence glacial des montagnes du Béhémot est soudain brisé par un rugissement d'une puissance terrifiante. Un dragon, éternel seigneur des cimes, déploie ses ailes majestueuses et s'envole dans l'azur parfait. Il part rejoindre ses alliés, les elfes cynwälls, dans la bataille du Rag'narok.

CYNWÄLL DRAGON

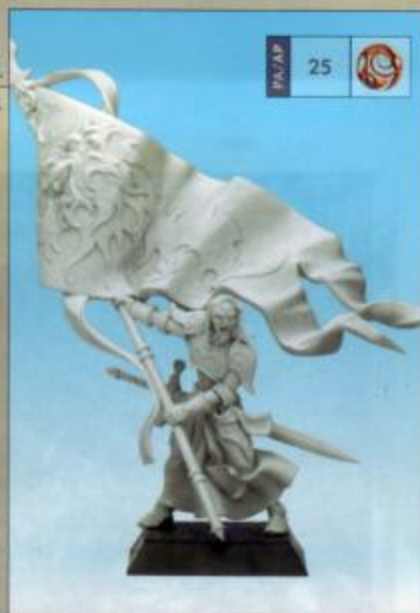
The icy silence of the Behemoth Mountains was suddenly broken by a roar of terrifying strength. A dragon, one of the eternal lords of the peaks, unfolded his majestic wings and flew off into the clear blue heavens. He went to join his allies, the Cynwäll elves, in the battles of the Rag'narok.



PA/AP 175



PORTE-ÉTENDARD ROYAL
ROYAL STANDARD-BEARER

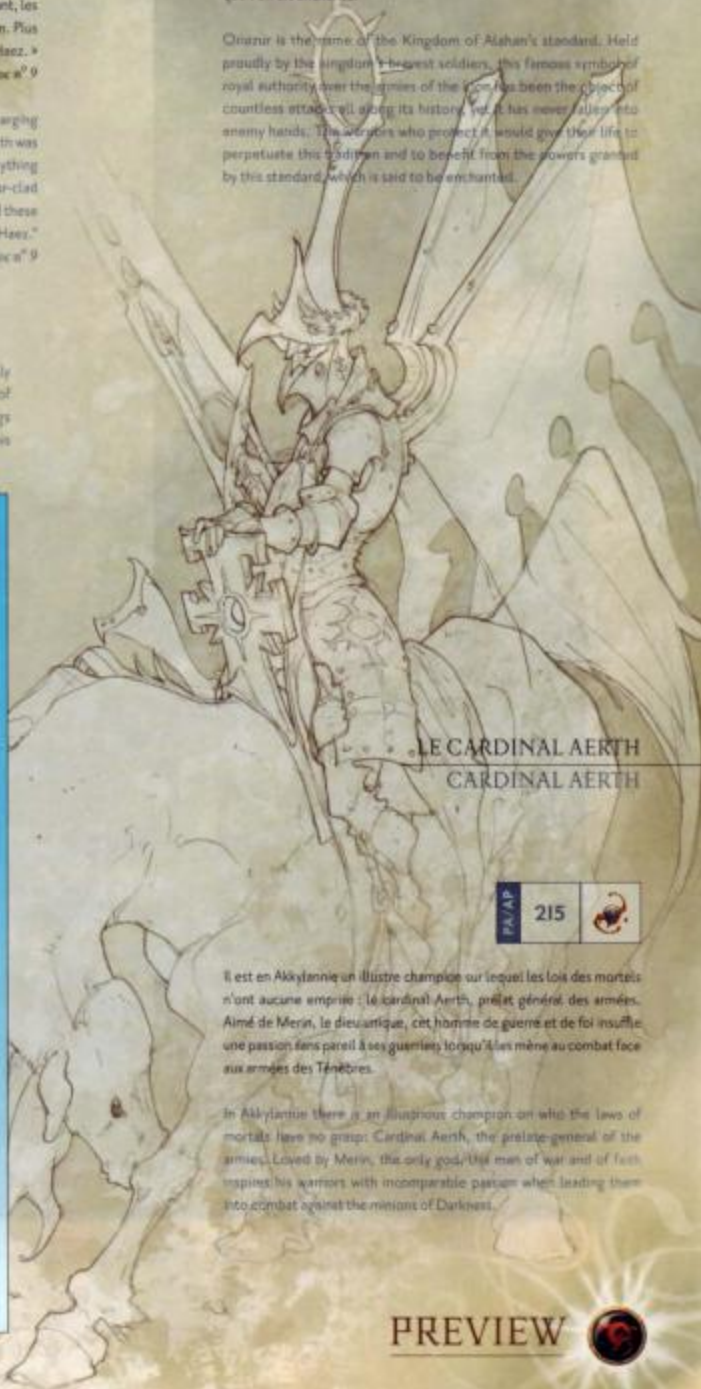


PA/AP 25



Orizur est le nom de l'étendard du royaume d'Alahan. Brandi par les braves, ce célèbre symbole de l'autorité royale sur les armées du Lion a été l'objet de maintes attaques tout au long de sa longue histoire, mais n'est jamais tombé aux mains de l'ennemi. Les guerriers qui le protègent donneront jusqu'à leur vie pour perpétuer cette tradition et bénéficier des pouvoirs accordés par cet étendard que l'on dit enchanté.

Orizur is the name of the Kingdom of Alahan's standard. Held proudly by the kingdom's best soldiers, this famous symbol of royal authority over the armies of the Lion has been the object of countless attacks over its history, yet it has never fallen into enemy hands. The warriors who protect it would give their life to perpetuate this tradition and to benefit from the powers granted by this standard, which is said to be enchanted.



LE CARDINAL AERTH
CARDINAL AERTH

PA/AP 215



Il est en Akkylannie un illustre champion sur lequel les lois des mortels n'ont aucune emprise : le cardinal Aerth, prêtre général des armées. Aimé de Merin, le dieu unique, cet homme de guerre et de foi inspire une passion sans pareil à ses guerriers lorsqu'il les mène au combat face aux armées des Ténébres.

In Akkylannia there is an illustrious champion on who the laws of mortals have no grasp: Cardinal Aerth, the prelate-general of the armies. Loved by Merin, the only god, this man of war and of faith inspires his warriors with incomparable passion when leading them into combat against the minions of Darkness.









DÉCOUVREZ
L'UNIVERS FANTASTIQUE
DES FIGURINES RACKHAM.
TOUTES LES SORTIES
RACKHAM
DE L'ANNÉE 2005.



RACKHAM®



DISCOVER
THE FANTASTIC WORLD OF
RACKHAM MINIATURES.
ALL RELEASES
OF THE YEAR 2005.



www.rackham.fr

ISBN : 2-915556-26-1



7 €