

c a t a l o g u e 2 0 0 4



figurines fantastiques 28 mm



RACKHAM®

28 mm fantasy miniatures



Thissan Ka



Baron Ozöhn

seconde second
incarnation incarnation



Charognard d'Achéron

Scavenger of Achéron



Du désert de Syharhalna aux profondes forêts d'Alahan, l'Hérésiarque étend son empire.

the Heresiarch spreads his empire's reach from the desert sands of Syharhalna to the lush forests of Alahan.





Quel que soit l'ennemi, les dévoreurs de Vile-tis combattent avec une impitoyable sauvagerie.

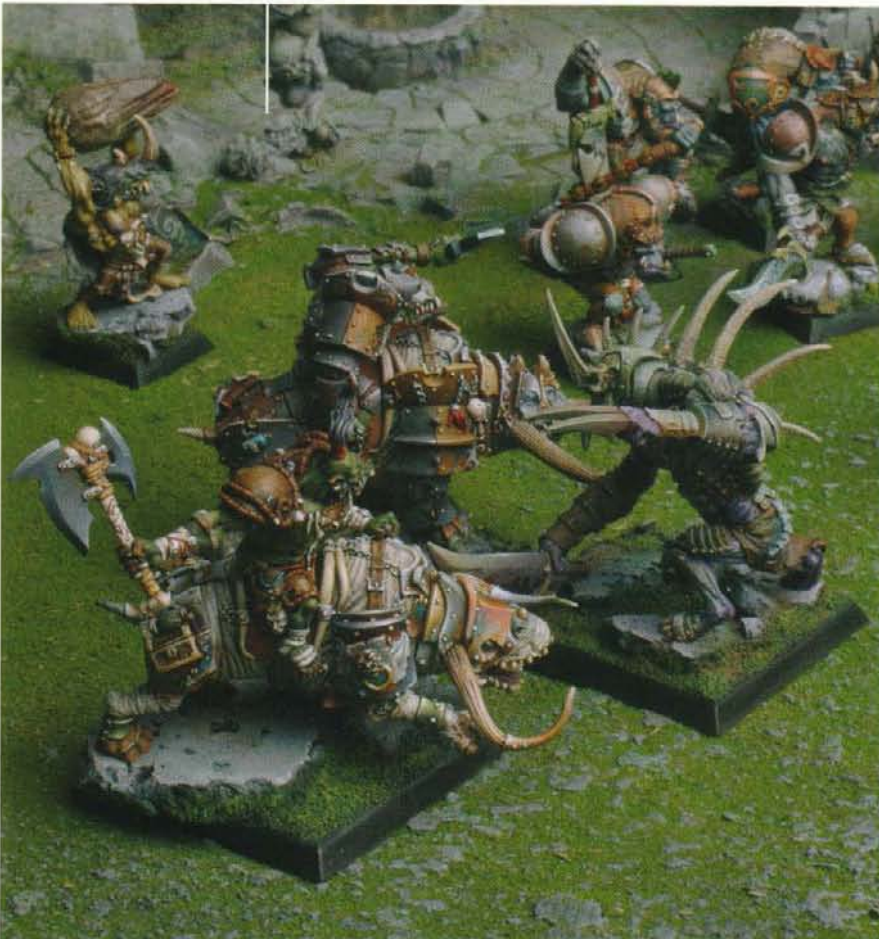
Whatever the enemy may be, the Devourers of Vile-tis fight with pitiless savagery.





Même loin de leur terre sacrée, les arcs de Bran-Ô-Kar se battent avec la rage du dieu Chacal.

Even when they are far from their sacred lands, the arcs of Bran-Ô-Kar fight with the ferocity of the god Jackal.

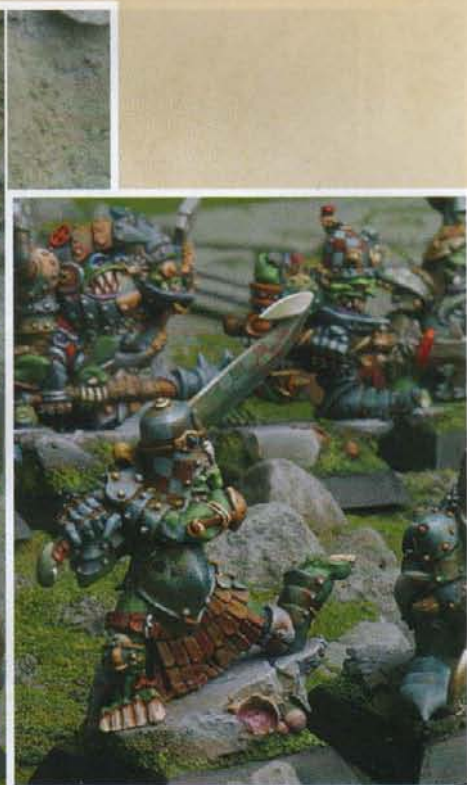
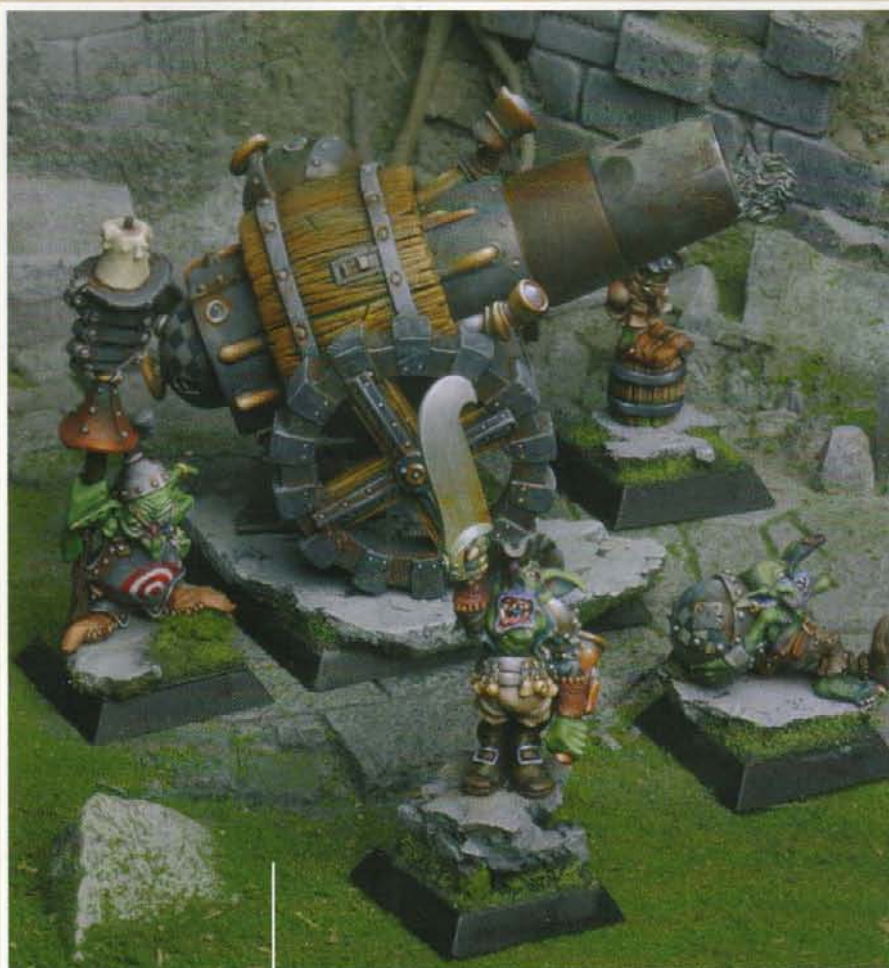




La guerre s'empare du continent d'Arklash.

War has taken hold of the continent of Arklash.





Les nains et les gobelins, liés par une haine ancestrale, se jettent dans des batailles sans merci.

Dwarves and goblins, bound by an ancestral hatred, throw themselves into battle with no holds barred.





Les guerriers de la mystérieuse loge de Had bravent tous les périls au nom de la vérité unique.

the warriors of the mysterious Lodge of Had are willing to face all dangers in the name of the one and only truth.





Cadwallan, la Cité des valeurs, est protégée par sa puissante milice.

Cadwallan, the City of Thieves, is protected by its powerful militia.





Les Griffins d'Akkylannie et les Alchimistes de Dirz s'affrontent inlassablement depuis des générations.

The Griffins of Akkylannie and the Alchemists of Dirz have been enemies for generations.





La Lianne Rausse, à pied ou à cheval, combat sans relâche les ennemis du royaume d'Alahan.

The Red Lioness, on foot or on horseback, relentlessly battles the kingdom of Alahan's enemies.





CRÉDITS

DIRECTION ARTISTIQUE : Jean Bey.
 RESPONSABLE ÉDITORIAL : Philippe Chartier.
 RESPONSABLE D'ÉDITION : Sébastien Célerin.
 CHEF DE FABRICATION : Nicolas Hutter.
 CONCEPTION GRAPHIQUE : Franck Achard.
 INFOGRAPHIE : Sébastien Lavergne.
 MISE EN PAGES : Soleil Noir.
 TEXTES : Sébastien Célerin, Julien Lissarrague, Nicolas Raoult, Jérôme Rigal.
 ILLUSTRATIONS : Paul Bonner, Gary Chalk, Édouard Guiton, Paolo Parente, Didier Poli et Jean-Sébastien Rossbach.
 ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Didier Poli et Paolo Parente.
 Sculpture des figurines : Michaël Bigaud, Benoît Cosse, Yannick Fusier, Yannick Hennebo, Alexandre « Aragorn » Marks, Nicolas N'Guyen, Nicolas Normand et Stéphane Simon.
 PEINTURE DES FIGURINES : Frédéric Bisseux, Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Guillaume Hemery, Julien Lissarrague et Sébastien Picques.
 DÉCORS : Vincent Fontaine.
 PHOTOGRAPHIES : Jean-Baptiste Guiton.

Remerciements à Raphaël Guiton 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 © 1996-2004 RACKHAM®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.

CREDITS

ARTISTIC DIRECTOR : Jean Bey.
 EDITOR : Philippe Chartier.
 PUBLISHING DIRECTOR : Sébastien Célerin.
 PRODUCTION MANAGER : Nicolas Hutter.
 GRAPHIC DESIGN : Franck Achard.
 INFOGRAPHY : Sébastien Lavergne.
 LAYOUT : Soleil Noir.
 TEXTS : Sébastien Célerin, Julien Lissarrague, Nicolas Raoult and Jérôme Rigal.
 ILLUSTRATIONS : Paul Bonner, Gary Chalk, Édouard Guiton, Paolo Parente, Didier Poli et Jean-Sébastien Rossbach.
 COVER ILLUSTRATION : Didier Poli and Paolo Parente.
 FIGURINE SCULPTURING : Michaël Bigaud, Benoît Cosse, Yannick Fusier, Yannick Hennebo, Alexandre « Aragorn » Marks, Nicolas N'Guyen, Nicolas Normand et Stéphane Simon.
 FIGURINE PAINTING : Frédéric Bisseux, Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Guillaume Hemery, Julien Lissarrague and Sébastien Picques.
 SCENERY : Vincent Fontaine.
 PHOTOGRAPHY : Jean-Baptiste Guiton.
 TRANSLATION : Raphaël Guiton and Peter Patzak.

Thanks to Raphaël Guiton 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 © 1996-2004 RACKHAM®. All the illustrations, photographs, figurines and figurine names are exclusive RACKHAM® creations belonging to RACKHAM®.

SOMMAIRE

Crédit	10
Sommaire	10
L'Aventure RACKHAM®	12
Présentation	
de CONFRONTATION	18
Présentation de RAG'NAROK ...	20
Jeu de plateau HYBRID	22
Jeu de rôle	
CADWALLON	24
Guide de peinture	28
Légendes du catalogue	33
Les Griffons d'Akkylannie	34
Les Keltois du clan des Sessairs ..	46
Les Lions d'Alahan	56
Les Alchimistes de Dirz	68
Les Keltois du clan des Druces ...	82
Les Morts-vivants d'Achéron	86
Les Nains de Mid-Nor	100
Les Dévoreurs de Vile-Tis	112
Les Gobelins de No-Dan-Kar ...	120
Les Nains de Tir-Nâ-Bor	136
Les Orques de Bran-Ô-Kor	148
Les Wolfen d'Yllia	160
Les Élémentaires et Familiers	172
Les éléments de décor	176
Les statuettes en résine	181
Les Grimoires et Litanies	184
Les autres peuples	188
Les éditions limitées	190
Les avants-premières	191
Le site internet	192

CONTENTS

Credit	10
Contents	10
The RACKHAM® adventure	12
Presentation	
CONFRONTATION	18
Presentation RAG'NAROK	20
Boardgame HYBRID	22
Roleplaying Game	
CADWALLON	24
Painting guide	28
Catalogue legend	33
The Griffins of Akkylannie	34
The Kelts Sessairs Clan	46
The Lions of Alahan	56
The Alchemists of Dirz	68
The Kelts Drune clan	82
The Living-deads of Achéron	86
The Dwarves of Mid-Nor	100
The Devoueurs of Vile-Tis	112
Les gobelins de No-Dan-Kar	120
The Dwarves of Tir-Na-Bor	136
The Orcs of Bran-Ô-Kor	148
The Wolfen of Yllia	160
Elementals and familiars	172
Accessory	176
Kit resine statue	181
Spells and Litanies	184
The other peoples	188
Limited editions	190
Previews	191
Web site	192





RACKHAM®

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 février 2004. 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 avants-premières Cadwallon, sont disponibles chez votre revendeur ou auprès de notre service de vente par correspondance à l'adresse suivante :

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.

La liste des prix ainsi qu'un bon de commande vous seront fournis sur simple demande.

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

This book presents the whole range of miniatures and game supplements released for **CONFRONTATION®**, **RAG'NAROK®** and **HYBRID®** until the month of February 2004. 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 at the following address:

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).

The pricelist and an order form are supplied on request.

All **RACKHAM®** miniatures can be used to play **CONFRONTATION®** as well as **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 conviennent pas aux enfants de moins de 14 ans. Certaines figurines se composent de plusieurs éléments et nécessitent d'être assemblées. Les éléments de décors, la peinture ainsi que la 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®**.

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 not included. Non-contractual pictures. **RACKHAM®** miniatures are made in France. **CONFRONTATION**, **RAG'NAROK**, **HYBRID** and **CADWALLON** are games published by **RACKHAM®**.

RACKHAM® 44, rue de Lagny, 93100 Montreuil-sous-Bois.

Tel : +33.(0)1.55.86.89.28. Fax : +33.(0)1.55.86.89.25.

www.confrontation.fr www.rag-narok.com www.rackham.fr www.rackham-store.com

© Copyright **RACKHAM®**, 1996-2004. All rights reserved.

Jean Bey supervise le développement de RACKHAM et de ses figurines.
Jean Bey supervises the development of RACKHAM and its miniatures.

Direction éditoriale et artistique

Editorial and artistic direction



Créateur et dirigeant de RACKHAM®, Jean Bey assure également la direction éditoriale et artistique. Sous son impulsion, RACKHAM® n'a cessé d'innover dans la conception de figurines mais aussi dans des univers et des systèmes de jeu novateurs.

Creator and company director of RACKHAM®, Jean Bey is also in charge of the editing and artistic directorship. Spurred on by Jean Bey, RACKHAM® never stopped innovating, not only in miniature designing, but also in new game systems and completely original backgrounds.

L'AVENTURE RACKHAM®

THE RACKHAM® ADVENTURE

Exigence, qualité, originalité.

Tels sont les maîtres mots qui, depuis 1997, guident la conception de la gamme de figurines et de jeux que vous vous apprêtez à découvrir, ou redécouvrir, dans ces pages. Depuis sa création, l'équipe RACKHAM® travaille à l'amélioration de ses savoir-faire pour vous apporter cette vision unique du jeu de figurines.

Concepteurs, illustrateurs, rédacteurs, sculpteurs, peintres et fondeurs, soit une soixantaine de collaborateurs, unissent chaque jour leur talent afin de vous satisfaire. Nous vous invitons aujourd'hui à passer de l'autre côté du miroir pour découvrir chacun de nos métiers.

Les idées ont besoin d'être concrétisées pour que l'ensemble des talents requis par la conception des produits RACKHAM® puisse s'exercer dans une même direction. Pour cela, RACKHAM® a toujours laissé s'exprimer les talents de dessinateurs émérites. Ces derniers allient sur le papier les volontés de la direction éditoriale et les contraintes de la conception de figurine.

New ideas have to be expressed in a concrete way so that all the people involved in the creation of RACKHAM® products can work towards the same final product. To do so, RACKHAM® has always let highly skilled and talented artists express their ideas on paper while keeping the wishes of the editorial team and the limitations of miniature manufacturing in mind.

Excellence, quality, originality.

These are the key words that, since 1997, have guided the design and production of the range of miniatures that you are about to discover or rediscover within these pages. Ever since the beginning, we have never stopped working on the improvement of our know-how to bring a vision to the world of gaming that cannot be found anywhere else.

Designers, illustrators, sculptors, painters and foundry workers, that is to say 60 people, work in collaboration to bring you satisfaction. We now invite you to discover each of our different jobs.



Conception

Designing



Édouard Guiton conçoit de nombreux designs de figurines depuis les origines de RACKHAM.

Since the beginnings of RACKHAM, Édouard Guiton has designed the concepts of numerous miniatures.



Le succès de RACKHAM® ne repose pas uniquement sur la beauté de ses figurines. Il s'appuie également sur des systèmes de jeux originaux et efficaces, qui font l'objet de recherches et de tests grandeur nature. Outre ces tests, les game designers conçoivent les règles des différents formats de jeu pour répondre aux multiples attentes des joueurs.

RACKHAM's success is not only due to its beautiful miniatures but also to its original and efficient game systems that are the subject of a great deal of research and playtesting.

In addition to these tests, the game designers make the rules of the different games to reflect the player's expectations.



Game design

Game creation



Jérôme Rigal supervise la mise au point de nouvelles règles pour le jeu de bataille Rag'Narok, tandis que Pascal Petit et Peter Patzak apportent la touche finale au prochain supplément du jeu de plateau Hybrid : Némésis.

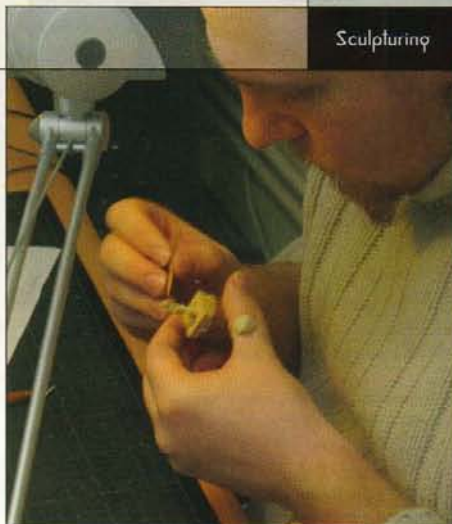
Jérôme Rigal supervises the development of new rules for the battle game Rag'Narok® while Pascal Petit and Peter Patzak bring the final touch to the next game supplement for the boardgame Hybrid: Nemesis.

Au sein de l'équipe de sculpteurs, Michaël Bigaud et Benoît Cosse façonnent chaque jour les héros qui s'illustreront sur vos champs de batailles...

Among the sculptor team, Michaël Bigaud and Benoît Cosse fashion the heroes that win your battles.

Sculpture

Sculpturing

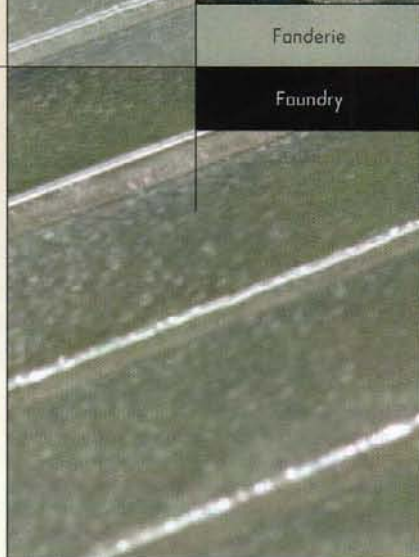


Donner du volume au croquis est sans doute l'une des étapes les plus fascinantes, mais aussi la plus délicate, de la conception d'une figurine. Pour satisfaire à ses exigences de qualité, RACKHAM® a recruté et formé ses propres sculpteurs. Ces derniers font peu à peu surgir de la résine les célèbres combattants de Confrontation, Rag'Narok et Hybrid.

Turning the artists' drawings into three-dimensional sculptures is surely one of the most fascinating, but also one of the trickiest steps in a miniature's creation. To keep up the quality, RACKHAM® recruits and trains its own sculptors, who little by little turn resin into the famous warriors of Confrontation, Rag'Narok and Hybrid.

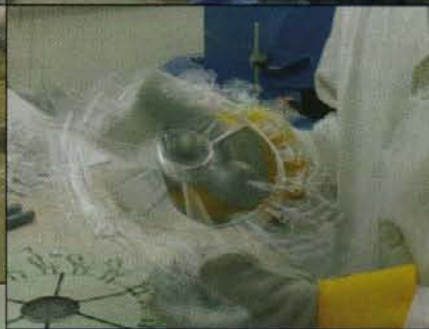
Entre la pièce originale et la figurine se succèdent différentes étapes, dont le moulage. Pour maîtriser cette étape essentielle, RACKHAM® produit tous ses modèles au sein de sa propre fonderie.

There are various steps between the original sculpture and the miniatures, one of which is the foundry work. To master this essential step, RACKHAM® produces its miniatures in its own foundry.



Fonderie

Foundry



Après avoir préparé les matrices de nouvelles figurines, Erwan Ruault teste les premiers tirages d'un nouveau moule.

After having the matrices of the new miniatures prepared, Erwan Ruault checks the first results of a new mould.



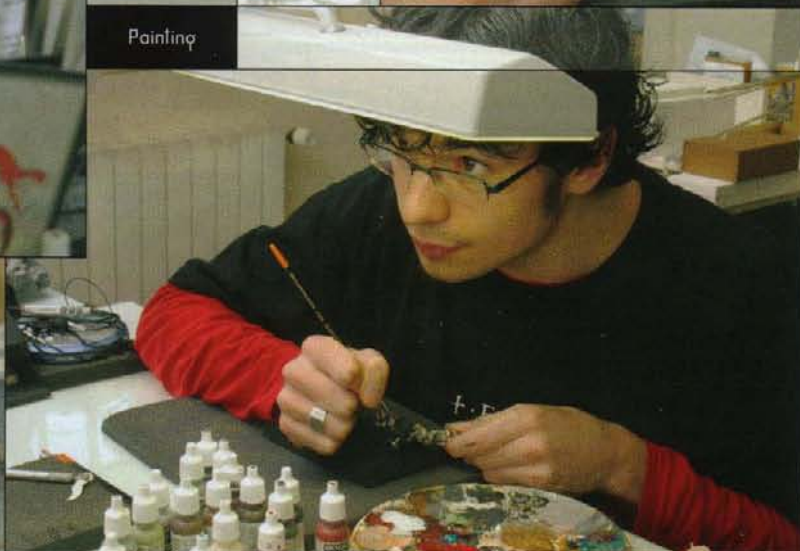
Souvent enviés. Rarement égalés. Les peintres du studio RACKHAM® vivent leur travail comme un subtil accord entre démarche artistique et passion pour le modélisme. Ils choisissent les couleurs et les mélanges pour votre plus grand plaisir. Ce département a également en charge la conception de décors qui créent toujours l'événement sur les salons...

Often envied but rarely equalled, the painters of RACKHAM® studios see their work as a subtle combination of artistic expression and a passion for scale models. They choose the colours and their combinations to your greatest pleasure. This department is also in charge of the creation of the scenery, which is often marvelled at during game and scale model shows.



Peinture

Painting



15

CATALOGUE 2004



Vincent Fontaine et Martin Grandbarbe ont adapté leur talent de peintre sur figurine à la conception de décors afin de mettre en scène de véritables batailles fantastiques.

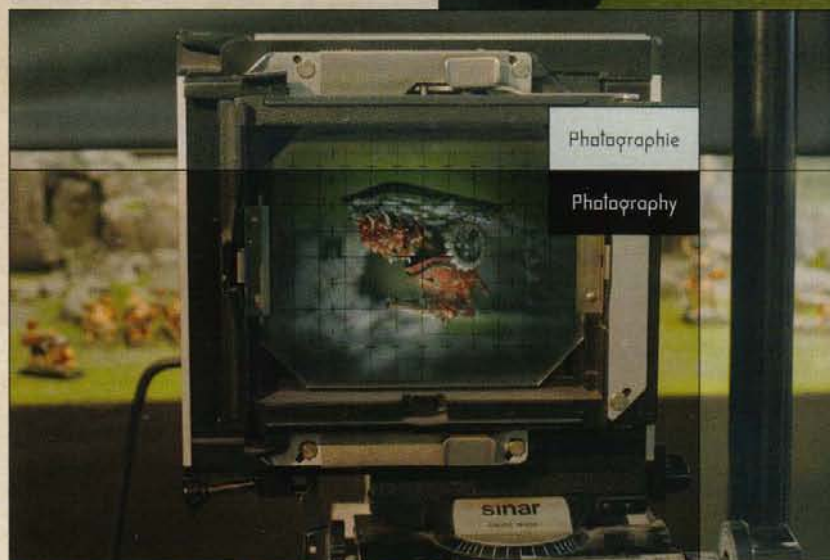
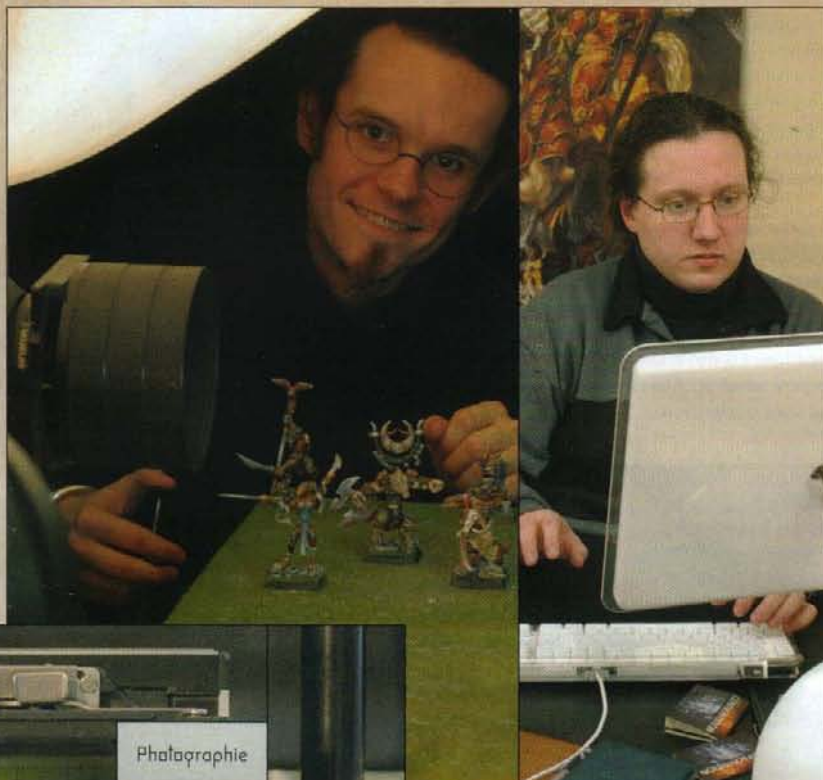
Vincent Fontaine and Martin Grandbarbe have adapted their talents as miniature painters and scenery designers in order to stage full-scale fantasy battles.

La photographie est une étape essentielle dans la réalisation des produits. Elle met en scène les univers RACKHAM®. Les clichés obtenus ne sont pas que des éléments destinés à la commercialisation des emballages. Ils sont autant de fenêtres sur le travail des peintres et des concepteurs de décors.

À l'instar des décorateurs de l'industrie cinématographique, Les photographes et les modélis-tes développent les techniques de modélisme et de prise de vue. Ainsi, RACKHAM® peut présenter des clichés de ses figurines dans des décors à l'échelle de ses univers.

Photography is an important step in the creation of our products. It sets the stage of the world of RACKHAM®. The photos are not just used for marketing and packaging, but are windows on the work of the painters and scenery designers.

Like set designers in the movie industry, the photographers and scenery designers develop special modelling and shooting techniques. In this way RACKHAM® can present photos of its miniatures in sets that are to scale with its worlds.



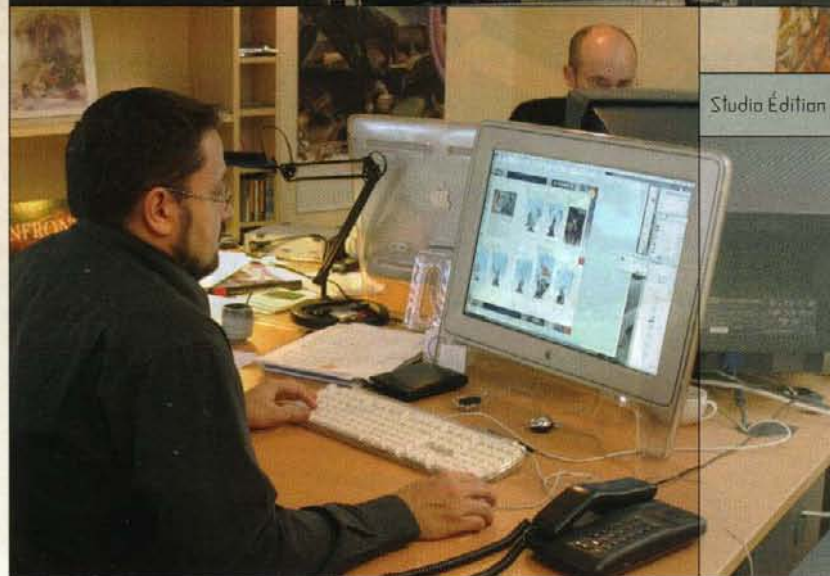
Photographie

Photography



Studio Édition

Publishing studio



Les talents du Studio Édition réunissent le matériel artistique produit par le studio RACKHAM®. Ce bureau rassemble les éléments choisis par la direction artistique et conçoit les emballages RACKHAM®. Il recherche également les solutions aux problèmes pratiques de fabrication des jeux. Il supervise le développement des livres sur les univers RACKHAM®.

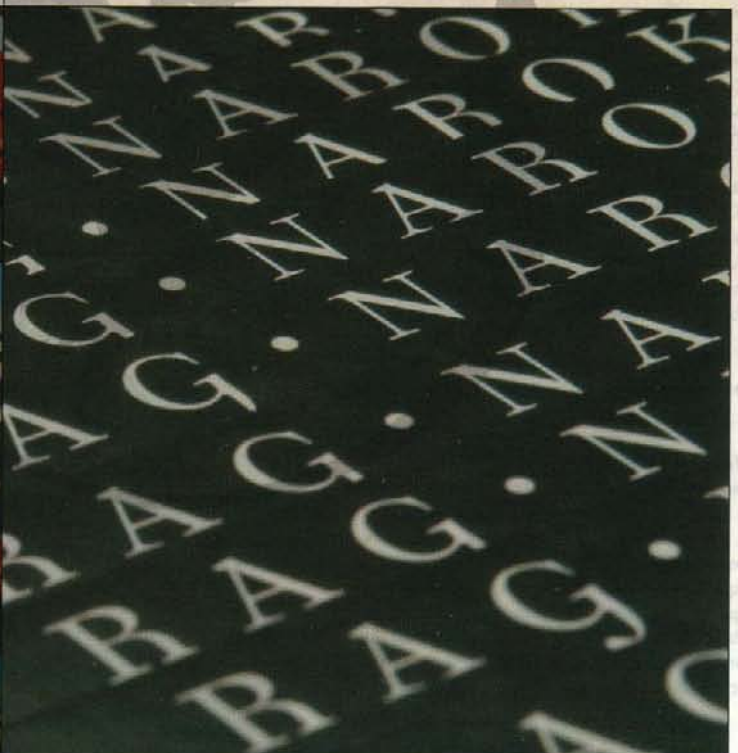
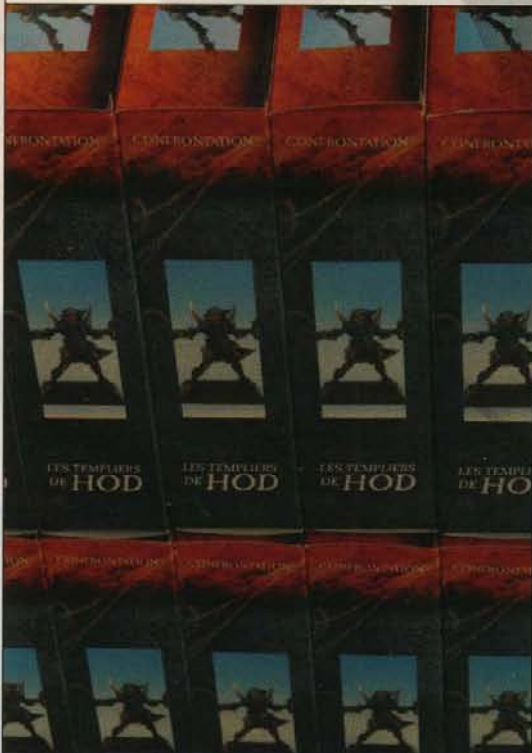
The talented people of our Publishing Studios gather the artistic material produced by RACKHAM® studios. This office assembles the elements chosen by the artistic direction and designs RACKHAM's packaging. It also looks for solutions to practical problems that may be encountered during the manufacture of the games. It supervises the development of the books on the world of RACKHAM®.



La gamme RACKHAM® est disponible en Italien (depuis 1998), en Allemand (depuis 1999) et en Anglais (depuis 2002).

The RACKHAM® range of products is available in Italian (since 1998), German (since 1999) and in English (since 2002).

Bienvenue dans l'univers des figurines RACKHAM®.
Welcome to the universe of RACKHAM® figurines.



CONFRONTATION

PRESENTATION

Bien plus que des pièces de collection, les figurines de la gamme CONFRONTATION prennent vie sur les champs de bataille d'un monde aux lois étranges.

À quel peuple confierez-vous vos armes ? Choisissez-vous d'embrasser la cause des fiers chevaliers du royaume d'Alahan ou des fiers guerriers orques ? Vous laisserez-vous au contraire séduire par les Ténèbres aux côtés des nécromanciens d'Achéron ou des technomanciens de l'empire du Scorpion ?

Guerriers, magiciens, fidèles et aventuriers... La clameur de l'Âge d'Acier résonne aujourd'hui sur le continent d'Arklaash.

CONFRONTATION est un jeu de combat tactique qui met en scène l'affrontement de groupes de héros issus de factions rivales. Ces escarmouches font le plus souvent intervenir une poignée de combattants aux capacités redoutables, mais elles peuvent parfois se transformer en véritables batailles rangées lorsque les seigneurs de guerre font appel à toute leur puissance.

Mais les plus grands commandeurs ont bien souvent fait leurs armes à la tête d'une petite troupe de guerriers déterminés.

Pour vous initier à CONFRONTATION, il vous suffit, à vous et à votre adversaire, de choisir entre cinq et dix figurines. Tous les autres éléments nécessaires pour commencer à jouer (règles de jeu, cartes de référence et pions) sont fournis gratuitement dans chaque étui de figurines.

Les règles du livret CONFRONTATION sont à la fois simples à assimiler et très détaillées. Car, CONFRONTATION est un système de jeu évolutif qui a déjà fait l'objet de suppléments. Ces livrets, tous gratuits, décrivent des règles optionnelles, destinées à proposer de nouvelles options tactiques.

CONFRONTATION est complété par quatre suppléments.

Avec les règles du livret INCANTATION, faites appel à la puissance de la magie pour appuyer vos combattants à la bataille.

Avec DIVINATION, ce sont les dieux eux-mêmes et leurs serviteurs, les Fidèles, qui prennent part aux combats. La foi des prêtres est capable de changer l'issue d'une bataille, mais c'est un pouvoir dangereux et instable car elle dépend de la ferveur des croyants réunis autour d'eux !

Avec INCARNATION, lancez vos héros sur les chemins périlleux de l'Aventure. En utilisant les règles de ce supplément fourni avec les figurines d'Aventuriers, vous aurez la possibilité de faire évoluer votre Champion et le voir progresser en expérience. Les Aventuriers sont des Champions dont la référence porte la mention AV (LIIV 01 pour Alahel le Messenger, par exemple). Ils sont fournis avec des cartes d'aventures. Toutefois les règles et les cartes d'aventures du supplément INCARNATION peuvent être jouées avec n'importe quel Champion.

Après l'Âge d'Acier succède celui des Ténèbres. L'heure du rag'narok a sonné !





Much more than just a collectors' item, the miniatures of the CONFRONTATION range take on a life of their own on the battlefields of a world with strange laws.

To which people will you entrust your weapons? Will you choose to embrace the cause of the Knights of the Kingdom of Alahan or the proud Orc warriors? Will you let yourself be seduced by the Darkness of the Necromancers of Acheron or by the Technomancers of the Scorpion Empire?

Warriors, magicians, faithful and adventurers... The clamour of the Age of Steel now echoes over the continent of Aarklash!

CONFRONTATION is a tactical combat game in which battles between groups of heroes from rival factions are simulated. These skirmishes usually concern a handful of fighters with formidable abilities, but they can turn into true battles when the Warlords call on all of their might.

However, the greatest of Commanders have most often forged their reputations at the head of a small troop of determined warriors.

To start playing CONFRONTATION, you and your adversary only have to select between five and ten miniatures each. All other elements needed to play – rules, cards, counters – are supplied for free in each miniature's blister pack.

The rules described in the CONFRONTATION booklet are at once easy to learn yet extremely detailed. For CONFRONTATION is a system that evolves and has already been enriched by several supplements. These booklets, all supplied for free, describe optional rules made to increase the tactical choices.

CONFRONTATION is complemented by four supplements.

Using the rules in the Incarnation booklet you can call on the unique talents of powerful Magicians to help your fighters in combat.

With DIVINATION it is the gods themselves and their servants the Faithful who take part in the struggle. The priests' faith is capable of changing a battle's outcome, yet it is a dangerous and unstable power since it depends on the fervour of the believers around them!

With INCARNATION you can send your heroes on the paths of dangerous Adventures. By using the rules of this supplement supplied with Adventurer miniatures you can let your Champion evolve and gain experience. Adventurers are Champions whose reference number includes the code AV (LIAV 01 for Alahel the Messenger, for example). They are supplied with adventure cards. However, the rules and the adventure cards of the INCARNATION supplement can be played using any Champion.

The Age of Steel is followed by that of Darkness. The time of rag'narok has come!





RAG•NAROK PRESENTATION

Le jeu **RAG•NAROK** utilise exactement les mêmes ressources, figurines, cartes et caractéristiques que **CONFRONTATION**. Mais là où **CONFRONTATION** voyait l'affrontement de quelques guerriers, ce sont des armées entières qui s'affronteront au cours des batailles épiques de **RAG•NAROK** !

Vous découvrirez au travers du contenu de cette boîte les secrets des peuples de cette terre mystérieuse ainsi que les enseignements de commandeurs de légende.

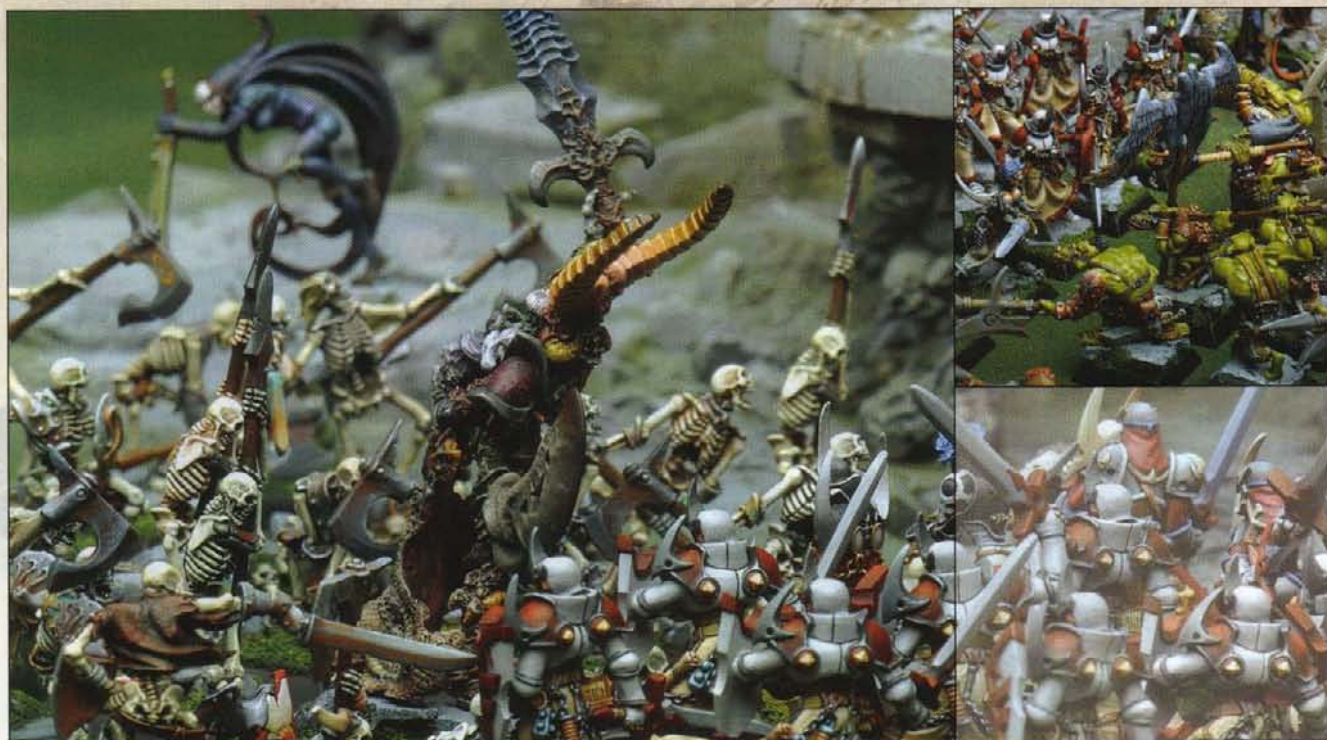
Le Livre univers vous ouvre les portes de la connaissance des anciens mythes au fil de ses 208 pages entièrement en couleur et de plus de 600 illustrations.

Le Livre de règles vous livre les clefs de l'art de la guerre grâce aux nombreux exemples et schémas qui vous permettront de vous initier sans difficulté à un grand jeu de batailles.

En plus de ces deux livres, **RAG•NAROK** contient également 55 cartes de Champions inédits, de Tactiques qui vous permettent d'adapter votre stratégie à toutes situations ainsi que des Rituels et des Communions qui donnent à vos assemblées de magiciens et de fidèles le pouvoir de semer la mort dans les rangs de votre adversaire !



Une ère nouvelle dans le jeu de bataille avec figurines





PRESENTATION



The Age of Rag'narok has come and the continent of Aarklash is tumbling into the chaos of war.

The rag•narok game uses exactly the same resources, miniatures, cards and characteristics as CONFRONTATION. However, where CONFRONTATION allowed a few warriors to meet in combat, it is whole armies that will meet in the epic battles of rag•narok.

Within this box's contents you will discover the secrets of the peoples of this mysterious world as well as the teachings of legendary commanders.

The Universe book unveils the ancient myths and the history of Aarklash and its peoples within 208 full-colour pages and over 600 illustrations.

The Rulebook gives you all the knowledge needed to master the art of war thanks to numerous examples and diagrams, thus allowing you to easily start playing a great game of battle and strategy.

In addition to these two books, rag•narok also includes 55 new Champion cards, Tactical cards that let you adapt your strategy to any situation, as well as Rituals and Communion giving your assemblies of magicians and faithful the power to sow death within your opponent's ranks!

A new era has begun for collectible miniatures war games.



PRESENTATION



JEUX DE PLATEAU HYBRID HYBRID BOARDGAME

**EXPLORER DES LABORATOIRES LUGUBRES
HANTÉS PAR D'ABOMINABLES CRÉATURES.**

Dirz l'Hérésiarque, fondateur de l'empire du Scorpion, mena autrefois un projet au nom sinistre : le Code Hybrid. Hélas, la mort le rattrapa avant qu'il puisse achever son œuvre et ses laboratoires secrets sombrèrent dans l'oubli.

Le rituel de l'Aube, annonciateur de l'ère du Rag'Narok, a réactivé les laboratoires du Code Hybrid. À présent, la terre vomit des créatures d'un autre âge !

Héroïsme contre cruauté ? Qui des Griffons ou des Scorpions l'emportera ?

Choisissez votre camp. Jouez l'une des nombreuses missions proposées avant... d'échanger votre rôle avec votre adversaire.

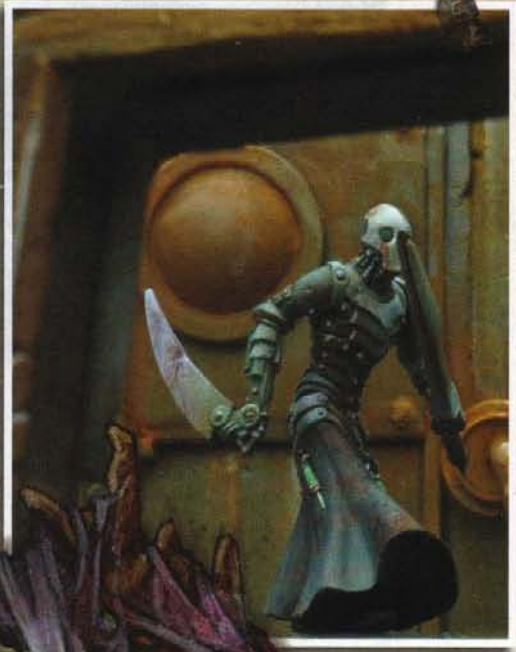
**EXPLORE THE GLOOMY LABORATORIES
HAUNTED BY DREADFUL CREATURES.**

Dirz the Heresiarch, the founder of the Scorpion Empire, once had a plan with a sinister name: the Hybrid Project. Alas, death came to get him before he could complete his undertaking, and his secret laboratories were forgotten.

The Dawn Ritual, harbinger of the Age of Rag'Narok, has reactivated Project Hybrid's laboratories. Now the earth spits forth monsters of a time past!

Heroism versus cruelty? Who, between the Griffins and the Scorpions will be victorious?

Choose your camp. Play one of the many missions proposed and then... exchange roles with your opponent.



BOARDGAME



Exclusif Hybrid – Hybrid Exclusive

PA/AP 65 



VÉNÉRABLE AMBROSIIUS (CHAMPION)
(LOGE DE HOD)

THE VENERABLE AMBROSIIUS (CHAMPION)
(LODGE OF HOD)

Exclusif Hybrid – Hybrid Exclusive

PA/AP 120 



ABERRATION
ABERRATION

Les 13 figurines du jeu HYBRID® peuvent être jouées à CONFRONTATION® et RAG'NAROK®. La boîte contient également de nombreux éléments finement détaillés: 9 dalles de jeu recto-verso, 110 cartes de référence, 2 dés à 10 faces, plus de 200 pions, 26 portes...

The 13 miniatures included in the HYBRID® game can also be used to play CONFRONTATION® and RAG'NAROK®. The box also includes many finely detailed elements: 9 game tiles, 110 reference cards, 2 ten-sided dice, over 200 counters, 26 doors...



BOARDGAME

HYBRID®



JEU DE RÔLE

CADWALLON®

CADWALLON | DR CADWALLON RPG



EXPLOREZ LES RUINES ANCIENNES
ET PERCEZ LEUR SECRET.

Héritières des compagnies de mercenaires qui découvrirent Cadwallon aux confins des territoires elfes, les ligues franches veillent désormais au salut de la cité.

« Nous ne nions pas ce que vous faites pour le bien de notre économie, mais nous ne vous laisserons pas déposséder les francs ligueurs de leurs privilèges. Ils honorent la mémoire des conquérants qui ont rendu possible l'implantation de vos commerces. Ils sont les garants de notre neutralité dans la guerre qui fait rage autour de nous.

« Ne croyez-vous pas qu'il importe peu que les francs ligueurs enfreignent de temps en temps nos lois, tant qu'ils paient leurs crimes en or sonnante et rébuchant? »

— Le Duc de Cadwallon, défendant les ligues franches devant le Conseil des guildes.

REJOIGNEZ CADWALLON.
DEVENEZ FRANC LIGUEUR.
SOYEZ DIGNES DES PREMIERS
DÉFENSEURS DE LA CITÉ.

EXPLORE THE ANCIENT RUINS
AND UNCOVER THEIR SECRETS.

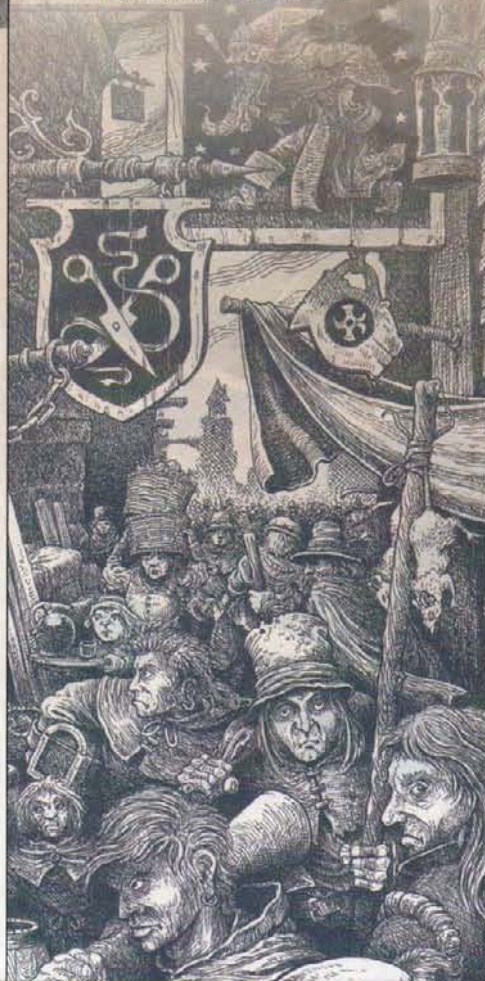
Heirs to the companies of mercenaries that discovered Cadwallon at the confines of the elves' territories, the free leagues now ensure the city's safety.

“We do not deny what you do for the good of our economy, but we will not let you take away the free leaguers' privileges. They honour the memory of the conquerors who made it possible for you to establish your trades. They are the guarantors of our neutrality in the war being waged all around us.

Do you really think it matters if the free leaguers break the law once in a while, as long as they pay for their crimes in gold of the realm?”

— The Duke of Cadwallon defending the free leagues before the Council of Guilds.

BECOME A FREE LEAGUER.
BE WORTHY OF THE FIRST
DEFENDERS OF THE CITY.



JEU DE RÔLE

CADWALLON®



Automne 2004 : CADWALLON
LE PREMIER JEU DE RÔLE RACKHAM AVEC FIGURINES

Autumn 2004: CADWALLON
THE FIRST RACKHAM ROLEPLAYING GAME WITH MINIATURES



ROLEPLAYING GAME

CADWALLON®

25

CATALOGUE 2004



AVANT-PREMIÈRES
PREVIEW



LIEUTENANT
LIEUTENANT

AVANT-PREMIÈRES
PREVIEW



PORTEUR D'ARME
WEAPON BEARER

AVANT-PREMIÈRES
PREVIEW



CAPITAINE
CAPTAIN

AVANT-PREMIÈRES
PREVIEW



NOBLE
NOBLEMAN

AVANT-PREMIÈRES
PREVIEW



PORTEUR D'ARME
WEAPON BEARER





AVANT-PREMIÈRES
PREVIEW



SERGENT DE LA MILICE
SERGENT OF THE MILICIA

AVANT-PREMIÈRES
PREVIEW



ARBALÉTRIER
CROSSBOWMAN

AVANT-PREMIÈRES
PREVIEW



HOMME D'ARME
SOLDIER

Algandic



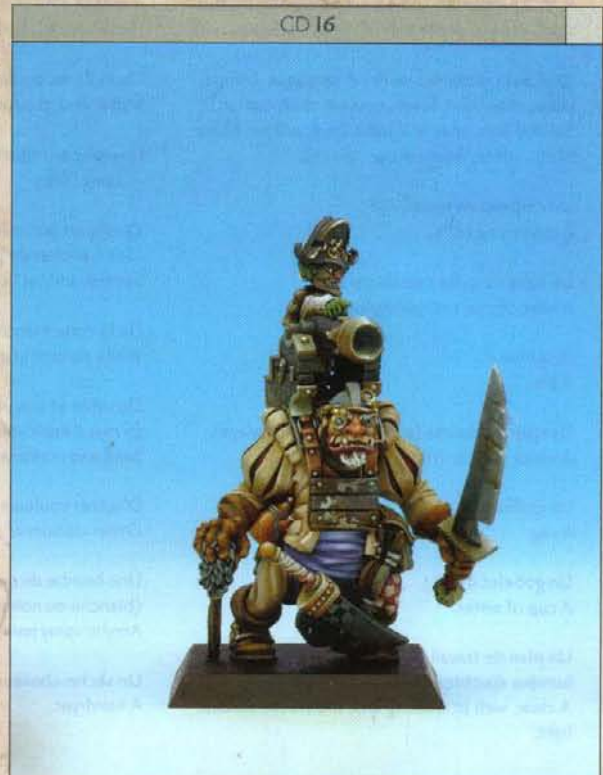
OGRE BOUTEFEU
FIREBRAND OGRE

PA/AP

90



CD 16



MERCENAIRE
MERCENARY

LE MATÉRIEL UTILE

USEFUL ADDITIONAL MATERIAL



GUIDE DE PEINTURE PAINTING GUIDE

La peinture de figurines est une activité passionnante et créative, facile d'accès avec un peu de technique. Voici donc les notions essentielles à la préparation et à la peinture des figurines RACKHAM®.

Painting miniatures is a fun and creative activity that can easily be done with a bit of know-how. Here are the basic techniques of preparing and painting RACKHAM® miniatures.

LE MATÉRIEL INDISPENSABLE MATERIAL NEEDED

Un pinceau n° 2 et un 000 pour les détails fins, en martre de préférence ;
A nr. 2 paintbrush and a 000 paintbrush for the small details, preferably of marten bristles.

Quelques pots de peinture acrylique (rouge, jaune, bleu, noir, blanc, couleur chair, marron) ;
Several pots of acrylic paint (red, yellow, blue, black, white, flesh colour, brown).

Un couteau de modéliste ;
A modelling knife.

Un tube de colle cyanoacrylate ;
A tube of cyanoacrylate glue.

Une lime ;
A file.

Une palette blanche (assiette, dalle de carrelage) ;
A white palette (plate, tile).

Un chiffon ;
A rag.

Un gobelet d'eau ;
A cup of water.

Un plan de travail bien dégagé, éclairé par une lumière électrique blanche.
A clear, well lit working area with white electric light.

LE MATÉRIEL UTILE USEFUL ADDITIONAL MATERIAL

Une perceuse à main et quelques forets (entre 0,6 et 1 mm) ;
A manual drill and several drill bits (between 0.6 and 1 mm)

Du fil de fer ou des trombones ;
Metal wire or paperclips.

Une pince coupante ;
Cutting pliers.

Quelques porte-forets (des manches de perceuses à main) ;
Several drill bit holders.

De la colle blanche ;
White carpenter glue.

Du sable et une plaque de liège (6 mm d'épaisseur environ) ;
Sand and corkboard (about 6 mm thick).

D'autres couleurs acryliques ;
Other colours of acrylic paint.

Une bombe de peinture acrylique (blanche ou noire) ;
Acrylic spray paint (white or black).

Un sèche-cheveux.
A hairdryer.

Les articles suivants sont disponibles chez votre revendeur, dans les boutiques de fournitures d'art ou de modélisme. Pour illustrer ce guide de peinture nous avons choisi une figurine offrant de nombreuses possibilités : l'Ogre Boutefeu, ref. / CD16.

The following items are available at your favourite retailer, and in art material and scale model stores. To illustrate this painting guide we have selected a miniature that offers numerous possibilities: the Firebrand Ogre, ref.nr / CD 16.

ATTENTION! Certains de ces accessoires requièrent la plus grande vigilance : couteau de modéliste avec lequel on peut se blesser, colle cyanoacrylate qui « prend » très rapidement... Il est recommandé aux joueurs et collectionneurs les plus jeunes de ne jamais pratiquer les opérations suivantes en l'absence d'un adulte et de toujours lire attentivement les recommandations fournies avec ce type de matériel.

CAUTION! Some of these accessories need the user to be extremely careful: the modelling knife with which one can cut oneself, the cyanoacrylate glue that bonds very quickly... We recommend that the youngest players and collectors only do the following activities under adult supervision and always carefully read and follow the instructions supplied with this material.

LA PRÉPARATION PREPARATION

ÉBARBAGE TRIMMING

Le procédé de moulage des figurines laisse une fine trace en relief qui court le long de la figurine, dans l'axe de la barre de socle. Cette ligne de moulage doit être supprimée à l'aide d'un couteau de modéliste, en la grattant, car elle gênerait la peinture et nuirait à l'aspect de la figurine une fois peinte.

La barre de socle peut être conservée. Elle sera alors fixée dans le socle fourni avec la figurine. Elle peut aussi être détachée avec une pince coupante. Dans ce cas, les pieds de la figurine doivent être limés afin d'obtenir un plan lisse et stable, puis une tige est fixée dans un pied. Ce procédé permet de rendre invisible la fixation d'une figurine sur un socle - ou au sein d'un élément de décor.

The casting process of miniatures leaves a fine trace of excess metal that goes around the miniature in line with its base bar. This moulding line must be removed using a modelling knife by scratching it, for it would be annoying when painting and doesn't look nice once the miniature has been painted.

The base bar can be kept and is used to attach the miniature to the supplied base. It can also be removed with cutting pliers. In this case the miniature's feet must be filed to get a smooth and stable surface, and then a small piece of layer is inserted into a foot. This allows the attachment between the miniature and its base or the scenery to be hidden.



ÉBARBAGE TRIMMING



TIGEAGE PINNING



Les figurines RACKHAM® sont souvent composées de plusieurs pièces, afin d'accentuer leur dynamisme et de proposer des poses toujours plus spectaculaires. Pour assurer la solidité des assemblages, il est préférable de « tiger » ces éléments avant de les assembler.

Le « tigeage » est une technique avancée. Il est donc déconseillé au débutant. Cela consiste à renforcer le lien entre deux pièces détachées en les forant avec une perceuse à main, puis en les solidarissant entre elles à l'aide d'un fil de fer ou d'un morceau de trombone. Attention, cependant, à ne pas traverser la pièce au cours de cette opération.

Afin que les pièces se raccordent sans écart, ce qui gâcherait l'aspect final de la figurine, il faut percer la seconde pièce dans l'axe de la première. Une fois le perçage réalisé (opération délicate sur les éléments les plus fins et les plus étroits : défense, jambe...), la tige métallique est collée aux deux éléments initialement séparés.

Il est utile de tiger le pied d'une figurine. Cela permet de la tenir avec un porte-foret durant la peinture.

RACKHAM® miniatures are often made up of several parts in order to allow more dynamic and spectacular poses. To make sure that the assembled parts are solid, it is best to "pin" these elements before assembling them.

"Pinning" is an advanced technique and is therefore not recommended for beginners. It consists of strengthening the bond between two separate parts by drilling a very small hole into them using a manual drill and then attaching them together using metal wire or a piece of a paperclip. Be careful not to drill all the way through the part during this operation.

So that the parts can be assembled without any space between them, which would ruin the final result, the hole in the second part must be drilled lined-up with the first one. Once the holes have been made (a very delicate operation on the thinnest and most fragile parts, such as legs, tusks, etc.), the metal pin is glued to the two initially separate parts.

It is useful to insert a pin in a miniature's foot, since this allows it to be held by a drill bit holder while painting it.

LA PEINTURE

PAINTING

LA SOUS-COUCHE

THE UNDERCOAT



La sous-couche est une couche d'apprêt qui permet à la peinture de mieux adhérer à la figurine. Elle sert de toile de fond, de base aux couleurs appliquées sur la figurine.

Il est préférable de se servir d'une bombe de peinture acrylique, qui permet d'obtenir un rendu lisse et parfaitement uniforme.

La sous-couche peut être séchée avec un sèche-cheveux afin de gagner du temps et de cuire la peinture sur la figurine, augmentant ainsi sa résistance.

Elle peut être blanche ou noire, ou même de couleur. Blanche, la figurine sera plus lumineuse, et les couleurs les moins couvrantes et les plus transparentes (les jaunes et les rouges, notamment) ressortiront davantage. C'est la couleur de sous-couche la plus simple à utiliser. Une sous-couche noire assombrit les couleurs, ce qui peut être utile pour obtenir certaines ambiances. Une sous-couche de couleur peut faire gagner du temps si la figurine comporte une dominante de cette couleur.

The undercoat is a coat of primer that lets the paint adhere better to the miniature. It is used as a background and as a base for the colours applied to the miniature.

It is recommended to use acrylic spray paint, which allows you to get a smooth and even coat.

The undercoat can be dried using a hairdryer to save time and to "bake" the paint onto the miniature, making it more resistant.

It can be black or white or even of any other colour. A white undercoat makes the miniature more luminous and the less opaque, and more transparent colours, such as yellows and reds, will stand out more. It is the undercoat that is easiest to use. A black undercoat makes colours darker, which can be useful to create certain moods. An undercoat of colour can help save time if it is the miniature's dominant colour.

DANS CET ARTICLE, LE LOGO RACKHAM INDIQUE UNE TECHNIQUE D'EXPERT OU UN SOIN PARTICULIER.

IN THIS ARTICLE, THE RACKHAM LOGO INDICATES AN EXPERT TECHNIQUE OR THE NEED FOR EXTREME CARE



LE CHOIX DES COULEURS

THE CHOICE OF COLOURS



Le choix des couleurs est une affaire de sensibilité artistique et de mise en scène. Celles employées déterminent l'ambiance générale de la pièce selon qu'elles sont chaudes ou froides. Les combinaisons de couleurs contrastantes sont les plus efficaces, mais il n'existe pas de règle absolue. La question à se poser est « quelle est l'ambiance que je souhaite obtenir ? » Ce catalogue propose quelques réponses à cette question.

The choice of colours is a question of artistic sensibility and taste. The colours used determine the miniature's overall atmosphere depending if they are warm or cold. Combinations of contrasting colours are the most effective, but there is no absolute rule. The question to ask oneself is "what kind of mood do I wish to create?" This catalogue gives several answers to this question.

COUCHES DE BASE

FIRST LAYERS



Une fois la figurine préparée, il est temps d'appliquer des couches uniformes de peinture : les aplats (de base). Il est préférable de passer plusieurs couches diluées qu'une seule épaisse afin de préserver les détails les plus fins et d'obtenir un rendu lisse.

Au cours de cette première étape, les détails de la figurine (cordage, lanterne...) sont évités. Ils seront peints en dernier pour plus de commodité.

La peinture ne doit pas être utilisée directement à sa sortie du pot. Il faut la diluer avec de l'eau sur la palette, jusqu'à obtenir une consistance fluide proche de celle du lait.

Les aplats principaux sont les zones les plus importantes de la figurine. Le pinceau doit être régulièrement nettoyé pour rester souple. La peinture doit toujours conserver sa fluidité : trop pâteuse, elle serait difficile à appliquer et gâcherait l'aspect général de la pièce avec des « caillots » de peinture.

PREMIERS ÉCLAIRCISSEMENTS

HIGHLIGHTING



Éclaircir une figurine, c'est mélanger une couleur plus claire avec sa couleur de base pour progressivement la dégrader vers une couleur de plus en plus claire. Il faut imaginer que la figurine est éclairée par une lumière zénithale, c'est-à-dire venant du dessus. Ainsi, les parties les plus claires doivent être les parties de la figurine orientées vers le haut, vers la source théorique de lumière. Les épaules, les parties supérieures des avant bras, le haut des cuisses et les genoux, le sommet du crâne, le haut des pieds doivent en principes être éclaircis davantage afin de créer l'illusion d'une lumière zénithale.

Des dégradés successifs permettent d'éclaircir peu à peu vers le sommet de la pièce. Au fil de ces applications, la couleur la plus claire est ajoutée au mélange. Le plus simple est d'ajouter du blanc à une couleur pour l'éclaircir, mais il peut être intéressant d'essayer des mélanges plus « expérimentaux ». Par exemple, un bleu peut être éclairci en y ajoutant du blanc ou un bleu plus clair, mais il peut également l'être avec un gris clair, voire une couleur plus originale. Trouver des couleurs intéressantes en expérimentant des mélanges est l'un des attraits de la peinture.

Once the miniature has been prepared, you can apply uniform layers of paint. It is better to apply several coats of diluted paint instead of one thick one in order to preserve the finest details and to get a smooth result.

In this first step the miniature's details (ropes, lanterns, etc.) are avoided. They will be painted last for practical reasons.

The paint should not be used directly from the pot. It should be diluted with water on the palette until you get a liquid consistency close to that of milk.

The basic colours are the ones covering the biggest part of the miniature. The paintbrush must be cleaned regularly to remain soft. The paint must always preserve its fluidity: if it is too thick it becomes more difficult to apply and ruins the overall result with "clots" of paint.

Highlighting a miniature means mixing lighter colours with its basic colour to progressively add lighter and lighter shades. One should imagine that a light is shining on the miniature from above, so the lightest parts are the parts of the miniature exposed upwards towards the imaginary source of light. The shoulders, the upper parts of the forearms, the top of the thighs and knees, the top of the head and feet should normally be lighter to create the illusion of being illuminated from above.

Progressive blending allows the miniature to be made to look brighter as you move upwards. As you apply these successive layers, a bit more of the lighter colour is added to the mix. It is easiest to just add white to make a colour lighter, but it can be interesting to try more "experimental" mixes. For example, a blue can be made lighter by adding white or a lighter blue, but this can also be done using a light grey or a more original colour. Discovering interesting colours and experimenting with mixes is part of the fun of painting.



PREMIERS ASSOMBRISSEMENTS

SHADING



L'assombrissement est l'opération inverse de l'éclaircissement. Il accentue le contraste de la figurine en venant renforcer les ombres.

La couleur de base est mélangée à une couleur du même type mais plus sombre. Elle est ensuite assombrie au fur et à mesure, par dégradés successifs de plus en plus foncés vers les parties restant dans l'ombre.

L'éclaircissement et l'ombrage donnent la vie à la figurine. Ces deux opérations se combinent, s'accroissent et se complètent.

Shading is the opposite of highlighting. It makes the miniature's contrasts stick out by emphasising shadows.

The basic colour is mixed with a colour of the same type but a bit darker. It is then progressively made darker using darker and darker shades towards the parts of the miniature that remain in the shade.

Highlighting and shading give life to the miniature. These two operations are complementary and accentuate each other.

FINITIONS
ET RENDUS DE MATIÈRESFINISHING TOUCHES
AND RENDERING
OF MATERIALS

Il est intéressant d'essayer d'obtenir des effets de matière pour accentuer la qualité de la peinture. Prendre comme modèles des objets réels et observer leur texture ainsi que le comportement de la lumière sur eux peut aider. Le travail de la lumière et l'expérimentation de mélanges sont la clé pour progresser en peinture et développer un style original.

It is interesting to try and simulate the texture of materials in order to improve the quality of the paint job. Taking real objects as models and observing their aspects and the way light looks on them can help. The play of light and experimenting with mixes are the keys to progressing in painting and developing one's own style.



PEINDRE LES DÉTAILS



PAINTING THE DETAILS

Une fois que les parties principales de la figurine sont peintes, les détails peuvent être travaillés. Pour mettre en valeur la figurine tout en restant lisibles, les détails doivent contraster avec le reste de la pièce et être bien nets. Il est plus simple de terminer par les détails qui sont en général assez facilement accessibles pour le pinceau.

Once the miniature's main parts have been painted you can work on the details. In order to highlight your miniature and remain clear, the details must stick out from the rest of the miniature and be very precise. It is best to finish with the details that are easily reached by the paintbrush.



**LE SOCLAGE
DECORATING THE BASE**

Un socle travaillé met en valeur la figurine et participe à l'ambiance générale de la pièce. Il offre un autre champ d'expression au figuriniste, avec l'utilisation de matériaux divers. Il existe de nombreuses manières de concevoir des socles originaux.

A decorated base highlights the miniature and is part of its overall atmosphere. It gives the modeller a further element with which to express his artistic talent using various materials. There are many ways to create original bases.



SOCLES ORIGINAUX

ORIGINAL BASES

**DES SOCLES ORIGINAUX
SIMPLES ET EFFICACES
ORIGINAL, SIMPLE
AND PRACTICAL BASES.**

Découpez de petits morceaux de liège dans une plaque de 6 mm d'épaisseur environ. Collez-les sur le socle de manière à obtenir des plaques irrégulières. Appliquez de la colle blanche sur la partie du socle non couverte par les morceaux de liège, puis plongez le socle ainsi enduit dans un récipient de sable fin. Attendez que la colle sèche, puis débarrassez le socle de l'excédent de sable. Une fois peint, l'effet est très naturel. Ce procédé peut être amélioré en ajoutant des éléments comme des morceaux de statues ou de colonnes. La gamme RACKHAM® comprend des accessoires offrant de nombreuses possibilités pour personnaliser des socles.



Cut small pieces of cork from an about 6 mm thick corkboard. Glue them to the base to get uneven surfaces. Apply carpenter glue on the parts of the base that are not covered by the pieces of cork and then cover them with fine sand. Wait for the glue to dry and then remove the excess sand.

Once painted, the effect is very natural. This can be made even better by adding elements such as pieces of statues or columns. The RACKHAM® range of products includes accessories that let bases be customised in many different ways.





CATALOGUE

NOM NAME

RÉFÉRENCE VPC DE LA FIGURINE MAIL ORDER MINIATURE'S NUMBER

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

TYPE DE CONDITIONNEMENT / DISPLAY TYPE

BLISTER BLISTER

PETITE BOÎTE SMALL BOX

GRANDE BOÎTE LARGE BOX

LIRC 02

SCEL 01 / 01

SCEL 01 / 02

SCEL 01 / 03

LA LIONNE ROUSSE 2 THE RED LIONESS 2

LIFE 02

CHAMPIONNE PALADIN PALADIN CHAMPION

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

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES ADDITIONAL INFORMATION

NMFI 01

NERÂN L'ÉPOUVANTABLE NERÂN THE SCARY

NMFI 01 / 01

35

Dévoir Devout

RANG RANK

POINTS D'ARMÉES 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			



Les Griffons d'Akkylannie

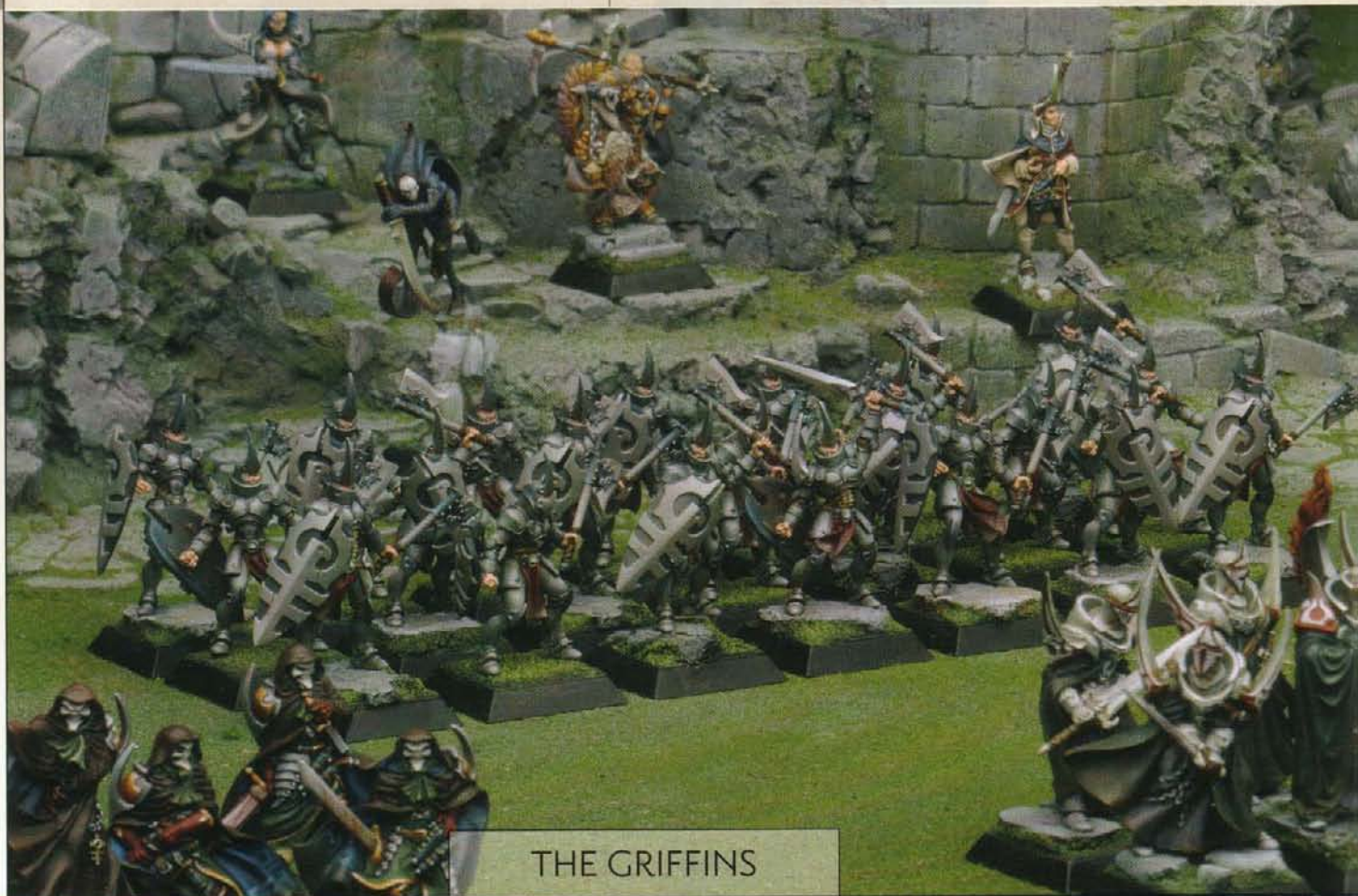
The Griffins of Akkylannie

Arcavius était un seigneur d'Alahan quand il fut touché par la révélation. Délaissant les armes, il se fit prêcheur itinérant et parcourut Aarklash pour dévoiler la Vérité : il n'existe qu'un seul dieu et son nom est Merin.

Arcavius fut bientôt rejoint par d'autres, convertis par la puissance de sa foi. Les disciples de l'empire des Griffons sont leurs descendants et ils imposent le nom de Merin, par le fer et le feu.

Arcavius was a lord of Alahan when he was hit by a revelation. Abandoning his weapons, he became an itinerant preacher and journeyed all over Aarklash to teach the truth: that there is only one god and his name is Merin.

Arcavius was soon joined by other men who were converted by the strength of his faith. The disciples of the empire of the Griffins are their descendants and they impose Merin's name, by steel and by fire.





CONFRONTATION

300 PA

Mirà la Téméraire équipée de l'épée « Hauteclair ». 1 Inquisiteur du Griffon 2 doté du sortilège « Justice de Merin ». 3 Templiers du Griffon. 3 Fusiliers du Griffon. 3 Conscrits du Griffon.

CONFRONTATION

300 AP

Mirà the Reckless equipped with "Hauteclair". 1 Griffin Inquisitor 2 with the "Merin's Justice" spell. 3 Griffin Templars 2. 3 Griffin Fusiliers. 3 Griffin Conscripts.

RAG•NABOK

1000 PA

UNITÉ 1
Arkhos équipé du « Sceau du temple ». 9 Templiers du Griffon.

UNITÉ 2
16 Conscrits du griffon dont un avec le statut de Meneur. 1 Exécuteur du Griffon.

UNITÉ 3
1 Magistrat du griffon doté du miracle « Sentence du condamné ». et avec le statut de Meneur. 6 Fusiliers du Griffon.

UNITÉ 4
1 Inquisiteur 2 doté du sortilège « Châtiment incandescent ». et avec le statut de Meneur. 4 Templiers de l'Inquisition. 1 Exécuteur du Griffon.

UNITÉ 5
1 Élémentaire de feu.

RAG•NABOK

1000 AP

UNIT 1
Arkhos equipped with the "Seal of the Temple". 9 Griffin Templars.

UNIT 2
16 Griffin Conscripts of who one is Leader. 1 Griffin Executioner.

UNIT 3
1 Griffin Magistrate with the "Sentence of the Condemned" miracle and who is Leader. 6 Griffin Fusiliers.

UNIT 4
1 Inquisitor 2 with the "Incandescent Chastiment" spell and who is Leader. 4 Templars of the Inquisition. 1 Griffin Executioner.

UNIT 5
1 Fire Elemental.



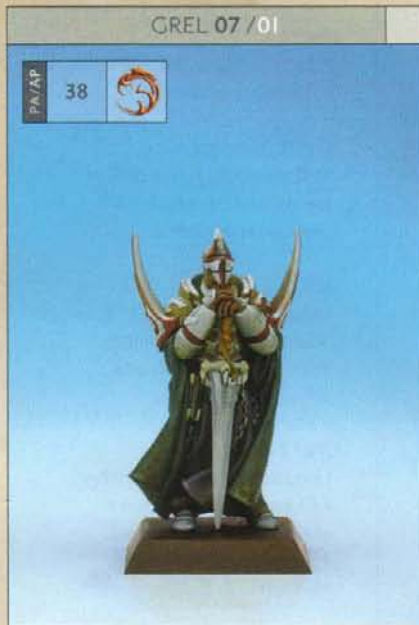
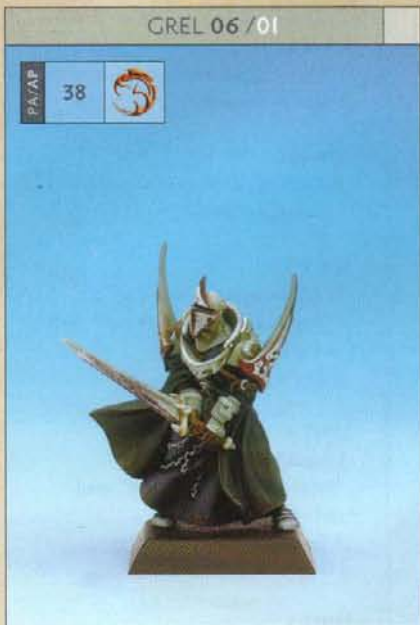
THE GRIFFINS

OF AKKYLANNIE



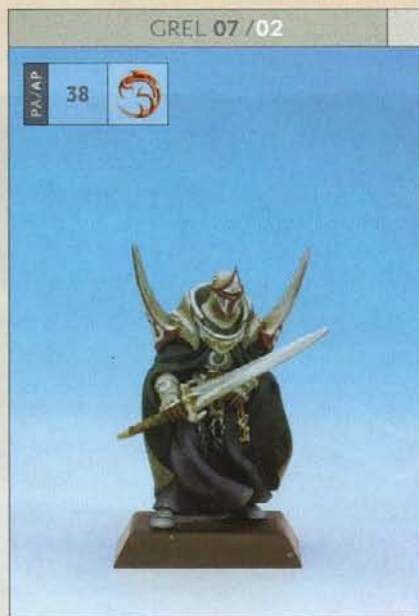
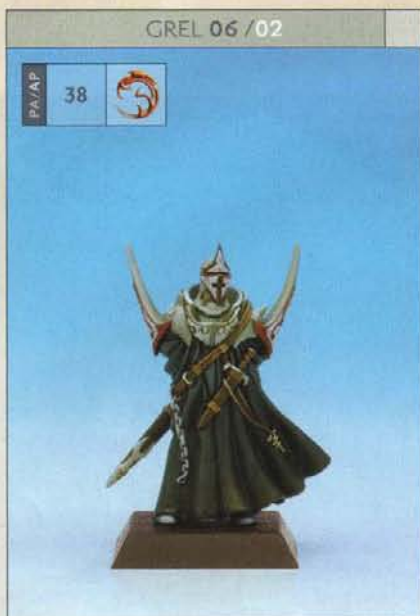
GARDE PRÉTORIENNE
PRAETORIAN GUARD

GRBE 01



Apercevoir leur silhouette est une promesse de mort rapide pour ceux qui ont voué leur âme aux Ténébres... Les gardes prétoriens sont choisis parmi les meilleurs guerriers de l'empire du Griffon. Leur corps d'armée est l'orgueil de Merin, le dieu unique : ils sont les protecteurs et les vengeurs du Griffon ! Et c'est un des leurs, le redoutable diacre Tibérius, qui a été choisi pour être le gardien de la destinée du très saint pape d'Akkylannie en personne...

Seeing their figure is a promise of a quick death for those who have vowed their soul to Darkness... The Praetorian Guardsmen are chosen among the Griffin Empire's best warriors. Their army corps is the pride of Merin, the unique god : they are the protectors and the avengers of the Griffin ! And it is one of their kind, the formidable Deacon Tiberius, who has been chosen to be the guardian of the destiny of the very holy Pope of Akkylannie himself...

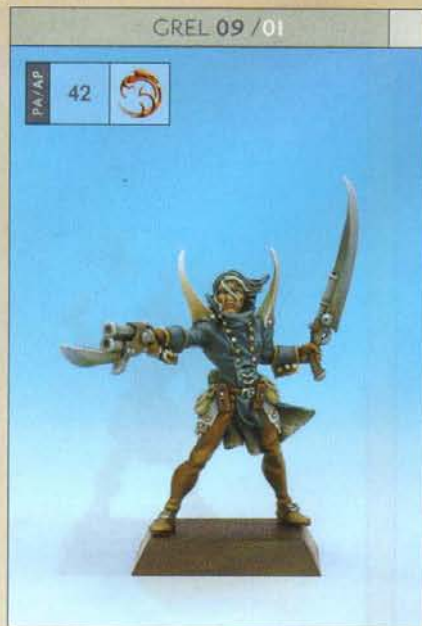


DIACRE TIBÉRIUS (CHAMPION)
EXISTE AVEC UN CASQUE
DEACON TIBERIUS (CHAMPION)
EXIST WITH A HELMET



GRBE 02

LES TEMPLIERS DE HOD
TEMPLARS OF HOD

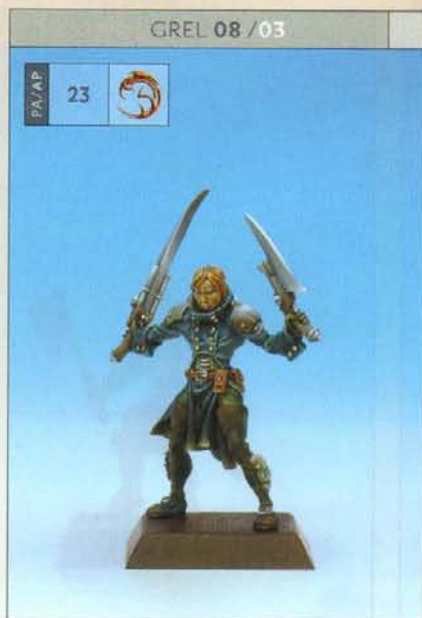


SÉNÉCHAL TEMPLIER DE HOD
TEMPLAR OF HOD SESNECHAL

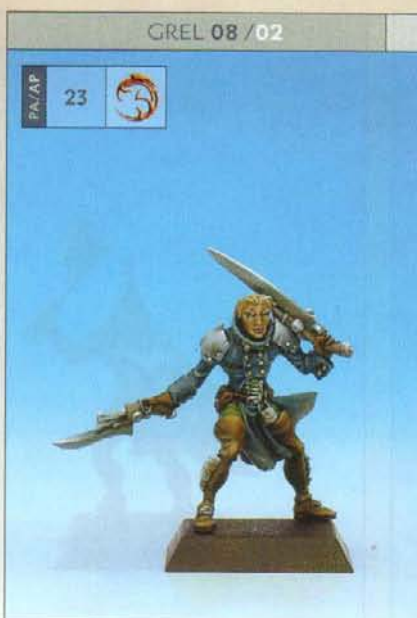


Les contes des Griffons d'Akkylannie narrent les exploits de guerriers oubliés qui, dans l'ombre, affronteraient les plus terribles périls qui aient menacé leur empire. C'est alors que le mystérieux nom de Hod est murmuré... La réalité dépasse la légende : les glorieux templiers de Hod existent bel et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

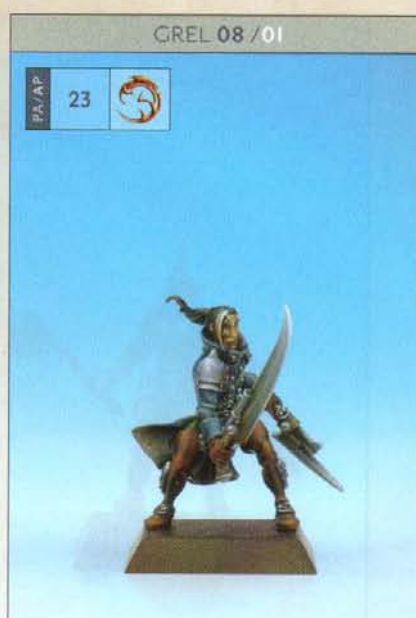
The tales of the Griffins of Akkylannie vaunt the feats of forgotten warriors who, in the shadows, confronted the most horrible perils ever to threaten their empire. This is when the mysterious name of Hod is whispered... Yet reality surpasses the legend: the glorious templars of Hod truly exist and at present they must rise up against the indescribable horrors coming from Darkness!



RÉPURGATEUR DU TEMPLE
TEMPLE PURIFIER



RÉPURGATEUR DU TEMPLE
TEMPLE PURIFIER



RÉPURGATEUR DU TEMPLE
TEMPLE PURIFIER



S CONSCRITS DU GRIFFON
GRIFFIN CONSCRIPTS

PA/AP 15

GRRAG I





GRRG 04/02



Les conscrits forment l'ossature des guerriers de l'empire d'Akkylannie. Leur armure est un mur d'acier et leurs armes dispensent la justice de Merin ! Les légions du Griffon s'enorgueillissent de la ferveur de ces soldats d'un âge nouveau.

Conscripts are the most numerous of the empire of Akkylannie's warriors. Their armour is a wall of steel and their weapons mete out Merin's justice! The legions of the Griffon take pride in the fervour of these soldiers of a new age...

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une unité de 8 Conscrits du Griffon équipés de 3 types d'armes différents ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'eux en Meneur.

This box contains the elements needed to create a unit of 8 Griffon Conscripts, equipped with 3 different types of weapons and the accessories destined to turn one of them into a Leader.

GRRG 04 / 04



MENEUR
LEADER

Vue de dos – Back View





LES GRIFFONS

D'AKKYLANNIE

ARKHOS, COMMANDEUR TEMPLIER
ARKHOS, TEMPLAR COMMANDER

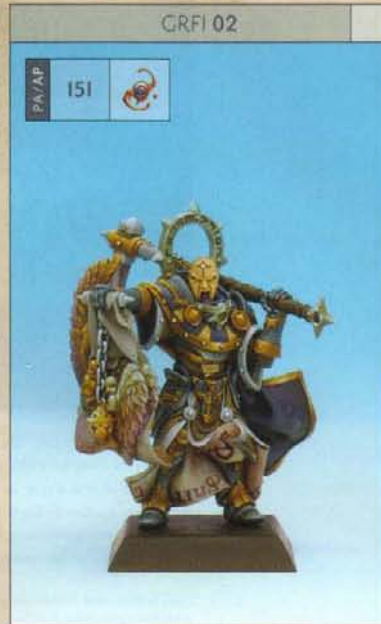
GRHE 01



CHAMPION TEMPLIER
TEMPLAR CHAMPION

SERED, COMMANDEUR TEMPLIER
SERED, TEMPLAR COMMANDER

GRFI 02



CHAMPION MOINE-GUERRIER (ZÉLOTE)
CHAMPION WARRIOR-MONK (ZEALOT)

MELKION LE FLAMBOYANT
MELKION THE FLAMING

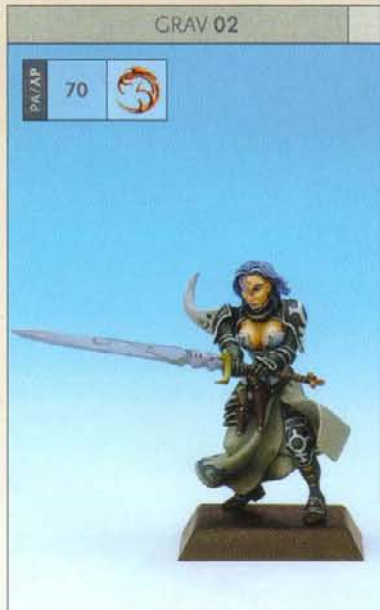
GRMA 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

MIRA LA TÊMÉRAIRE
MIRA THE RECKLESS

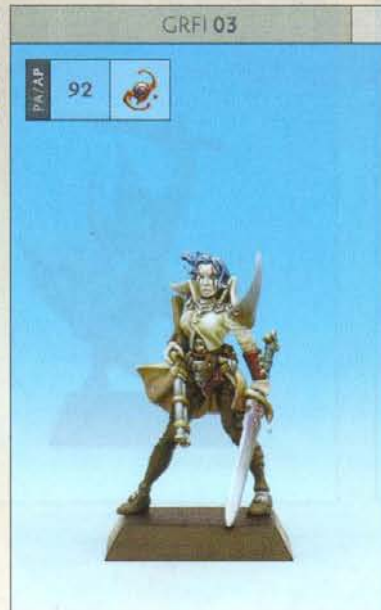
GRAV 02



CHAMPION TEMPLIER
TEMPLAR CHAMPION

MISÉRICORDE
MISERICORD

GRFI 03



CHAMPION MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
CHAMPION WARRIOR-MONK (DEVOUT)

EXORCISTE DU GRIFFON
GRIFFIN EXORCIST

GRSP 02



THE GRIFFINS

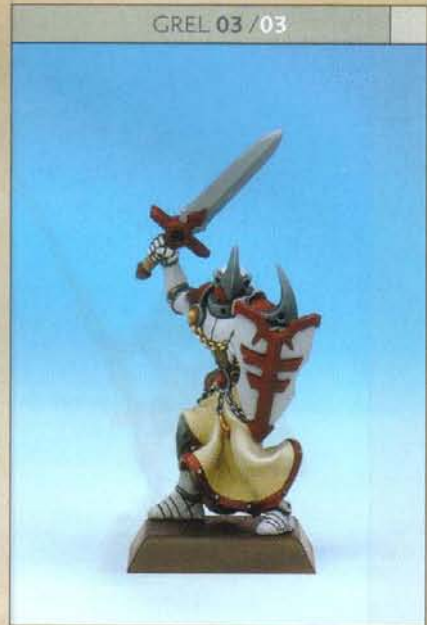
OF AKKYLANNIE



TEMPLIERS DU GRIFFON
GRIFFIN TEMPLARS

PAPA 22

GREL 03



TEMPLIERS DE L'INQUISITION
TEMPLARS OF THE INQUISITION

PAPA 29

GREL 02



MAGISTRAT DU GRIFFON
MAGISTRATE OF THE GRIFFIN

GRMG 01



MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONIK (DEVOUT)



LES GRIFFONS

D'AKKYLANNIE



CONSCRITS DU GRIFFON (Ce blister contient les éléments nécessaires à la constitution d'une unité de 3 Conscrits du Griffon, équipés de 3 types d'armes différents.)

GRIFFIN CONSCRIPTS (This blister contains the elements needed to create a unit of 3 Griffin Conscripts equipped with 3 different types of weapons.)

PA/AP 15

GRRG 03

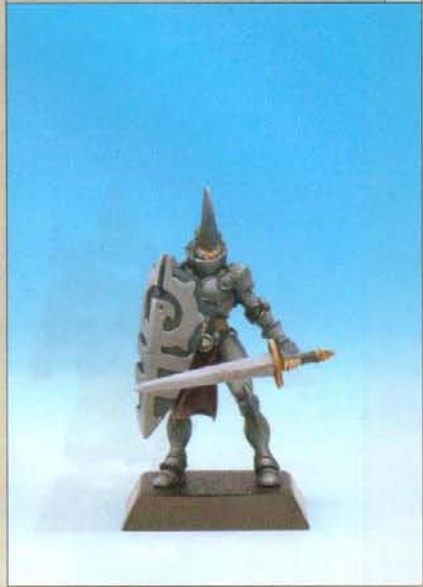
GRRG 03 / 03



GRRG 03 / 02



GRRG 03 / 01



DUELLISTES DU GRIFFON

GRIFFIN DUELLISTS

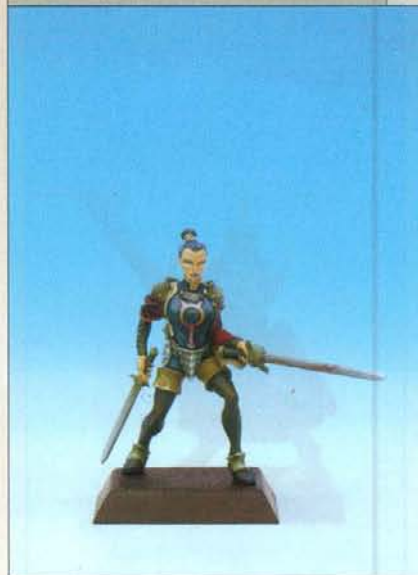
PA/AP 19

GRVE 01

GRVE 01 / 01



GRVE 01 / 02



GRVE 01 / 03



(19/01) : 2000-2001
(19/02) : 2001-2002

THE GRIFFINS

OF AKKYLANNIE



FUSILIERS DU GRIFFON 1
GRIFFIN FUSILIERS 1

PAVAP 19

GRTR 01

GRTR 01 / 01



GRTR 01 / 02



GRTR 01 / 03



FUSILIERS DU GRIFFON 2
GRIFFIN FUSILIERS 2

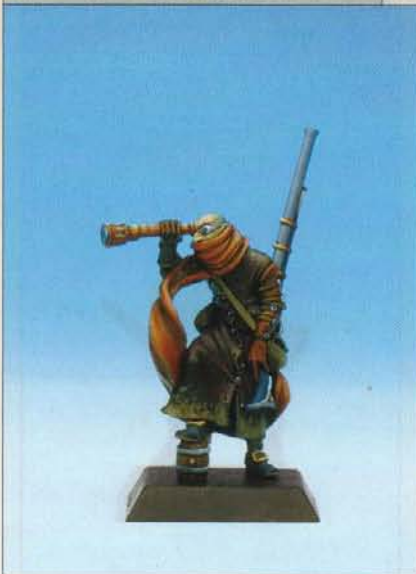
PAVAP 19

GRTR 02

GRTR 02 / 01



GRTR 02 / 02



GRTR 02 / 03





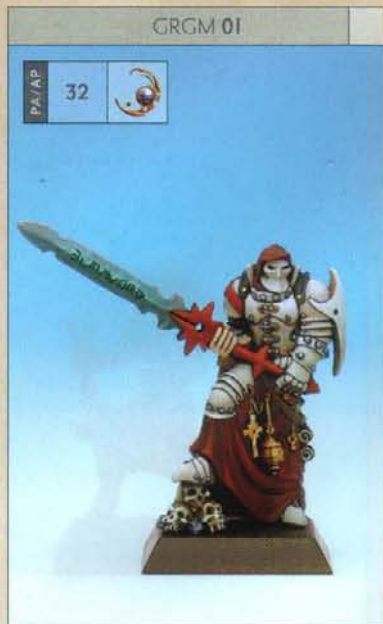
LES GRIFFONS

D'AKKYLANNIE



INQUISITEUR DU GRIFFON 1
GRIFFIN INQUISITOR 1

GRGM 01

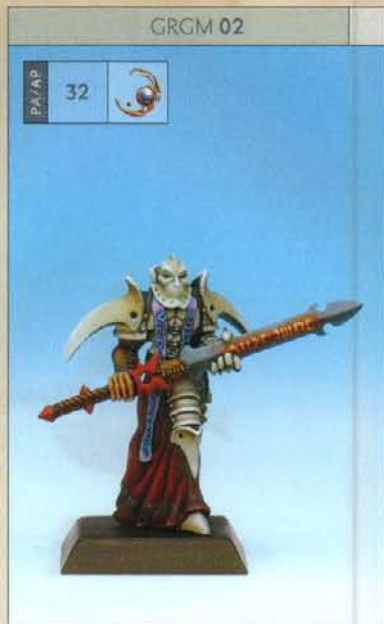


GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)



INQUISITEUR DU GRIFFON 2
GRIFFIN INQUISITOR 2

GRGM 02

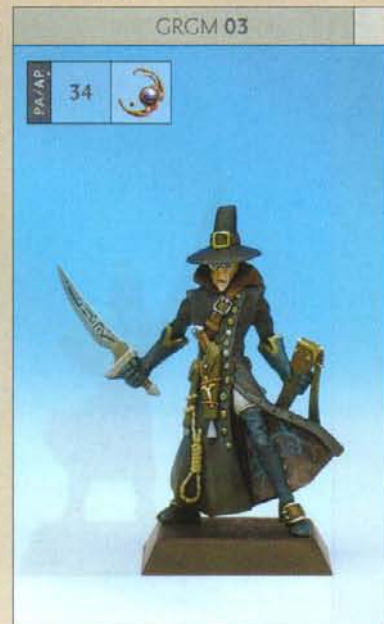


GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)



CHASSEUR DE TÉNÈBRES 1
DARKNESS HUNTER 1

GRGM 03



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)



EXÉCUTEURS DU GRIFFON
GRIFFIN EXECUTIONERS

GRSP 01

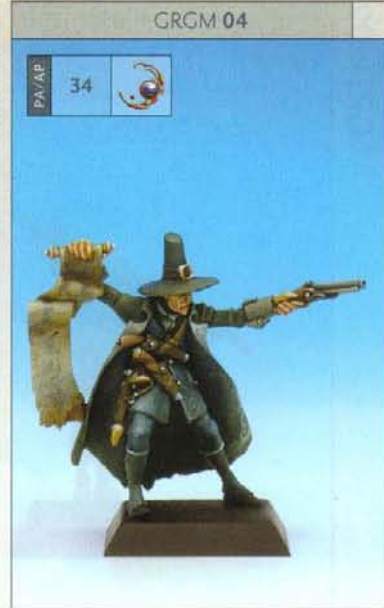


PA/AP 20



CHASSEUR DE TÉNÈBRES 2
DARKNESS HUNTER 2

GRGM 04



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)

THE GRIFFINS

OF AKKYLANNIE



PRÊTESSE DE FER
THE PRIESTESS OF STEEL

GRFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)



THALLIONS DU GRIFFON 1
GRIFFIN THALLIONS 1

GREL 04

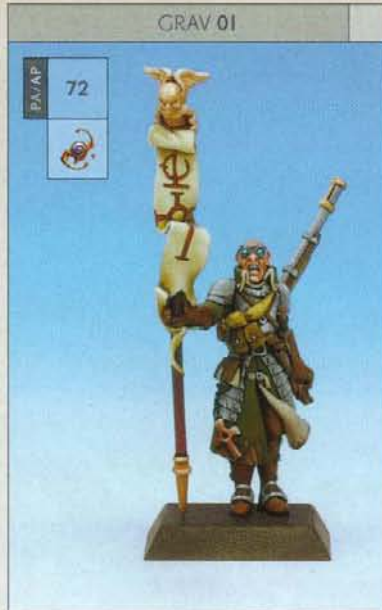


PA/AP 28



SAPHON LE PRÊCHEUR
SAPHON THE PREACHER

GRAV 01



CHAMPION MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
CHAMPION WARRIOR-MONK (DEVOUT)



THALLIONS DU GRIFFON 2
GRIFFIN THALLIONS 2

GREL 05



PA/AP 28





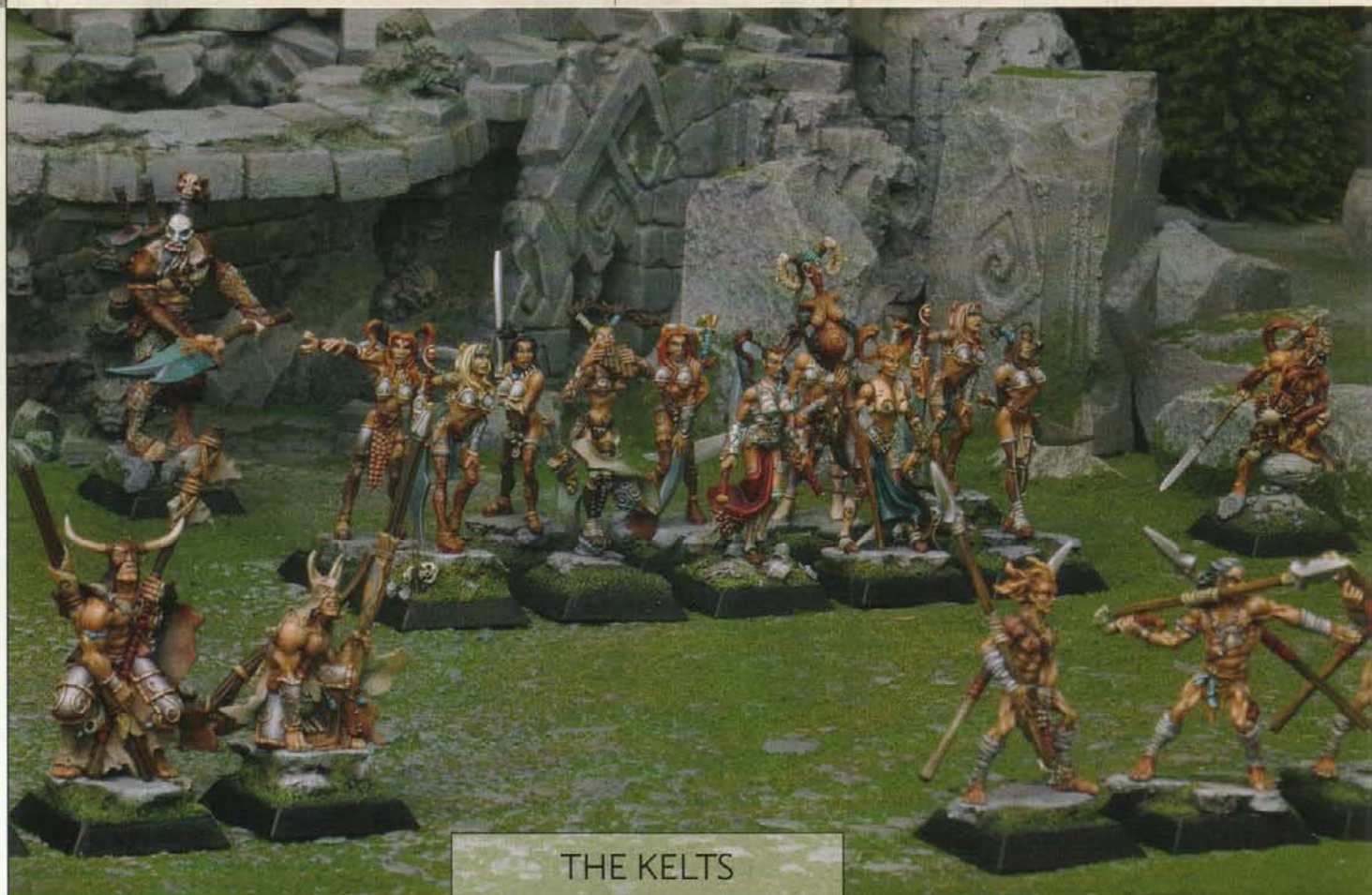
Les Keltois du clan des Sessairs / The Kelts of the Sessairs clan

Peuple mystérieux, l'origine des Sessairs se perd dans les méandres d'une mythologie dans laquelle légendes et faits historiques cohabitent et s'entremêlent.

Ancêtres de tous les peuples humains d'Aarklash, les Sessairs continuent de mener une existence que certains qualifient de primitive. Ils sont les seuls à être demeurés fidèles à Danu, première divinité à avoir pris les hommes sous sa protection.

A mysterious people, for the Sessairs' origins are lost in the meanders of a mythology in which legends and historical facts live together and mingle.

Ancestors of all the human peoples of Aarklash, the Sessairs continue to lead an existence which some would qualify as being primitive. Yet they are the only ones that stayed faithful to Danu, the first divinity to have taken humans under its protection.



THE KELTS

SESSAIRS CLAN

CLAN DES SESSAIRS

CONFRONTATION

300 PA

Bragh An Scáthar.
1 Druide keltois 2 doté du sortilège
« Sang de Danu ».
2 Chasseurs keltois.
3 Guerriers keltois.
3 Guerriers fureur.
1 Guerrier de Danu.

CONFRONTATION

300 AP

Bragh An Scáthar.
1 Kelt Druid 2 with
the "Danu's Blood" spell.
2 Kelt Hunters.
3 Kelt Warriors.
3 Fury Warriors.
1 Danu Warrior.

RAÛ•NABOK

1000 PA

UNITÉ 1

Baal le Conquérant
avec le statut de Meneur.
3 Centaures keltois.

UNITÉ 2

1 Oracle de Danu doté du miracle
« Faveur de Danu »
et avec le statut de Meneur.
9 Fiannas keltoises.

UNITÉ 3

6 Gardiens de la lande.

UNITÉ 4

5 Barbares géants
dont un avec le statut de Meneur.
Tous les barbares géants sont considérés
comme ayant le même profil.

UNITÉ 5

7 Guerriers de Danu
dont un avec le statut de Meneur.

UNITÉ 6

1 Druide keltois 2
doté du sortilège « Rugissement Primal »
et avec le statut de Meneur.
9 Guerriers fureur.

RAÛ•NABOK

1000 AP

UNIT 1

Baal the Conqueror who is Leader.
3 Kelt Centaurs.

UNIT 2

1 Oracle of Danu with
the "Favour of Danu" spell
and who is Leader.
9 Kelt Fiannas.

UNIT 3

6 Guardians of the Moor.

UNIT 4

5 Giant Barbarians of who one is Leader.
All Giant Barbarians must have the same profile.

UNIT 5

7 Danu Warriors of who one is Leader.

UNIT 6

1 Kelt Druid 2 with the "Primal Roar" spell
and who is Leader.
9 Fury Warriors.



THE KELTS

SESSAIRS CLAN

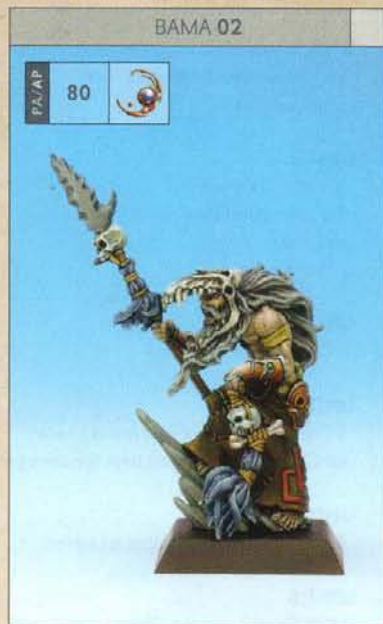
LES KELTOIS

CLAN DES SESSAIRS



ÉNOCH L'ÉLÉMENTALISTE
ENOCH THE ELEMENTALIST

BAMA 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)



KELEN LA TREIZIÈME VOIX
KELEN THE THIRTEENTH VOICE

BAAV 02

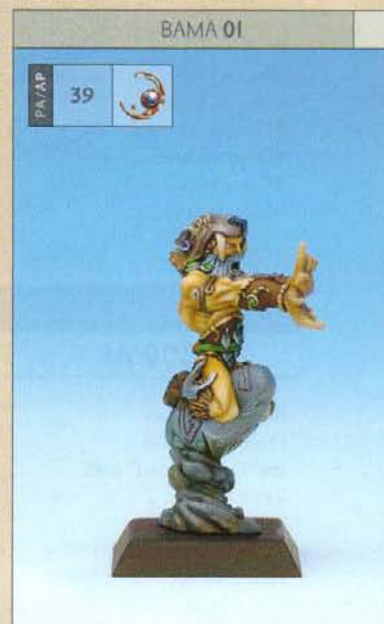


CHAMPION GUERRIER-MAGE (ADEPTE)
MAGE-WARRIOR CHAMPION (ADEPT)



KYRAN LE CHASSEUR
KYRAN THE HUNTER

BAMA 01

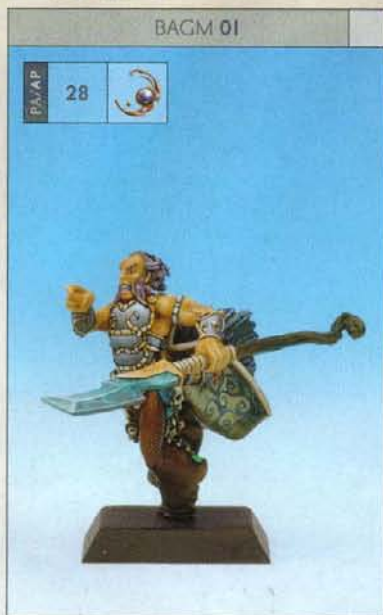


CHAMPION MERCENAIRE (INITIÉ)
MERCENARY CHAMPION (INITIATE)



DRUIDE KELTOIS 1
KELT DRUID 1

BAGM 01

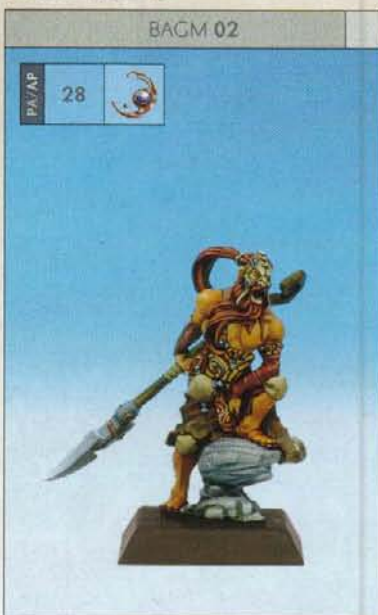


GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
MAGE-WARRIOR (INITIATE)



DRUIDE KELTOIS 2
KELT DRUID 2

BAGM 02



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
MAGE-WARRIOR (INITIATE)



ORACLE DE DANU
ORACLE OF DANU

BAMG 01



MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)

THE KELTS

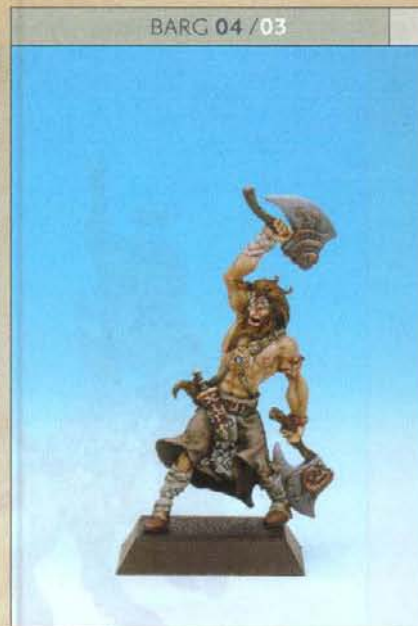
SESSAIRS CLAN



GUERRIERS KELTOIS 2
KELT WARRIORS 2

PA/AP 9

BARG 04



MUSICIEN KELTOIS
KELT MUSICIAN

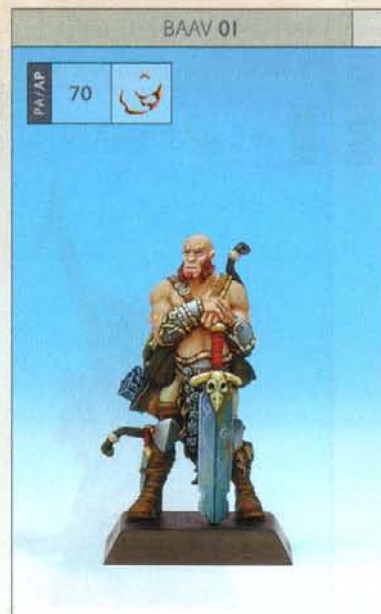
PORTE-ÉTENDARD KELTOIS
KELT STANDARD BEARER

HOGARTH LE COLOSSE
HOGARTH THE COLOSSUS

BAMU 01

BAPE 01

BAAV 01



MERCENAIRE
(PEUT ÊTRE UTILISÉ AVEC LES DRUNS)
MERCENARY
(MAY BE USED WITH THE DRUNS)

MERCENAIRE
(PEUT ÊTRE UTILISÉ AVEC LES DRUNS)
MERCENARY
(MAY BE USED WITH THE DRUNS)

CHAMPION
CHAMPION

THE KELTS

SESSAIRS CLAN

CLAN DES SESSAIRS



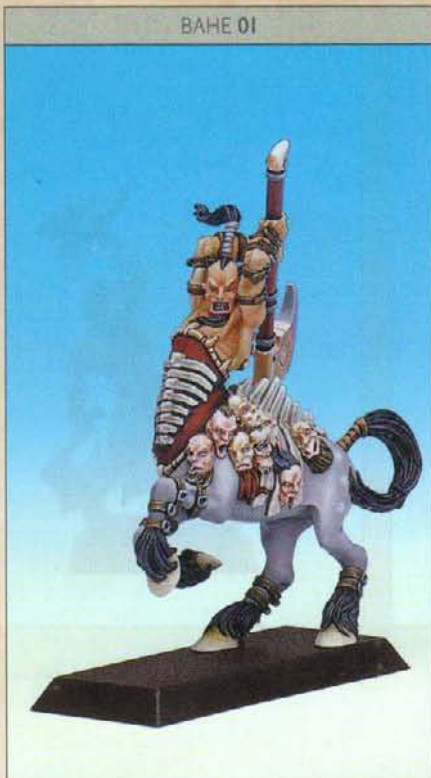
BAAL LE CONQUÉRANT
BAAL THE CONQUEROR

PA/AP 137



BAHE 01

BAHE 01



CHAMPION CENTAURE
CENTAUR CHAMPION

GUERRIER DE DANU 1 ET GUERRIER SPASME 1
DANU WARRIOR 1 AND SPASM WARRIOR 1

PA/AP 24

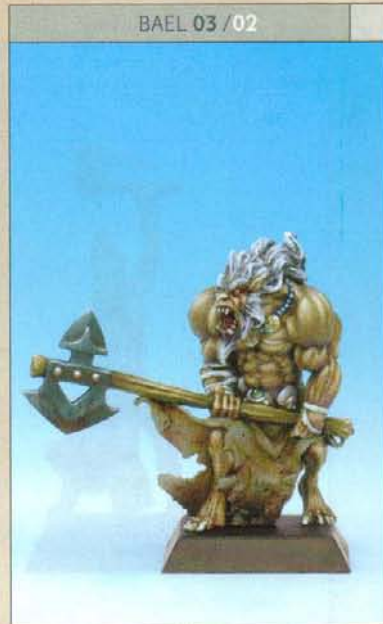


BAEL 03

BAEL 03 / 02



BAEL 03 / 02



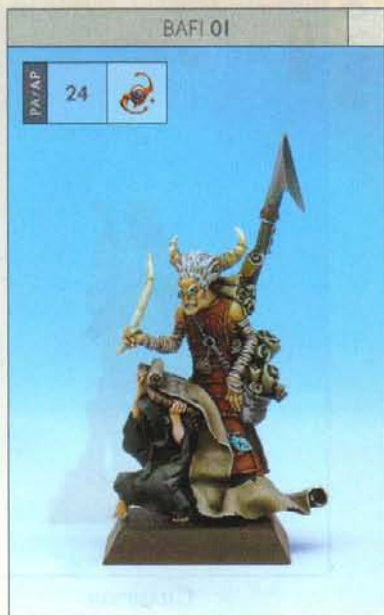
ORHAIN L'ÉRUDIT
ORHAIN THE ERUDITE

PA/AP 24



BAFI 01

BAFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

GUERRIER DE DANU 2 ET GUERRIER SPASME 2
DANU WARRIOR 2 AND SPASM WARRIOR 2

PA/AP 24



BAEL 04

BAEL 04 / 01



BAEL 04 / 02





GUERRIER DE DANU 3 ET GUERRIER SPASME 3
DANU WARRIOR 3 AND SPASM WARRIOR 3

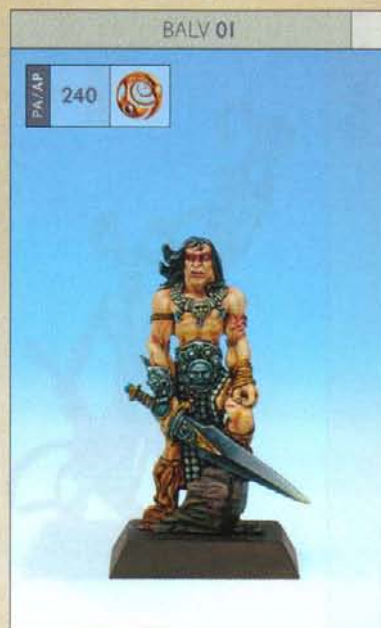
PA/AP 24

BACL 05



DRAC MAC SYRÖ
DRAC MAC SYRÖ

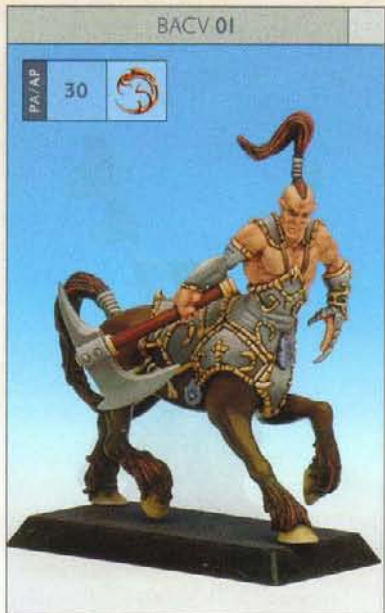
BALV 01



LÉGENDE VIVANTE MERCENAIRE
(PEUT COMMANDER UNE ARMÉE DRUNE)
MERCENARY LIVING LEGEND
(CAN COMMAND A DRUN ARMY)

CENTAURE KELTOIS 1
KELT CENTAUR 1

BACV 01



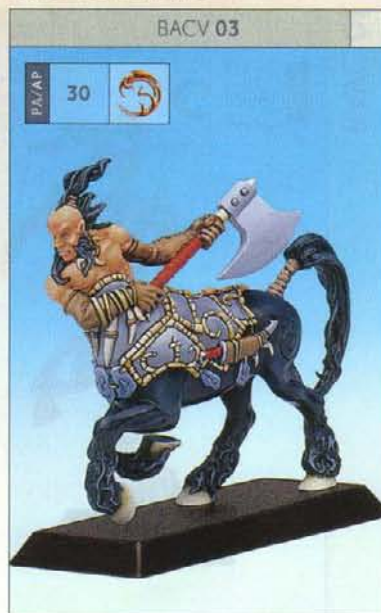
CENTAURE KELTOIS 2
KELT CENTAUR 2

BACV 02



CENTAURE KELTOIS 3
KELT CENTAUR 3

BACV 03





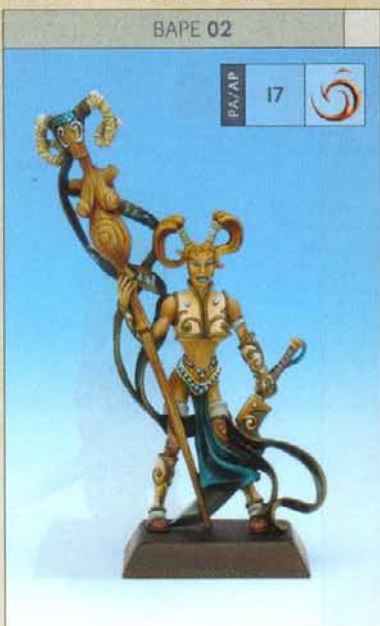
LES KELTOIS

CLAN DES SESSAIRS



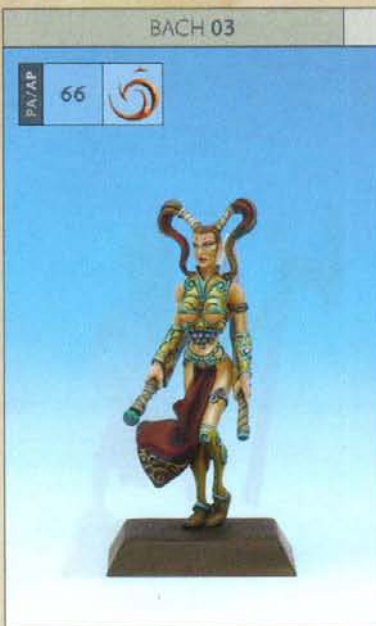
PORTE-TOTEM FIANNA
FIANNA TOTEM BEARER

BAPE 02



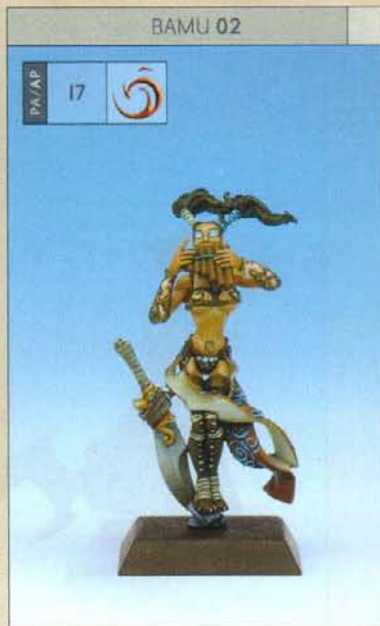
GWENLAEN L'ORGUEILLEUSE
GWENLAEN THE EVER-PROUD

BACH 03



MUSICIENNE FIANNA
FIANNA MUSICIAN

BAMU 02



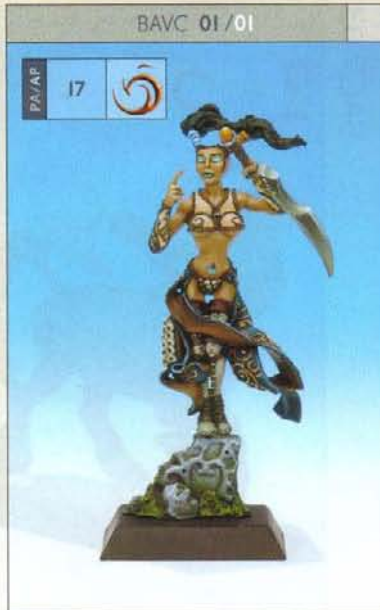
CHAMPIONNE FIANNA
FIANNA CHAMPION

52



FIANNA VPC
MAIL ORDER FIANA

BAVC 01

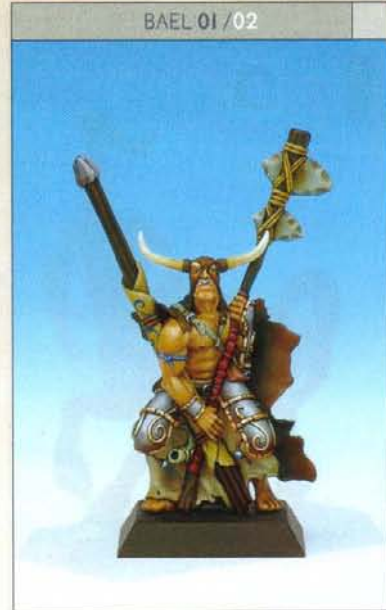


CHASSEURS KELTOIS
KELT HUNTERS

BAEL 01



PA/AP 32



THE KELTS

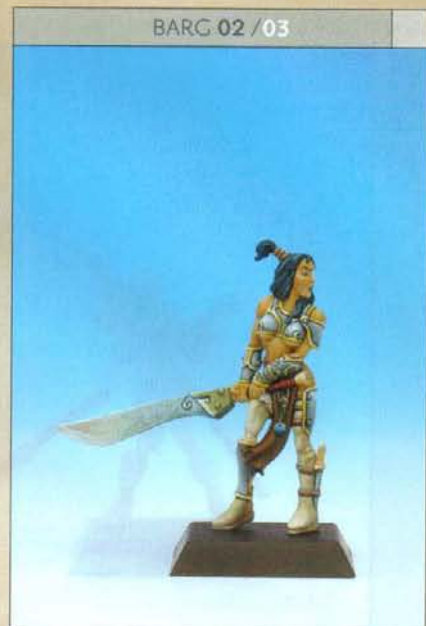
SESSAIRS CLAN



FIANNAS KELTOISES 1
KELT FIANNAS 1

PA/AP 12

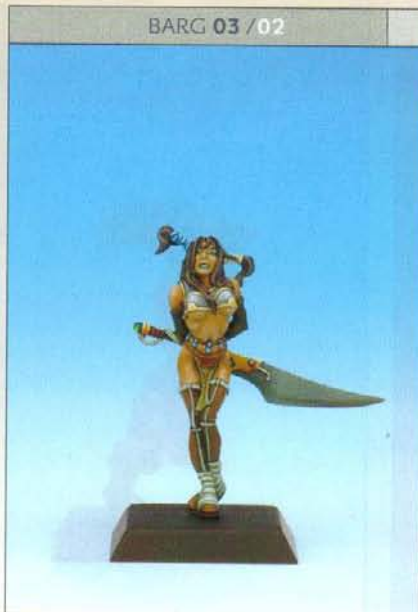
BARG 02



FIANNAS KELTOISES 2
KELT FIANNAS 2

PA/AP 12

BARG 03





LES KELTOIS

CLAN DES SESSAIRS



GARDIENS DE LA LANDE
GUARDIANS OF THE MOOR

PA/AP 12

BATR 01

BATR 01 / 01



BATR 01 / 02



BATR 01 / 03



54



GUERRIERS FUREUR
FURY WARRIORS

PA/AP 15

BASP 01

BASP 01 / 01



BASP 01 / 02



BASP 01 / 03



CATALOGUE 2004

THE KELTS

SESSAIRS CLAN

CLAN DES SESSAIRS



MALEK L'ASSOIFFÉ
MALEK THE BLOODTHIRSTY

BACH 02



CHAMPION GUERRIER-FUREUR
FURY-WARRIOR CHAMPION



BARBARE GÉANT AVEC ÉPÉE
GIANT BARBARIAN WITH SWORD

BASP 02



BARBARE GÉANT AVEC HALLEBARDE
GIANT BARBARIAN WITH HALBERD

BASP 03



KOREN L'ÉLU
KOREN THE CHOSEN ONE

BACH 05



CHAMPION GUERRIER SPASME
SPASM WARRIOR CHAMPION



BRAGH AN SCÀTHAR
BRAGH AN SCÀTHAR

BAAV 03



CHAMPION BARBARE GÉANT
GIANT BARBARIAN CHAMPION

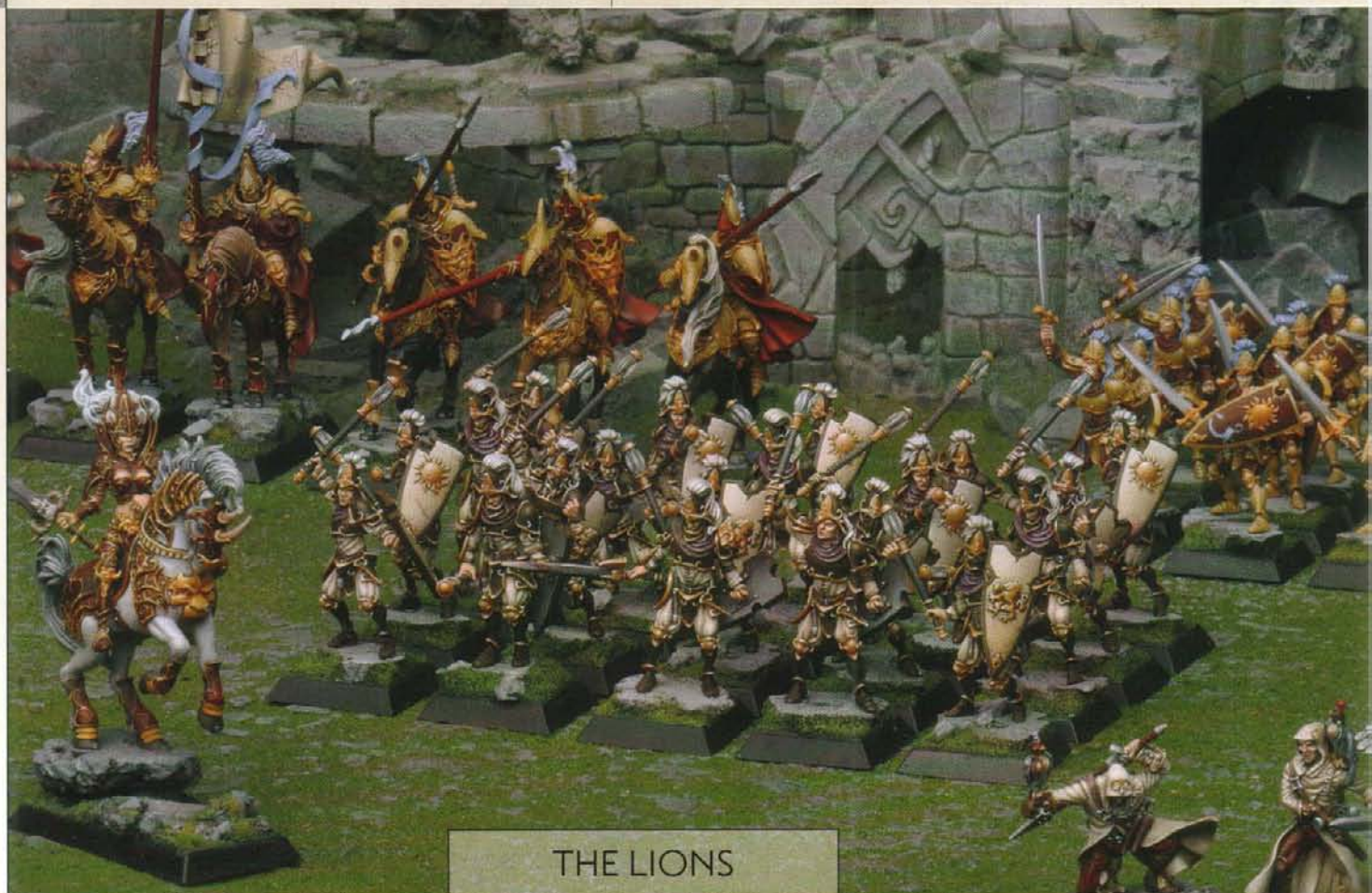


Les Lions d'Alahan

The Lions of Alahan

Le royaume du Lion fut la première véritable civilisation humaine à voir le jour sur le continent d'Aarklash. Dans leur combat contre les forces maléfiques, les Barhans ont fait de la Lumière leur emblème, de la bravoure leur vertu et de la protection de la Création leur fardeau. Mages de l'ordre de la Chimère ou chevaliers du roi Gorgyn, les Lions se battent pour l'honneur et la justice.

The kingdom of the Lion was the first real human civilisation to see the day on the continent of Aarklash. In their fight against evil forces, the Barhans made Light their emblem, bravery their virtue, and the protection of the Creation their burden. Mages of the order of the Chimera or knights of king Gorgyn, the Lions fight for honour and justice.



THE LIONS

OF ALAHAN



CONFRONTATION

300 PA

Alahel le Messager
 équipé de l'épée « Délivrance ».
 1 Barde d'Alahan 2 doté du sortilège
 « Que la Lumière te Garde ».
 3 Faucheurs d'Alahan 2.
 2 Valkyries d'Alahan.
 3 Joueurs d'épée d'Alahan.
 3 Gardes d'Alahan.

CONFRONTATION

300 AP

Alahel the Messenger equipped
 with the sword "Deliverance".
 1 Bard of Alahan 2 with
 the "May the Light Protect You" spell.
 3 Reapers of Alahan 2.
 2 Valkyries of Alahan.
 3 Swordsmen of Alahan.
 3 Guards of Alahan.

BAÇ•NABOK

1000 PA

UNITÉ 1

La Lionne rousse 2 (à pied)
 équipée de l'épée de « Llyr ».
 1 Barde d'Alahan 1 doté du sortilège
 « Triste Regard ».
 6 Paladins d'Alahan.

UNITÉ 2

3 Chevaliers du Lion sur destrier
 dont un avec le statut de Meneur.

UNITÉ 3

6 Fauconniers d'Alahan
 dont un avec le statut de Meneur.

UNITÉ 4

1 Pythie d'Azël dotée du miracle
 « Vengeance d'Azël »
 et avec le statut de Meneur.
 6 Valkyries d'Alahan.

UNITÉ 5

16 Gardes d'Alahan dont un
 avec le statut de Meneur.

BAÇ•NABOK

1000 AP

UNIT 1

The Red Lioness (on foot)
 equipped with the sword of "Llyr".
 1 Bard of Alahan 1
 with the "Sad Gaze" spell.
 6 Paladins of Alahan.

UNIT 2

3 Mounted Knights of the Lion
 of who one is Leader.

UNIT 3

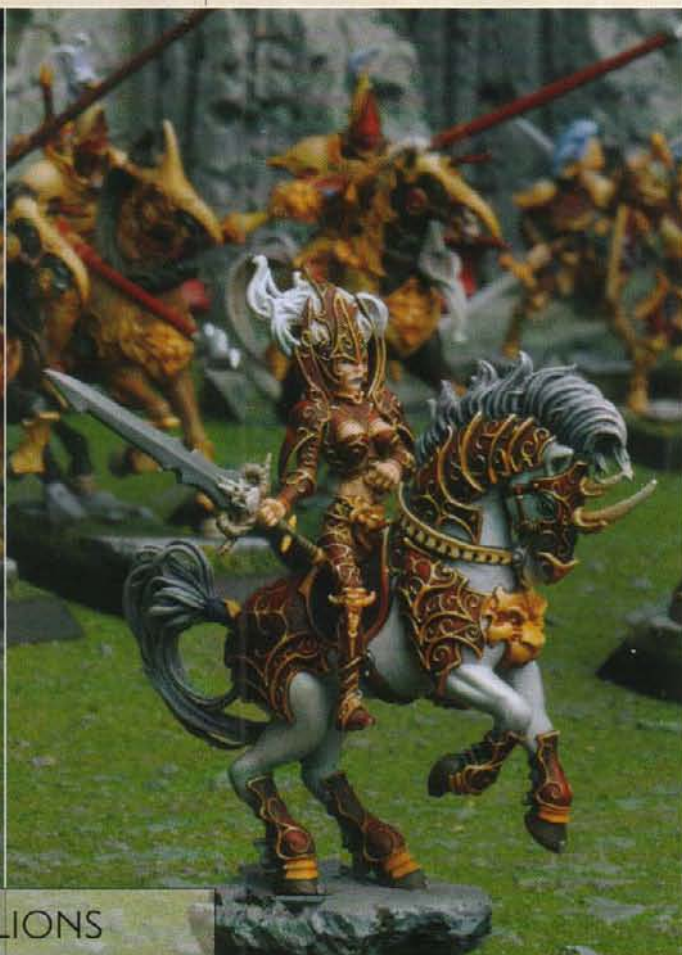
6 Falconers of Alahan
 of who one is Leader.

UNIT 4

1 Pythia of Azël
 with the "Azël's Revenge" miracle
 and who is Leader.
 6 Valkyries of Alahan.

UNIT 5

16 Guards of Alahan
 of who one is Leader.



THE LIONS

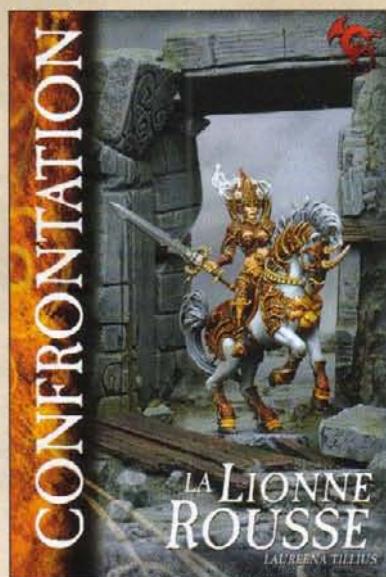
OF ALAHAN

LA LIONNE ROUSSE 2
THE RED LIONESS 2

PA/AP 171

LIHE 02

LIHE.BCDE 02/01



Première femme paladin, la Lionne rousse est l'une des figures incontournables de l'armée d'Alahan. Championne charismatique, meneuse d'hommes émérite, sa valeur au combat n'a d'égale que sa haine envers les morts-vivants d'Achéron. La seconde incarnation de la Lionne rousse est présentée en deux versions : avec ou sans destrier.

First woman to be Paladin, the Red Lioness is an emblematic figure of the army of Alahan. Charismatic champion, eminent leader, her valour in combat is equaled only by her hate for the living-dead of Acheron. The second incarnation of the Red Lioness is presented in two versions: with or without her war-horse.

CHAMPIONNE PALADIN
PALADIN CHAMPION

LIHE.A 02 / 01

PA/AP 126



Vue de dos - Back View



CHAMPIONNE PALADIN
(INCLUSE DANS LA BOÎTE DE LA LIONNE ROUSSE)

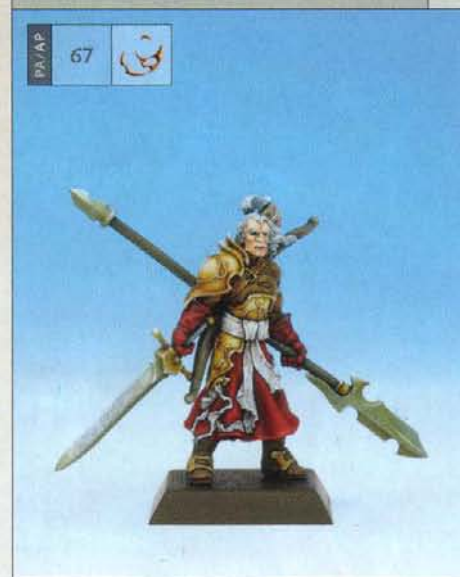
PALADIN CHAMPION
(INCLUDED IN THE BOX OF THE RED LIONESS)

ALAHÉL LE MESSAGER
ALAHÉL THE MESSENGER

LIHAV 01

LIHAV 01

PA/AP 67



CHAMPION
CHAMPION



S

DRAGAN D'ORIANTHE
DRAGAN D'ORIANTHE

PA/AP 192



LICH 03

LICH 03



CHAMPION CHEVALIER
KNIGHT CHAMPION



Inflexible et impitoyable, ainsi parle-t-on du baron d'Orianthe. Car la charge d'une baronnie du royaume d'Alahan ne saurait souffrir la moindre faiblesse. Surtout lorsqu'elle délimite la fragile frontière entre la Lumière et les Ténèbres. À la tête de ses chevaliers, Dragan le Miséricordieux parcourt inlassablement sa terre de Daneran, voisine de la baronnie maudite d'Achéron. Et malheur aux renégats qui croiseraient son chemin, le baron n'accorde ni pardon, ni sursis !

Inflexible and merciless, this is how one speaks of the baron d'Orianthe. For the run of a barony of Alahan could not suffer the slightest weakness. Especially when it draws the fragile border between Light and Darkness. At the head of his knights, Dragan the Merciful tirelessly travels his land of Daneran which neighbours the accursed barony of Acheron. Death awaits the renegades who will cross his path for the baron will grant neither grace nor mercy !

M

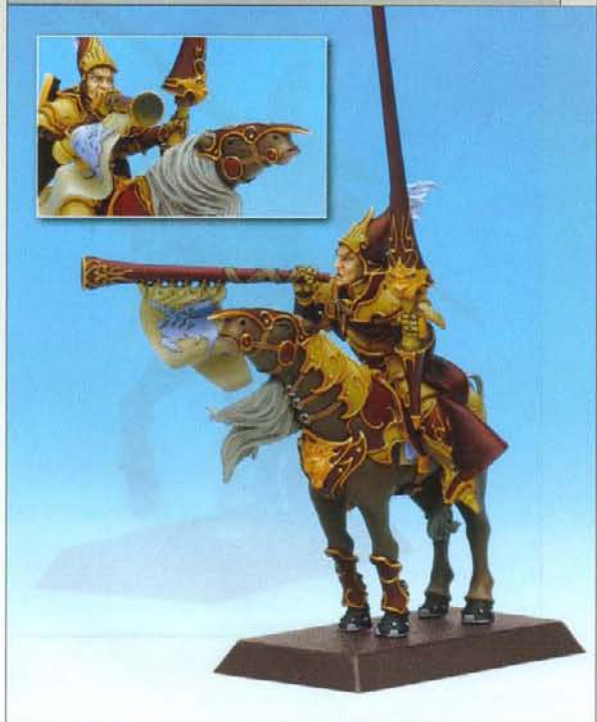
MUSICIEN DU LION SUR DESTRIER
MOUNTED MUSICIAN OF THE LION

PA/AP 72



LIMU 02

LIMU 02 / 01



M

PORTE ÉTENDARD SUR DESTRIER
MOUNTED STANDARD BEARER

PA/AP 74



LIPE 02

LIPE 02 / 01



S

CHEVALIERS DU LION SUR DESTRIER
MOUNTED KNIGHTS OF THE LION

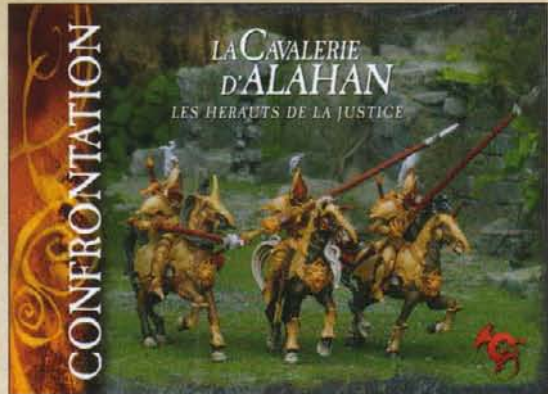
PA/AP

64



LICE 01

LICE 01 / 01



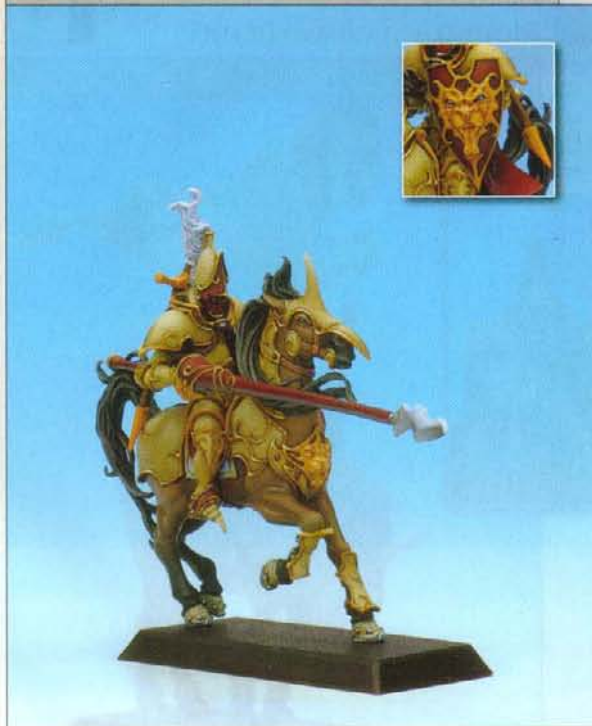
Les lances des chevaliers d'Alahan restent levées durant quelques instants. Puis, dans le fracas des sabots et l'écume des chevaux, les hérauts de la justice fondent sur leurs ennemis. Malheur à ceux qui se dresseront alors sur leur chemin car nul ne s'oppose impunément à l'une des meilleures cavaleries de tout Aarklash.

The lances of the Alahan Cavalrymen were held raised for a moment. Then, amidst the roar of the hoofs and the froth of the horses, the Heralds of Justice swept down on their enemies. Woe betide them who stand in their way for none can oppose to one of the best cavalries of Aarklash with impunity.

60

CATALOGUE 2004

LICE 01 / 02



LICE 01 / 03





GARDES D'ALAHAN (Ce blister contient les éléments nécessaires à la constitution d'une unité de 3 Gardes d'Alahan équipés de 3 types d'armes différents.)

GUARDS OF ALAHAN (This blister contains the elements needed to create a unit of 3 Guards of Alahan equipped with 3 different types of weapons.)

PA/AP

12



LIRG 02

LIRG 02 / 01



LIRG 02 / 02



LIRG 02 / 03



PALADINS D'ALAHAN 2
PALADINS OF ALAHAN 2

PA/AP

23



LIEL 03

LIEL 03 / 01



LIEL 03 / 02



LIEL 03 / 03





LES LIONS

D'ALAHAN

S

GARDES DE KAÏBER
GUARDS OF KAÏBER

PA/AP 12

LIRAG I

LIRG 03 / 02



LIRG 02 / 02



LIRG 03 / 01



LIRG 03 / 03



LIRG 02 / 01



LIRG 03 / 04



THE LIONS

OF ALAHAN



LIRAG 1 / 07



RA G · N A R O K



Les bardes du royaume d'Alahan vantent souvent les prouesses des chevaliers des baronnies, mais il leur faudrait conter aussi la vaillance de ces soldats, nés dans la roture du royaume, qui ont voué leur vie au combat contre Les Ténèbres.

The kingdom of Alahan's bards often vaunt the feats of the knights of the baronies, but they also should tell of the valour of these soldiers, born as commoners, who have vowed their lives to the battle against Darkness.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une unité de 8 Gardes d'Alahan équipés de 3 types d'armes différents ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'eux en Meneur.

This box contains the elements needed to create a unit of 8 Guards of Alahan equipped with 3 different types of weapons and the accessories destined to turn one of them into a Leader.

LIRG 03 / 05



MENEUR
LEADER

Vue de dos - Back View





LES LIONS

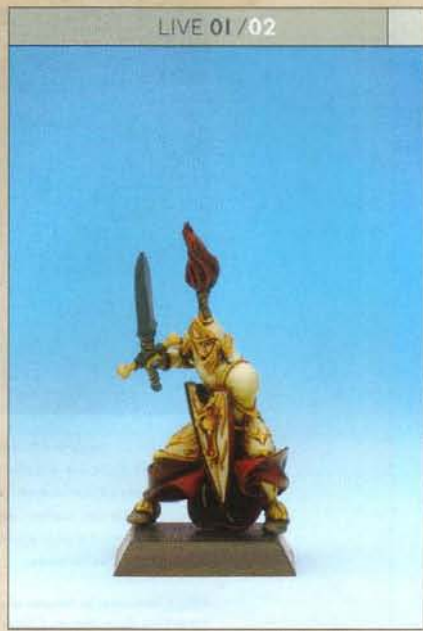
D'ALAHAN



JOUEURS D'ÉPÉE D'ALAHAN
SWORDSMEN OF ALAHAN

PAVAP 14

LIVE 01



VALKYRIES D'ALAHAN
VALKYRIES OF ALAHAN

PAVAP 15

LISE 01



THE LIONS

OF ALAHAN

LES LIONS

D'ALAHAN



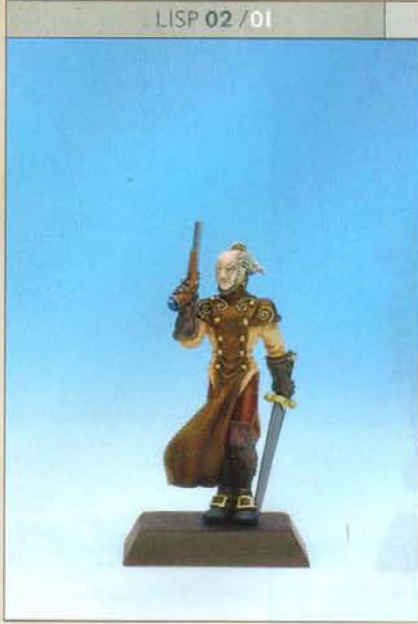
FAUCHEURS D'ALAHAN 2
REAPERS OF ALAHAN 2

PA/AP 20



LISP 02

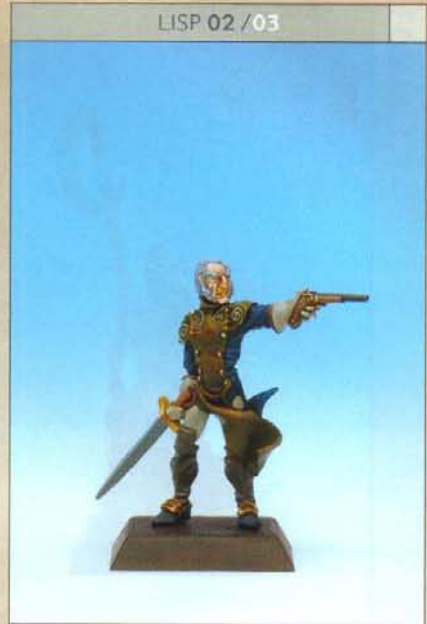
LISP 02 / 01



LISP 02 / 02



LISP 02 / 03



FAUCONNIERS D'ALAHAN
FALCONERS OF ALAHAN

PA/AP 22

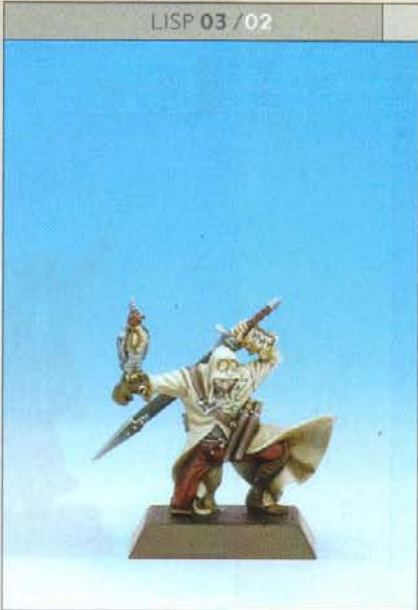


LISP 03

LISP 03 / 01



LISP 03 / 02



LISP 03 / 03

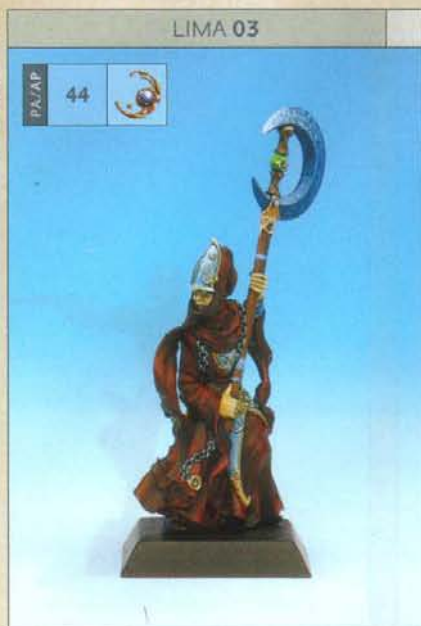


THE LIONS
OF ALAHAN

D'ALAHAN

MIGAÏL LE SÉLÉNITE
MIGAÏL THE SELENITE

LIMA 03



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

MISAN LE CLAIRVOYANT
MISAN THE CLAIRVOYANT

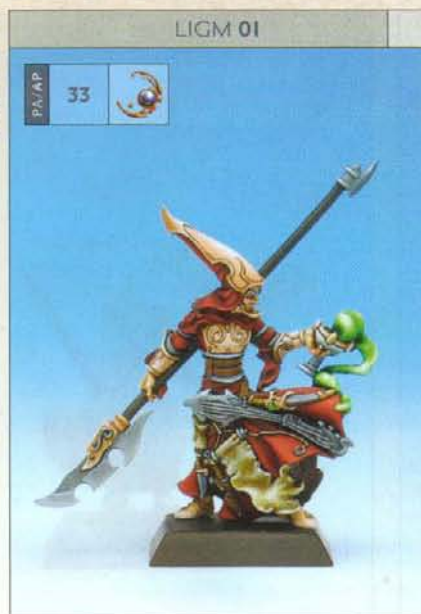
LIFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

BARDE D'ALAHAN 1
BARD OF ALAHAN

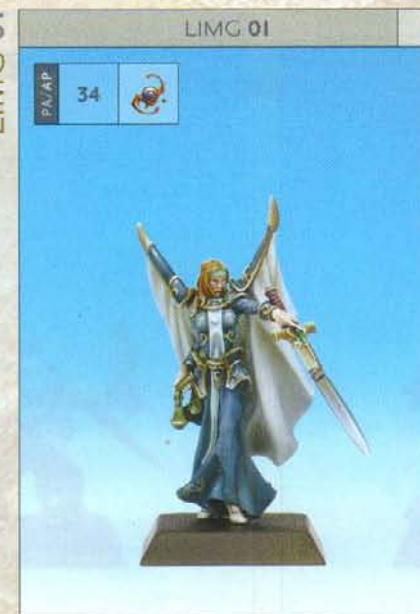
LIGM 01



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)

PYTHIE D'AZËL
PYTHIA OF AZËL

LIMG 01



MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)

LES LIONS

D'ALAHAN



67

CATALOGUE 2004

THE LIONS

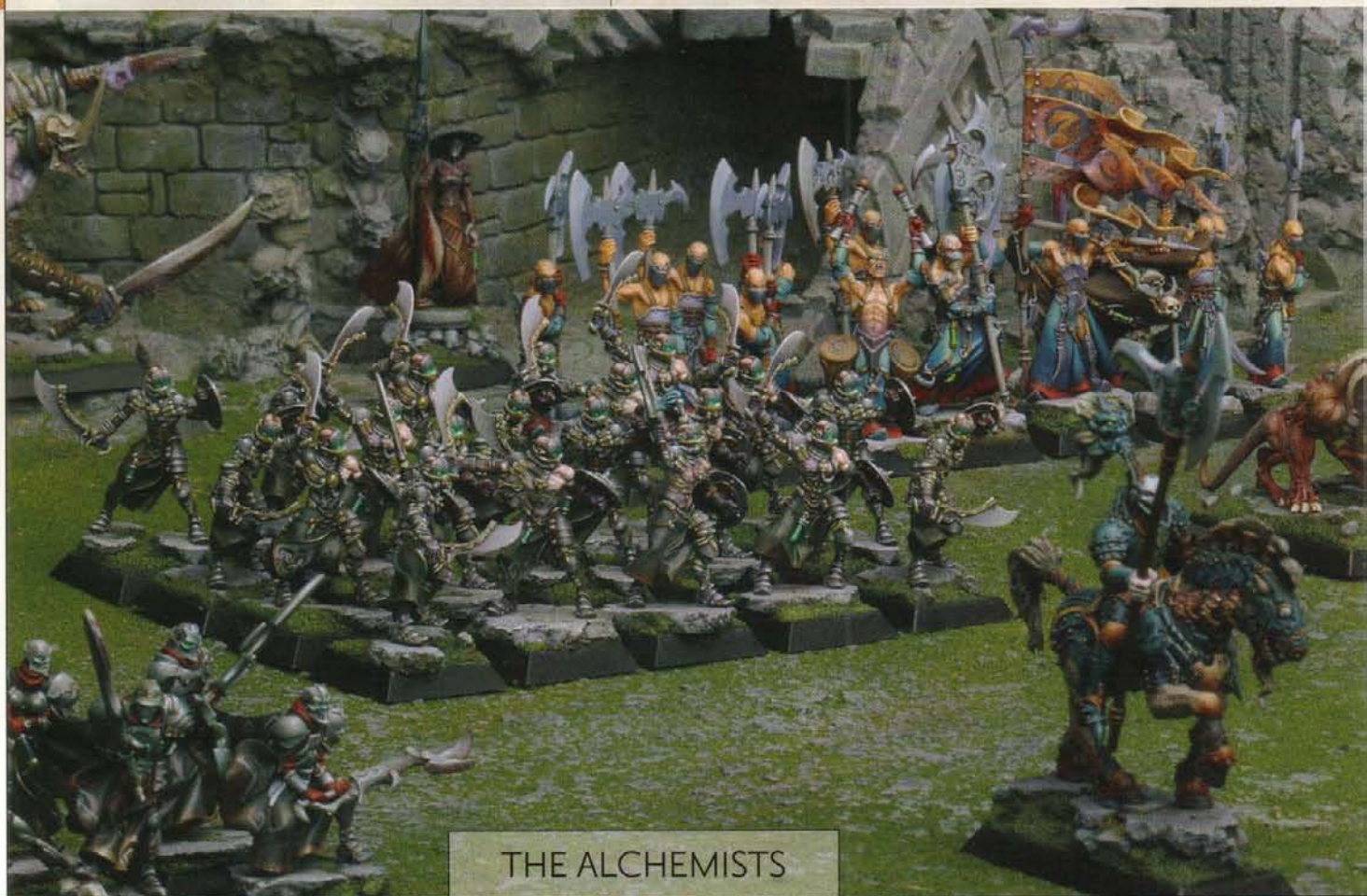
OF ALAHAN

Les alchimistes de Dirz

The alchemists of Dirz

Dans le désert du Syharhalna, s'élèvent les sombres ziggourats des alchimistes de Dirz. Ici s'étend le domaine du félon qui renia Merin, l'hérétique qui bafoua les commandements divins et qui prétendit devenir l'égal d'un dieu. Fuyant la sainte inquisition, Dirz se réfugia avec ses fidèles en ce lieu hostile à toute forme de vie. Mais les abominations qui furent créées ici se montrèrent plus hostiles encore.

In the desert of Syharhalna rise the dark ziggurats of the alchemists of Dirz. Here is the realm of the felon that renounced Merin, the heretic that ridiculed the divine commandments and who, in his incredible arrogance, claimed to have become an equal to the gods. Fleeing the holy Inquisition, Dirz and his faithful found refuge in this hostile place, where all forms of life seemed impossible. But the abominations that were created here proved themselves even more hostile.





DE DIRZ

CONFRONTATION

300 PA

Syn Assyris.

- 1 Biopsiste de Dirz 2
doté du sortilège « Baiser des ténèbres ».
- 2 Guerriers Skorize.
- 3 Clones Belisarius.
- 3 Arbalétriers de Dirz.

CONFRONTATION

300 AP

Syn Assyris.

- 1 Dirz Biopsist 2 with
the "Kiss of Darkness" spell.
- 2 Skorize Warriors.
- 3 Belisarius Clones.
- 3 Dirz Crossbowmen.

RAG•NAROK

1000 PA

UNITÉ 1

Thissan Ka
équipé de « L'Écu de Mériaghen ».
7 Sentinelles de Danakil.
Les 7 Sentinelles de Danakil
sont représentées par les 4 de la boîte
et un blister de 3 Guerriers de l'Aube.

UNITÉ 2

1 Biopsiste de Dirz 1
doté du sortilège « Tétanie » et
avec le statut de Meneur.
18 Clones de Dirz.

UNITÉ 3

6 Arbalétriers de Dirz.

UNITÉ 4

1 Vicaire de Dirz doté
du miracle « Les Lames sombres »
et avec le statut de Meneur.
4 Guerriers Kératis.

UNITÉ 5

1 Clone Dasytis 1.

UNITÉ 6

3 Tigres de Dirz.

RAG•NAROK

1000 AP

UNIT 1

Thissan Ka
equipped with "Meriaghen's Shield".
7 Sentinels of Danakil.
The 7 Sentinels of Danakil
are represented by the 4 in the box
and a blister pack of 3 Dawn Warriors.

UNIT 2

1 Dirz Biopsist 1
with the "Tetany" spell
and who is Leader.
18 Clones of Dirz.

UNIT 3

6 Dirz Crossbowmen.

UNIT 4

1 Vicar of Dirz
with the "Dark Blades" miracle
and who is Leader.
4 Keratis Warriors.

UNIT 5

1 Dasytis Clone.

UNIT 6

3 Tiger of Dirz.



THE ALCHEMISTS

OF DIRZ

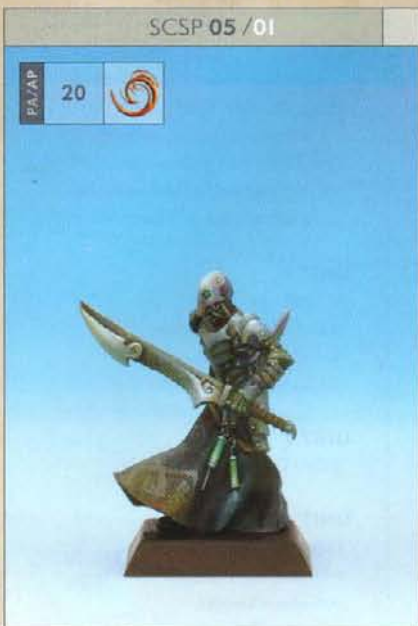


LES ALCHEMISTES

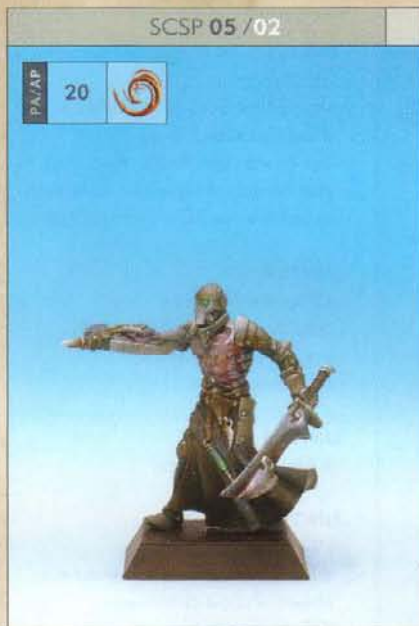
DE DIRZ

S LES REJETONS DE L'HÉRÉSIARQUE THE HERESIARCH'S SPAWN

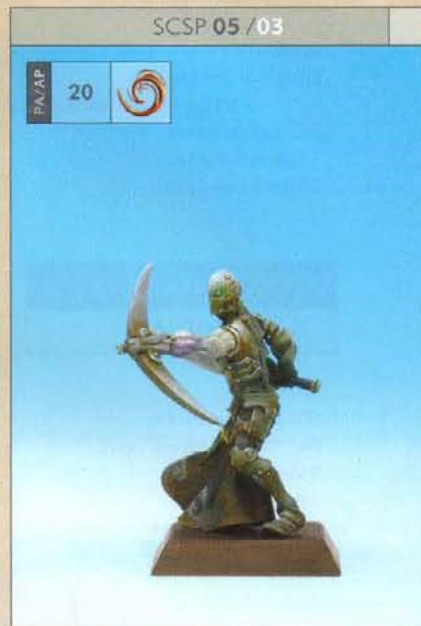
SCBE 02



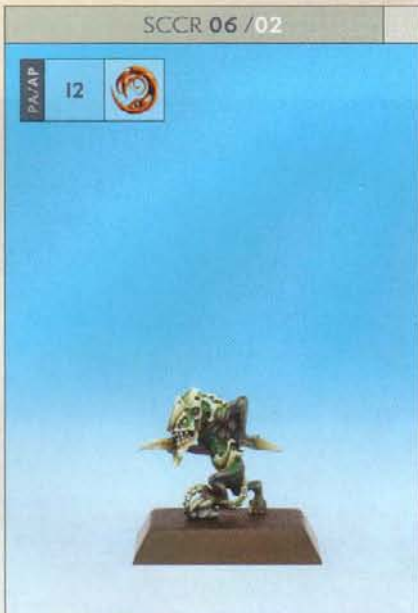
HYBRID
HYBRID



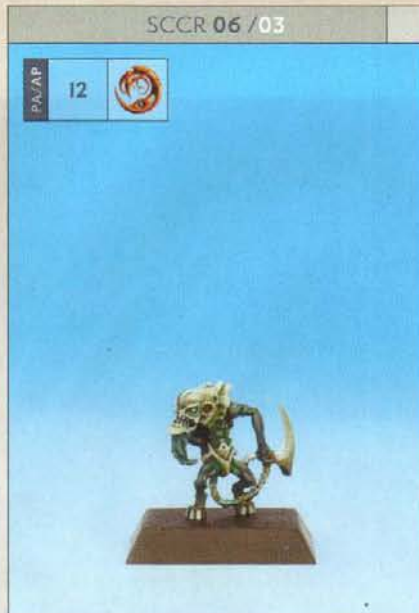
HYBRID
HYBRID



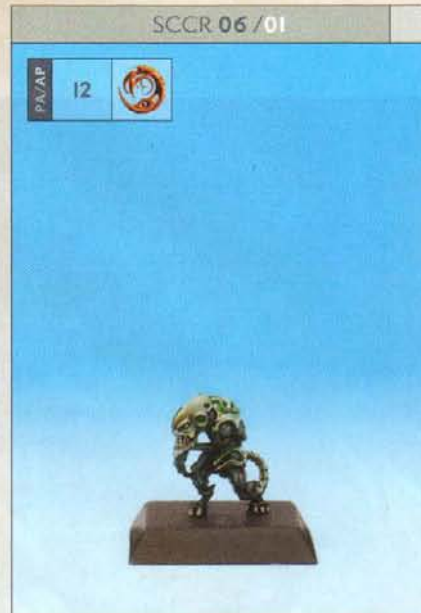
HYBRID
HYBRID



PESTES DE CHAIR
PESTS OF FLESH



PESTES DE CHAIR
PESTS OF FLESH



PESTES DE CHAIR
PESTS OF FLESH

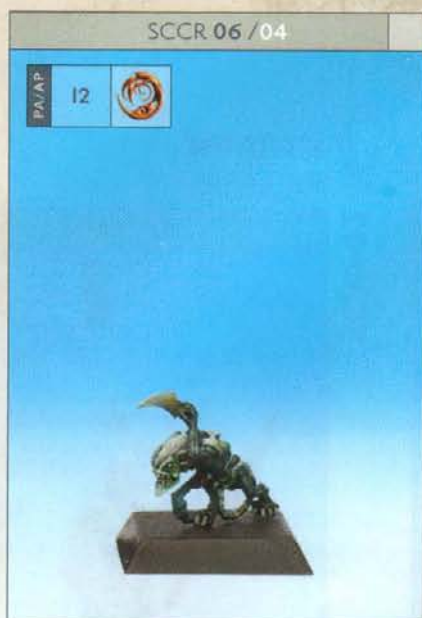
THE ALCHEMISTS

OF DIRZ



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

In this world there are powers unaffected by time or death. Born in the eternal Darkness, the creatures of the Emperor of the Scorpion once again haunt the ancient laboratories in which they were conceived. Like shadows among shadows, these tireless predators only have one reason to be: to kill!



PESTES DE CHAIR
PESTS OF FLESH





LES ALCHEMISTES

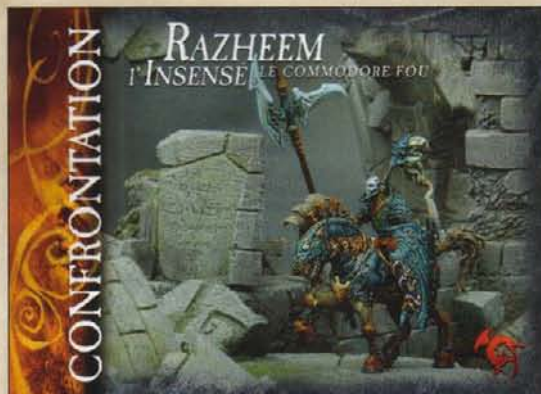
DE DIRZ



RAZHEEM L'INSENSÉ
RAZHEEM THE INSANE

PA/AP 309

SCLV 01



Le vent brûlant du désert se déchaîne sous les sabots du Destrier Alchimique que Razheem monte au combat. Mais une chaleur plus intense encore fait bouillir son sang saturé de stimulants chimiques. Cavalier intrépide et téméraire, celui que l'on surnomme le Commodore Fou est une véritable Légende Vivante conçue pour mener les Nuées Syhars à la victoire.

The hoofs of the Alchemical War-horse ridden by Razheem in combat unleash scalding desert winds. Yet an even more intense heat makes his chemically saturated blood boil. An intrepid and rasti rider, the one they nickname the Mad Commodore is a true Living Legend designed to lead the Syhar Swarms to victory.

CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION

72



VICAIRE DE DIRZ
DIRZ VICAR

SCMG 01



MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)



YSIS, LA VIPÈRE DU DÉSERT
YSIS, THE VIPER OF THE DESERT

SCHE 02

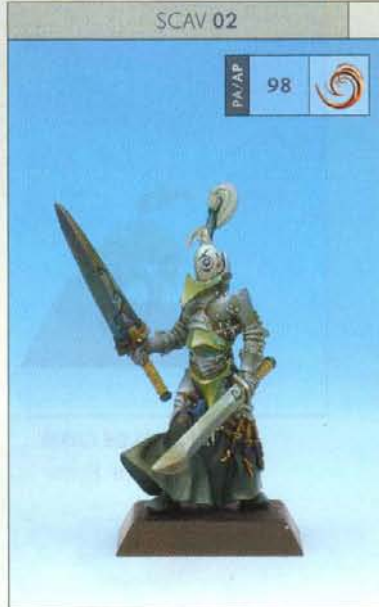


CHAMPIONNE
CHAMPION



SIN ASSYRIS
SIN ASSYRIS

SCAV 02



CHAMPION
CHAMPION

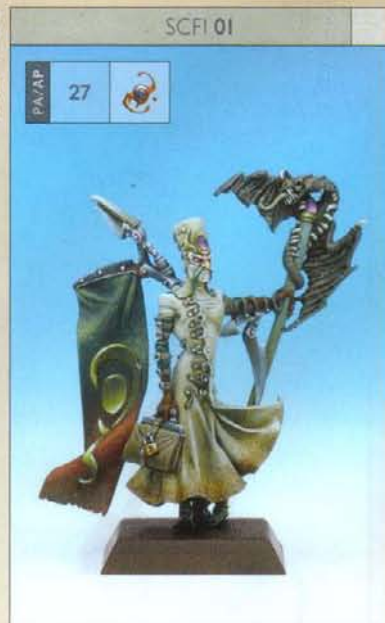
THE ALCHEMISTS

OF DIRZ



SYKHO VOLESTERUS
SYKHO VOLESTERUS

SCFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

KAYL KARTAN
KAYL KARTAN

SCMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

SASIA SAMARIS
SASIA SAMARIS

SCMA 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

MUSICIEN DE DIRZ
DIRZ MUSICIAN

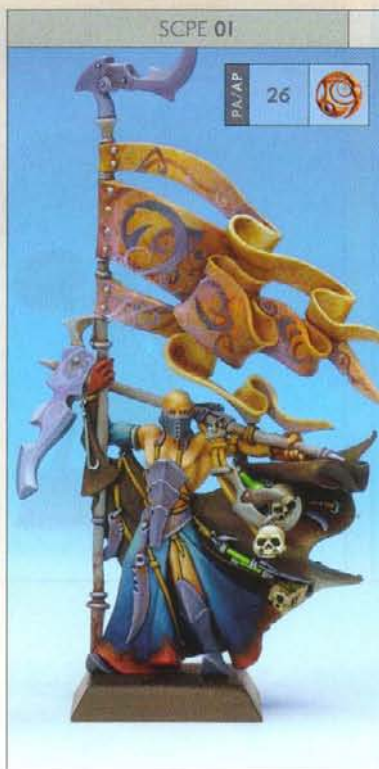
SCMU 01



LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND

ORIFLAMME DU SCORPION
SCORPION ORIFLAMME

SCPE 01



VARGAS METATRON
VARGAS METATRON

SCCH 01



CHAMPION HALLEBARDIER
HALBERDIER CHAMPION



LES ALCHEMISTES

DE DIRZ

S

CLONES DE DIRZ
CLONES OF DIRZ

PAZAP ||

SCRAG I

SCRG 03 / 03



SCRG 02 / 01



SCRG 03 / 02



SCRG 03 / 01



SCRG 03 / 04



SCRG 02 / 03



74

CATALOGUE 2004

THE ALCHEMISTS

OF DIRZ



SCRG 02 / 02



BAQ · NAROK



Les alchimistes de Dirz engendrent au cœur de leurs sinistres laboratoires les guerriers d'une armée conquérante. Les clones de Dirz sont conçus pour se battre, encore et encore, jusqu'à l'ultime victoire!

Deep in the heart of their laboratories the alchemists of Dirz spawn the warriors of a conquering army. The Clones of Dirz are designed to continue fighting until final victory has been reached!

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une unité de 8 Clones de Dirz équipés de 3 types d'armes différents ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'eux en Meneur.

This box contains the elements needed to create a unit of 8 Clones of Dirz equipped with 3 different types of weapons and the accessories destined to turn one of them into a Leader.

SCRG 03 / 05



Vue de dos – Back View

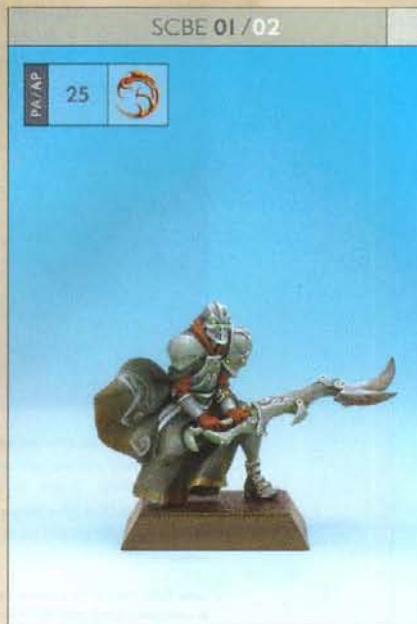
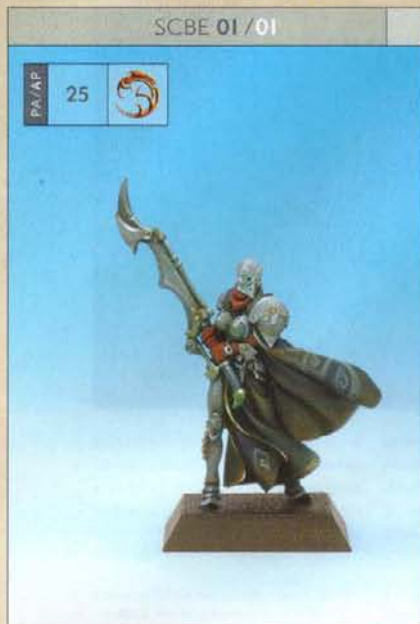


MENEUR
LEADER



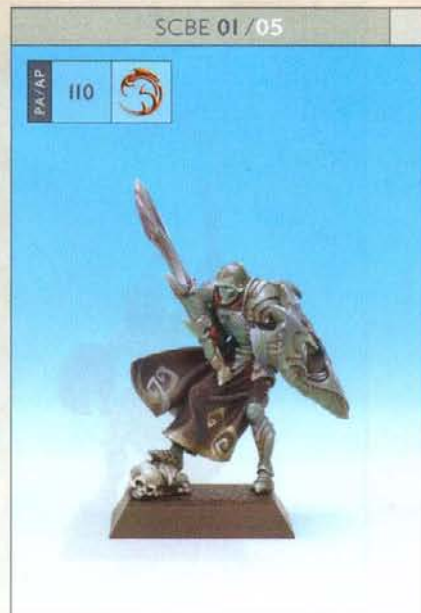
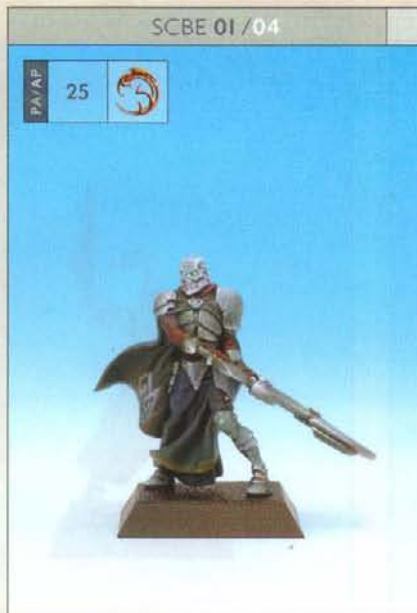
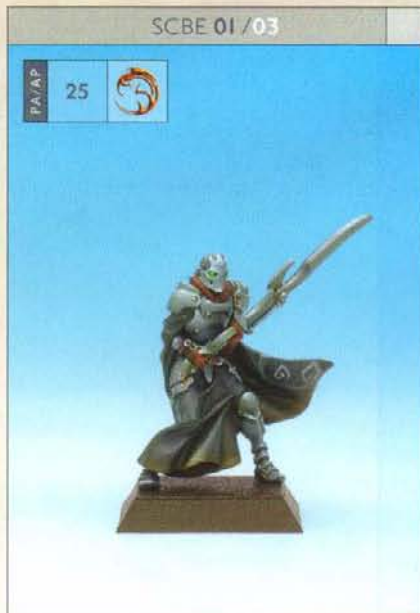
S SENTINELLES DE DANAKIL, LES GARDIENS DU SCORPION
 SENTINELS OF DANAKIL, THE GUARDIANS OF THE SCORPION

SCBE 01



La forteresse de Danakil se dresse sur la route des ennemis de l'empire de Syharhalna. Les guerriers de l'aube et les sentinelles repoussent, jour après jour, les assauts de l'envahisseur. Ils en tirent une gloire à la mesure de leurs exploits sanglants. À leur tête se dressent les Piliers, les redoutables chefs de guerre qui président à la destinée de la forteresse, dont Thissan Ka, le gardien légendaire de Danakil.

The fortress of Danakil rises between the Empire of Syharhalna and its enemies. Day after day, the Dawn Warriors and Sentinels push back the invaders' assaults. Their glory is as great as their blood-filled exploits. At their head stand the Pillars, the formidable warlords who watch over the fortress's fate, and among them is Thissan Ka, the legendary guardian of Danakil.



THISSAN KA (CHAMPION)
 THISSAN KA (CHAMPION)



HALLEBARDIERS DE DIRZ
DIRZ HALBERDIERS

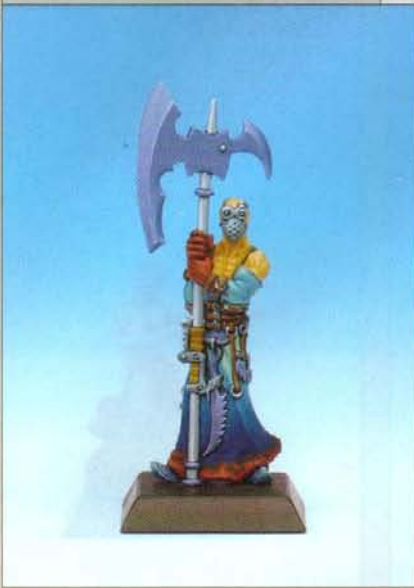
PA/AP

9

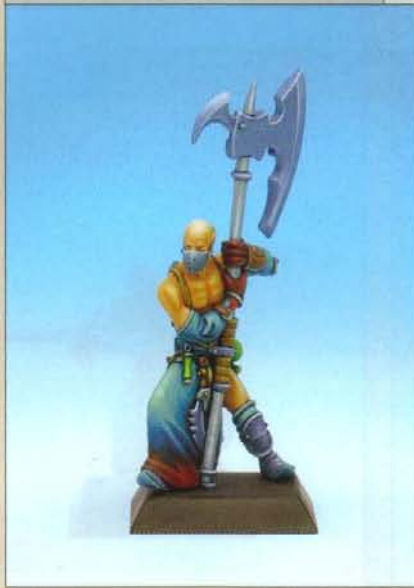


SCRG 01

SCRG 01 / 01



SCRG 01 / 02



SCRG 01 / 03



CLONES DE DIRZ (Ce blister contient les éléments nécessaires à la constitution d'une unité de 3 Clones de Dirz équipés de 3 types d'armes différents.)
CLONES OF DIRZ (This blister contains the elements needed to create a unit of 3 Clones of Dirz equipped with 3 different types of weapons.)

PA/AP

11



SCRG 02

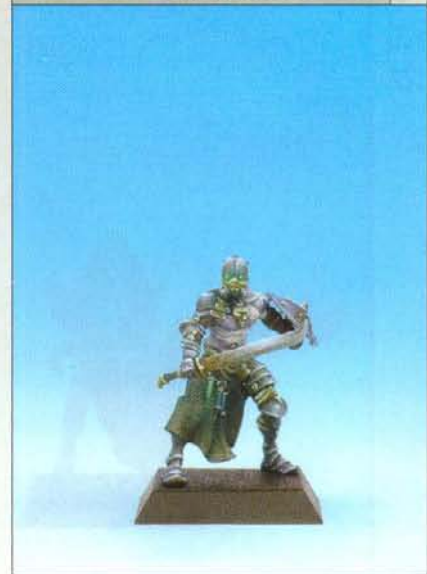
SCRG 02 / 02



SCRG 02 / 03



SCRG 02 / 01



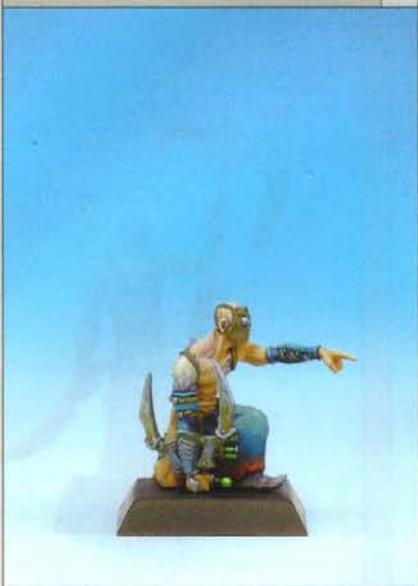


ARBALÉTRIERS DE DIRZ
DIRZ CROSSBOWMEN

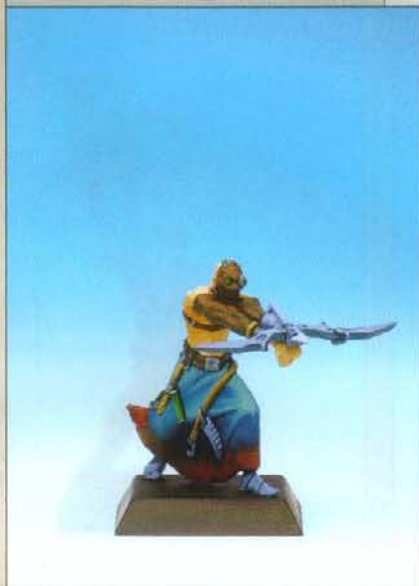
PA/AP 13

SCTR 01

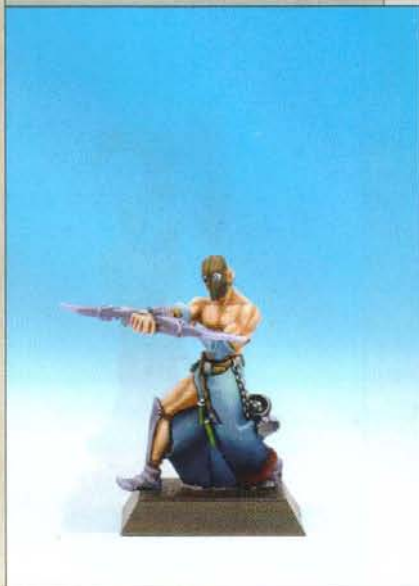
SCTR 01 / 01



SCTR 01 / 02



SCTR 01 / 03



GUERRIERS DE L'AUBE
DAWN WARRIORS

PA/AP 17

SCEL 01

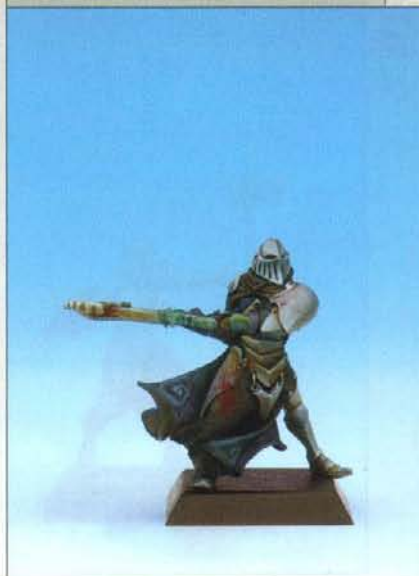
SCEL 01 / 01



SCEL 01 / 02



SCEL 01 / 03





CLONES BELISARIUS
BELISARIUS CLONES

PA/AP

22



SCVE 01

SCVE 01 / 01



SCVE 01 / 02



SCVE 01 / 03



GUERRIERS SKORIZE
SKORIZE WARRIORS

PA/AP

32



SCSP 01

SCSP 01 / 01



SCSP 01 / 02



NEUROMANCIEN
NEUROMANCER

SCSP 06

SCSP 06



PA/AP 33



LES ALCHEMISTES

DE DIRZ

GUERRIER KÉRATIS
KERATIS WARRIORS

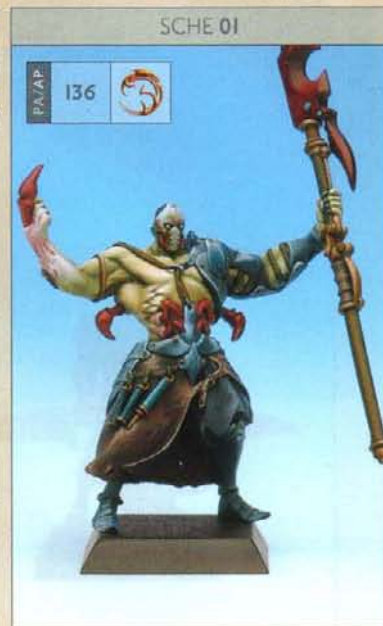
PA/AP 26

SCSP 02



CYPHER LUKHAN
CYPHER LUKHAN

SCHE 01



CHAMPION KÉRATIS
KERATIS CHAMPION

BIOPSISTE DE DIRZ 1
DIRZ BIOPSIST 1

SCGM 01



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)

BIOPSISTE DE DIRZ 2
DIRZ BIOPSIST 2

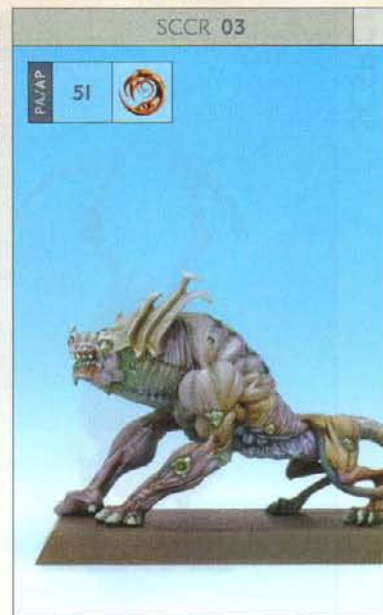
SCGM 02



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)

TIGRE DE DIRZ 3
TIGER OF DIRZ 3

SCCR 03



THE ALCHEMISTS

OF DIRZ





CLONE DASYATIS 1
DASYATIS CLONE 1

PAVAP 89

SCCR 04

SCCR 04



CLONE DASYATIS 2
DASYATIS CLONE 2

PAVAP 89

SCCR 05

SCCR 05

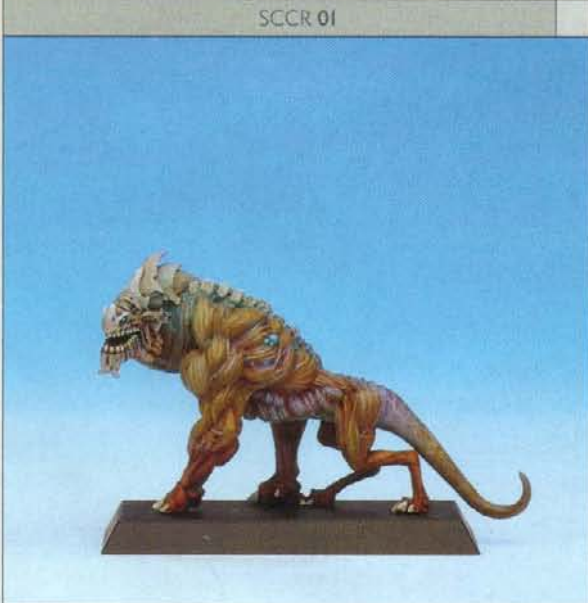


TIGRE DE DIRZ 1
TIGER OF DIRZ 1

PAVAP 51

SCCR 01

SCCR 01

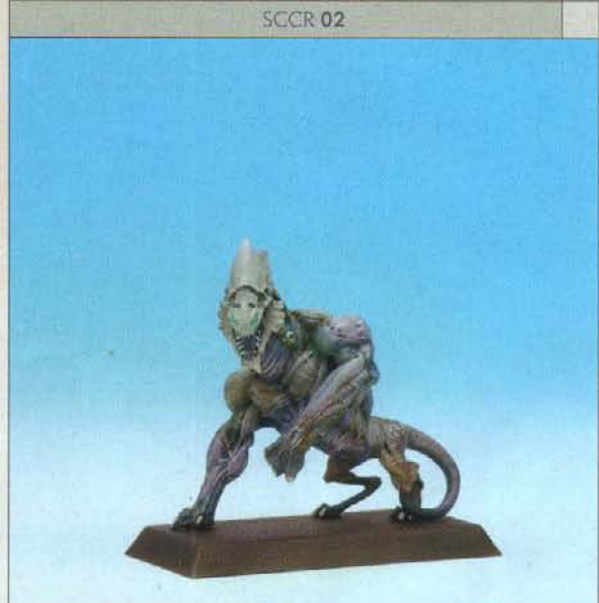


TIGRE DE DIRZ 2
TIGER OF DIRZ 2

PAVAP 51

SCCR 02

SCCR 02



Les Keltois du clan des Drunes

Au plus profond des sombres bois de l'est, se dresse une montagne au cœur de ténèbres. Dans ses entrailles serpentent les méandres d'une cité troglodyte : Drun Aeryfh, la ville invisible, sanctuaire des Keltois du clan des Drunes. Guerriers impitoyables, ils recherchent depuis des centaines d'années leur roi immortel et sont prêts à tous les massacres, toutes les cruautés pour mener leur quête à bien.

The Kelts of the Drune clan

Deep in the shadowy forests of the east a mountain rises from the heart of darkness. Its innards twist with the tunnels of a troglodytic city: Drun Aeryfh, the invisible city and sanctuary of the Kelts of the Drune clan. These merciless warriors have been searching for their immortal king for hundreds of years and are willing to commit any massacre and any atrocity to reach the ultimate goal of their quest.



THE KELTS

DRUNE CLAN



CLAN DES DRUNES

CONFRONTATION

300 PA

Gwahyr l'Impitoyable.
 Corwyn le Bossu doté du sortilège
 « Rage des bannis ».
 3 Persécuteurs drunes.
 2 Séides formors l dont un doté
 de « L'Aura du fléau » et l'autre
 de « L'Aura du cornu ».
 3 Lanyfhs des Bois noirs 2.

CONFRONTATION

300 AP

Gwahyr the Merciless.
 Corwyn the Hunchback with
 the "Rage of the Banished" spell.
 3 Drune Persecutors.
 2 Formor Fiends l of who one has
 the "Aura of the Scourge" and the other
 has the "Aura of the Horned-One".
 3 Lanyfhs of the Black Woods 2.



THE KELTS

DRUNE CLAN

CLAN DES DRUNES

GWAHYR L'IMPITOYABLE
GWAHYR THE MERCILESS

DRCH 01



CHAMPION PERSÉCUTEUR
PERSECUTOR CHAMPION

FEYLHIN LA SAUVAGE
FEYLHIN THE SAVAGE

DRCH 02



CHAMPIONNE LANYFH
LANYFH CHAMPION

MORGWEN L'ENSAUPLANTÉE
MORGWEN THE BLOODY

DRCH 03



CHAMPIONNE LANYFH
LANYFH CHAMPION

SÉIDES FORMORS 1
FORMOR FIENDS 1

DREL 01



FORMOR
FORMOR

PA/AP 39

DREL 01 / 02



FORMOR
FORMOR

Les Formors sont les alliés ancestraux des Keltois du clan des Drones. Leur engeance née du blasphème et de la haine arpente la forêt de Drun Aeryfh depuis des siècles en se délectant de tout le mal qu'elle peut causer.

Formors are the ancestral allies of the Kelts of the Drune clan. Their spawn, born of blasphemy and hate, has been roaming the forest of Drun Aeryfh for centuries, taking delight in all the evil that it causes.

CLAN DES DRUNES



SÉIDES FORMORS 2
FORMOR FIENDS 2

PA/AP 39

CORWYN LE BOSSU
CORWYN THE HUNCHBACK

DREL 02



FORMOR
FORMOR



FORMOR
FORMOR

DRMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

PERSÉCUTEURS DRUNES
DRUNE PERSECUTORS

PA/AP 18

DRVE 01





Les morts-vivants d'Achéron

Achéron, la baronnie maudite, faisait autrefois partie du royaume du Lion. Jusqu'à ce que s'ouvrent les portes de l'outre monde, déversant un océan de ténèbres et de corruption sur Aarklash...

Les nécromanciens réveillèrent les morts. D'antiques nécropoles virent naître des armées de guerriers titubants et les anciens champs de bataille furent labourés par des mains décharnées et avides de revanche.

The living-dead of Acheron

Acheron, the cursed barony, was once part of the kingdom of the Lion, until the day that the doors of the netherworld opened and an ocean of darkness and corruption flooded Aarklash...

Then the necromancers raised the dead. From ancient necropolises arose armies of staggering warriors, cemeteries emptied themselves and battlefields of old were tilled by fleshless and vengeful hands.





CONFRONTATION

300 PA

Alderan, Guerrier Crâne.
 1 Fossoyeur de Salauël avec « Chaîne sépulcrale ».
 1 Wolfen zombie 3.
 3 Zombies d'Achéron.
 2 Anges morbides 1.
 4 Pantins morbides 1.
 4 Pantins morbides 3.

CONFRONTATION

300 AP

Alderan, Crâne Warrior.
 1 Gravedigger of Salauël with the "Chain of the Grave".
 1 Wolfen Zombie 3.
 3 Zombies of Acheron.
 2 Morbid Angels 1.
 4 Morbid Puppets 1.
 4 Morbid Puppets 3.

BAG•NAROK

1000 PA

UNITÉ 1

Le Coryphée équipé de « L'Orphéon » et du « Grimoire noir » et doté des sortilèges. « Déchirement des Âmes » et « Sonnet d'éternité ».
 24 Pantins morbides 2.

UNITÉ 2

3 Wolfen zombies.
 Tous les Wolfen zombies sont considérés comme ayant le même profil à 51 P.A.

UNITÉ 3

3 Charognards d'Achéron.

UNITÉ 4

1 Questeur d'Achéron doté du sortilège « Cantique de Désolation » et avec le statut de Meneur.
 9 Zombies en armure.

UNITÉ 5

1 Fossoyeur de Salauël doté du miracle « Brutalité des ombres » et avec le statut de Meneur.
 9 Goules d'Achéron.

BAG•NAROK

1000 AP

UNIT 1

The Coryphaeus equipped with the "Orpheon" and the "Black Spellbook" and with the "Shredding of the Souls" and "Sonnet of Eternity" spells.
 24 Morbid Puppets 2.

UNIT 2

3 Wolfen Zombies.
 All Wolfen Zombies must have the same profile of 51 A.P.

UNIT 3

3 Scavengers of Acheron.

UNIT 4

1 Quæstor of Acheron with the "Hymn of Despair" spell and who is Leader
 9 Zombies in Armour.

UNIT 5

1 Gravedigger of Salauël with the "Brutality of the Shadows" miracle and who is Leader.
 9 Chouls of Acheron.



LIVING-DEADS

OF ACHERON



LE GRAND CRÂNE
THE ALMIGHTY CRÂNE

PA/AP

362



MVLV 01

MVLV 01



Vue de dos - Back View



CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION



SOPHET DRAHAS, LE ROI DES CENDRES
SOPHET DRAHAS, THE KING OF ASHES

PA/AP

155



MVAV 01

MVAV 01



Vue de dos - Back View



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

LIVING-DEADS

OF ACHERON



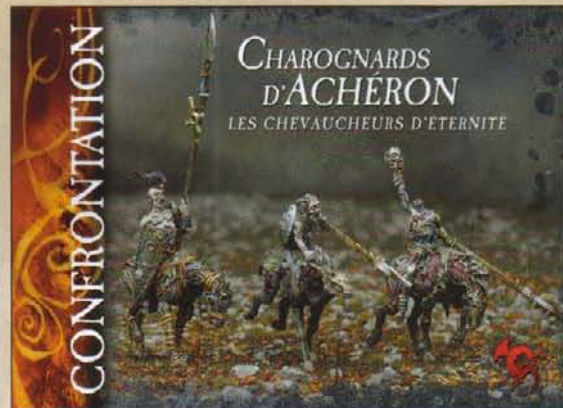
CHAROIGNARDS D'ACHERON
SCAVENGERS OF ACHERON

PAVAP 33



MVCE 04

MVCE 04 / 01



La mort n'est qu'une frontière de plus sur la route sanglante des guerriers maudits d'Acheron. Soumis aux ordres des nécromanciens du Bélier, des hordes de zombies putrides déchirent la terre de leurs sépultures pour revenir hanter les vivants. Certains chevauchent toujours les destriers qui les portaient autrefois et œuvrent à l'avènement d'une éternité de ténèbres. Nul n'échappe à la Faucheuse !

Death is just another frontier on the accursed warriors of Acheron's blood soaked path. Subject to the Necromancers of the Ram's orders, hordes of putrid zombies rip open the earth and rise from their graves to come back and haunt the living. Some still ride the war-horses that once carried them and now prepare the coming of an eternity of darkness... No one escapes the Reaper!

MVCE 04 / 02



MVCE 04 / 03



MORTS-VIVANTS

D'ACHÉRON



AZAËL L'INFIDÈLE
AZAËL THE UNFAITHFULL

MVMA 01



CHAMPION (INITIÉE)
CHAMPION (INITIATE)



MELMOTH, GUERRIER CRÂNE
MELMOTH, CRÂNE WARRIOR

MVCH 01

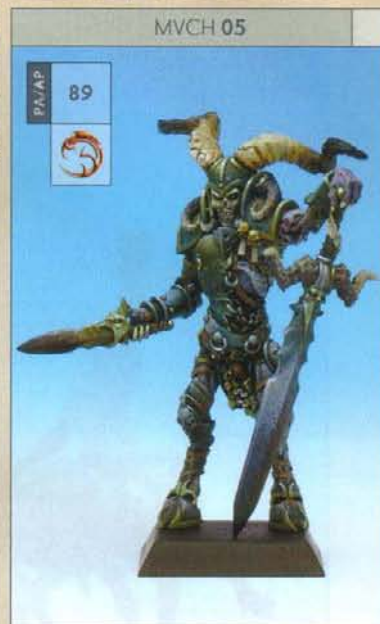


CHAMPION
CHAMPION



ALDÉLAN, GUERRIER CRÂNE
ALDERAN, CRÂNE WARRIOR

MVCH 05



CHAMPION
CHAMPION

90



LE CROQUEMITAINE
THE BOGEYMAN

MVFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)



EJHIN DE VANTH
EJHIN DE VANTH

MVFI 02

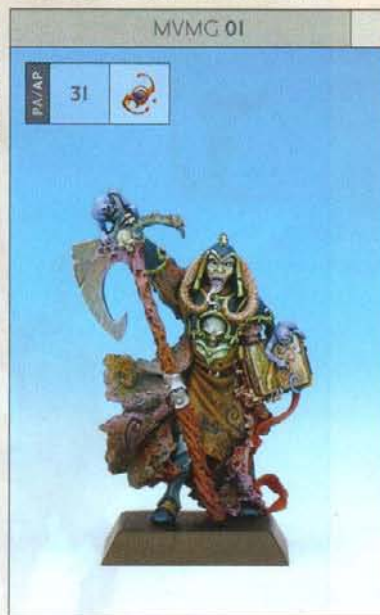


CHAMPION (ZÉLOTE)
CHAMPION (ZEALOT)



FOSSOYEUR DE SALAÜEL
GRAVEDIGGER OF SALAÜEL

MVMG 01



MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)

CATALOGUE 2004

LIVING-DEADS

OF ACHÉRON



SQUELETTES EN ARMURE
SKELETONS IN ARMOUR

PA/AP

12



MVRG 01

MVRG 01 / 01



MVRG 01 / 02



MVRG 01 / 03



GUERRIERS SQUELETTES
SKELETON WARRIORS

PA/AP

11



MVRG 03

MVRG 03 / 01



MVRG 03 / 02



MVRG 03 / 03





MORTS-VIVANTS

D'ACHÉRON



LANCIERS SQUELETTES
SKELETON SPEARMEN

PA/AP

9



MVRG 02

MVRG 02 / 01



MVRG 02 / 02



MVRG 02 / 03



92



ZOMBIES D'ACHÉRON
ZOMBIES OF ACHERON

PA/AP

19



MVRG 04

MVRG 04 / 01



MVRG 04 / 02



MVRG 04 / 03



CATALOGUE 2004

LIVING-DEADS

OF ACHERON



PANTINS MORBIDES 1
MORBID PUPPETS 1

PA/AP

5



MVRG 05

MVRG 05 / 03



MVRG 05 / 02



MVRG 05 / 04



MVRG 05 / 01



PANTINS MORBIDES 2
MORBID PUPPETS 2

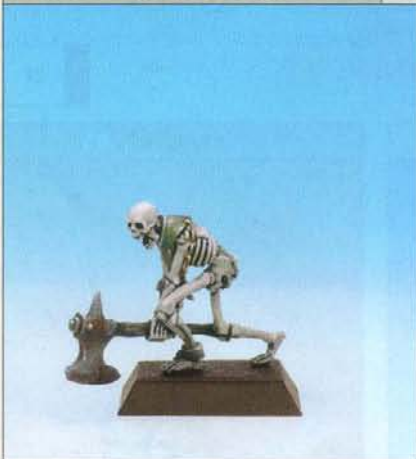
PA/AP

6

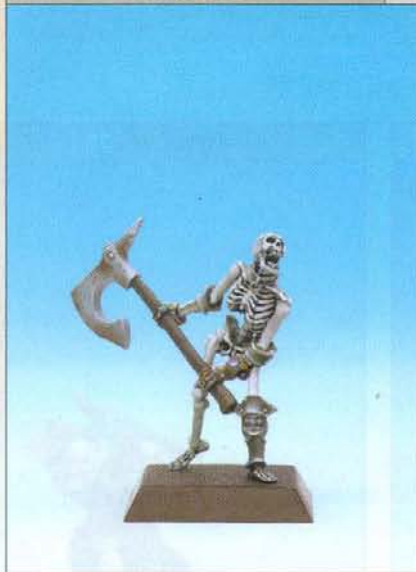


MVRG 06

MVRG 06 / 02



MVRG 06 / 03



MVRG 06 / 04



MVRG 06 / 01





MORTS-VIVANTS

D'ACHERON



PANTINS MORBIDES 3
MORBID PUPPETS 3

PA/AP

6

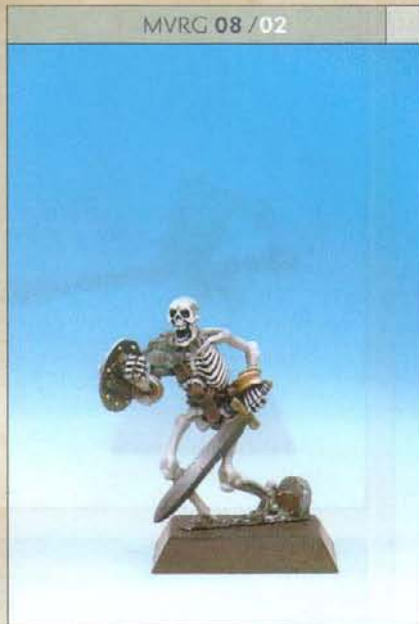


MVRG 08

MVRG 08 / 04



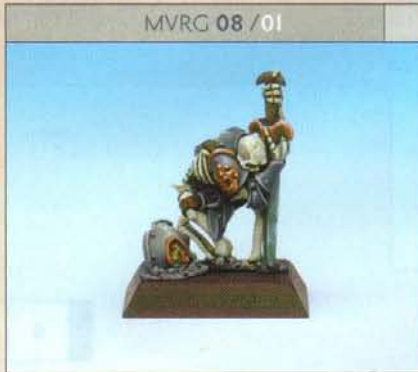
MVRG 08 / 02



MVRG 08 / 03



MVRG 08 / 01



94

CATALOGUE 2004



ZOMBIES EN ARMURE
ZOMBIES IN ARMOUR

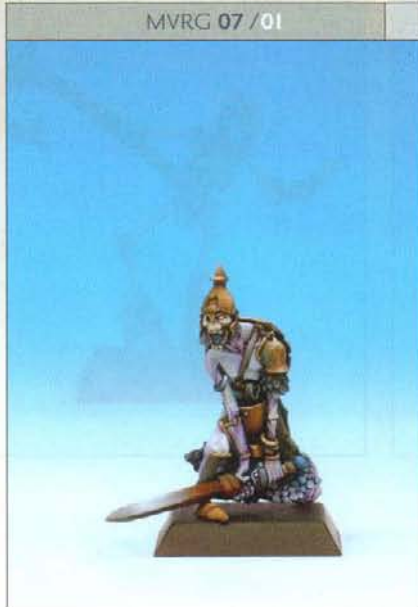
PA/AP

21

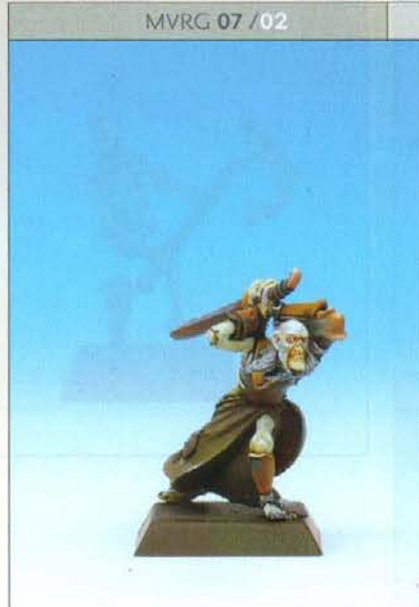


MVRG 07

MVRG 07 / 01



MVRG 07 / 02



MVRG 07 / 03



LIVING-DEADS

OF ACHERON



NAINS DÉGÉNÉRÉS
DWARF ZOMBIES

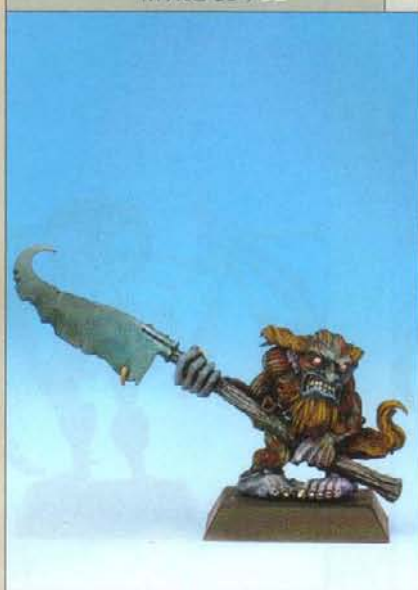
PA/AP 29

MVRG 09

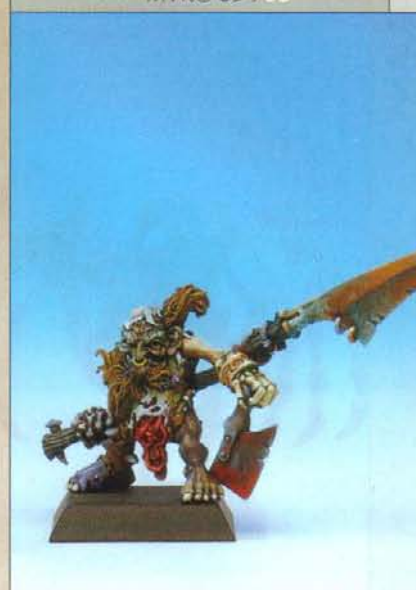
MVRG 09 / 01



MVRG 09 / 02



MVRG 09 / 03



ANGES MORBIDES 1
MORBID ANGELS 1

PA/AP 12

MVVO 01

MVVO 01 / 01



MVVO 01 / 02



CHAGALL, LE CHIEN DES TÉNÈBRES
CHAGALL THE DOG OF DARKNESS



MVCH 04

MVCH 04

PA/AP 76



CHAMPION
CHAMPION



MORTS-VIVANTS

D'ACHÉRON

PA/AP 12

ANGES MORBIDES 2
MORBID ANGELS 2

MVVO 02



96

BANSHEES D'ACHÉRON
BANSHEES OF ACHERON

MVSP 04



PA/AP 27

LA GORGONE
THE GORGON

MVAV 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

CATALOGUE 2004

LIVING-DEADS

OF ACHÉRON



GOULES D'ACHÉRON 2
GHOULS OF ACHERON 2

PA/AP 17

MVSP 05

MVSP 05 / 01



MVSP 05 / 02



MVSP 05 / 03



QUESTEUR 1
QUAESTOR 1

MVGM 01

MVGM 01

PA/AP 25



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
MAGE-WARRIOR (INITIATE)

QUESTEUR 2
QUAESTOR 2

MVGM 02

MVGM 02

PA/AP 25



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
MAGE-WARRIOR (INITIATE)

LE CORYPHÉE
THE CORYPHEUS

MVMA 02

MVMA 02



PA/AP 108

CHAMPION GUERRIER-MAGE (ADEPTE)
MAGE-WARRIOR CHAMPION (ADEPT)



MORTS-VIVANTS

D'ACHÉRON

WOLFEN ZOMBIE 1
WOLFEN ZOMBIE 1

PAVAP 51 

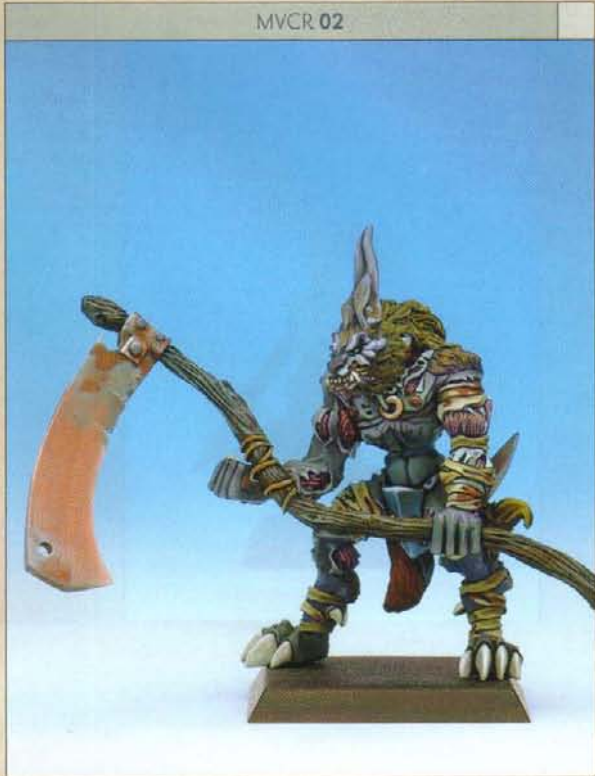
MVCR 01



WOLFEN ZOMBIE 2
WOLFEN ZOMBIE 2

PAVAP 34 

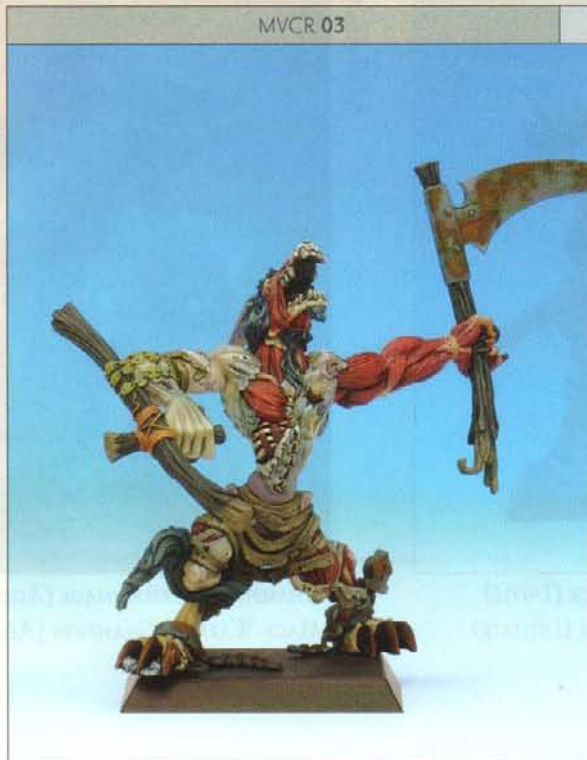
MVCR 02



WOLFEN ZOMBIE 3
WOLFEN ZOMBIE 3

PAVAP 40 

MVCR 03



SPECTRE D'ACHÉRON
SPECTRE OF ACHERON

PAVAP 59 

MVSP 03



CATALOGUE 2004

LIVING-DEADS

OF ACHÉRON

MORTS-VIVANTS

D'ACHERON



99

CATALOGUE 2004

LIVING-DEADS

OF ACHERON

Les nains de Mid-Nor

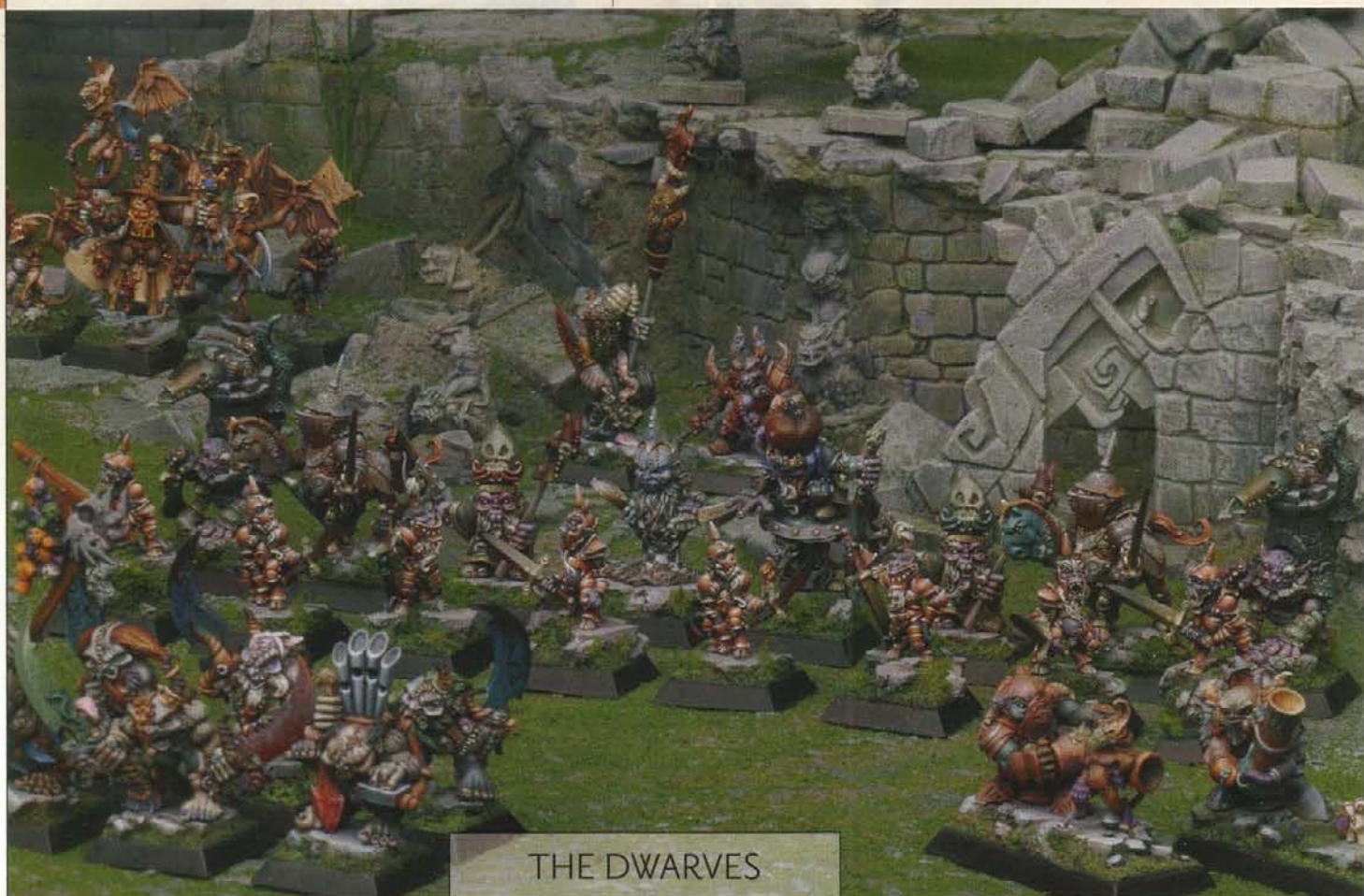
The dwarves of Mid-Nor

Les nains de Tir-Nâ-Bor se croyaient totalement invincibles dans leurs forteresses souterraines. Mais la malédiction qui les frappa n'était pas de ce monde et l'ennemi vint de l'intérieur.

Comment tout ceci débuta-t-il vraiment? Pourquoi les seigneurs nains ne prirent-ils pas ces disparitions plus au sérieux? Il est maintenant trop tard pour se poser ces questions... Un vice insidieux gangrène aujourd'hui le peuple nain.

The dwarves of Tir-Nâ-Bor thought they were invincible in their underground fortresses. But the curse that hit them was not of this world and the enemy came from within.

How did this really begin? Why didn't the lords of the dwarves take the disappearances more seriously? Now it is too late to ask questions. And an insidious gangrene now haunts the dwarvish people...



THE DWARVES

OF MID-NOR



CONFRONTATION

300 PA

Kanizhar le Cannibale.
Neran l'Épouvantable doté du miracle
« Invocation des Moissonneurs ».
4 Incubes du Despote.
1 Crache-feu de Mid-Nor.
3 Hallebardiers de Mid-Nor.
1 Rôdeur des abîmes.

Prévoir 1 ou 2 blisters de Moissonneurs
de Mid-Nor pour le miracle
« Invocation des Moissonneurs ».

CONFRONTATION

300 AP

Kanizhar the Cannibal.
Nerân the Scary with
the "Summoning of the Reapers" miracle.
4 Incubuses of the Despot.
1 Fire-Spitter of Mid-Nor.
3 Halberdiers of Mid-Nor.
1 Prowler of the Abyss.

Prepare 1 or 2 blister packs of
Reapers of Mid-Nor for the
"Summoning of the Reapers" miracle.

BAÛ-NAROK

1000 PA

UNITÉ 1

Akaranseth avec le statut de Meneur.
1 Porte-potence de Mid-Nor.
1 Organiste de Mid-Nor.
1 Maître des poupées doté
du sortilège « Nécrose ».
12 Guerriers des Gouffres.

UNITÉ 2

4 Crache-feu de Mid-Nor.

UNITÉ 3

1 Collecteur du Despote
doté du miracle « Résurrection des Possédés »
et avec le statut de Meneur.
8 Porteurs de fléau de Mid-Nor.

UNITÉ 4

7 Rôdeurs des abîmes.

UNITÉ 5

9 Sentinelles de Mid-Nor
dont un avec le statut de Meneur.

BAÛ-NAROK

1000 AP

UNIT 1

Akaranseth who is Leader.
1 Gallows Bearer of Mid-Nor.
1 Organist of Mid-Nor.
1 Master of Puppets with
the "Necrosis" spell.
12 Warriors of the Abyss.

UNIT 2

4 Fire-Splitters of Mid-Nor.

UNIT 3

1 Collector of Mid-Nor
with the "Resurrection of the Possessed" miracle
and who is Leader
8 Scourge Bearers.

UNIT 4

7 Prowlers of the Abyss.

UNIT 5

9 Sentinels of Mid-Nor
of who one is Leader.



THE DWARVES

OF MID-NOR

LES NAINS

DE MID-NOR

LA COUR DES GOUFFRES (CLAN MID-NOR)
COURT OF THE ABYSS (MID-NOR CLAN)

NMBC 01

NMBC 01 / 09



PA/AP 115



YH-KARAS, LE ROI DES GOUFFRES
(CHAMPION)

YH-KARAS, KING OF THE ABYSS
(CHAMPION)

NMBC 01 / 05



PA/AP 95



EZALYTH, LA REINE DES MAUDITS
CHAMPION GUERRIER-MAGE (INITIÉ)

EZALYTH, QUEEN OF THE DAMNED
CHAMPION WARRIOR-MAGE (INITIATE)

NMBC 01 / 08

PA/AP 56



YSILTAN, LE FOU DE L'YMSUR
CHAMPION MOINE-GUERRIER (DÉVOT)

YSILTAN, BISHOP OF YMSUR
CHAMPION WARRIOR-MONK (DEVOUT)

NMBC 01 / 07



PA/AP 27



CAVALIER DE LA RUINE
KNIGHT OF RUIN

NMBC 01 / 06

PA/AP 39



TOUR DE LA DÉSOLATION
CASTLE OF DESOLATION

NMBC 01 / 01

PA/AP 10



ÉCORCHEUR DE MID-NOR
SKINNER OF MID-NOR

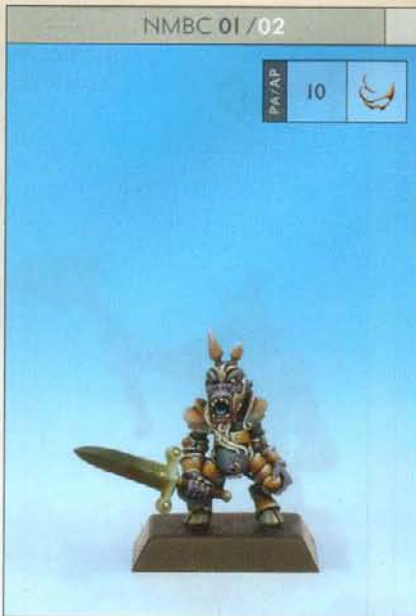
THE DWARVES

OF MID-NOR



Dans un lieu où personne ne soupçonne leur existence, règnent des démons dont les noms ont été oubliés de tous. Pourtant, ils continuent à hanter les cauchemars des mortels... Leur cour est peuplée d'êtres menaçants, comme autant de pièces issues d'un jeu antique et infernal. Bienvenue à la cour des Gouffres ! Suivez les nains de Mid-Nor de la colonie éphorath et découvrez quelques-uns des secrets qui président à la destinée d'Aarklash...

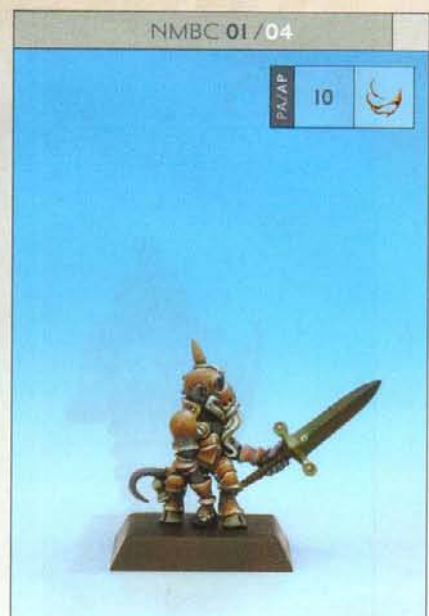
In a place where no one suspects their existence reign the demons whose names have long been forgotten. Yet they continue to haunt mortals' nightmares... Their court is peopled by menacing beings that seem like pieces of an ancient and infernal game. Welcome to the Court of the Abyss ! Follow the Dwarves of Mid-Nor of the colony of Ephorath and discover some of the secrets that rule over Aarklash's fate...



ÉCORCHEUR DE MID-NOR
SKINNER OF MID-NOR



ÉCORCHEUR DE MID-NOR
SKINNER OF MID-NOR



ÉCORCHEUR DE MID-NOR
SKINNER OF MID-NOR

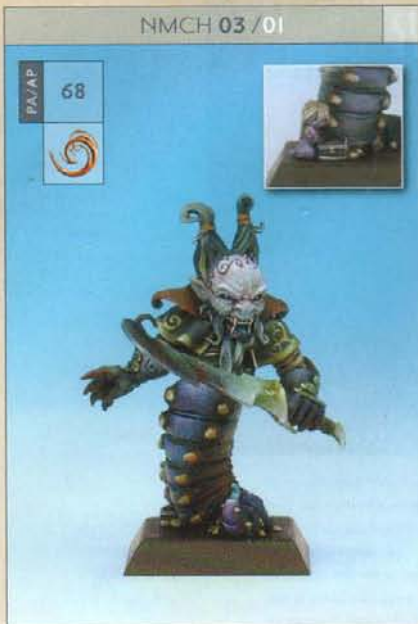


LES NAINS

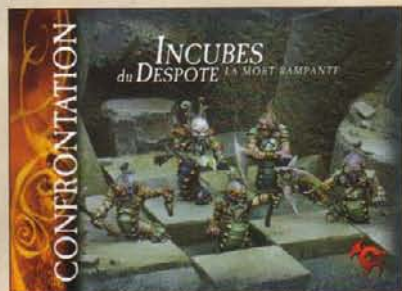
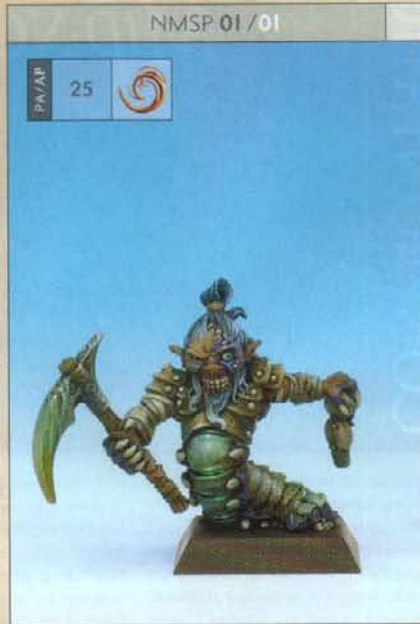
DE MID-NOR

S INCUBES DU DESPOTE INCUBUSES OF THE DESPOT

NMBS 01

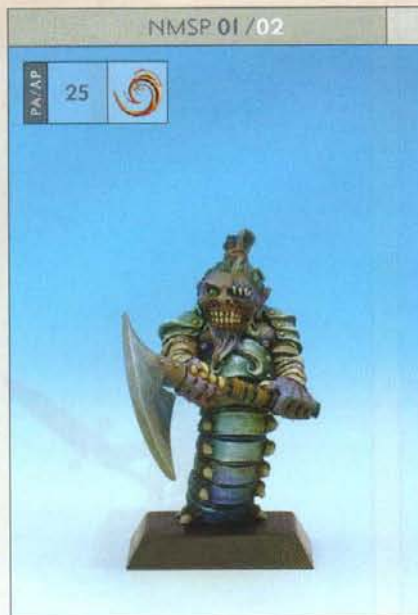


KANIZHAR LE CANNIBALE (CHAMPION)
KANIZHAR THE CANNIBAL (CHAMPION)



Les Ténèbres et la corruption règnent en maître dans les profondeurs des gouffres de Mid-Nor. Issus des innombrables abominations qui rampent dans cette obscurité perpétuelle, les incubes sont de monstrueux hybrides pervers par la magie chthonienne des Lictors. Impitoyables, perfides et cruelles, ces ignobles créatures sont l'incarnation de la folie destructrice du Despote !

Darkness and corruption are the masters of the abysses of Mid-Nor. Born of numerous abominations that crawl in this perpetual obscurity, the Incubuses are monstrous hybrids corrupted by the Lictors' Chthonian magic. Pitiless, perfidious and cruel, these dreadful creatures are the incarnation of the Despot's destructive madness !



THE DWARVES

OF MID-NOR

LES NAINS

DE MID-NOR



NERÂN L'ÉPOUVANTABLE
NERÂN THE SCARY

NMFI 01

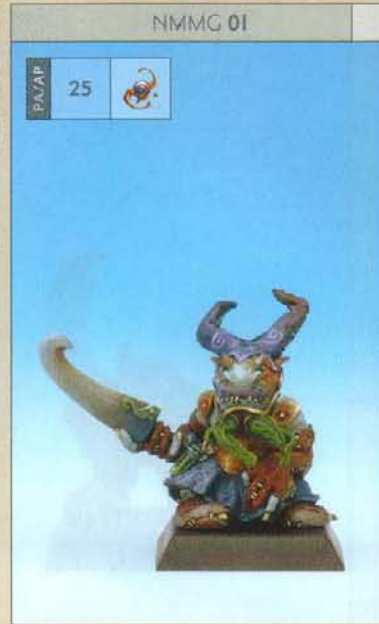


CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)



COLLECTEUR DU DESPOTE
COLLECTOR OF MID-NOR

NMMG 01

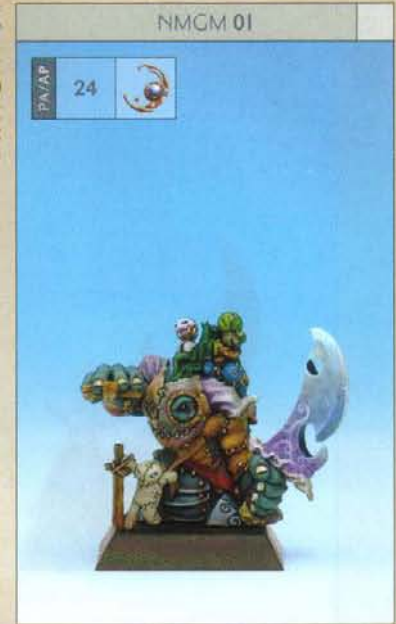


CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)



MAÎTRE DES POUPEES
MASTER OF PUPPETS

NMGM 01

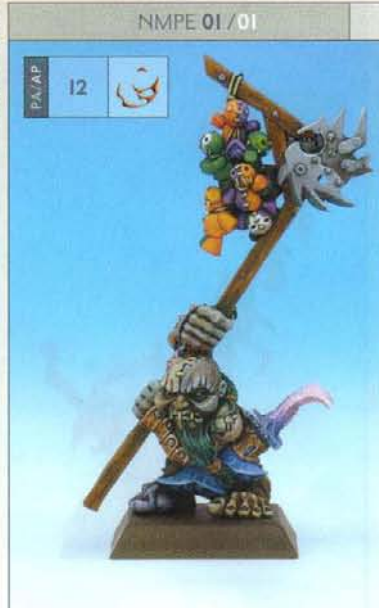


GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)



PORTE-POTENCE DE MID-NOR
GALLOWS BEARER OF MID-NOR

NMPE 01



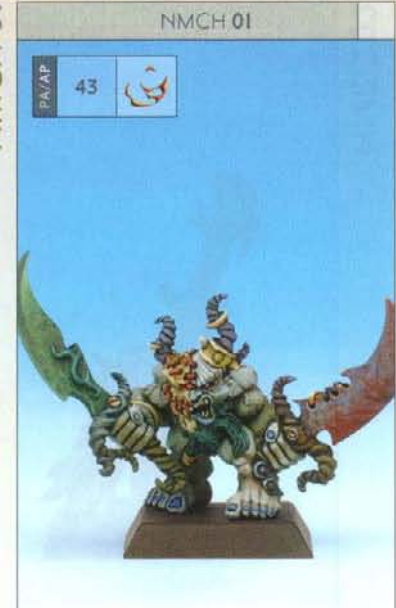
ORGANISTE DE MID-NOR
ORGANIST OF MID-NOR

NMMU 01



ARAQSALIL L'ÉCORCHEUR
ARAQSALIL THE SKINNER

NMCH 01



CHAMPION
CHAMPION

THE DWARVES

OF MID-NOR



LES NAINS

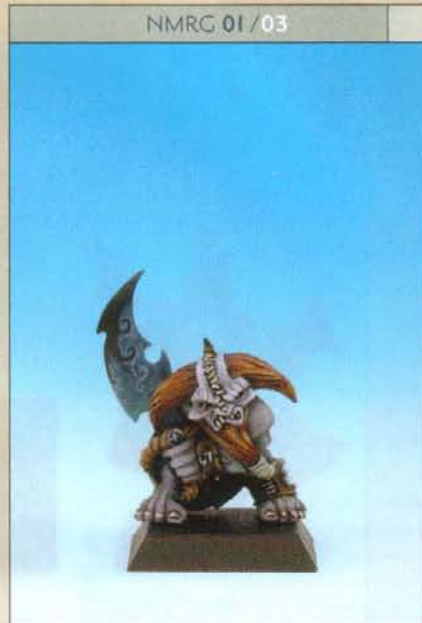
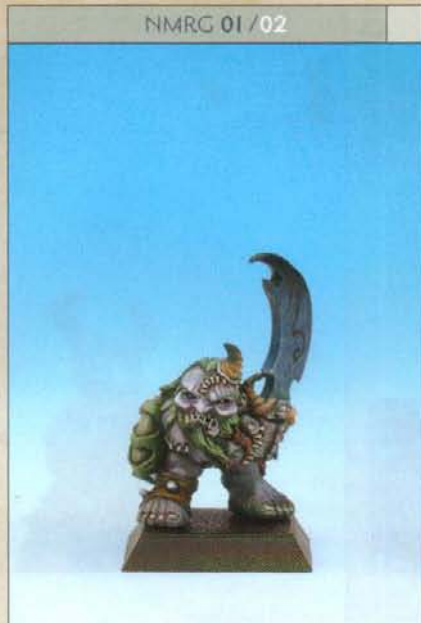
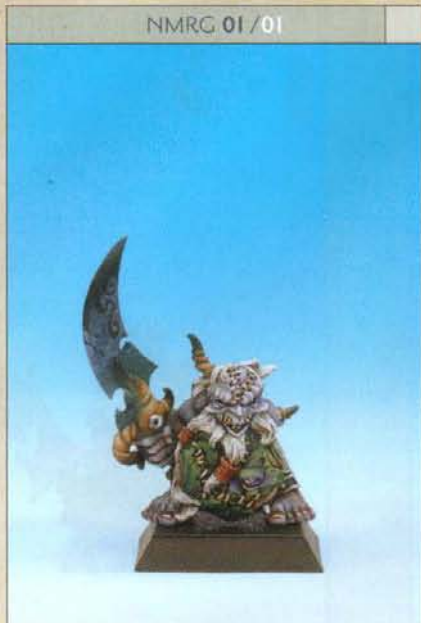
DE MID-NOR



GUERRIERS DE MID-NOR
WARRIORS OF MID-NOR

PA/AP 8

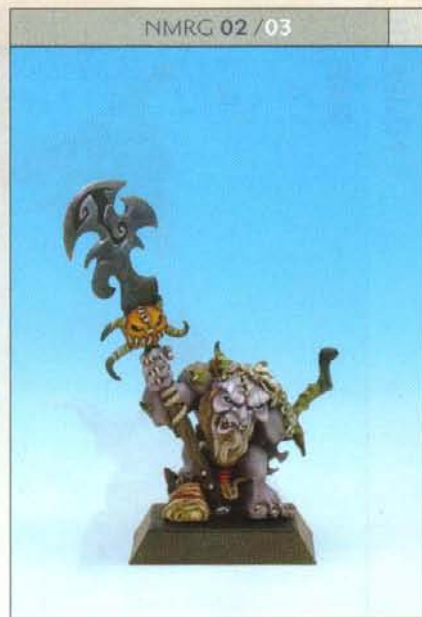
NMRC 01



HALLEBARDIERS DE MID-NOR
HALBERDIERS OF MID-NOR

PA/AP 8

NMRC 02



THE DWARVES

OF MID-NOR



GUERRIERS DES GOUFFRES
WARRIORS OF THE ABYSS

PA/AP

10



NMRG 03

NMRG 03 / 01



NMRG 03 / 02



NMRG 03 / 03



SENTINELLES DE MID-NOR
SENTINELS OF MID-NOR

PA/AP

21



NMEL 02

NMEL 02 / 01



NMEL 02 / 02




NMEL 02 / 03



LES NAINS

DE MID-NOR

MOISSONNEURS DE MID-NOR 1
REAPERS OF MID-NOR 1


PA/AP 13 

NMVO 01



COLONNE NON-FOURNIE
SCENERY NOT INCLUDED

MOISSONNEURS DE MID-NOR 3
REAPERS OF MID-NOR 3

PA/AP 13 

NMVO 03

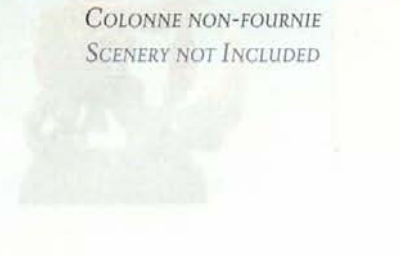


COLONNE NON-FOURNIE
SCENERY NOT INCLUDED

MOISSONNEURS DE MID-NOR 2
REAPERS OF MID-NOR 2

PA/AP 13 

NMVO 02



THE DWARVES

OF MID-NOR

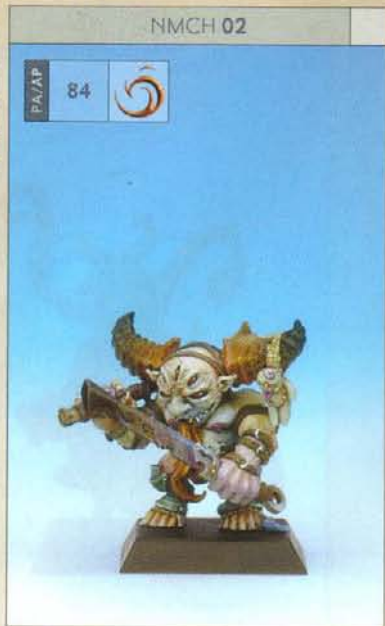
LES NAINS

DE MID-NOR



AKARANSETH
AKARANSETH

NMCH 02



CHAMPION PORTEUR DE FLÉAU
SCOURGE BEARER CHAMPION



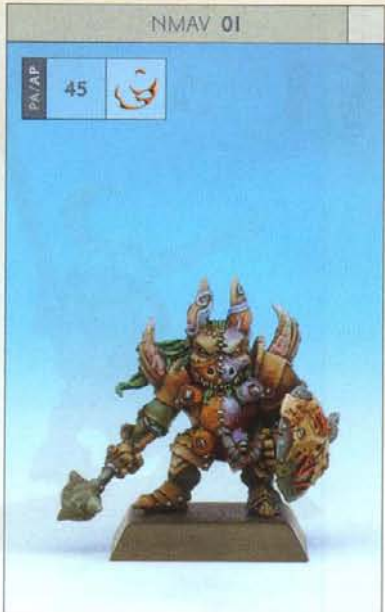
PORTEURS DE FLÉAU 1
SCOURGE BEARERS 1

NMVE 01



AZAHIR LE DÉMENT
AZAHIR THE MAD

NMAV 01



CHAMPION
CHAMPION



PORTEURS DE FLÉAU 2
SCOURGE BEARERS 2

NMVE 02



THE DWARVES

OF MID-NOR

LES NAINS

DE MID-NOR

AKKADHALET
AKKADHALET

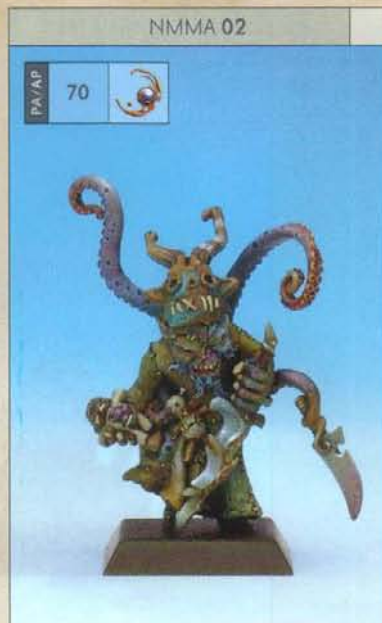
NMMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

MAHAL L'ENVOÛTEUR
MAHAL THE ENCHANTER

NMMA 02



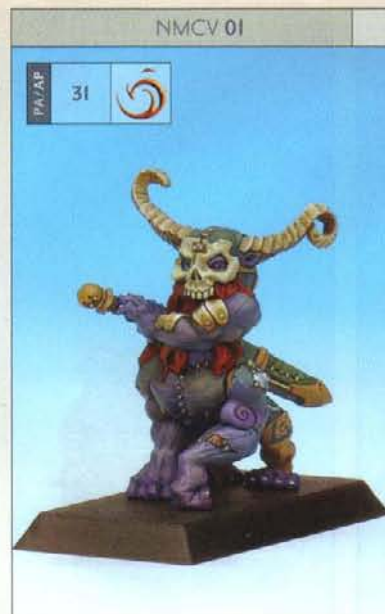
CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

Vue de dos - Back View



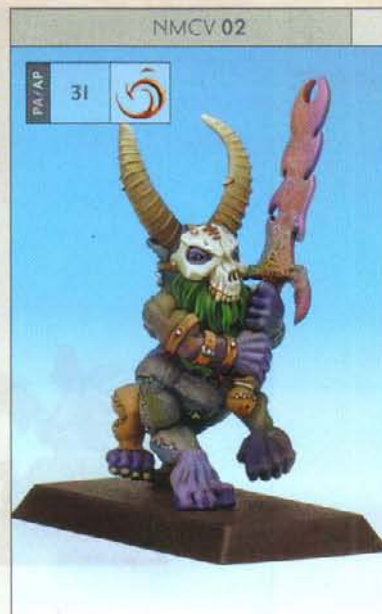
RÔDEUR DES ABÎMES 1
PROWLER OF THE ABYSS 1

NMCV 01



RÔDEUR DES ABÎMES 2
PROWLER OF THE ABYSS 2

NMCV 02



RÔDEUR DES ABÎMES 3
PROWLER OF THE ABYSS 3

NMCV 03



THE DWARVES

OF MID-NOR

LES NAINS

DE MID-NOR



CRACHE-FEU DE MID-NOR 1
FIRE-SPITTER OF MID-NOR 1

PA/AP 29

NMTR 01

NMTR 01



ARTILLERIE LÉGÈRE À EFFET DE ZONE
AREA OF EFFECT LIGHT ARTILLERY



CRACHE-FEU DE MID-NOR 2
FIRE-SPITTER OF MID-NOR 2

PA/AP 29

NMTR 02

NMTR 02



ARTILLERIE LÉGÈRE À EFFET DE ZONE
AREA OF EFFECT LIGHT ARTILLERY



THE DWARVES

OF MID-NOR

CATALOGUE 2004

Les Dévoreurs de Vile-Tis

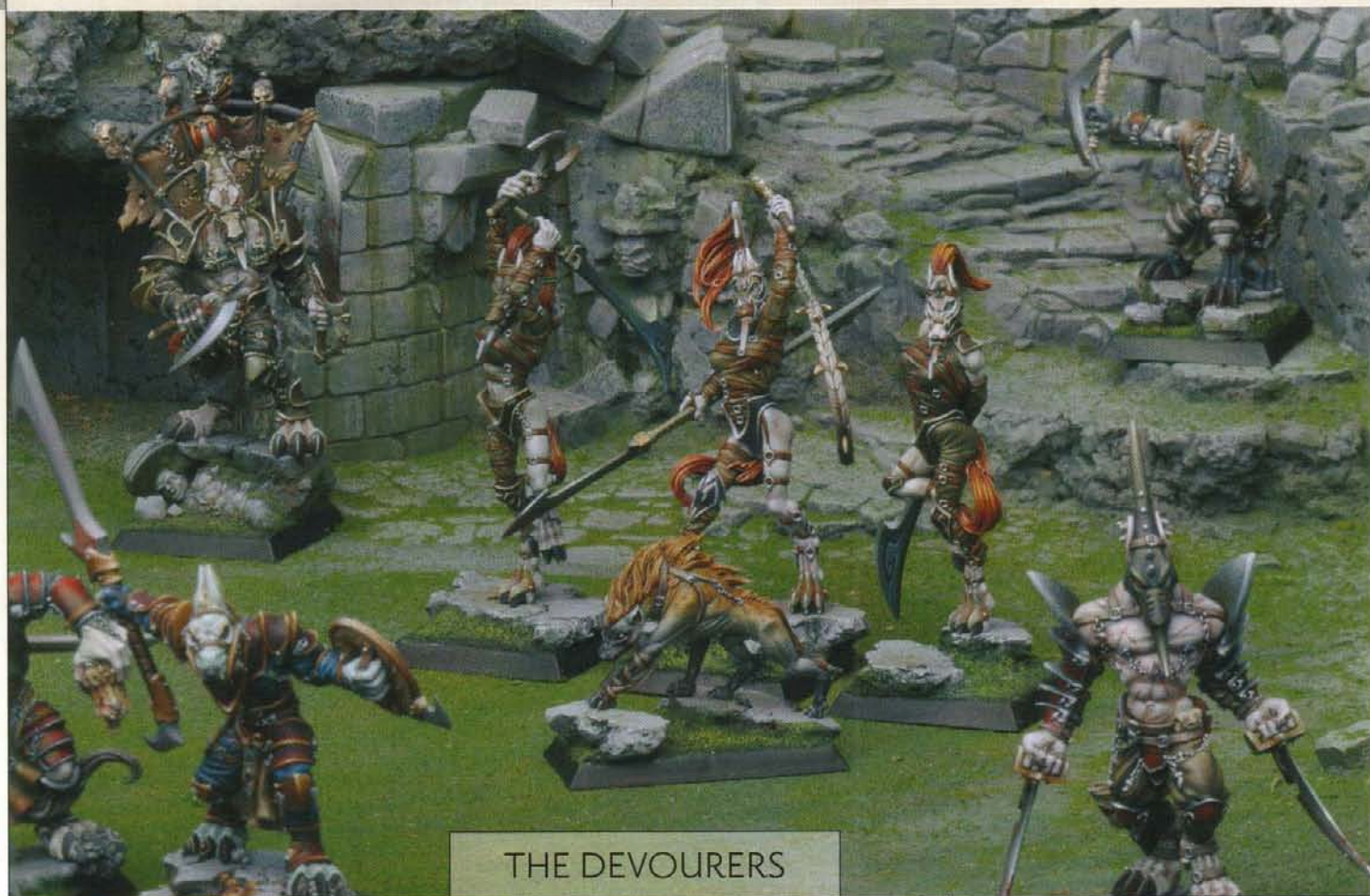
The Devourers of Vile-Tis

Aucun animal n'est plus terrifiant, aucune créature plus méprisante, que celle qui a rejeté les lois de la nature dans le seul dessein d'infliger la souffrance.

Tout comme les autres Wolfen, ceux que l'on surnomme aujourd'hui les Dévoreurs honoraient autrefois la déesse de la Lune, Yllia. Et puis Vile-Tis, la Bête, se manifesta parmi eux et leur révéla la véritable nature du don que leur mère céleste leur avait donné...

No animal is more terrifying, no creature more contemptuous, than the one that rejects the laws of nature solely in order to induce suffering.

Like the other Wolfen, the ones that are named the Devourers once honoured the goddess of the Moon, Yllia. Then Vile-Tis, the Beast, arrived among them and revealed to them the real nature of the gift that their celestial mother had given them...





CONFRONTATION

300 PA

Zeïren équipé de « l'Astérior »,
 1 Éclipsante 1.
 1 Chasseur de têtes.
 2 Voraces 1.
 2 Voraces 2.

CONFRONTATION

300 AP

Zeïren equipped with the "Asterion".
 1 Eclipsante 1.
 1 Head Hunter.
 2 Voracious Warriors 1.
 2 Voracious Warriors 2.

BAÛ•NAROK

1000 PA

UNITÉ 1

Managarm la Traïtresse équipée
 du « Rictus de Y'anrylh »
 avec le statut de Meneur.
 Le Korgan .
 4 Carnassiers 1 dont un
 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 2

1 Tyran de Vile-Tis avec le statut de Meneur.

UNITÉ 3

1 Maître des carnages doté su sortilège
 « Pacte des enchaînés »
 et avec le statut de Meneur.
 3 Chasseurs de têtes.

UNITÉ 4

4 Voraces.
 1 Éclipsante.

UNITÉ 5

4 Voraces.
 1 Éclipsante.

BAÛ•NAROK

1000 AP

UNIT 1

Managarm the Traitoress equipped with
 "Y'Anrylh's Snarl" and who is Leader.
 The Korgan
 4 Flesh Eaters of who one is Leader.

UNIT 2

1 Tyrant of Vile-Tis who is Leader.

UNIT 3

1 Master of Carnage with
 the "Pact of the Enchained" spell
 and who is Leader.
 3 Head Hunters.

UNIT 4

4 Voracious Warriors.
 1 Eclipsante.

UNIT 5

4 Voracious Warriors.
 1 Eclipsante.



THE DEVOURERS

OF VILE-TIS

MANAGARM LA TRAITRESSE
MANAGARM THE TRAITRESS

PA/AP

103



DVCH 03

DVCH 03 / 01



CHAMPIONNE ÉCLIPSANTE
ÉCLIPSANTE CHAMPION



Managarm est considérée par les siens comme la première de toutes les éclipsantes. La traîtresse parcourt les sentiers les plus sombres d'Aarklash pour assouvir ses pulsions meurtrières. Son destin est inscrit dans le sang. Le sien comme celui de ses victimes. Le Korgan, fléau des Bois Noirs, rôde dans les pas de sa maîtresse, se délectant des massacres perpétrés au nom de Vile-Tis. Prenez garde à l'assassin de la Bête !

Managarm is considered to be the first of the Eclipsantes by her kin. The traitress roams the darkest paths of Aarklash to satisfy her murderous impulses. Her destiny is written in blood; hers and that of her victims. The Korgan, scourge of the Black Woods, prowls in his mistress's footsteps and relishes on the slaughter committed in the name of Vile-Tis. Beware of the assassin of the Beast!

114

Vue de profil - Side View

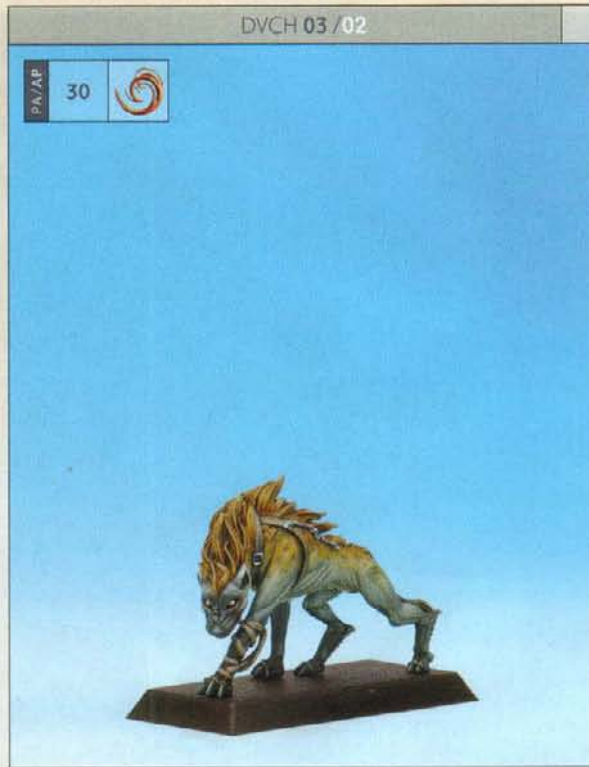


LE KORGAN
THE KORGAN

DVCH 03 / 02

PA/AP

30





S

NEKHAR L'EXTATIQUE
NEKHAR THE ECSTATIC

PA/AP 210

DVCH 02

DVCH 02



CHAMPION CARNASSIER
FLESH-EATER CHAMPION

Vue de dos - Back View



Autrefois, Nekhar était un wolfen dévoué aux idéaux d'Yllia, la Lune. Jusqu'au jour où Vile-Tis, la Bête, lui fit d'effroyables révélations... Le sinistre guerrier sombra dans la démence et parvint ainsi à atteindre l'illumination. Nekhar est à présent l'un des plus puissants chefs de guerre de la jeune nation des Dévoreurs. On prétend que les carnages qu'il accomplit au nom de la Bête n'ont rien à envier à ceux des dieux anciens et avides de sacrifices !

Nekhar was once a Wolfen devoted to the ideals of Yllia, the Moon. Until the day that Vile-Tis, the Beast, showed him dreadful revelations... The war chief sunk into insanity and thus managed to reach illumination. Nekhar is now one of the most powerful war chiefs of the young nation of Devourers. It is claimed that the carnage that he carries out in the name of the Beast can be compared to that of the ancient gods who were hungry for sacrifice!



ZEÏREN
ZEÏREN

PA/AP 81

DVAV 01

DVAV 01



CHAMPION (MERCENAIRE)
CHAMPION (MERCENARY)

MAÎTRE DES CARNAGES
MASTER OF CARNAGE

PA/AP 60

DVGM 01

DVGM 01



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)

KALYAR L'ÉVEILLÉ
KALYAR THE AWAKENED

PA/AP 93

DVCH 01

DVCH 01



CHAMPION VORACE
VORACIOUS CHAMPION

BYSRA LE SHAMAN NOIR
BYSRA THE BLACK SHAMAN

PA/AP 70

DVMA 01

DVMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

NÉMÉTIS LE SACRILÈGE
NEMETIS THE SACRILEGIOUS

PA/AP 75

DVFI 01

DVFI 01



CHAMPION MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
CHAMPION WARRIOR-MONK (DEVOUT)



VORACES 1
VORACIOUS 1

PA/AP 30

DVRG 01

DVRG 01 / 01



DVRG 01 / 02



VORACES 2
VORACIOUS 2

PA/AP 30

DVRG 02

DVRG 02 / 01



DVRG 02 / 02



LES DÉVOREURS

DE VILE-TIS

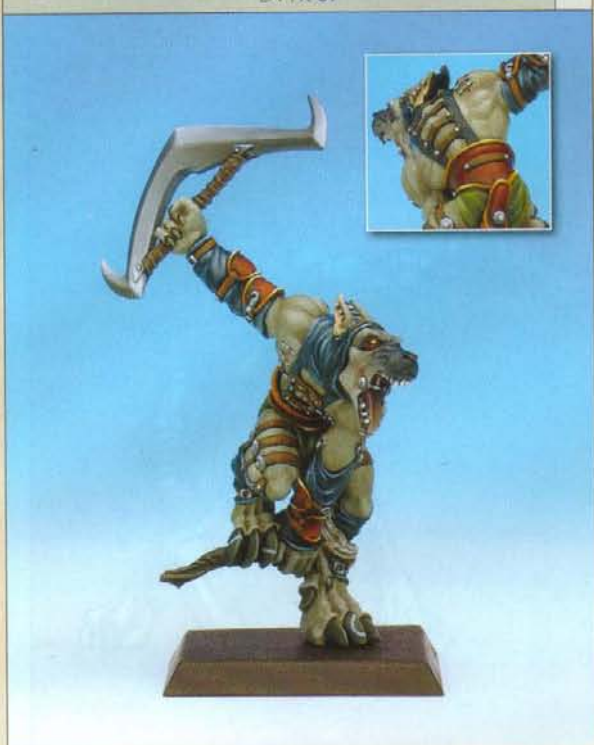
CHASSEUR DE TÊTES 1
HEAD HUNTER 1

PA/AP 35



DVTR 01

DVTR 01



CHASSEUR DE TÊTES 2
HEAD HUNTER 2

PA/AP 35



DVTR 02

DVTR 02



CARNASSIER 1
FLESH-EATER 1

PA/AP 57



DVEL 01

DVEL 01



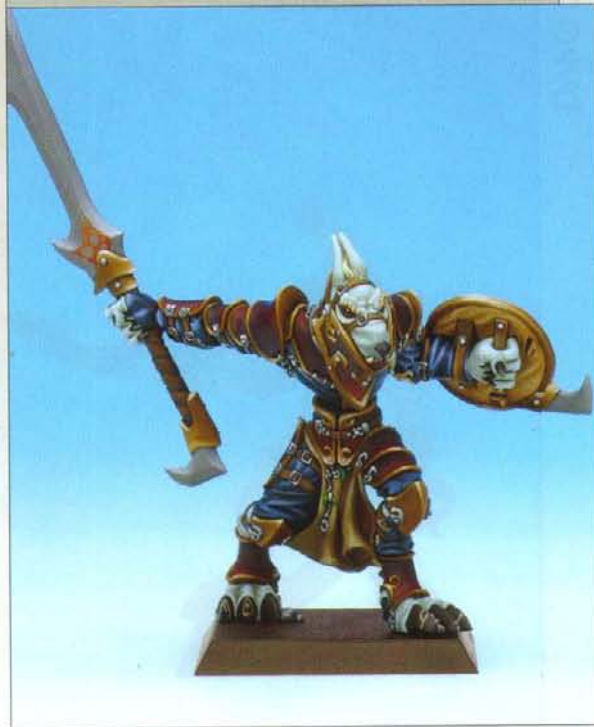
CARNASSIER 2
FLESH-EATER 2

PA/AP 57



DVEL 02

DVEL 02



THE DEVOURERS

OF VILE-TIS



TYRAN DE VILE-TIS
TYRANT OF VILE-TIS

PA/AP

76



DVEL 03

DVEL 03



Vue de dos – Back View



ÉCLIPSANTE 1
ECLIPSANTE 1

PA/AP

41



DVSP 01

DVSP 01



ÉCLIPSANTE 2
ECLIPSANTE 2

PA/AP

41



DVSP 02

DVSP 02





Les gobelins de No-Dan-Kar

The goblins of No-Dan-Kar

— « *Peur l'empereur !* »

Où, mais lequel ? Certes, Izothop règne en maître sur la cité de Klûne. Mais des plateaux de No-Dan-Kar jusqu'aux terres des elfes, les gobelins se sont répandus dans tous les moindres recoins d'Aarklash. Ils sont des centaines de milliers, divisés en presque autant de tribus. Et il y a fort à parier que les trois-quarts d'entre eux n'ont jamais entendu parler de l'empereur Izothop.

— « *Fear the emperor!* »

Yes, but which one? Sure, Izothop rules as master of the city of Klûne. But from the plateaux of No-Dan-Kar to the lands of the Elves to the confines of the known world, the goblins have spread to the furthest corners of Aarklash. They are hundreds of thousands, divided into just as many tribes. And one can be sure that three quarters of them have never even heard of the emperor Izothop.



THE GOBLINS

OF NO-DAN-KAR

LES GOBELINS

DE NO-DAN-KAR



CONFRONTATION

300 PA

Capitaine Krill équipé du « Fauchard du Crâne ».
 Kérozen le Tentaculaire doté du sortilège « Rafale de corail ».
 Monsieur Dhypter et L'Argument.
 Baron Samedi.
 2 Canonniers gobelins.
 2 Boucaniers gobelins.
 2 Matelots gobelins.
 2 Flibustiers gobelins.
 1 Scaphandrier gobelin.

CONFRONTATION

300 AP

Captain Krill equipped with the "Skull Splitter".
 Kerozen the Tentacular with the "Gust of Corals" spell.
 Mister Dhypter and the Argument.
 Baron Samedi.
 2 Goblin Gunners.
 2 Goblin Buccaneers.
 2 Goblin Sailors.
 2 Goblin Filibusters.
 1 Goblin Diver.

RAG•NAROK

1000 PA

UNITÉ 1

Goreth le Massif équipé de 4 champignons.
 1 Cogneur de gong cyclope.
 1 Porte-arête de No-Dan-Kar.
 6 Mutants gobelins.

UNITÉ 2

1 Psycho-mutant gobelin doté du sortilège « Appendice juteux » et avec le statut de Meneur.
 12 Miliciens de Klûne.

UNITÉ 3

1 Prophète gobelin doté du miracle « Appel de rats » et avec le statut de Meneur.
 10 Guerriers ströhm.

UNITÉ 4

9 Archers gobelins dont un avec le statut de Meneur.

UNITÉ 5

9 Gobelins avec boulet dont un avec le statut de Meneur.

UNITÉ 6

1 Troll de guerre.

UNITÉ 7

1 Casse-montagne.
 4 Artificiers gobelins.

RAG•NAROK

1000 AP

UNIT 1

Goreth the Massive equipped with 4 mushrooms.
 1 Cyclops Gong Banger.
 1 No-Dan-Kar Fishbone Bearer.
 6 Goblin Mutants.

UNIT 2

1 Goblin Psychomutant with the "Juicy Appendix" spell and who is Leader.
 12 Klûne Militiamen.

UNIT 3

1 Goblin Prophet with the "Call of Rats" miracle and who is Leader.
 10 Ströhm Warriors.

UNIT 4

9 Goblin Archers of who one is Leader.

UNIT 5

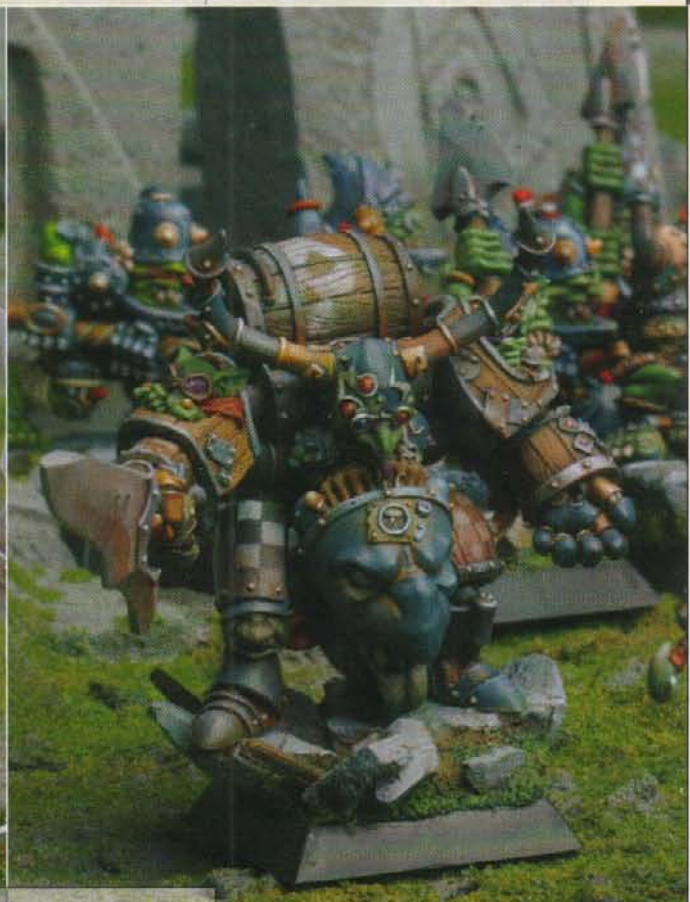
9 Goblins with ball and chain of who one is Leader.

UNIT 6

1 War Troll.

UNIT 7

1 Mountain-Breaker.
 4 Goblin Minelayers.



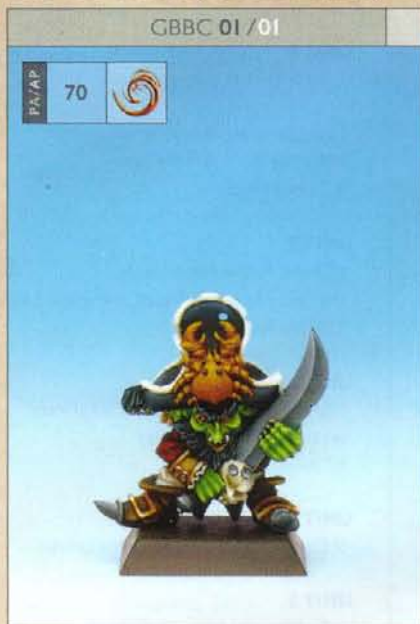
THE GOBLINS

OF NO-DAN-KAR

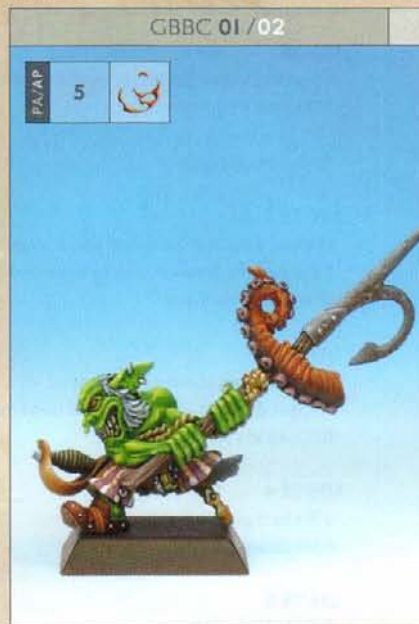
LES ÉCUMEURS DES OcéANS (CLAN GOBELIN)

THE SEA SCUM (GOBLIN CLAN)

GBBC 01



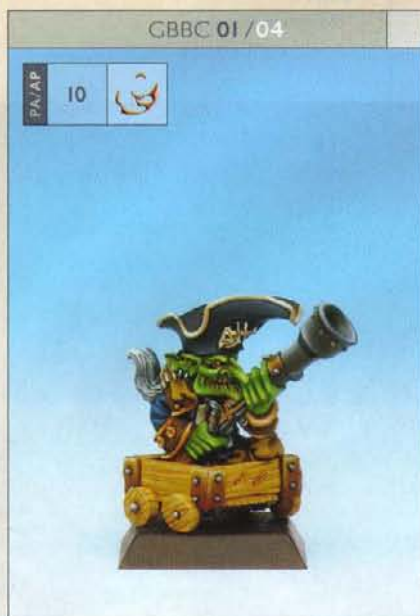
CAPITAINE KRILL (CHAMPION PIRATE)
CAPTAIN KRILL (PIRATE CHAMPION)



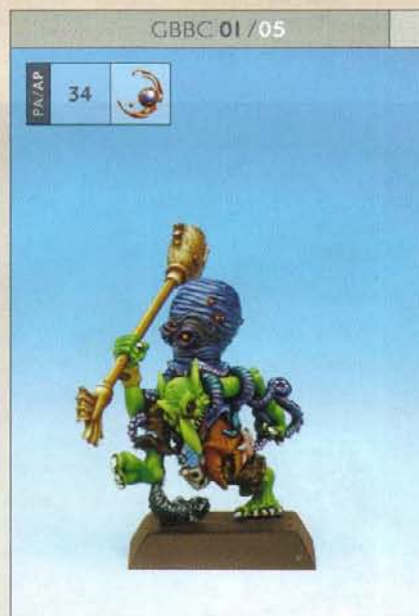
MATELOT GOBELIN
GOBLIN SAILOR



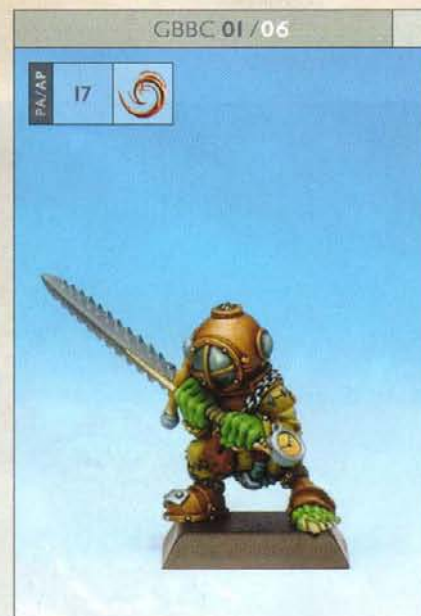
CANONNIER GOBELIN
GOBLIN GUNNER



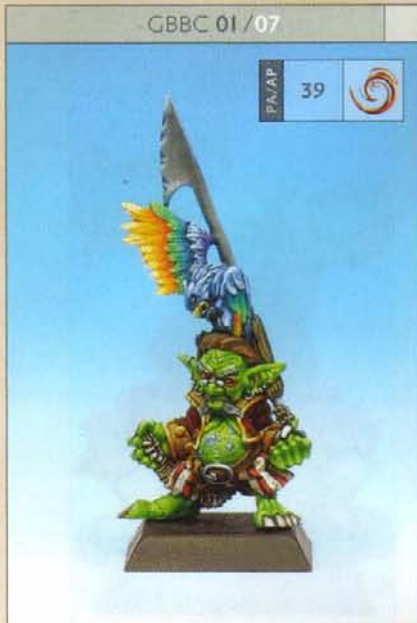
CANONNIER GOBELIN
GOBLIN GUNNER



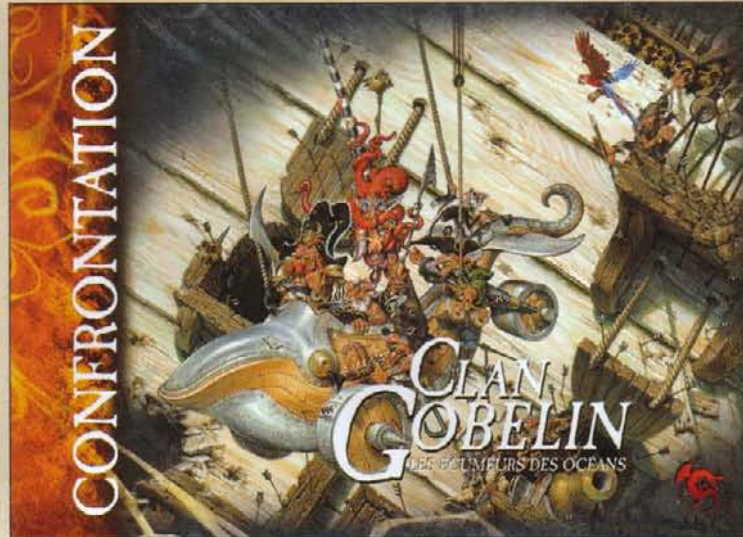
KÉROZEN LE TENTACULAIRE (INITIÉ)
KEROZEN THE TENTACULAR (INITIATE)



SCAPHANDRIER GOBELIN
GOBLIN DIVER



MONSIEUR DHYPTER (CHAMPION)
MISTER DHYPTER (CHAMPION)

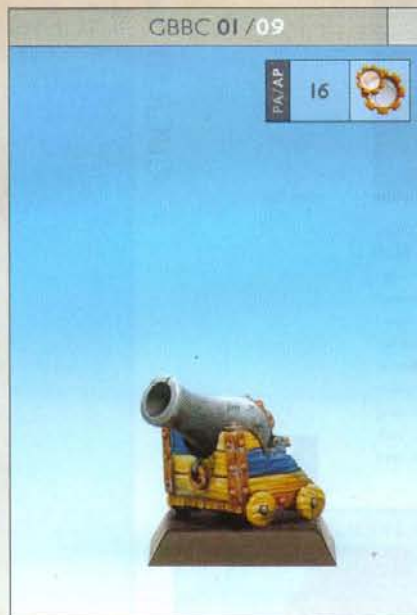


Les écumeurs des océans ont quitté leur repaire ! À bord de *La Dent noire*, navire de triste réputation, les pires vermines que la houle ait jamais porté viennent de prendre le large. Malheur à l'infortuné marchand ou au voyageur imprudent qui croisera leur route. Mieux vaut pour eux préférer la compagnie des requins à celle de l'équipage du terrible capitaine Krill. Et souvenez-vous des paroles de ce vieux loup de mer rencontré dans une gargotte enfumée : « Il n'est rien de pire qu'un Pirate goblin... rien sauf une dizaine de pirates gobelins ! ».

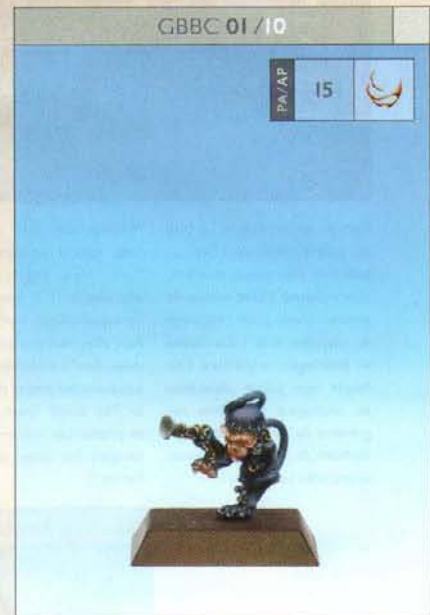
The Sea Scum has left its hide-out ! On board the infamous ship, *The Black Tooth*, the meanest scoundrels the ocean has ever carried have set sail. Woe to the unfortunate merchant or the careless traveller, for the company of sharks is preferable to the company of Capt'n Krill's crew. Remember the words from that old one-eyed sailor encountered in a smoky dive : "there's nothing worse than a goblin pirate... except maybe ten of them!".



MATELOT GOBELIN
GOBLIN SAILOR



L'ARGUMENT (ARTILLERIE LÉGÈRE)
THE ARGUMENT (LIGHT ARTILLERY)



BARON SAMEDI (N'EST PAS UN PERSONNAGE)
BARON SAMEDI (IT'S NOT A CHARACTER)

TROLL NOIR PIRATE (COMPLÈTE LE CLAN GOBELIN)
 BLACK TROLL PIRATE (COMPLETE THE GOBLIN CLAN)

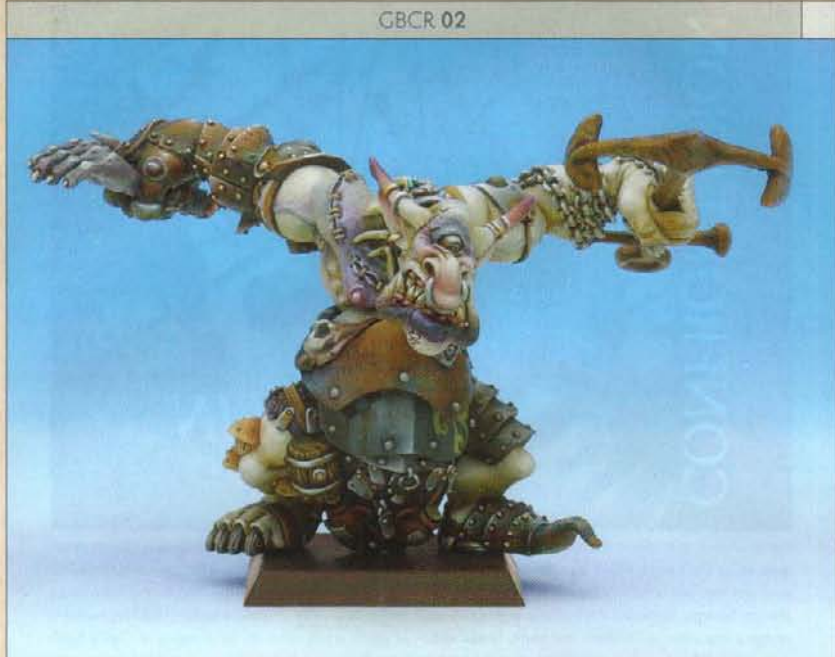
PA/AP

80

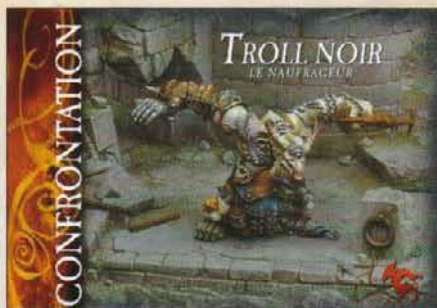


GBCR 02

GBCR 02



Vue de dos - Back View



Rien ne saurait arrêter un troll en colère, sauf peut-être un troll noir. Plus grand, plus fort, plus méchant ! Une recrue de premier choix pour l'équipage du capitaine Krill ! De razzias en abordages, la créature s'est forgée une solide réputation de naufrageur aux côtés des gobelins de La Dent noire. De mémoire de pirate, on n'a jamais vu une telle sauvagerie !

Nothing can stop an angry troll, except perhaps a Black Troll. He's bigger, stronger and meaner ! A prime recruit for captain Krill's motley crew ! Raid after raid this creature has made itself a solid reputation as a shipwrecker among the goblins of The Black Tooth. As long as pirates can remember, such savagery has never been seen before !

PA/AP

9



TROLL DE GUERRE
 WAR TROLL

PA/AP

69



GBCR 01

GBCR 01



Amphore à vigile gobelin





CASSE MONTAGNE GOBELIN (ARTILLERIE LOURDE À EFFET DE ZONE)

GOBLIN MOUNTAIN BREAKER (AERA OF EFFECT HEAVY ARTILLERY)

GBFR 01

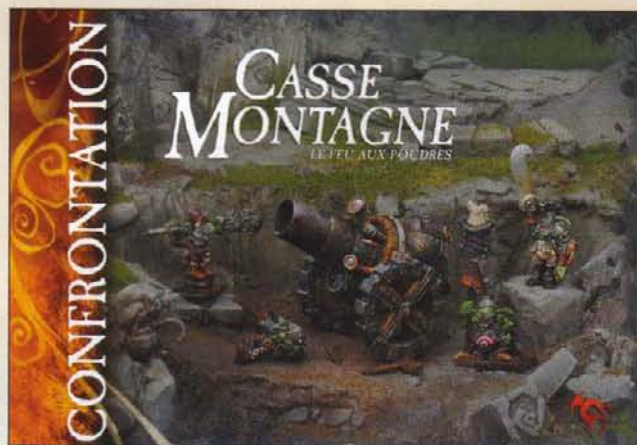
GBFR 01 / 05

PA/AP 84



GBFR 01 / 01

PA/AP 14



GBFR 01 / 04

PA/AP 14



GBFR 01 / 02

PA/AP 14



GBFR 01 / 03

PA/AP 14



LES GOBELINS

DE NO-DAN-KAR

GOLBORAK
GOLBORAK

PAVAP 225

GBLV 01

GBLV 01



CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION

LA BABAYAGOB
THE BABAYAGOB

GBMA 02

GBMA 02

PAVAP 82



CHAMPIONNE (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

GIDZZIT LE SONNEUR
GIDZZIT THE BELL RINGER

GBMA 01

GBMA 01

PAVAP 24



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

XHÉRUS LE VISIONNAIRE
XHERUS THE VISIONARY

GBFI 01

GBFI 01

PAVAP 21



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

PROPHÈTE GOBELIN
GOBLIN PROPHET

GBMG 01

GBMG 01

PAVAP 18



MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)

THE GOBLINS

OF NO-DAN-KAR

LES GOBELINS

DE NO-DAN-KAR



CYANHUR LE POIGNARD DU DIEU RAT
CYANHUR THE DAGGER OF THE GOD RAT

GBAV 01



CHAMPION (MERCENAIRE)
CHAMPION (MERCENARY)

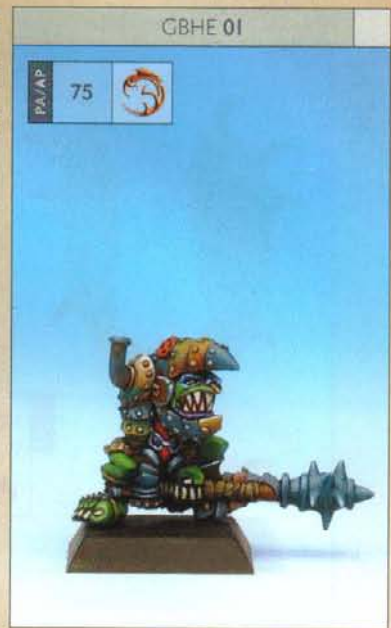


PA/AP 128



BEQBUNZEN
BEQBUNZEN

GBHE 01



CHAMPION GUERRIER STRÖHM
STRÖHM WARRIOR CHAMPION

PA/AP 75



GORETH LE MASSIF
GORETH THE MASSIVE

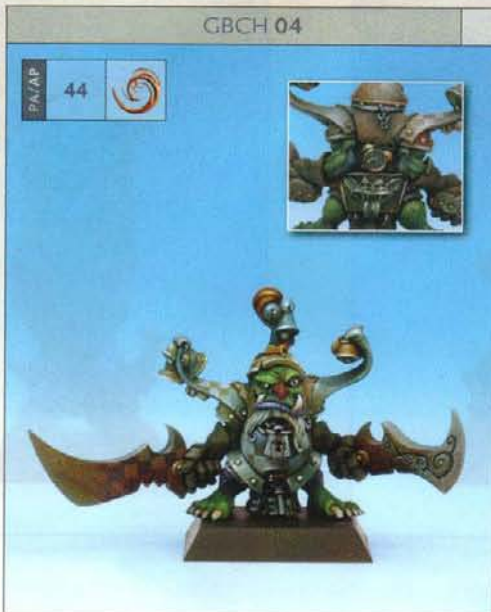
PA/AP 116

127



KOBALT L'ACERBE
KOBALT THE CAUSTIC

GBCH 04



CHAMPION MILICIEN
MILITIAMAN CHAMPION

PA/AP 44



GBCH 03



CHAMPION MUTANT
MUTANT CHAMPION



CATALOGUE 2004

THE GOBLINS

OF NO-DAN-KAR

LES GOBELINS

DE NO-DAN-KAR

PSYCHO-MUTANT GOBELIN 2
GOBLIN PSYCHOMUTANT 2

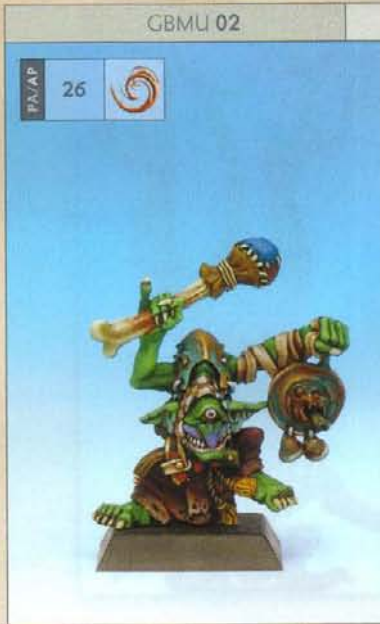
GBGM 02



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)

COGNEUR DE GONG CYCLOPE
CYCLOP GONG BANGER

GBMU 02



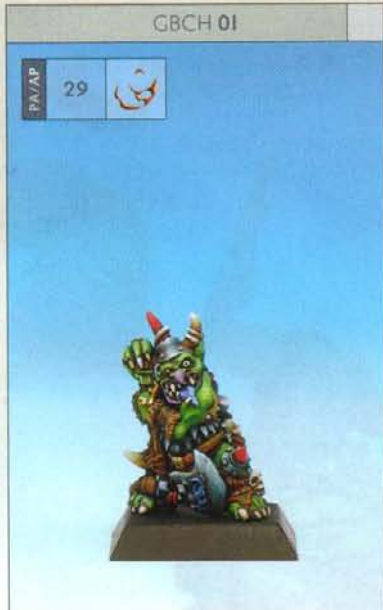
PORTE-ARÊTE DE NO-DAN-KAR
NO-DAN-KAR FISHBONE BEARER

GBPE 02



AZZOTH LE FOURBE
AZZOTH THE TRACHEROUS

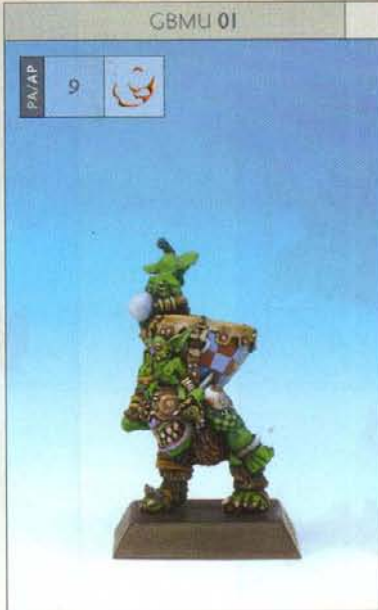
GBCH 01



CHAMPION MARAUDEUR
MARAUDER CHAMPION

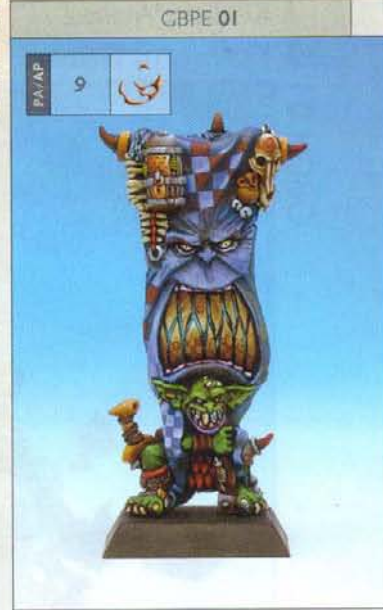
MUSICIEN ET GNIARDS
MUSICIAN AND BRATS

GBMU 01



PORTE-ÉTENDARD GOBELIN
GOBLIN STANDARD BEARER

GBPE 01



LES GOBELINS

DE NO-DAN-KAR



MARAUDEURS GOBELINS AVEC ÉPÉE
MARAUDERS WITH SWORD

PA/AP

4

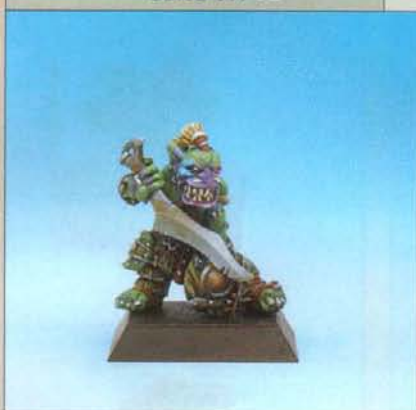


GBRG 01

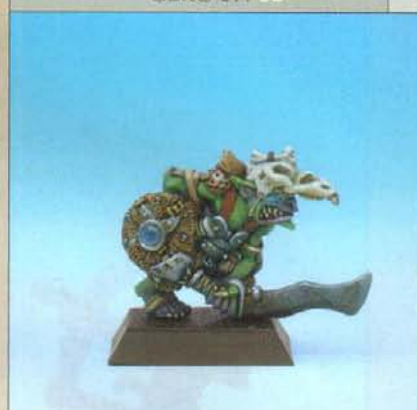
GBRG 01 / 01



GBRG 01 / 02



GBRG 01 / 03



MARAUDEURS GOBELINS AVEC MASSUE
MARAUDERS WITH CLUB

PA/AP

4

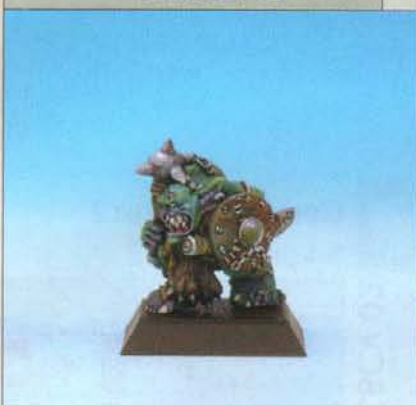


GBRG 02

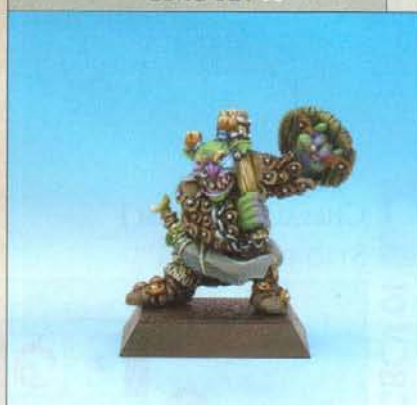
GBRG 02 / 01



GBRG 02 / 02



GBRG 02 / 03



MILICIENS DE KLÛNE
KLÛNE MILITIAMEN

PA/AP

6



GBRG 07

GBRG 07 / 01



GBRG 07 / 02



GBRG 07 / 03



THE GOBLINS

OF NO-DAN-KAR



LES GOBELINS

DE NO-DAN-KAR

ARCHERS GOBELINS
GOBLIN ARCHERS

PA/AP 10

GBTR 02

GBTR 02 / 01



GBTR 02 / 02



GBTR 02 / 03



130

CHEVALIER STRÖHM 1
STRÖHM KNIGHT 1

CHEVALIER STRÖHM 2
STRÖHM KNIGHT 2

CHEVALIER STRÖHM 3
STRÖHM KNIGHT 3

GBCV 01

GBCV 01



GBCV 02

GBCV 02



GBCV 03

GBCV 03




CATALOGUE 2004

THE GOBLINS

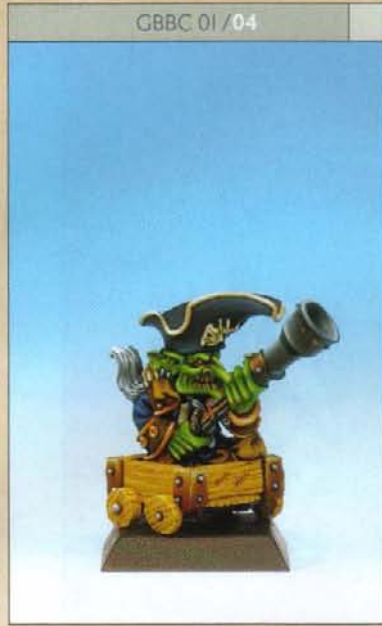
OF NO-DAN-KAR




BOUCANIERS GOBELINS
GOBLIN BUCCANEERS

PA/AP 10 

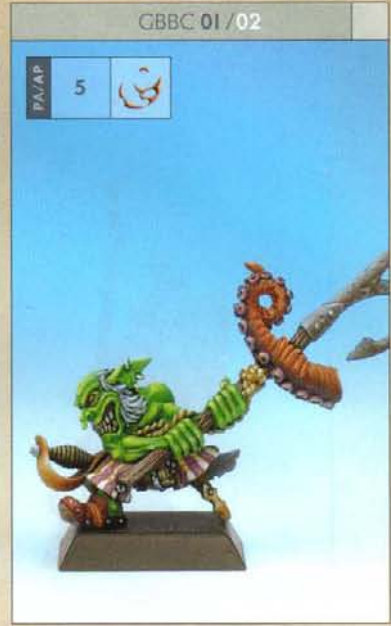
GBRG 04



MATELOTS GOBELINS
GOBLIN SAILORS

PA/AP 5 

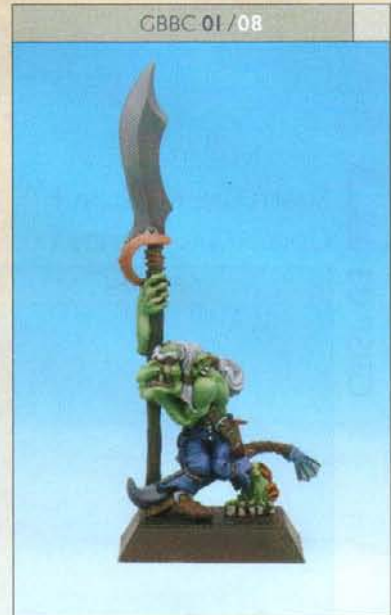
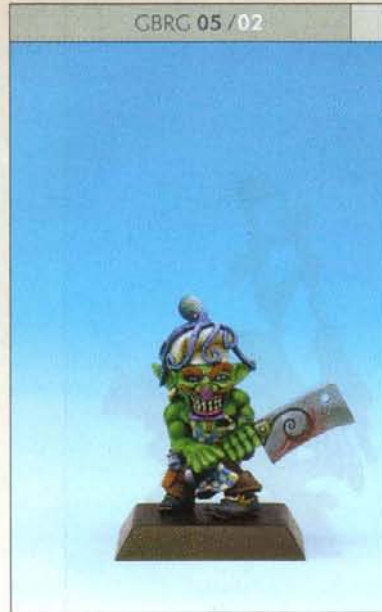
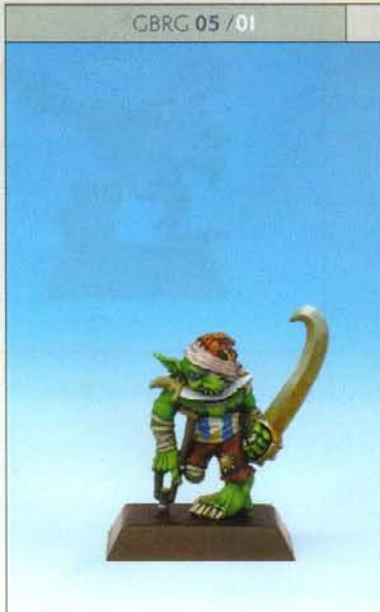
GBRG 06



FLIBUSTIERS GOBELINS
GOBLIN FILIBUSTERS

PA/AP 7 

GBRG 05





LES GOBELINS

DE NO-DAN-KAR



SOUFFLEURS GOBELINS 2
GOBLIN GAS-BLOWERS 2

PA/AP

20



GBSP 06

GBSP 06 / 01



GBSP 06 / 02



TIRAILLEURS GOBELINS
GOBLIN SHARP SHOOTERS

GBTR 03

GBTR 03 / 01



PA/AP

22



GBTR 03 / 02



SOUFFLEURS GOBELINS 1
GOBLIN GAS-BLOWERS 1

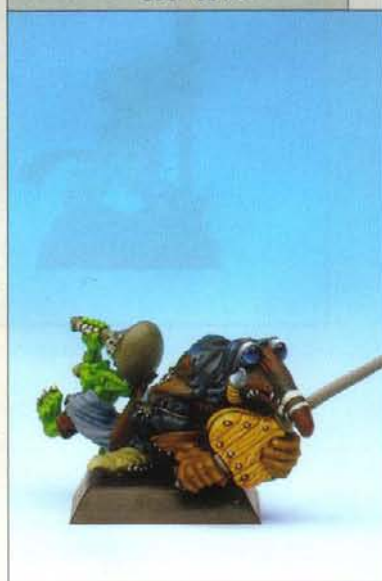
PA/AP

20



GBSP 03

GBSP 03 / 01



GBSP 03 / 02



THE GOBLINS

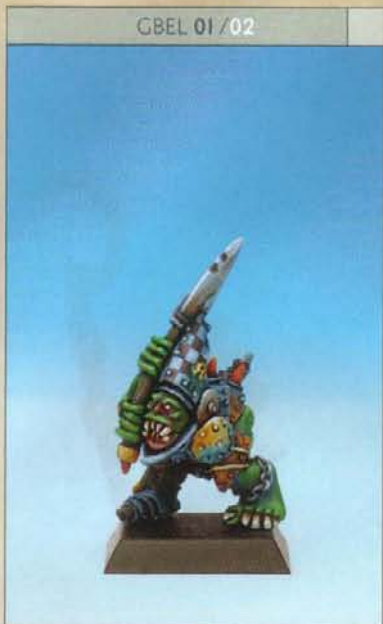
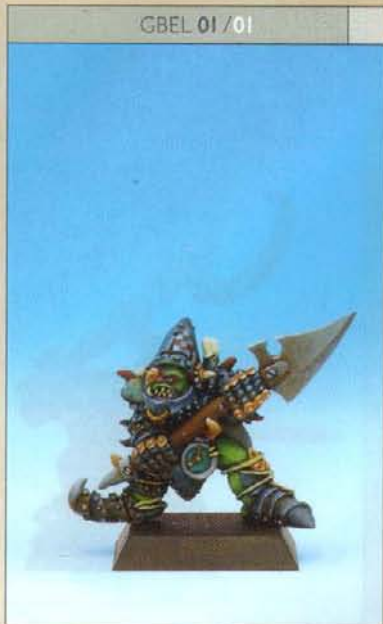
OF NO-DAN-KAR



GUERRIERS STRÖHM AVEC HALLEBARDE
STRÖHM WARRIORS WITH HALBERD

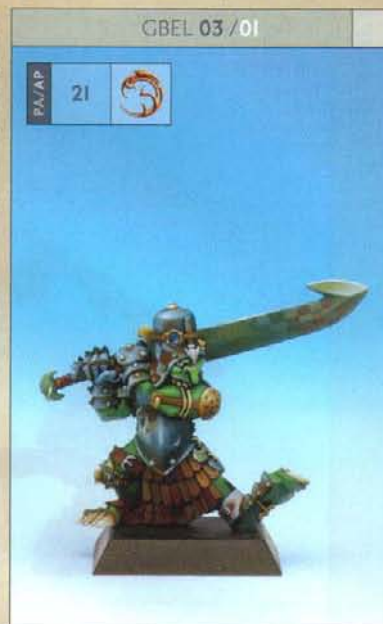
PA/AP 18 

GBEL 01



GARDES DU CORPS STRÖHM
STRÖHM BODYGUARDS

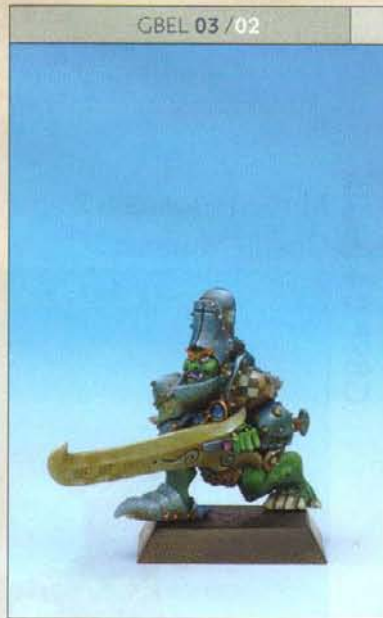
GBEL 03



GUERRIERS STRÖHM AVEC GUI SARME
STRÖHM WARRIORS WITH GUI SARME

PA/AP 18 

GBEL 02





MUTANTS GOBELINS 1
GOBLIN MUTANTS 1

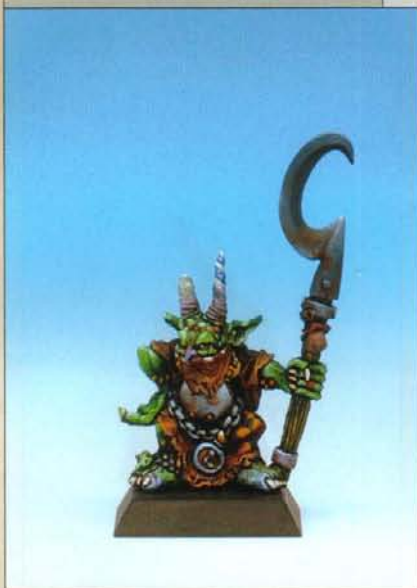
PA/AP 14

GBSP 02

GBSP 02 / 01



GBSP 02 / 02



GBSP 02 / 03



MUTANTS GOBELINS 2
GOBLIN MUTANTS 2

PA/AP 14

GBSP 04

GBSP 04 / 01



GBSP 04 / 02



GBSP 04 / 03





GOBELINS AVEC BOULETS 2
GOBLINS WITH BALL AND CHAINS

PAVAP 8

GBSP 05

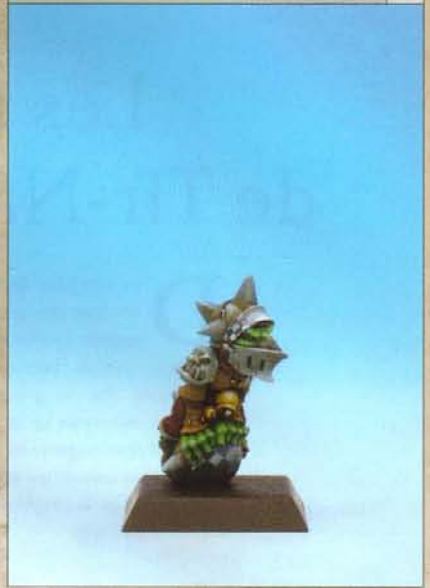
GBSP 05 / 01



GBSP 05 / 02



GBSP 05 / 03

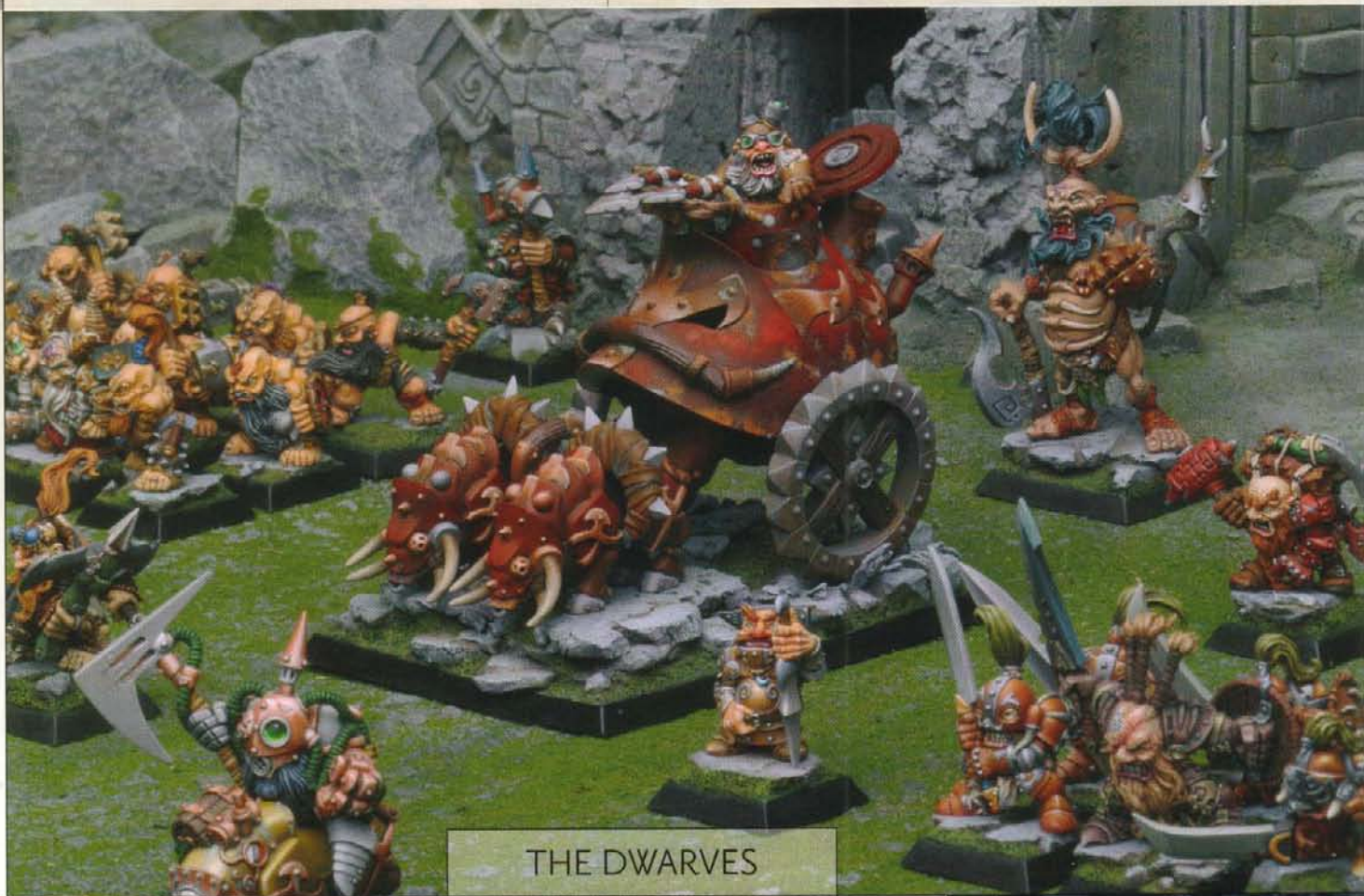


Les nains de Tir-Nâ-Bor

The dwarves of Tir-Na-Bor

Des entrailles des monts Ægis s'élève une bien étrange rumeur. La montagne respire, souffle et soupire. Son cœur de pierre semble battre au rythme d'échos métalliques. Par les grottes qui s'ouvrent en son flanc, elle darde sur le monde extérieur des dizaines d'yeux rougeoyants. Oui, la montagne est vivante, titan assoupi qui attend patiemment son heure, à l'image du peuple nain.

From the insides of mount Ægis rises a very strange rumour. The mountain breathes, blows and sighs. Its heart of stone seems to beat to the rhythm of metallic echoes. Through the caves that open in its sides, it looks out at the world with dozens of glowing red eyes. Yes, the mountain is alive, a sleeping titan waiting patiently for his time, just like the dwarfish people.



THE DWARVES

OF TIR-NÂ-BOR



CONFRONTATION

300 PA

La Confrérie d'Airain.
Lothan, la Bête d'Acier.
Lor-Arkhon le Forcené équipé
d'un « Régulateur de Pression ».
1 Familier mécanique.
2 Thermo-guerriers.
2 Gardes-forge.

CONFRONTATION

300 AP

The Clan of the Brotherhood of Bronze
Lothan, the Beast of Steel.
Lor-Arkhon the Deranged
equipped with a "Pressure Regulator".
1 Mechanical Familiar.
2 Thermo-Warriors.
2 Forge Guardians.

RAQ•NAROK

1000 PA

UNITÉ 1

Hirh-Karn l'Enragé
avec le statut de Meneur.
9 Guerriers Khor.
Tous les Guerriers Khor sont considérés
comme ayant le même profil.

UNITÉ 2

1 Fils d'Uren.

UNITÉ 3

1 Armurier Nain
avec le statut de Meneur.
1 Thermo-Prêtre 2
doté du sortilège « Jet de vapeur » et
doté de l'équipement Garde d'Alphax.
6 Gardes-Forge.

UNITÉ 4

1 Char blindé.

UNITÉ 5

1 Armurier Nain avec le statut de Meneur
et doté de l'équipement Garde d'Alphax.
6 Bougres avec marteau.

UNITÉ 6

1 Prévot d'Uren doté du miracle
« Protection d'Uren ».
2 Bombardiers Nains.

RAQ•NAROK

1000 AP

UNIT 1

Hirh-Karn the Enraged
who is Leader.
9 Khor Warriors.
All Khor Warriors
must have the same profile.

UNIT 2

1 Uren's Son.

UNIT 3

1 Dwarf Armorer
who is Leader.
1 Thermo-Priest 2
with the "Spray of Steam" spell
and equipped with Alphax Guard.
6 Forge Guardians.

UNIT 4

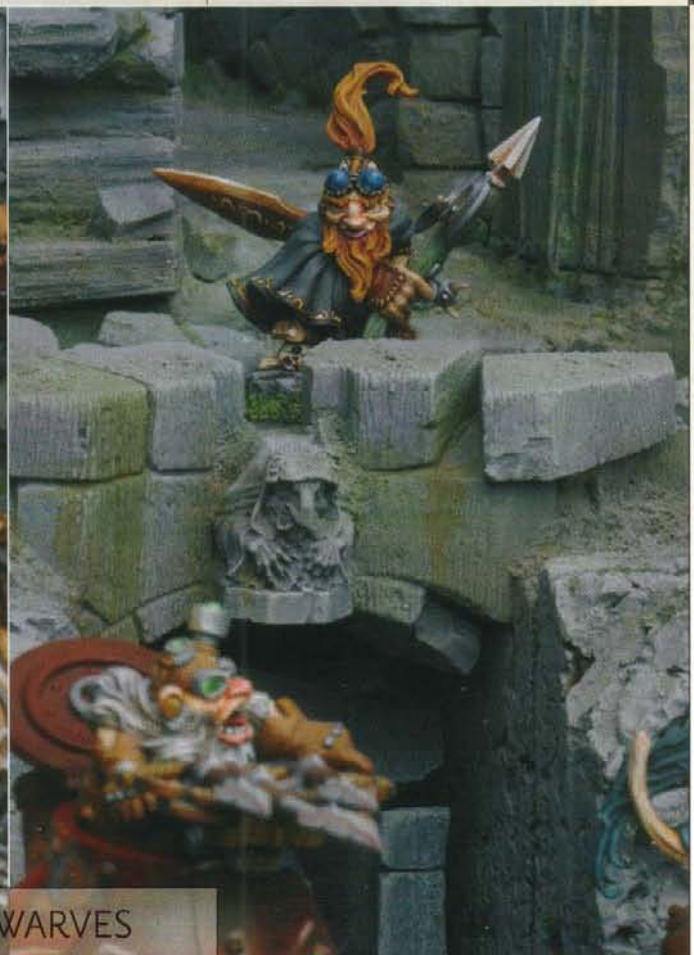
1 Armoured Chariot.

UNIT 5

1 Dwarf Armorer who is Leader
and equipped with Alphax Guard.
6 Boors with hammer.

UNIT 6

1 Provost of Uren with the
"Uren's Protection" miracle.
2 Dwarf Bombardiers.



THE DWARVES
OF TIR-NÂ-BOR



LES NAINS

DE TIR-NÂ-BOR



LA CONFRÉRIE D'AIRAIN (CLAN NAIN)

THE BROTHERHOOD OF BRONZE (DWARF CLAN)

NABC 01

NABC 01 / 01

PA/AP 32 



THERMO-GUERRIER
THERMO-WARRIOR


NABC 01 / 02

PA/AP 14 



GARDE-FORGE
FORGE GUARDIAN

NABC 01 / 07

PA/AP 14 



GARDE-FORGE
FORGE GUARDIAN

NABC 01 / 04

PA/AP 32 



THERMO-GUERRIER
THERMO-WARRIOR


NABC 01 / 05

PA/AP 72 



LOR-ARKHON LE FORCENÉ
(CHAMPION ARTILLERIE LÉGÈRE)
LOR-ARKHON THE DERANGED
(CHAMPION LIGHT ARTILLERY)

NABC 01 / 06

PA/AP 84 



AEGHER LE BREF (CHAMPION)
AEGHER THE BRIEF (CHAMPION)

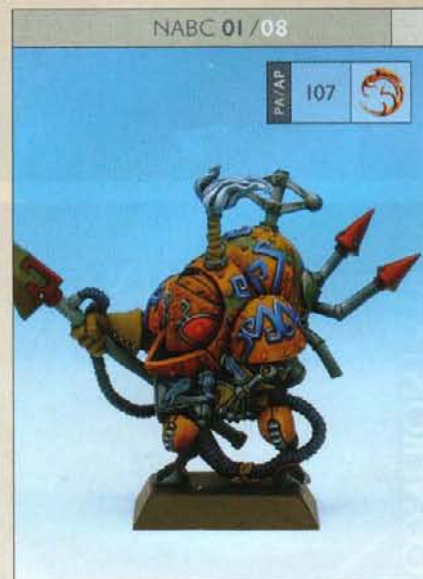
THE DWARVES

OF TIR-NÂ-BOR

LES NAINS DE TIR-NÂ-BOR



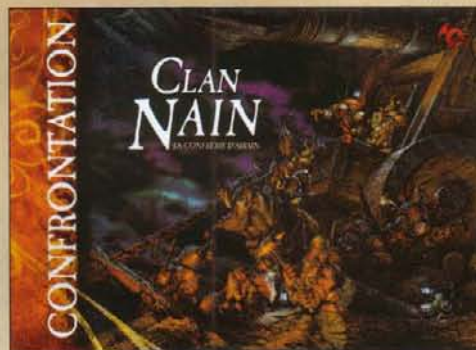
FAMILIER MÉCANIQUE
MECHANICAL FAMILIAR



LOTHAN LA BÊTE D'ACIER (CHAMPION)
LOTHAN THE BEAST OF STEEL (CHAMPION)

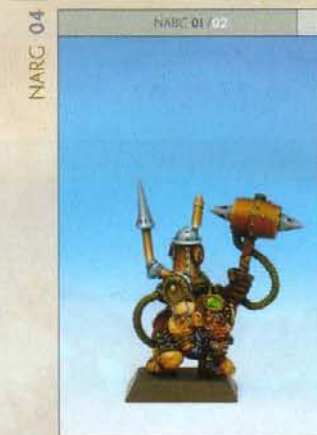
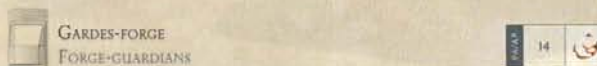


FENGGAR MAIN DE FER (CHAMPION INITIÉ)
FENGGAR IRON HAND (INITIATE CHAMPION)



Dans l'enfer des vapeurs asphyxiantes et le fracas assourdissant des cuirasses de bronze et d'acier, les silhouettes massives des thermo-guerriers s'ébranlent. Fumants et grinçants, ils marchent sur l'ennemi avec une détermination sans faille. Et dans les premiers rougeoiements de l'aube qui font flamboyer leurs armures, ces guerriers de métal avancent pareils à une coulée de lave : implacables et terribles.

In the suffocating steam and the deafening thunder of bronze and steel, the massive silhouettes of the thermo-warriors make their way. Steaming and grinding they head for the enemy with a flawless determination. The first beams of dawn shining red on their armours, these iron warriors flow down like running lava : relentless, awe-inspiring.





LES NAINS

DE TIR-NÂ-BOR



CHAR BLINDÉ
ARMoured CHARIOT

PA/AP

190



NAFR 01

NAFR 01



ARTILLERIE LOURDE À EFFET DE ZONE
AREA OF EFFECT HEAVY ARTILLERY

140

Baliste disponible uniquement en VPC – Ballista only available by mail order

PA/AP

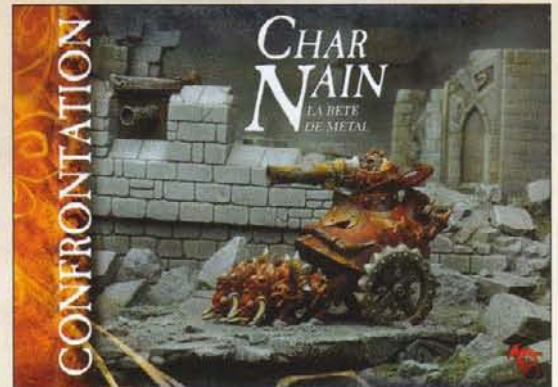
170



ARTILLERIE LOURDE PERFORANTE
ARMOR PIERCING HEAVY ARTILLERY

CONFRONTATION

CHAR
NAIN
LA BÊTE
DE MÉTAL



Des forges ancestrales des nains monte parfois le grondement inquiétant d'une créature dont le corps est fait de métal. Dans ses veines de cuivre circule la vapeur et son cœur palpite au rythme des rouages d'une chaudière imposante ; sa gueule monstrueuse est une promesse de mort pour quiconque se dresse sur sa route. Que tremblent les ennemis de Tir-Nâ-Bor : voici le char nain, annonciateur d'une ère nouvelle sur un continent en guerre !

From the dwarves' ancestral forges sometimes rises a disquieting rumble of a creature with a body made of metal. In its copper veins flows steam and its heart beats to the rhythm of the gears of an imposing boiler; its monstrous mouth was a promise of death for anyone that stood in its way. May the enemies of Tir-Nâ-Bor tremble: presenting the dwarf chariot, harbinger of a new era on a continent at war!

CATALOGUE 2004

THE DWARVES

OF TIR-NÂ-BOR

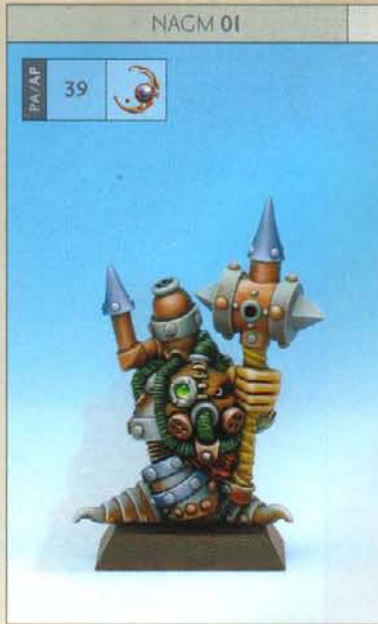
LES NAINS

DE TIR-NÂ-BOR



THERMO-PRÊTRE 1
THERMO-PRIEST 1

NAGM 01

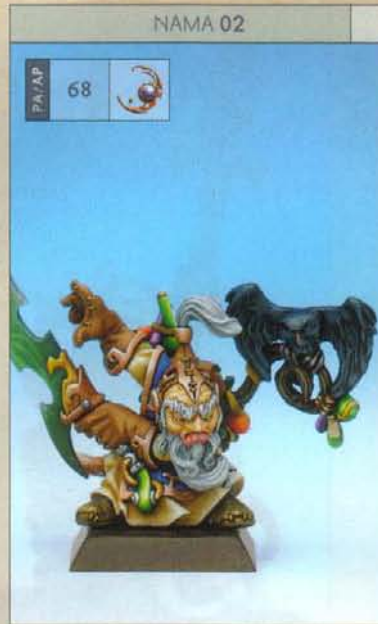


GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)



MAGNUS LE MYSTIQUE
MAGNUS THE MYSTICAL

NAMA 02

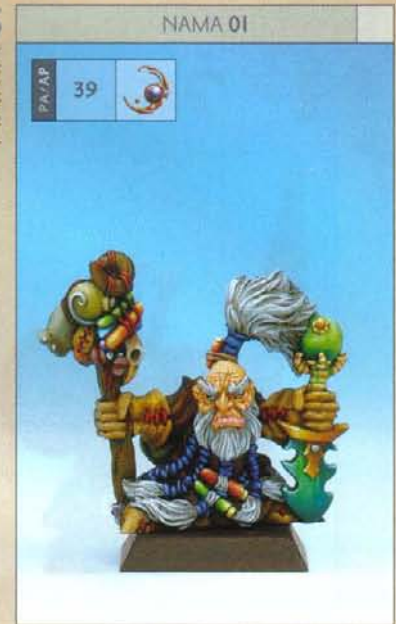


CHAMPION (AÏDEPTE)
CHAMPION (ADEPT)



BÂL-TORG L'ANCIEN
BÂL-TORG THE ELDER

NAMA 01

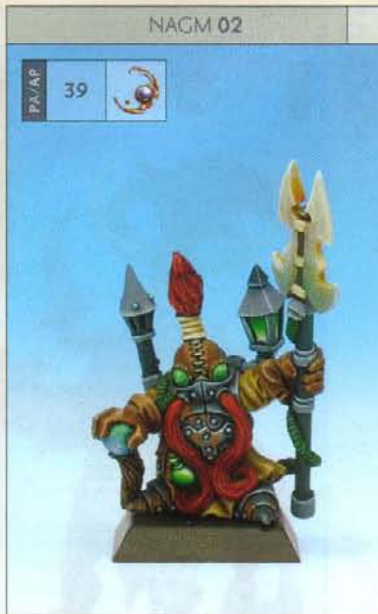


CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)



THERMO-PRÊTRE 2
THERMO-PRIEST 2

NAGM 02



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)



THERMO-PRÊTRE RAZORBACK
THERMO-PRIEST RAZORBACK

NAGM 03

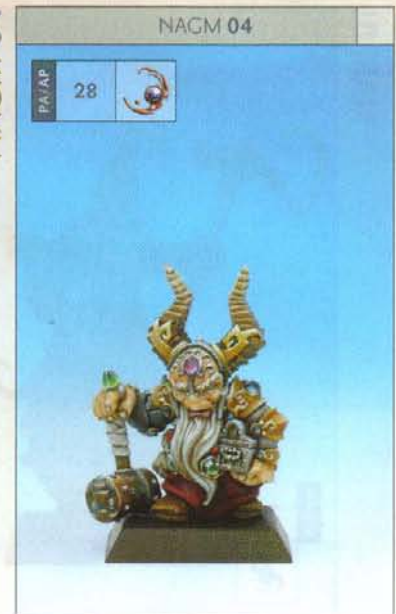


GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)



LITHOMANCIEN DE TIR-NÂ-BOR
LITHOMANCER OF TIR-NÂ-BOR

NAGM 04



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)

THE DWARVES

OF TIR-NÂ-BOR

LES NAINS

DE TIR-NÂ-BOR

HIRH-KARN L'ENRAGÉ
HIRH-KARN THE ENRAGED

NAHE 02



CHAMPION GUERRIER KHOR
KHOR WARRIOR CHAMPION

KAEL L'IRASCIBLE
KAEL THE IRASCIBLE

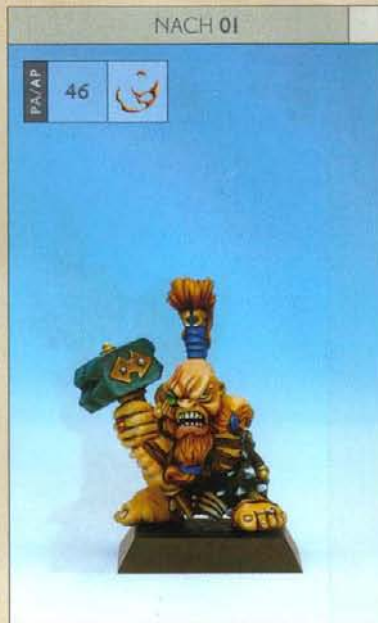
NACH 03



CHAMPION GUERRIER KHOR
KHOR WARRIOR CHAMPION

PILLGRIM LE BORGNE
PILLGRIM THE ONE-EYED

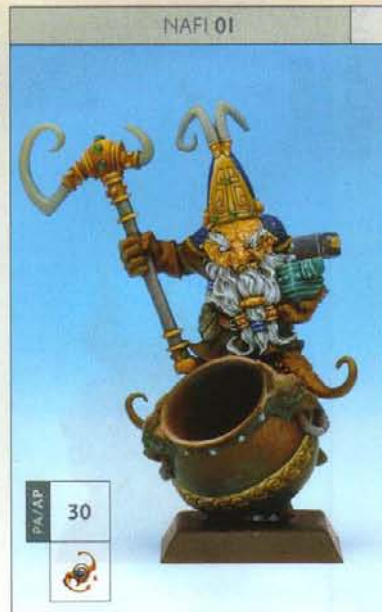
NACH 01



CHAMPION BOUGRE
BOOR CHAMPION

ELGHIR LE RÉSOLU
ELGHIR THE RESOLUTE

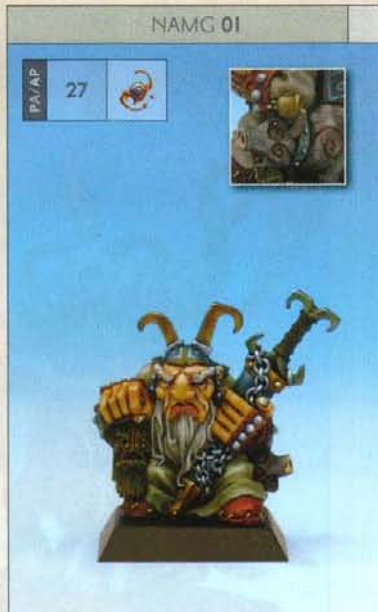
NAFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

PRÉVÔT D'ÛREN
PROVOST MARSHALL OF ÛREN

NAMG 01



MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)

FILS D'ÛREN
ÛREN'S SON

NACR 01



THE DWARVES

OF TIR-NÂ-BOR

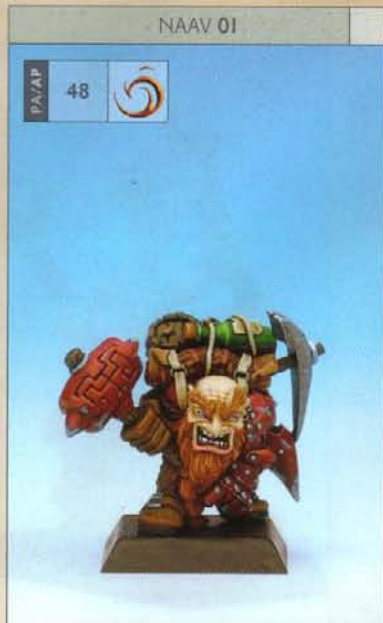
LES NAINS

DE TIR-NÂ-BOR



KAHINIR LE SAUVAGE
KAHINIR THE SAVAGE

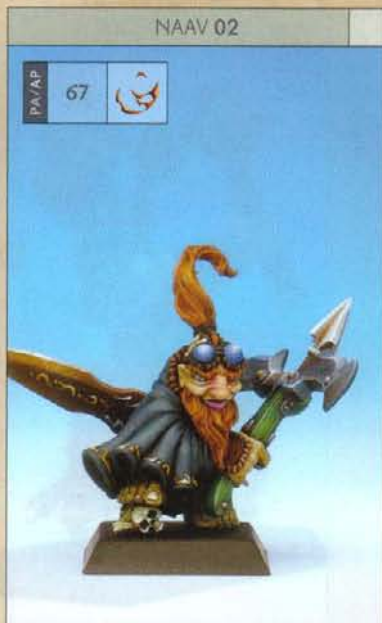
NAAV 01



CHAMPION
CHAMPION

NERAK LE HARDI
NERAK THE BOLD

NAAV 02



CHAMPION ARBALÉTRIER
CROSSBOWMAN CHAMPION

TAN-KAIR
TAN-KAIR

NALV 01



CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION

ARBALÉTRIERS NAIN
DWARF CROSSBOWMEN

NATR 01





LES NAINS

DE TIR-NÂ-BOR

BOUGRE SUR RAZORBACK 1
BOOR ON RAZORBACK 1

NACV 05



BOUGRE SUR RAZORBACK 2
BOOR ON RAZORBACK 2

NACV 06



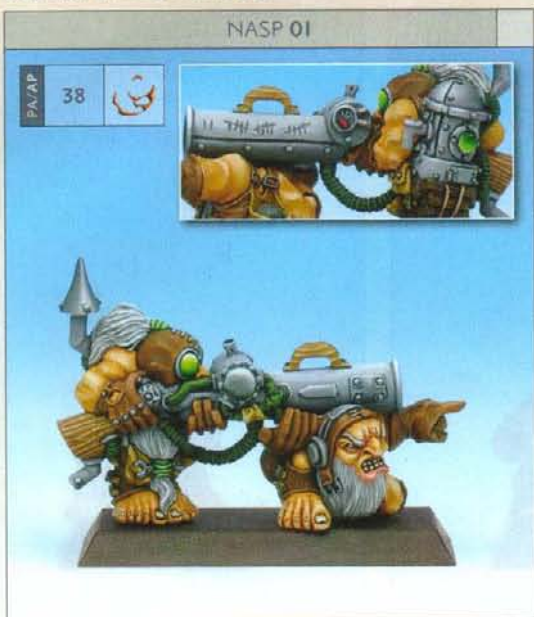
BOUGRE SUR RAZORBACK 3
BOOR ON RAZORBACK 3

NACV 07



BOMBARDIER NAIN 1
DWARF BOMBARDIER 1

NASP 01



ARTILLERIE LÉGÈRE
LIGHT ARTILLERY

BOMBARDIER NAIN 2
DWARF BOMBARDIER 2

NASP 02



ARTILLERIE LÉGÈRE
LIGHT ARTILLERY

THE DWARVES

OF TIR-NÂ-BOR

LES NAINS

DE TIR-NÂ-BOR



GUERRIERS KHOR 2
KHOR WARRIORS 2

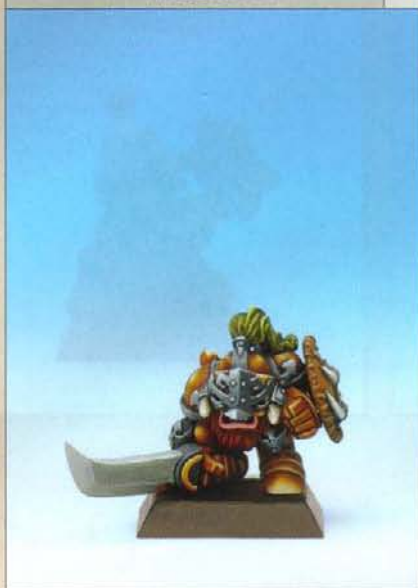
PA/AP 21

NAEL 02

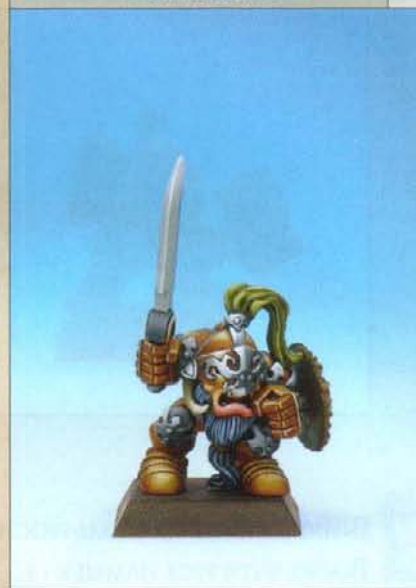
NAEL 02 / 01



NAEL 02 / 02



NAEL 02 / 03



GUERRIERS KHOR 3
KHOR WARRIORS 3

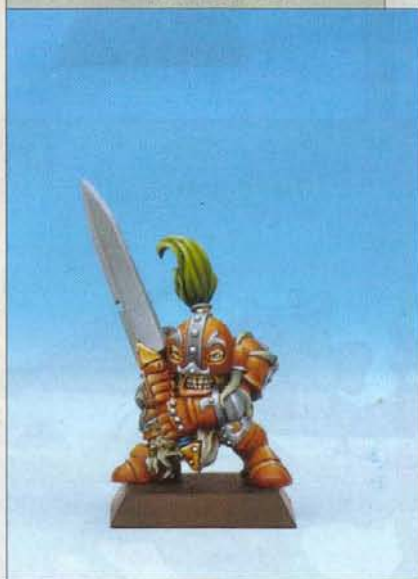
PA/AP 21

NAEL 03

NAEL 03 / 01



NAEL 03 / 02



NAEL 03 / 03



THE DWARVES OF TIR-NÂ-BOR



LES NAINS

DE TIR-NÂ-BOR

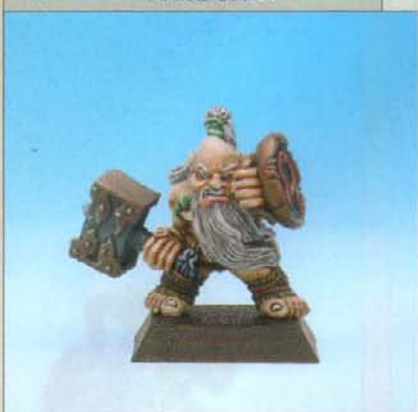


BOUGRES AVEC MARTEAU
BOORS WITH HAMMER

PA/AP 9

NARG 01

NARG 01 / 01



NARG 01 / 02



NARG 01 / 03

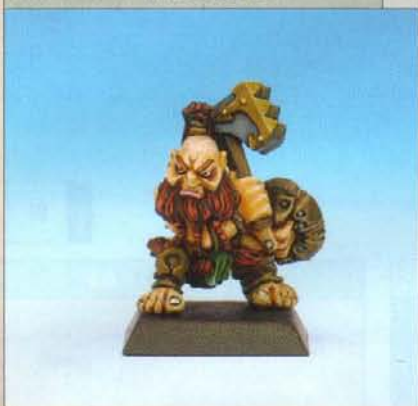


BOUGRES AVEC MARTEAU-PIOCHE
BOORS WITH PICK HAMMER

PA/AP 10

NARG 03

NARG 03 / 01



NARG 03 / 02



NARG 03 / 03



THE DWARVES

OF TIR-NÂ-BOR



ARMURIERS NAINS
DWARF ARMOURERS

PA/AP 27 

NASP 03

NASP 03 / 01




NASP 03 / 02



PORTE-ÉTENDARD NAIN
DWARF STANDARD BEARER

NAPE 01

PA/AP 14 

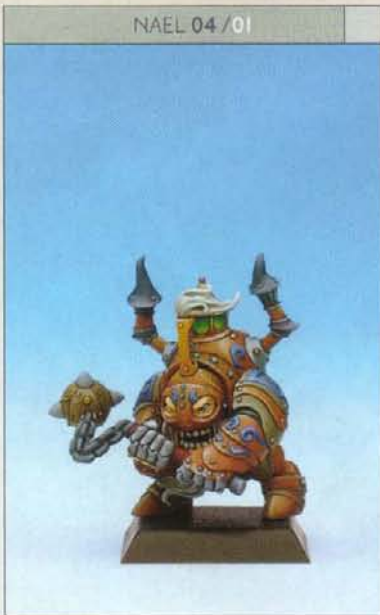


THERMO-GUERRIERS D'UREN
THERMO-WARRIORS OF UREN

PA/AP 32 

NAEL 04

NAEL 04 / 01



NAEL 04 / 02



MUSICIEN NAIN
DWARF MUSICIAN

NAMU 01

PA/AP 14 





Les orques de Bran-ô-Kor The orcs of Bran-ô-Kor

La souffrance est une compagne fidèle, qui s'attache depuis longtemps au destin des fils de Chacal. Depuis l'avènement de leur race, les orques ont dû se battre.

Se battre pour échapper au joug de leurs créateurs, les alchimistes de Dirz. Se battre pour survivre sur les terres arides et sauvages de Bran-ô-Kor. Se battre encore et toujours, pour préserver cette liberté si durement acquise envers et contre tous.

Suffering is a faithful companion who long has bound himself to the destiny of the sons of Jackal. Since the creation of their race, the orcs have had to fight.

Fight to escape the yoke of their creators, the alchemists of Dirz. Fight to survive in the arid and savage lands of Bran-ô-Kor. Fight again and again to preserve their freedom, which they had won at such a great price.



THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR



CONFRONTATION

300 PA

Clan des Traqueurs orques.
Dayak aux Cent vies.
Tamaor le Vautour
avec le sortilège « Spectre immortel »,
Carbone.
2 Traqueurs Chacals.
2 Traqueurs orques.

CONFRONTATION

300 AP

The Clan of Orc Trackers.
Dayak of a Hundred Lives.
Tamaor the Vulture with
the "Immortal Spectre" spell.
Carbone.
2 Jackal Trackers.
2 Orc Trackers.

RAG•NABOK

1000 PA

UNITÉ 1

Kal Shadar avec le statut de Meneur.
4 Tueurs Amok.

UNITÉ 2

12 Brutes orques dont un
avec le statut de Meneur.

UNITÉ 3

6 Arbalétriers orques.

UNITÉ 4

1 Maître des rites Chacal doté du miracle
« Mahata » et avec le statut de Meneur.
6 Guerriers Chacal.
Tous les guerriers chacal sont considérés
comme ayant le même profil à 23 P.A.

UNITÉ 5

1 Animiste sur brontops doté
du sortilège « Esprit des batailles »
et avec le statut de Meneur.
2 Chevaucheurs de brontops.

RAG•NABOK

1000 AP

UNIT 1

Kal Shadar who is Leader.
4 Amok Slayers.

UNIT 2

12 Orc Brutes of who one is Leader.

UNIT 3

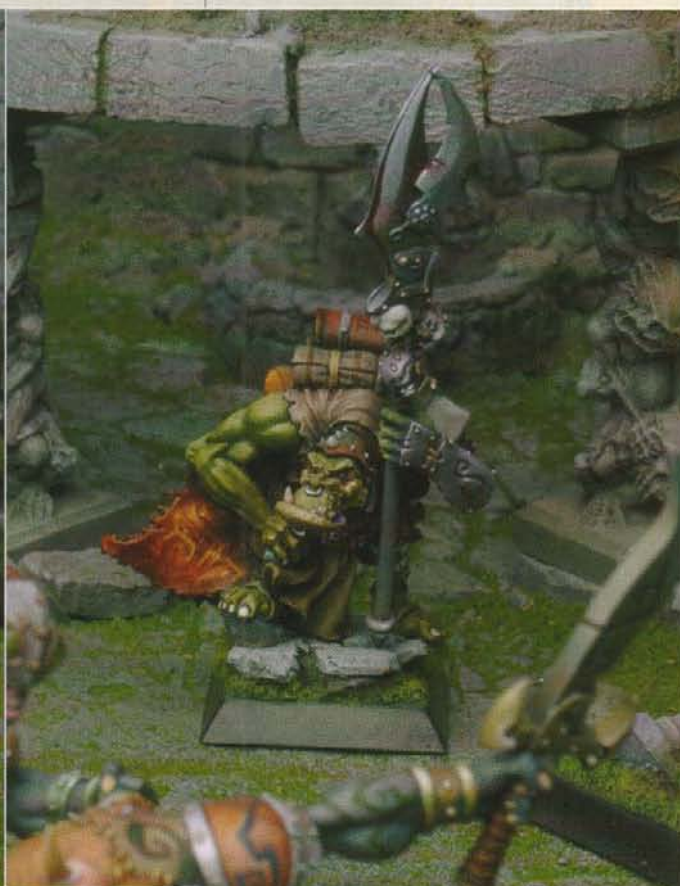
6 Orcs with Crossbows.

UNIT 4

1 Jackal Master of Rites with
the "Mahata" miracle
and who is Leader.
6 Jackal Warriors.
All Jackal Warriors must have
the same profile of 23 A.P.

UNIT 5

1 Animistic Shaman on Brontops with
the "Spirit of the Battles" spell
and who is Leader.
2 Brontops Riders.



THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR



LES ORQUES

DE BRAN-Ô-KOR

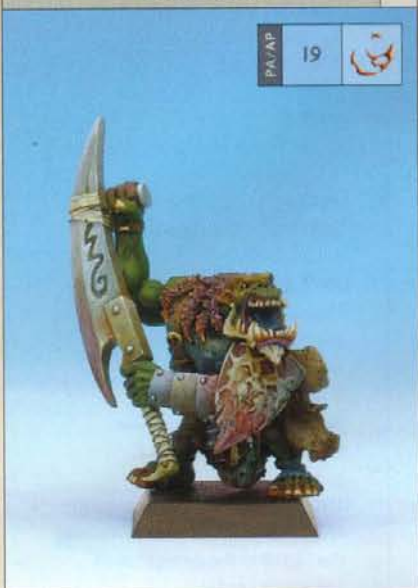


LES TRAQUEURS DE BRAN-Ô-KOR (CLAN ORQUE)

THE TRACKERS OF BRAN-Ô-KOR (ORC CLAN)

ORBC 01

ORBC 01 / 01



PA/AP 19

TRAQUEUR ORQUE
ORC TRACKER

ORBC 01 / 02



PA/AP 19

TRAQUEUR ORQUE
ORC TRACKER

ORBC 01 / 03



PA/AP 28

TRAQUEUR CHACAL
CHACAL TRACKER

ORBC 01 / 04



PA/AP 28

TRAQUEUR CHACAL
CHACAL TRACKER

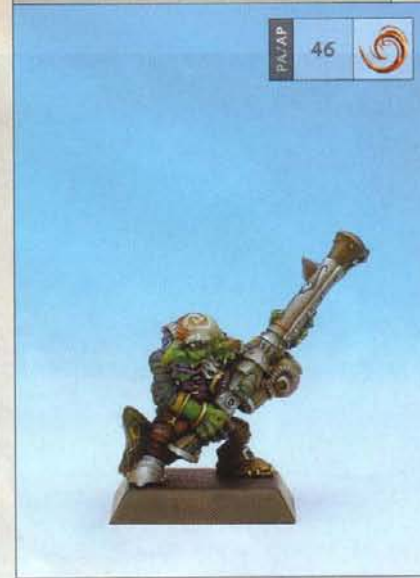
ORBC 01 / 05



PA/AP 54

TAMAOR LE VAUTOUR (CHAMPION ADEPTE)
TAMAOR THE VULTURE (ADEPT CHAMPION)

ORBC 01 / 06

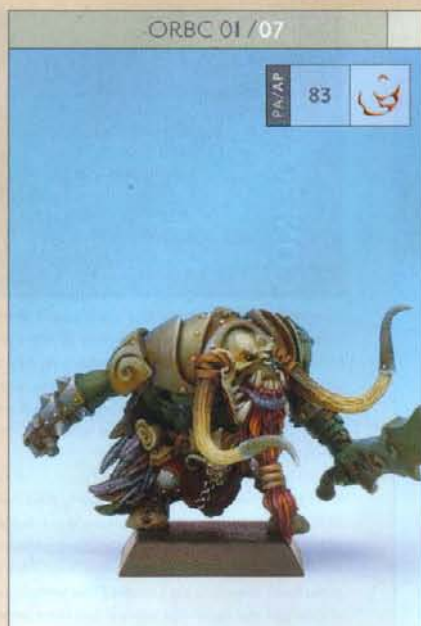


PA/AP 46

CARBONE
(CHAMPION TRAQUEUR GOBELIN)
CARBONE
(GOBLIN TRACKER CHAMPION)

THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR

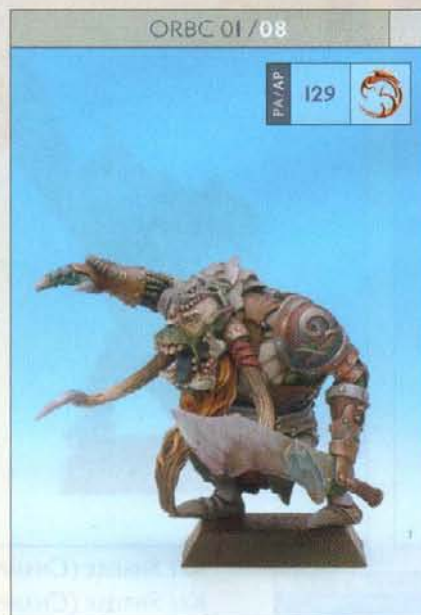


DAYAK AUX CENT VIES (CHAMPION)
DAYAK OF A HUNDRED LIVES (CHAMPION)

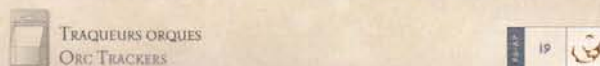


À l'image du vautour dont ils ont fait leur emblème, les traqueurs veillent sur Bran-Ô-Kor, à l'affût de la moindre trace qui trahirait la présence d'intrus. Menés par l'insaisissable Avangorok, ils mènent une guérilla sans merci contre l'empire des alchimistes de Dirz. Pisteurs hors pair, ces braves parmi les braves sont les plus féroces défenseurs de la terre de leur peuple !

Like the vulture that they have made their emblem, trackers watch over Bran-Ô-Kor, looking for the slightest sign that betrays the presence of intruders. Led by the ungraspable Avangorok, they wage merciless guerrilla warfare against the empire of the alchemists of Dirz. Extraordinary trackers, these brave among the brave are the fiercest defenders of their people's lands!



GHORAK LE FAUVE (CHAMPION)
PEUT COMMANDER DES TIGRES DE DIRZ
GHORAK THE WILD BEAST (CHAMPION)
CAN COMMAND TIGERS OF DIRZ



ORSP 01



ORSP 02





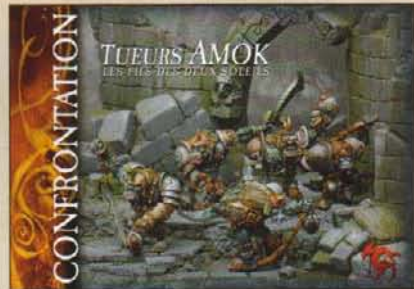
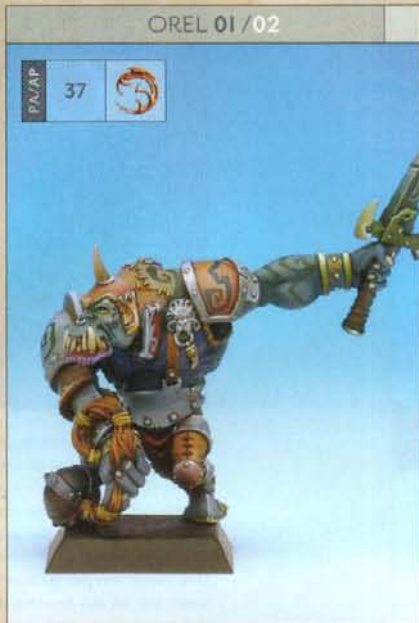
LES ORQUES

DE BRAN-Ô-KOR



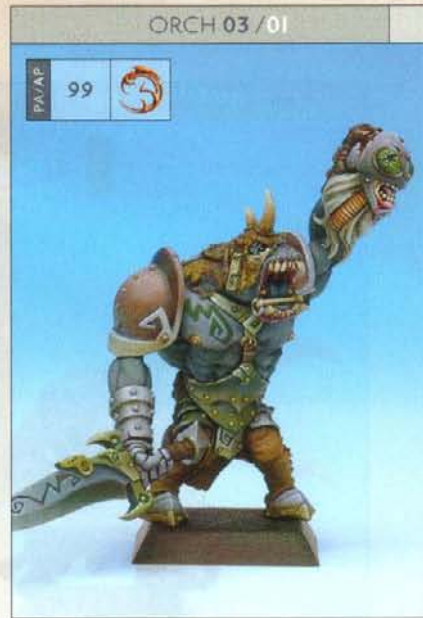
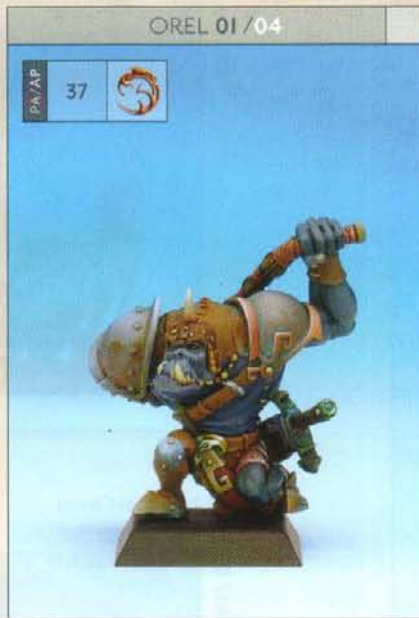
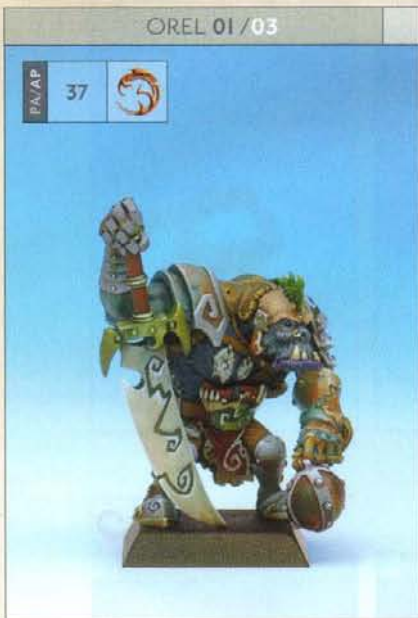
TUEURS AMOK
AMOK SLAYERS

ORBE 01



« Les Yeux de Jackal », c'est ainsi que le peuple de Bran-Ô-Kor nomme les deux soleils qui apparaissent certaines années dans le ciel d'Aarklash. Lors de ces conjonctions astrales, d'étranges phénomènes se produisent dans le monde entier. Ces années-là naissent les tueurs Amok. Pour les orques, l'Amok symbolise la colère de leur dieu, la rage divine qui transforme ces guerriers sacrés en tueurs sans pitié.

« The Eyes of Jackal » : It is the name given by the people of Bran-Ô-Kor to the two suns that appear in the sky of Aarklash certain years. During these astral conjunctions strange phenomena occur around the world. It is in these years that Bran-Ô-Kor gives birth to the Amok Slayers. To the Orcs the Amok symbolizes the wrath of their god, the divine rage that will turn these sacred warriors into pitiless slaughterers.



KAL SHADAR (CHAMPION)
KAL SHADAR (CHAMPION)

152

CATALOGUE 2004



ORBE 01



ORBE 02



PA/AP 37

PA/AP 37

THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR

LES ORQUES

DE BRAN-Ô-KOR

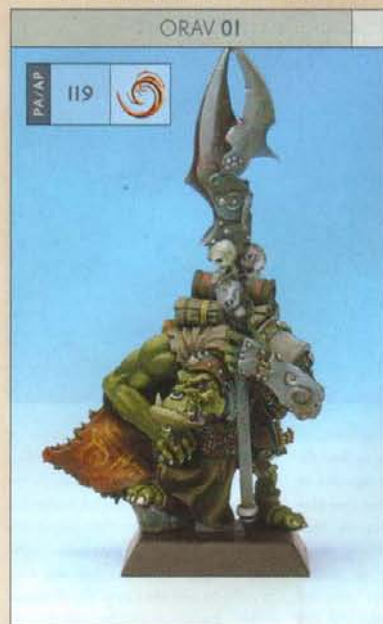


AVANGOROK L'INSAISSABLE
AVANGOROK THE ELUSIVE

MAÎTRE DES RÎTES CHACAL
JACKAL MASTER OF RITES

SHAKA-UMRUK
SHAKA-UMRUK

ORAV 01



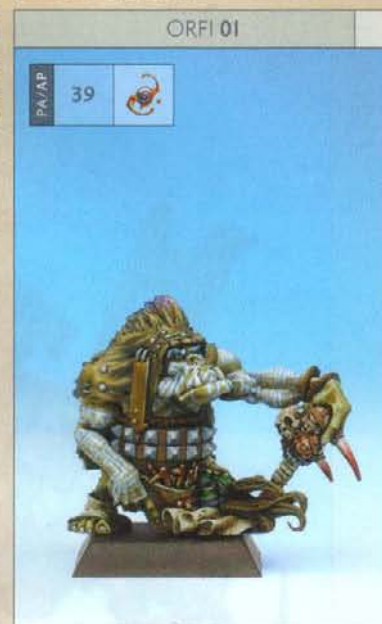
CHAMPION TRAQUEUR
TRACKER CHAMPION

ORMG 01



MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)

ORFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

TÖRK L'ANIMAL
TÖRK THE ANIMAL

GUERRIER MYSTIQUE 1
MYSTIC WARRIOR 1

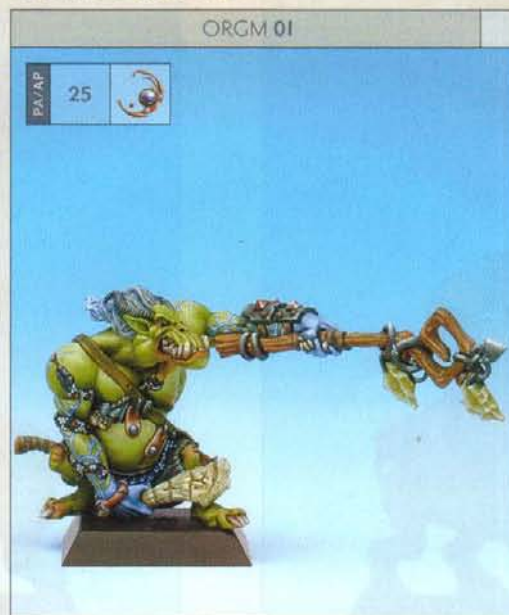
GUERRIER MYSTIQUE 2
MYSTIC WARRIOR 2

ORMA 01



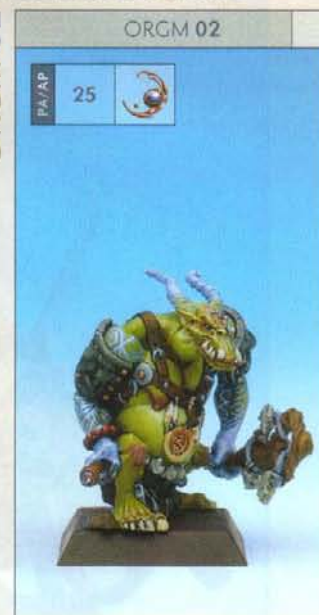
CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

ORMG 01



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
MAGE-WARRIOR (INITIATE)

ORMG 02



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
MAGE-WARRIOR (INITIATE)

THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR



LES ORQUES

DE BRAN-Ô-KOR

S

CHEVAUCHEURS DE BRONTOPS
BRONTOPS RIDERS

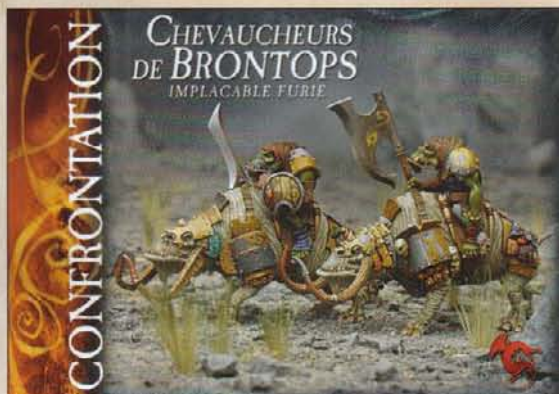
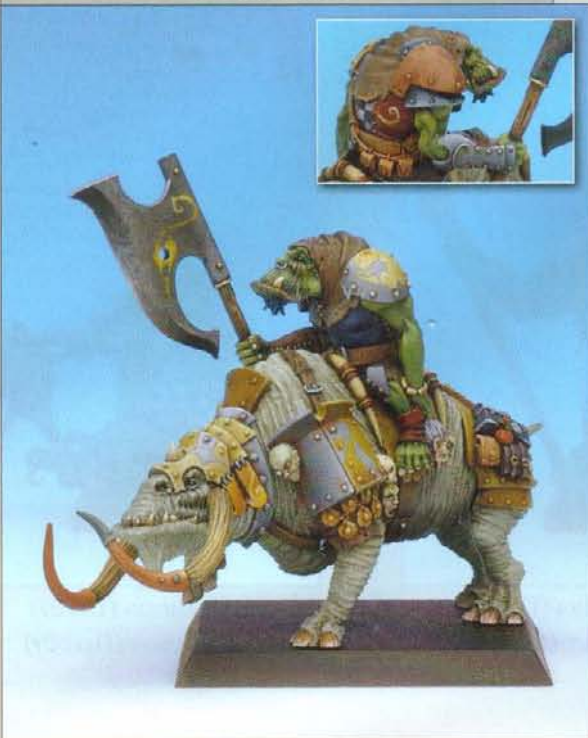
PA/AP

54



ORCE 01

ORCE 01 / 01



Les brontops comptent parmi les créatures les plus massives des canyons de Bran-Ô-Kor. Peu de prédateurs sont capables de se mesurer aux brontops : leur caractère instable doublé d'une force de titan en font des animaux particulièrement dangereux lorsqu'ils sont en colère. Autant de points communs avec les orques ! Les charges dévastatrices des chevaucheurs de brontops font gronder le tonnerre sur la Terre des braves...

Brontops count among the canyons of Bran-Ô-Kor's greatest creatures. Few predators are able to measure up to the brontops: an instable character doubled by a titan's strength makes them particularly dangerous animals, especially when they're angry. Seems like they have a lot in common with the Orcs ! The Brontops Riders' devastating attacks make thunder rumble over the Land of the Brave...

ORCE 01 / 02



Vue de dos - Back View



THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR



SHAMAN ANIMISTE SUR BRONTOPS
ANIMISTIC SHAMAN ON BRONTOPS

PA/AP

80



ORGM 03

ORGM 03



Vue de dos - Back View



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
MAGE-WARRIOR (INITIATE)

UMRAN KAL
UMRAN KAL

PA/AP

159

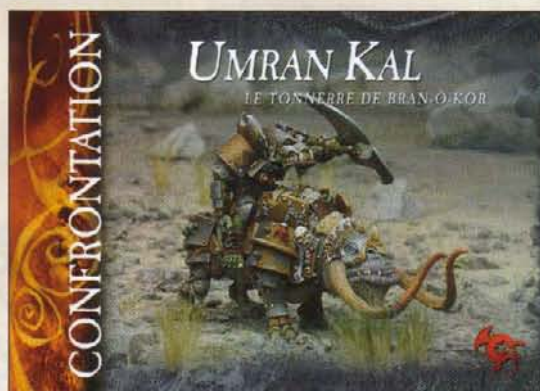


ORCH 02

ORCH 02



CHAMPION CHEVAUCHEUR DE BRONTOPS
BRONTOPS RIDER CHAMPION



Juché sur un mastodonte d'une taille exceptionnelle, Umrans Kal sillonne inlassablement les gorges et les canyons de Bran-Ô-Kor. À la tête de la cavalerie orque, il défie quiconque de pénétrer sur son territoire. Nul doute que ceux qui auront la témérité de braver sa colère se souviendront longtemps du Tonnerre de Bran-Ô-Kor... à condition toutefois qu'ils y survivent.

Perched upon a mastodon of exceptional size, Umrans Kal restlessly roams the gorges and canyons of Bran-Ô-Kor. Leader of the orc cavalry, he defies anyone to enter his territory. No doubt that those who will dare brave his anger will long remember the Thunder of Bran-Ô-Kor... provided they survive.



LES ORQUES

DE BRAN-Ô-KOR

GUERRIERS CHACAL AVEC MASSE
JACKAL WARRIORS WITH MACE

PA/AP 23



ORRG 03



GUERRIERS CHACAL AVEC HACHE
JACKAL WARRIORS WITH AXE

PA/AP 25



ORRG 04



GUERRIERS CHACAL AVEC ÉPÉE
JACKAL WARRIORS WITH SWORD

PA/AP 24



ORRG 05



THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR

LES ORQUES

DE BRAN-Ô-KOR



BRUTES ORQUES
ORC BRUTES

PA/AP

17



ORRG 06

ORRG 06 / 01



ORRG 06 / 02



ORRG 06 / 03



ARBALÉTRIERS ORQUES
ORC CROSSBOWMEN

PA/AP

18



ORTR 01

ORTR 01 / 01



ORTR 01 / 02



ORTR 01 / 03



THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR



LES ORQUES

DE BRAN-Ô-KOR



SOUFFLEUR DE CORNE D'AUROCH
AUROCH HORN BLOWER

ORMU 01



PORTE-TOTEM ORQUE
ORC TOTEM BEARER

ORPE 01



VORAK L'INFAILLIBLE
VORAK THE INFAILLIBLE

ORCH 01



CHAMPION GUERRIER ORQUE
ORC WARRIOR CHAMPION



THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR

LES ORQUES

DE BRAN-Ô-KOR



159

CATALOGUE 2004

THE ORCS

OF BRAN-Ô-KOR

Les Wolfen d'Yllia

The Wolfen of Yllia

De la forêt de Diisha s'élèvent des hurlements effrayants. Ils saluent chaque nuit l'apparition de la lune, mais ceux qui hurlent de la sorte ne sont pas de simples bêtes...

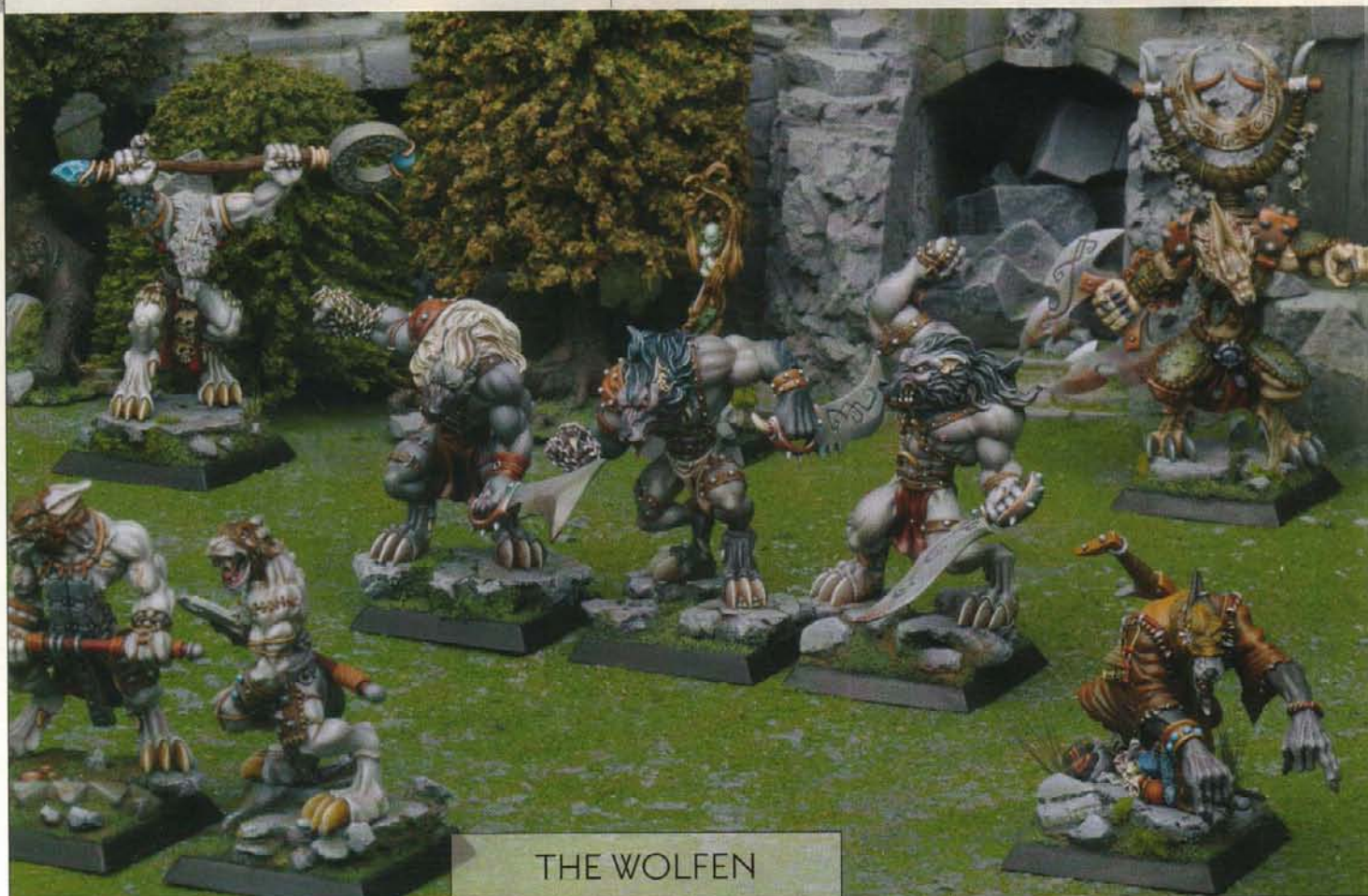
Qui réveilla les vieilles terreurs cachées au fond du cœur des hommes ? Qui donna une forme à leurs légendes les plus terrifiantes ?

Car sur Aarklash, les loups vont debout et le reste du monde est leur terrain de chasse.

In the forest of Diisha one can hear dreadful howls. Every night they greet the appearance of the moon, but those that howl in this way are not simply animals...

Who has awakened the old fears buried deep in the heart of men? Who has given a shape to their most terrifying legends?

For on Aarklash the wolves walk upright and the whole world is their hunting ground.



THE WOLFEN

OF YLLIA



CONFRONTATION

300 PA

Le Veilleur équipé de
« La Lance du long sommeil ».
1 Solitaire Wolfen 1
doté du sortilège « Anneau de Glace ».
1 Gardien des sépultures 1.
1 Arbalétrier Wolfen 3.
2 Guerriers Wolfen 3.

CONFRONTATION

300 AP

The Watcher equipped with
the "Lance of Neverending Sleep".
1 Wolfen Lonewolf 1
with the "Ice Ring" spell.
1 Grave Guardian 1.
1 Wolfen with Crossbow 3.
2 Wolfen Warriors 3.

RAG•NAROK

1000 PA

UNITÉ 1

Killyox, chef de meute Wolfen
équipé du « Cor de la meute ».
3 Prédateurs sanglants.

UNITÉ 2

4 Vestales sacrées Wolfen
dont une avec le statut de Meneur.
1 Gardien des runes wolfen
doté du miracle « Présage aveugle ».

UNITÉ 3

1 Solitaire Wolfen 2 doté
du sort « Anneau de brume »
et avec le statut de Meneur.
4 Repentis Wolfen.

UNITÉ 4

4 Guerriers Wolfen 3
dont un avec le statut de Meneur.

UNITÉ 5

4 Guerriers Wolfen 4
dont un avec le statut de Meneur.

RAG•NAROK

1000 AP

UNIT 1

Killyox, Pack Leader,
equipped with the "Horn of the Pack".
3 Predators of Blood.

UNIT 2

4 Wolfen Sacred Vestals
of who one is Leader.
1 Guardian of the Runes
with the "Blind Omen" miracle.

UNIT 3

1 Wolfen Lonewolf 2 with
the "Ring of Mist" spell
and who is Leader.
4 Wolfen Repentants.

UNIT 4

4 Wolfen Warriors 3
of who one is Leader.

UNIT 5

4 Wolfen Warriors 4
of who one is Leader.



THE WOLFEN

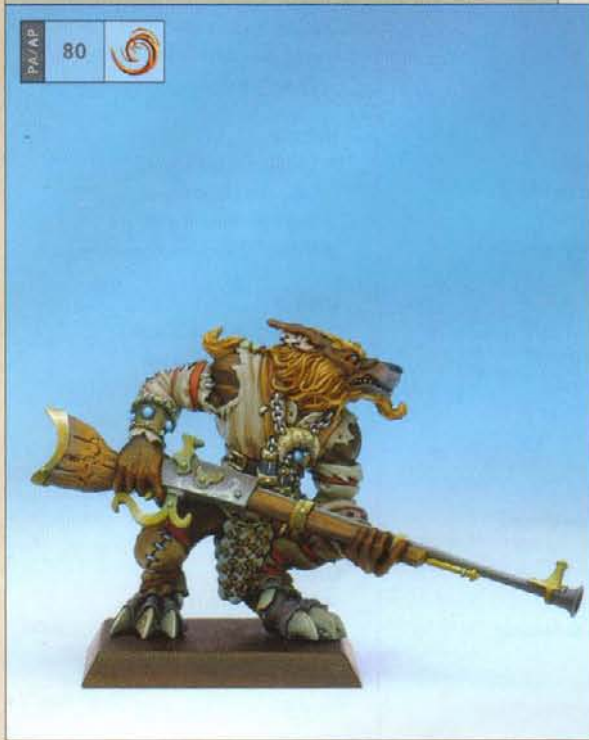
OF YLLIA



LA MEUTE HURLANTE (CLAN WOLFEN)
THE HOWLING PACK (WOLFEN CLAN)

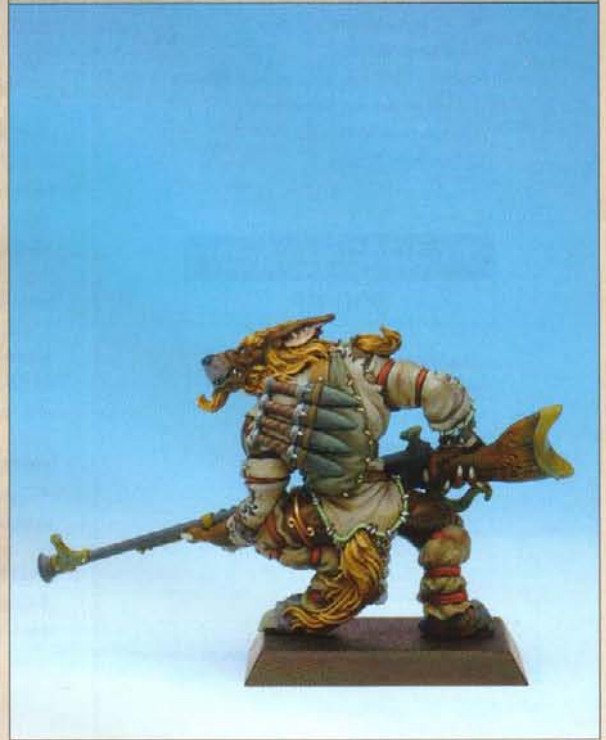
WFBC 01

WFBC 01 / 01



LYKAI L'AFFRANCHI (CHAMPION)
LYKAI THE FREED (CHAMPION)

Vue de dos - Back View



WFBC 01 / 02



SAPHYR, SOLITAIRE WOLFEN
(CHAMPION GUERRIER-MAGE INITIÉ)
SAPHYR, WOLFEN LONEWOLF
(WARRIOR-MAGE INITIATE CHAMPION)

Vue de dos - Back View





WFBC 01 / 03

PA/AP 118



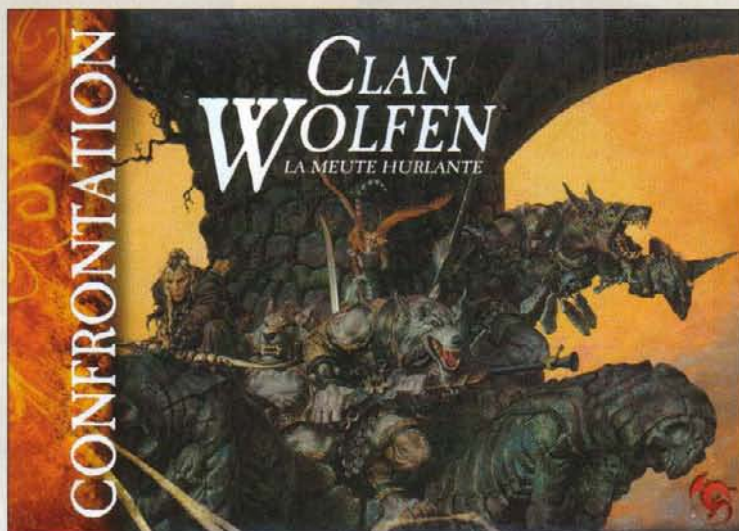
AGYAR L'INFLEXIBLE (CHAMPION)
AGYAR THE UNYIELDING (CHAMPION)

WFBC 01 / 04

PA/AP 55



KÆLISS LE SILENCIEUX
(CHAMPION ELFE DAÏKINEE)
KÆLISS THE SILENT
(DAÏKINEE ELF CHAMPION)



Dans les ruelles de Cadwallon, on prononce le nom de la Meute hurlante avec crainte. Cette fratrie regroupe des exilés, des parias contraints à quitter leur peuple. La fraternité qui unit désormais ces guerriers solitaires s'avère plus forte que les liens du sang. On pourrait les croire affaiblis par la vie citadine, mais il n'en est rien. Le vice et le crime qui règnent sur la Cité des voleurs n'ont pas corrompu ces créatures sauvages, et ils n'ont renié ni leur férocité, ni leur dévotion envers Yllia.

In the winding streets of Cadwallon the name of the Howling Pack is mentioned with dread. This brotherhood unites exiles, pariahs that were forced to leave their people. The bonds that now link these solitary warriors have become stronger than those of blood. One might think them weakened by city life, but this is not so. The vice and crime that rule over the City of Thieves haven't corrupted these savage creatures, and they haven't renounced their ferocity nor their devotion to Yllia.



S

PRÉDATEURS SANGLANTS, LES CROCS DE LA DÉESSE-LUNE
PREDATORS OF BLOOD, FANGS OF THE MOON-GODDESS

PA/AP 58

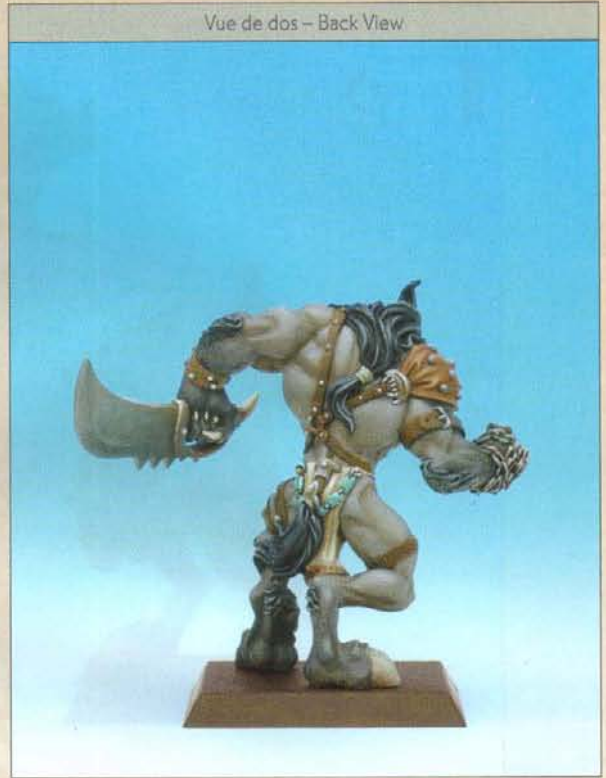
WFBE 01

WFEL 05 / 01

PA/AP 58



Vue de dos - Back View



WFEL 05 / 02

PA/AP 58

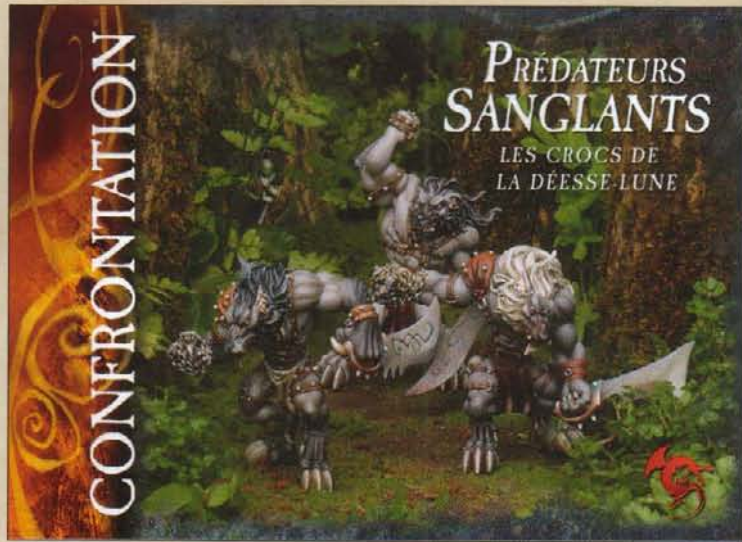


Vue de dos - Back View



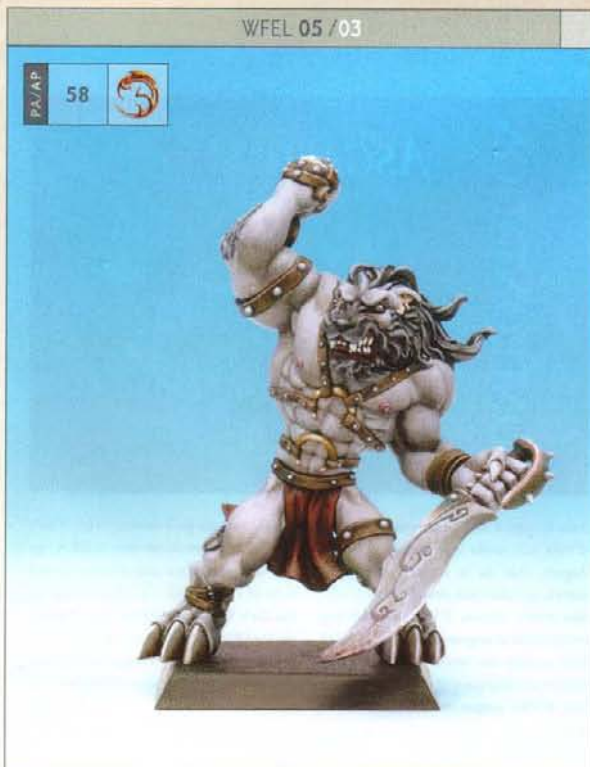


ANIMAE SYLVESTRE
IMMORTEL DU DESTIN
SYLVAN ANIMAE
IMMORTAL OF ETERNITY



Il y a fort longtemps, les esprits sacrés de la forêt du Chêne rouge ont passé un pacte avec les terribles enfants de la déesse-Lune, les Wolfen. En échange de leur protection, les Immortels du Destin leur accorderaient leur pouvoir ! À l'heure du rag'narok, leur alliance est soumise à l'épreuve de la guerre et de la corruption. Peu importe que la mort prélève son dû : les Prédateurs rôdent toujours dans la forêt rougie par le sang de leurs ennemis...

A long time ago the sacred spirits of the Forest of Red Oaks made a pact with the moon-goddess's terrifying children, the Wolfen. In exchange for their protection, the Immortals of Destiny gave them their power! In the age of Rag'Narok their alliance is submitted to the tests of war and corruption. It does not matter if death is claiming its due: the Predators still prowl the forest reddened by the blood of their enemies...





S

KILLYOX, CHEF DE MEUTE
KILLYOX, PACK LEADER

PA/AP

152

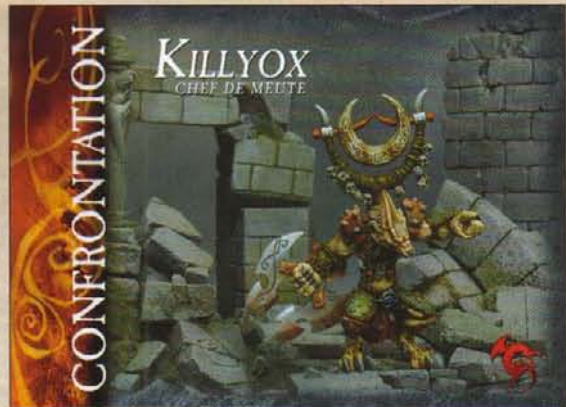


WFCH 01

WFCH 01



CHAMPION PRÉDATEUR
PREDATOR CHAMPION



Killyox est l'un des chefs de meute les plus craints et respectés de Diisha et nul n'oserait s'opposer à ce terrifiant guerrier. Certains prétendent pourtant qu'il aurait perdu les faveurs d'Yllia et quitté ses frères. Chef de meute imposant son autorité par la force ou par la route de l'exil, Killyox n'en demeure pas moins un prédateur d'une férocité inégalée... C'est à vous aujourd'hui de choisir son destin.

Killyox is one of the most feared and respected Pack Leaders of Diisha and none would dare oppose this terrifying warrior. Some claim, however, that he has lost Yllia's favours and has left his brethren. Be he a Pack Leader who imposes his authority by force or a pariah on the paths of exile, Killyox nevertheless remains a predator of unequalled ferocity... It's up to you to choose his destiny.

S

ASGARH, CHEF DE MEUTE
ASGARH, PACK LEADER

PA/AP

346

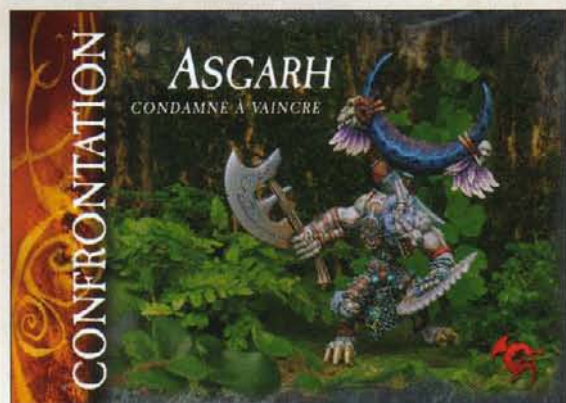


WFCH 03

WFCH 03



CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION



Sous le regard pâle de la lune, les fidèles d'Yllia ont rendu leur verdict. Et c'est Asgarh, chef de la meute des Sources noires, qui verra son destin scellé à celui des armes sacrées d'Yllia. Combattant impitoyable et seigneur de guerre redouté bien au-delà des limites de Diisha, il est désormais l'élu qui entraînera les ennemis des Wolfen jusque dans les bras de la Mort.

Under the pale glow of the moon, Yllia's Faithful have returned their verdict: he who will see his fate sealed to the Sacred Arms of Yllia is Asgarh, the Pack Leader of the Dark Waters. A ruthless fighter and a war lord feared far beyond Diisha, he is the Chosen, the one who will lead the Wolfen's enemies to the lethal arms of Death.



ONYX LE RÔDEUR
ONYX THE PROWLER

PA/AP 73

WFCH 02

WFCH 02



CHAMPION GUERRIER WOLFEN
WOLFEN WARRIOR CHAMPION



KASSAR LE FUGITIF
KASSAR THE FUGITIVE

PA/AP 86

WFAV 01

WFAV 01



CHAMPION WOLFEN/DEVOREUR
WOLFEN/DEVOURER CHAMPION



LE VEILLEUR
THE WATCHER

PA/AP 76

WFAV 02

WFAV 02



CHAMPION (MERCENAIRE)
CHAMPION (MERCENARY)



OPHYR LE GARDIEN
OPHYR THE GUARDIAN

PA/AP 155

WFMA 02

WFMA 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

SYRIAK L'INTRÉPIDE
SYRIAK THE INTREPID

PA/AP 50

WFFI 01

WFFI 01



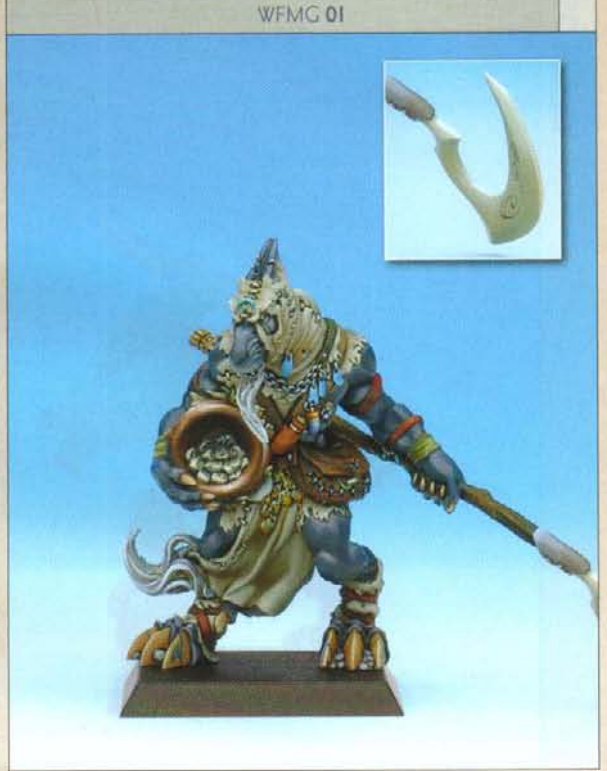
CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

GARDIEN DES RUNES
GUARDIAN OF THE RUNES

PA/AP 53

WFMG 01

WFMG 01



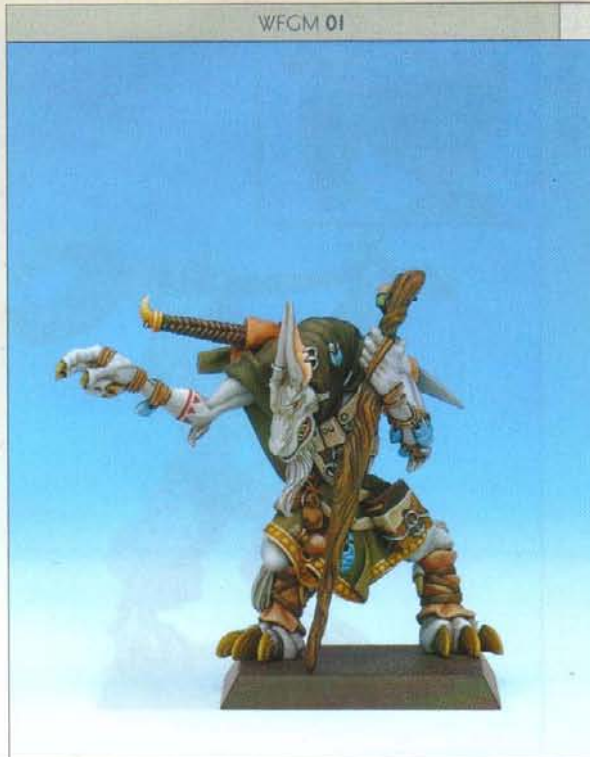
MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)

SOLITAIRE WOLFEN 1
LONEWOLF 1

PA/AP 51

WFGM 01

WFGM 01



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)

SOLITAIRE WOLFEN 2
LONEWOLF 2

PA/AP 40

WFGM 02

WFGM 02



GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)





GUERRIERS WOLFEN 4
WOLFEN WARRIORS 4

PAVAP

25



WFRG 06

WFRG 06 / 01



WFRG 06 / 02



GUERRIERS WOLFEN 3
WOLFEN WARRIORS 3

PAVAP

32



WFRG 03

WFRG 03 / 01



WFRG 03 / 02



LES WOLFEN

D'YLLIA

ARBALÉTRIER WOLFEN 1
WOLFEN WITH CROSSBOW 1

PA/AP 34

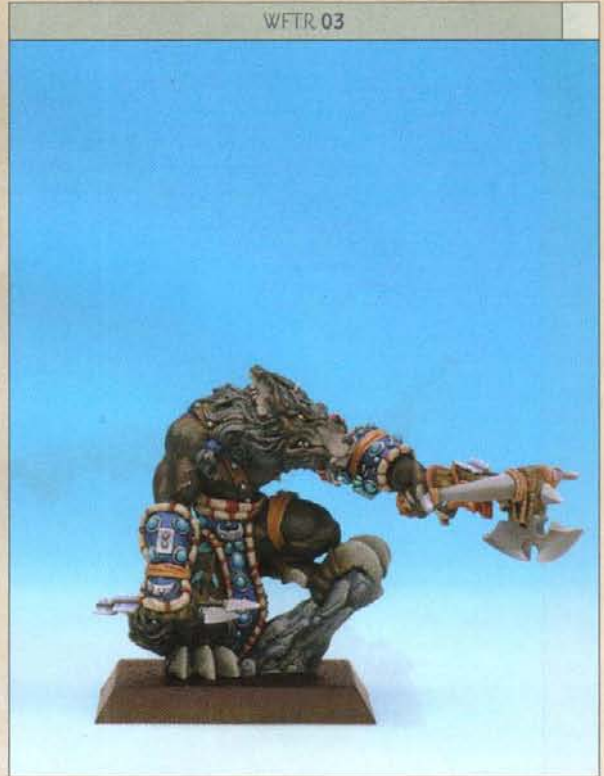
WFTR 01



ARBALÉTRIER WOLFEN 2
WOLFEN WITH CROSSBOW 2

PA/AP 31

WFTR 03



REPENTI WOLFEN 1
WOLFEN REPENTANT 1

PA/AP 26

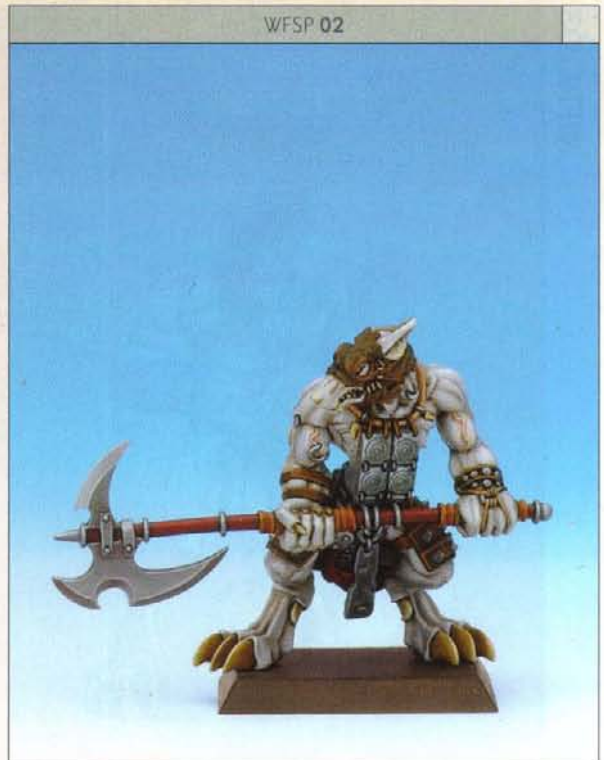
WFSP 01



REPENTI WOLFEN 2
WOLFEN REPENTANT 2

PA/AP 26

WFSP 02



THE WOLFEN

OF YLLIA





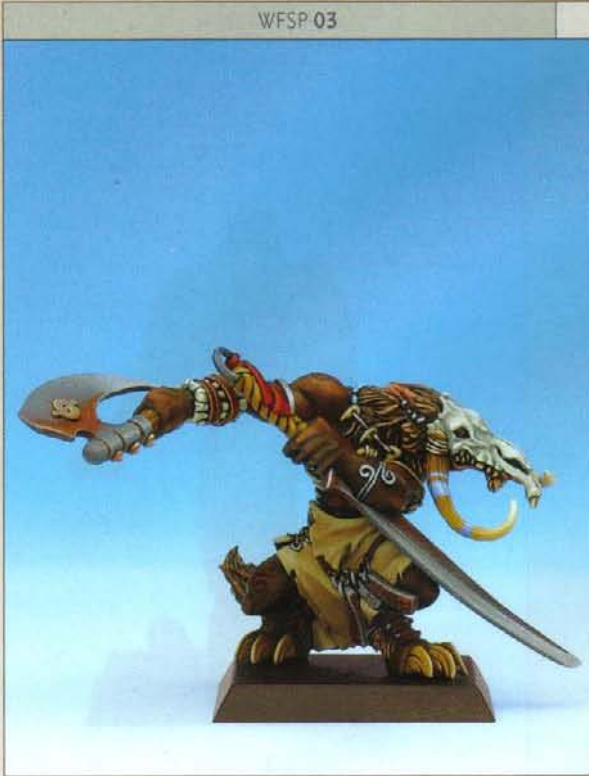
D'YLLIA



GARDIEN DES SÉPULTURES 1
GRAVE GUARDIAN 1

PA/AP 41

WFSP 03



GARDIEN DES SÉPULTURES 2
GRAVE GUARDIAN 2

PA/AP 45

WFSP 07



VESTALE WOLFEN
WOLFEN VESTAL

PA/AP 32

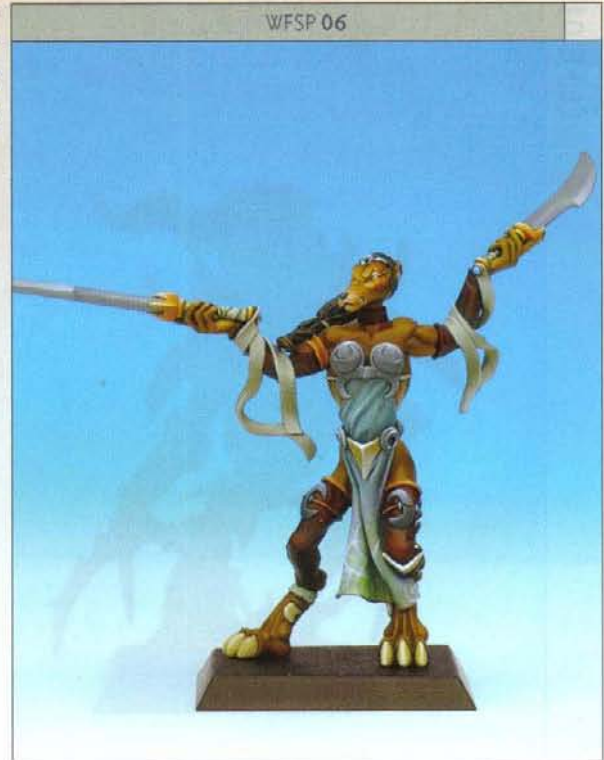
WFSP 05



VESTALE SACRÉE WOLFEN
WOLFEN SACRED VESTAL

PA/AP 38

WFSP 06



LES ÉLÉMENTAIRES
THE ELEMENTALS

Les Élémentaires peuvent être déployés avec toute armée dont leur Élément n'est 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 which 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 DE TERRE
EARTH ELEMENTAL

PA/AP 75

ELTR 01



ÉLÉMENTAIRE DE FEU
FIRE ELEMENTAL

PA/AP 75

ELFE 01



ÉLÉMENTAIRE DE TÉNÈBRES
DARKNESS ELEMENTAL

PA/AP 75

ELTN 01





LES FAMILIERS ÉLÉMENTAIRES

Les familiers peuvent être déployés avec les Magiciens qui maîtrisent leur Élément. Ils sont fournis avec 6 sortilèges.

THE ELEMENTAL FAMILIARS

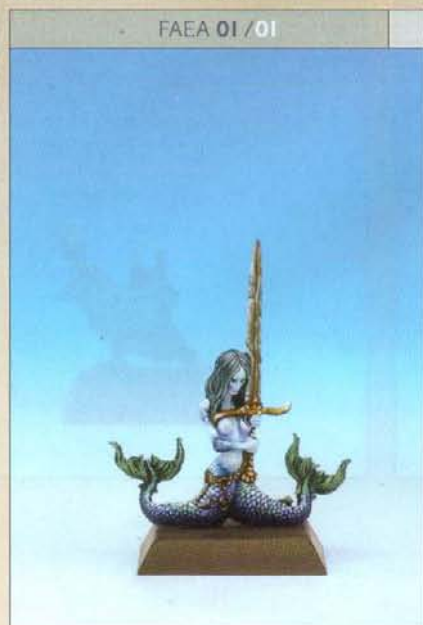
Familiars can be deployed with Magicians who master their Element. They are provided with 6 spells.



FAMILIERS DE L'EAU FAMILIARS OF WATER

PA/AP 15

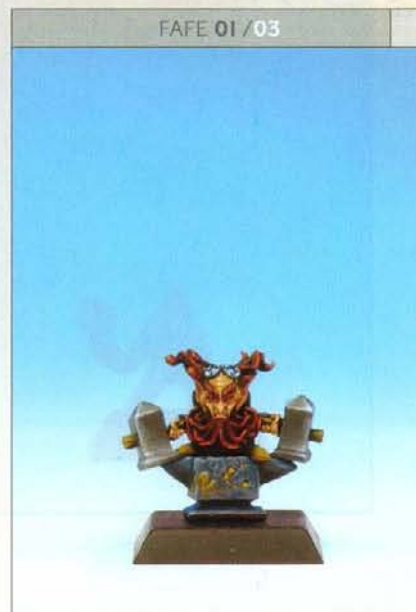
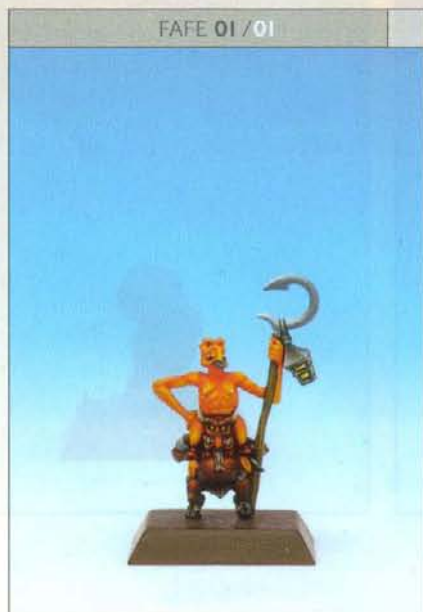
FAEA 01



FAMILIERS DU FEU FAMILIARS OF FIRE

PA/AP 15

FAFE 01



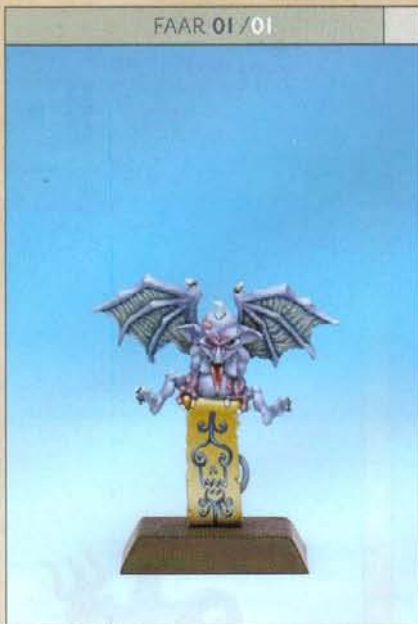


FAMILIERS DE L'AIR
FAMILIARS OF AIR

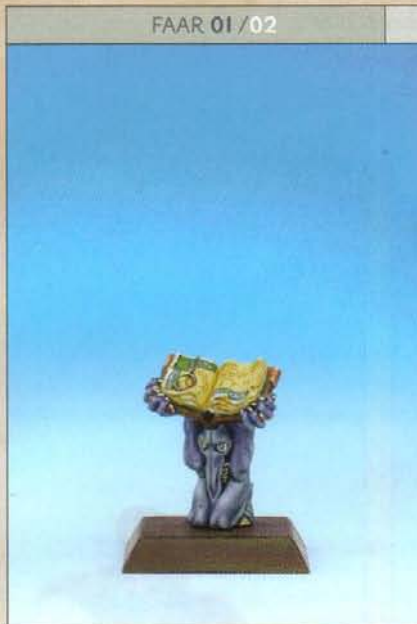
PA/AP 15

FAAR 01

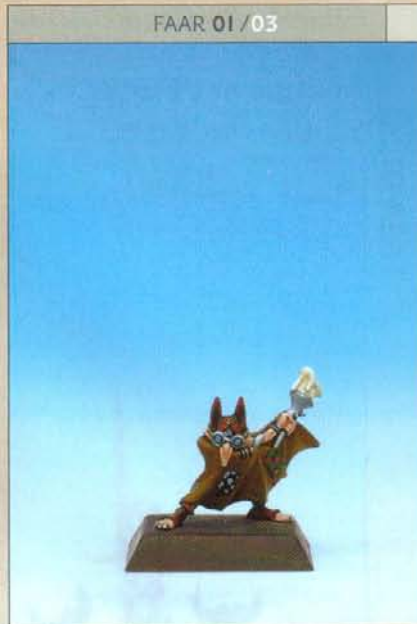
FAAR 01 / 01



FAAR 01 / 02



FAAR 01 / 03

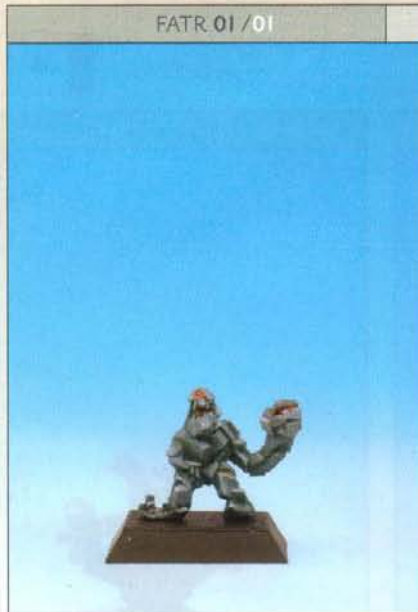


FAMILIERS DE LA TERRE
FAMILIARS OF EARTH

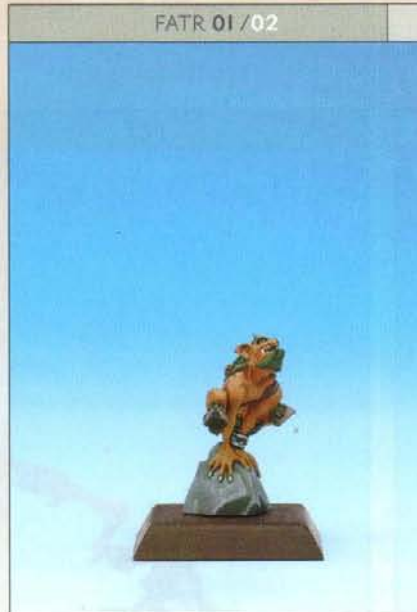
PA/AP 15

FATR 01

FATR 01 / 01



FATR 01 / 02



FATR 01 / 03



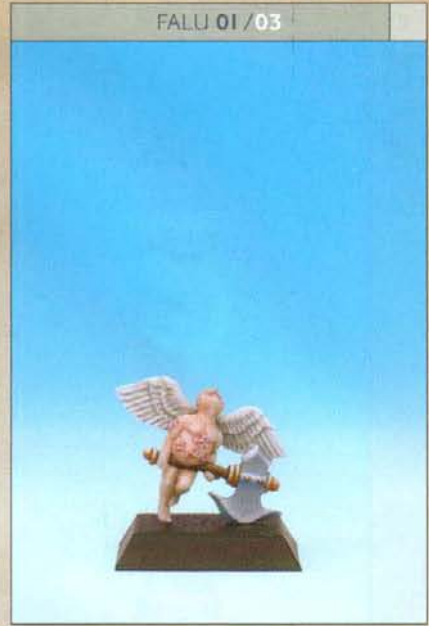
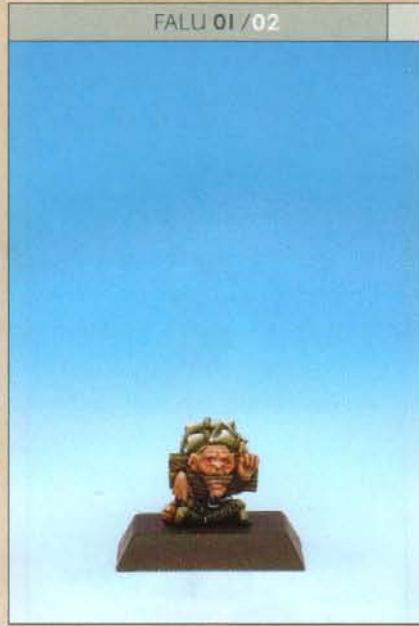
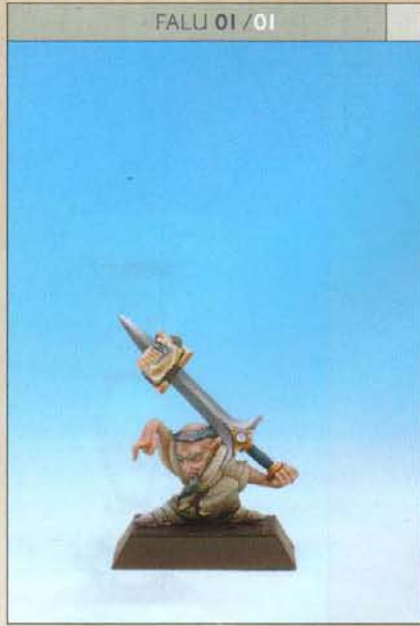


FAMILIERS

FAMILIERS DE LA LUMIÈRE
FAMILIARS OF LIGHT

PA/AP 15

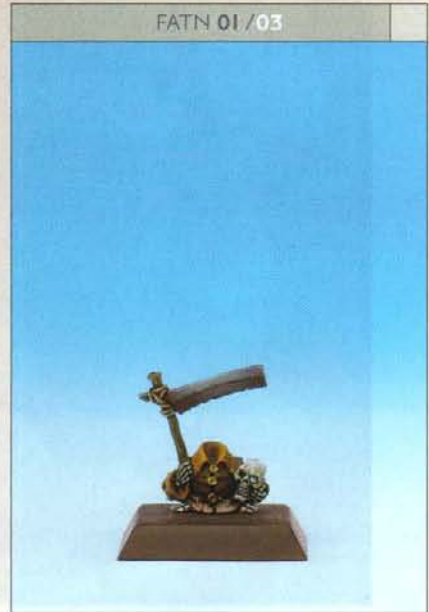
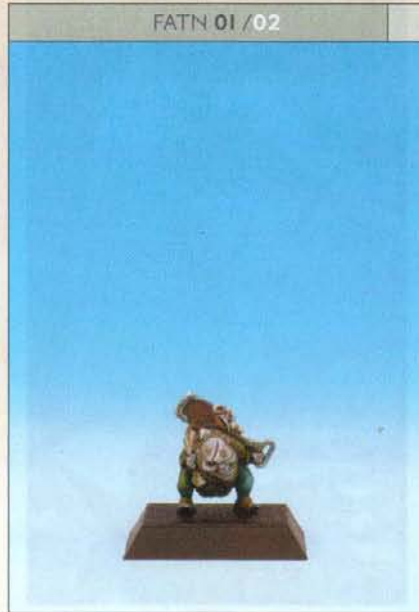
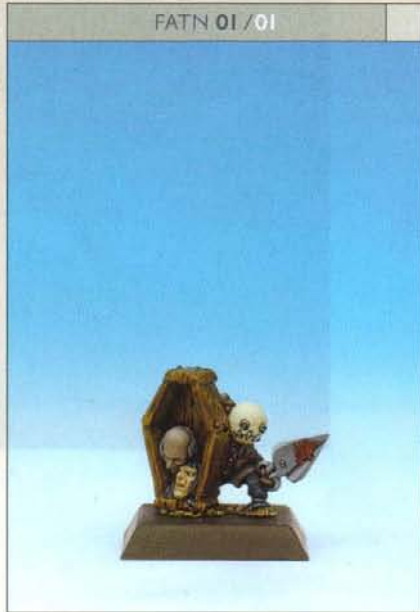
FALU 01



FAMILIERS DES TÉNÈBRES
FAMILIARS OF DARKNESS

PA/AP 15

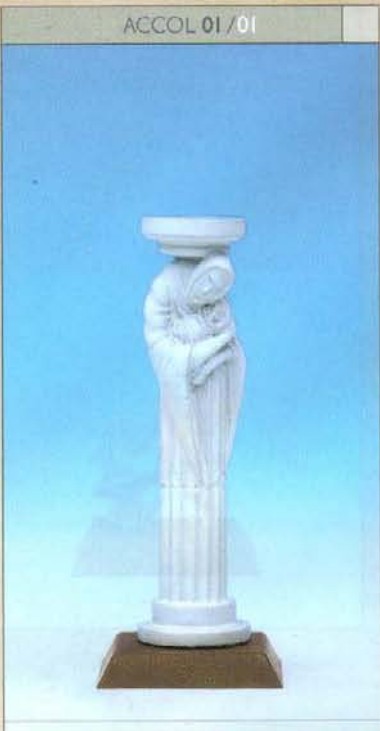
FATN 01





COLONNE DU SILENCE
PILLAR OF SILENCE

ACCOL 01



COLONNE DES TOURMENTEURS
PILLAR OF THE TOURMENTORS

ACCOL 05





COLONNE DES DAMNÉS
PILLAR OF THE DAMNED

COLONNE DES CALAMITÉS
PILLAR OF CALAMITIES

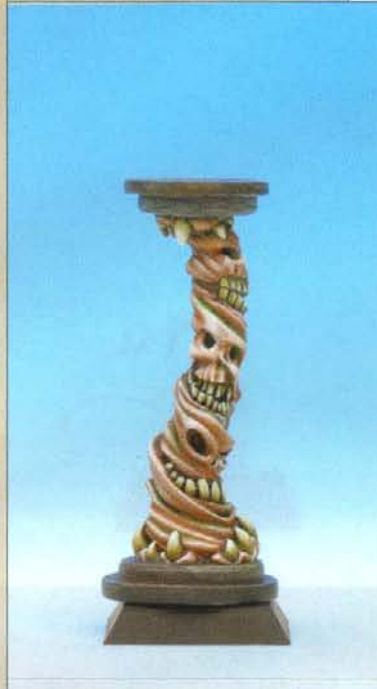
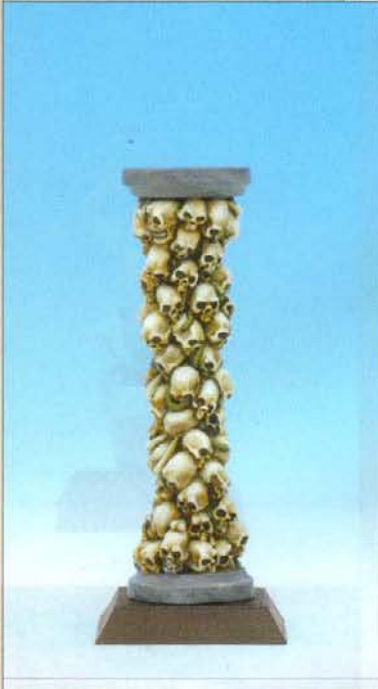
ACCOL 02

ACCOL 04

ACCOL 02 / 01

ACCOL 02 / 02

ACCOL 04 / 01





GARDIEN DE L'ÉTERNITÉ
GUARDIAN OF ETERNITY

ACCA 01

ACCA 01 / 01



ACCA 01 / 02



ACCA 01 / 03





COLONNE DE LA TENTATION
PILLAR OF TEMPTATION

ACCOL 02

ACCOL 05 / 01



HÉRAUT DE LA MISÉRICORDE
HERALD OF MERCY

ACCA 02

ACCOL 05 / 01

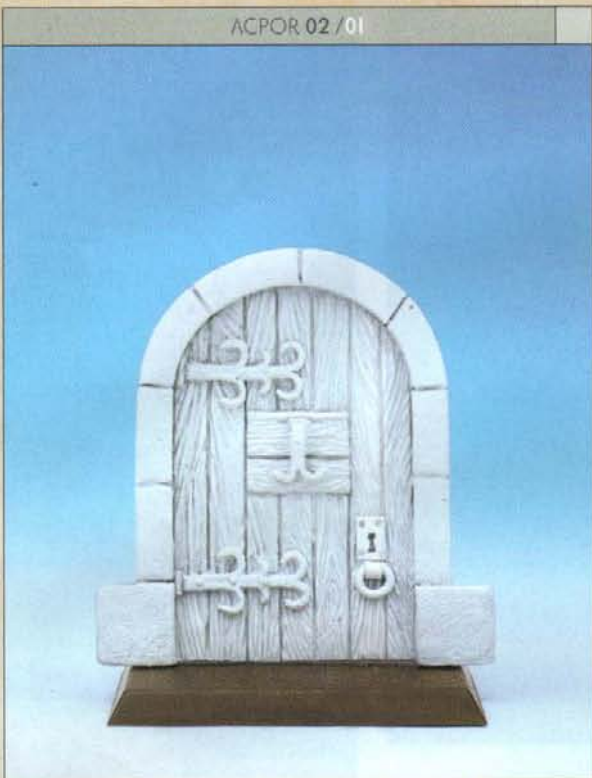




PORTE MANOIR
MANOR DOOR

ACPOR 02

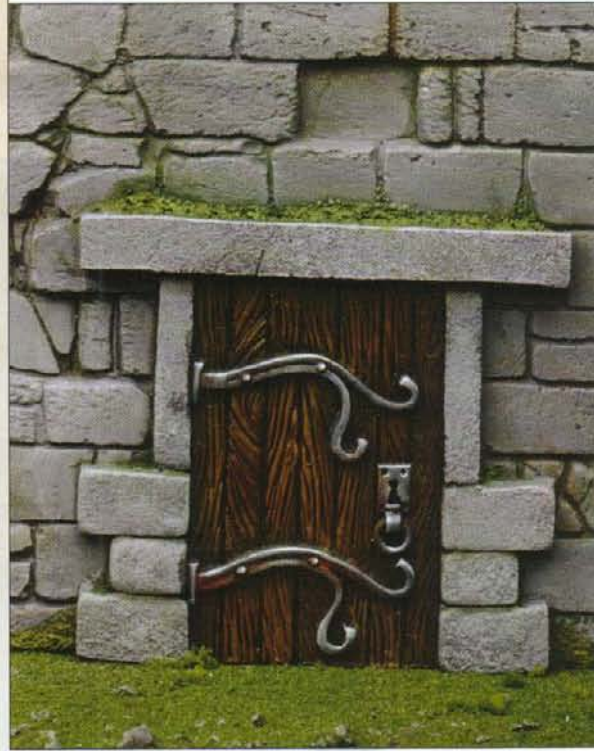
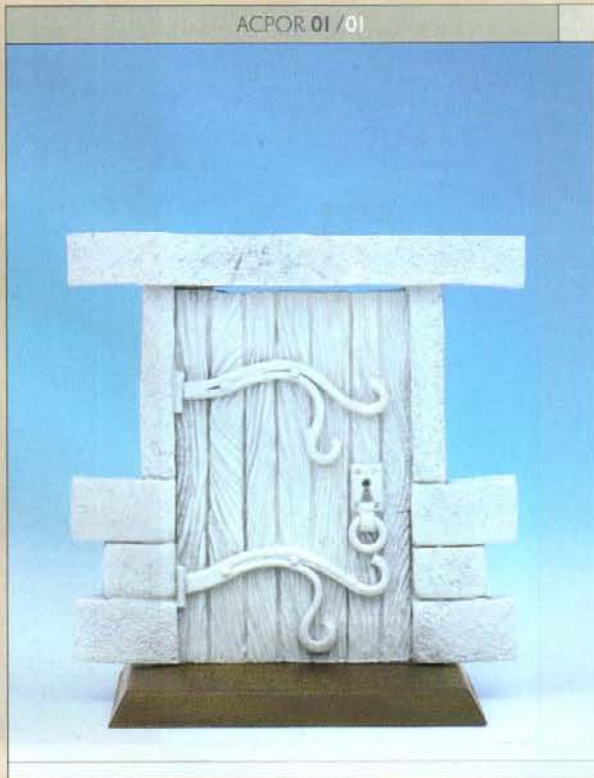
ACPOR 02 / 01



GRANDE PORTE
LARGE DOOR

ACPOR 01

ACPOR 01 / 01





BUSTE GB 01



L'EMPEREUR IZOTHOP (TAILLE 14 CM)
EMPEROR IZOTHOP (SIZE 5,5 INCHES)



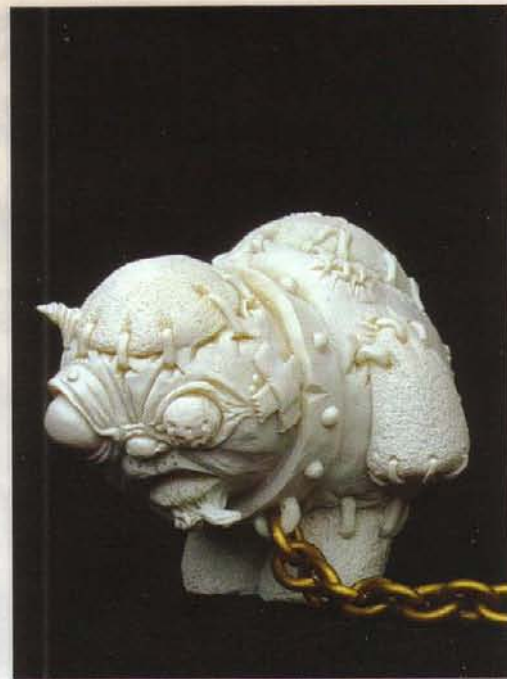


STATUETTE

RÉSINE

BUSTE NM 01

PORTEUR DE FLÉAU (TAILLE 13 CM)
SCOURGE BEARER (SIZE 5,1 INCHES)



KIT RESINE

STATUE

STATUETTE

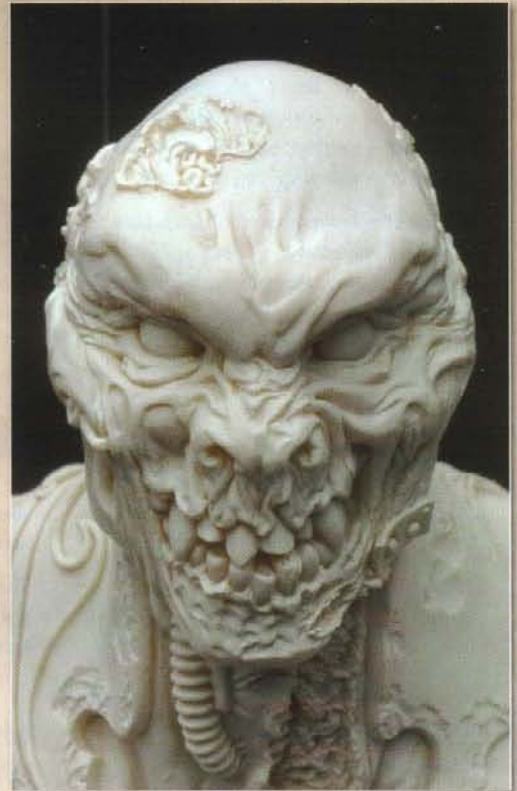
RÉSINE



BUSTE SC 01



CLONE ALCHIMIQUE (TAILLE 25,5 CM)
ALCHEMICAL CLONE (SIZE 10 INCHES)



183



CATALOGUE 2004

KIT RESINE

STATUE

GRIMOIRES
SPELLBOOKS

Les Grimoires sont des recueils de 15 sortilèges. Ils sont classifiés selon une voie de magie principale, mais les sorts qu'ils contiennent sont liés à plusieurs voies différentes. Ce qui permet aux Grimoires d'être aussi utilisables par des magiciens qui ne maîtrisent pas leur Voie principale.

Spellbooks are collections of 15 spells. They are classified according to a principal Path of magic, but the spells they contain are bound to several different paths. This lets magicians who don't master their principal path to use these Spellbooks anyhow.

CHTHONIEN
CHTHONIAN

GMCT 01



La terrifiante magie chthonienne répand la corruption des nains de Mid-Nor sur le monde.

The terrifying chthonian magic spreads the dwarves of Mid-Nor's corruption all over the world.

INSTINCTIVE
INSTINCTIVE

GMMI 01

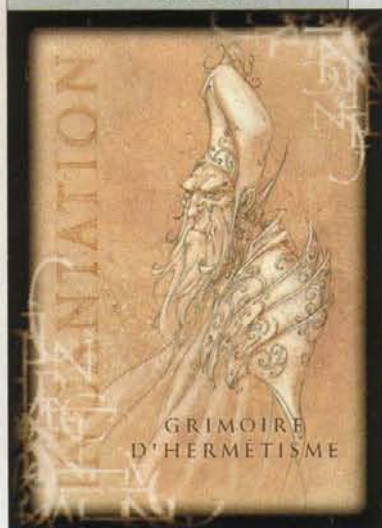


L'étrange magie des orques calque son pouvoir sur la nature dont elle est issue.

The orcs' strange magic draws its power from the nature it has appeared from.

HERMÉTISME
HERMETISM

CMLU 01



L'hermétisme est la Voie des mages de Lumière du royaume du Lion.

Hermetism is the Path of the Kingdom of the Lion's mages of Light.

MURMURES/HURLEMENTS
WHISPERS/HOWLS

GMMH 01

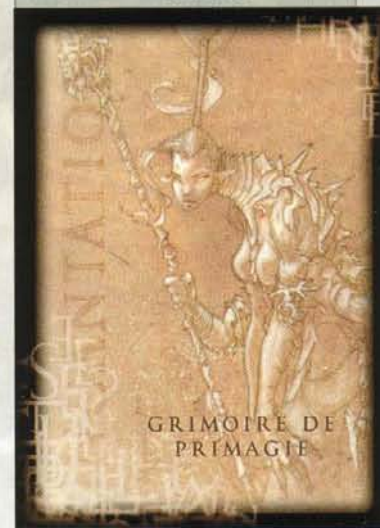


La magie des Wolfen et des Dévoreurs est à leur image : violente et sauvage !

The magic of the Wolfen and the Devourers is in their image; violent and savage!

PRIMAGIE
PRIMAGIC

GMPR 01

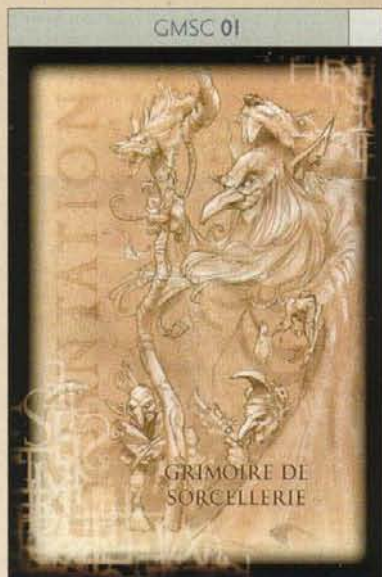


Ces sortilèges peuvent être lancés par tous les magiciens.

These spells can be cast by all magicians.



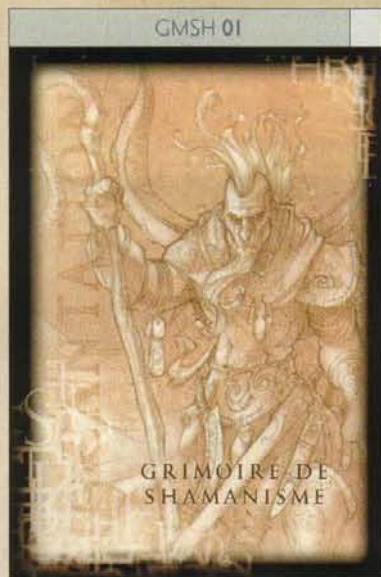
SORCELLERIE
SORCERY



La sorcellerie constitue le domaine de prédilection des gobelins de No-Dan-Kar.

Sorcery is the goblins of No-Dan-Kar's domain of choice.

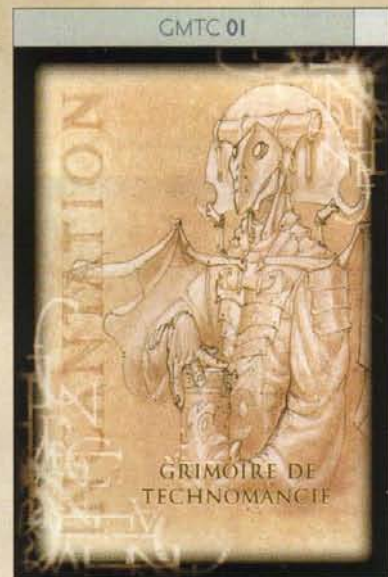
SHAMANISME
SHAMANISM



Le shamanisme est une forme de magie sauvage et primitive dont les Keltois sont les maîtres.

Shamanism is a form of wild and primitive magic of which the Kelts are masters.

TECHNOMANCIE
TECHNOMANCY



Ce grimoire renferme les plus terribles secrets des alchimistes de Dirz.

This Spellbook holds the alchemists of Dirz's most terrifying secrets.

TELLURIQUE
TELLURIC



Au cœur de leurs montagnes, les nains de Tir-Nâ-Bor ont exploré les arcanes de la magie tellurique.

In the heart of their mountains, the dwarves of Tir-Nâ-Bor have explored the arcana of telluric magic.

THÉURGIE
THEURGY



Les Griffons d'Akkylannie pratiquent une forme de magie liée à l'occultisme et à leur foi en Merin : la Théurgie.

The Griffins of Akkylannie practice a form of magic bound to occultism and their faith in Merin: Theurgy.

NÉCROMANCIE
NECROMANCY



La nécromancie est essentiellement utilisée par les magiciens d'Achéron.

Necromancy is used mainly by magicians of Acheron.

LITANIES

LITANIES

LES LITANIES regroupent chacune 15 miracles liés à l'un des trois cultes majeurs du monde d'Aarklash. Ces miracles peuvent être utilisés par tous les Fidèles affiliés à leur culte.

LITANIE DES CHEMINS DU DESTIN

LITANY OF DESTINY



Ces miracles peuvent être appelés par tous les Fidèles des Chemins du Destin.

These miracles can be called by all the Faithful following the Paths of Destiny.

LITANIES

The Litanies each compile 15 miracles bound to one of the three major cults of the world of Aarklash. These miracles can be used by all Faithful bound to their cult.

LITANIE DE LA LUMIÈRE

LITANY OF LIGHT



Ces miracles sont réservés à tous les Fidèles des Voies de la Lumière.

These miracles can be called by all the Faithful following the Ways of Light.

LITANIE DES TÉNÈBRES

LITANY OF DARKNESS



Ces miracles peuvent être appelés par tous les Fidèles des Méandres des Ténèbres.

These miracles can be called by all the Faithful following the Meanders of Darkness.

LITANIE UNIVERSELLE

UNIVERSAL LITANY



Le Culte universel est partagé par tous les Fidèles du monde.

The Universal Cult is shared by all the world's Faithful.

LITANIE UNIVERSELLE 2

UNIVERSAL LITANY 2



Cette seconde Litanie Universelle regroupe 15 nouveaux miracles pouvant être utilisés par tous les Fidèles.

This second Universal Litany is a collection of 15 new miracles that can be used by all Faithful.

LITURGIE

LITURGY



Le pack Liturgie regroupe 15 cartes destinées à renforcer les pouvoirs des Fidèles de tous les peuples.

The Liturgy pack includes 15 cards made to enhance the powers of the Faithful of all peoples.

SPELLS AND

LITANIES

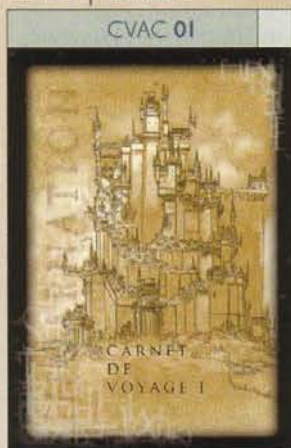


CARNET DE VOYAGE

Les Carnets de Voyage sont des packs de 15 cartes destinés à enrichir et personnaliser vos armées pour Confrontation® et Incarnation. Vous y trouverez des cartes d'expérience, des artefacts, des améliorations d'équipement pour tous les types de combattants ainsi que des cartes illustrées décrivant les caractéristiques de personnages de légende : les Ombres !

CARNET DE VOYAGE I

TRAVEL JOURNAL I



CARNET DE VOYAGE II

TRAVEL JOURNAL II



TRAVEL JOURNALS

Travel Journals are packs of 15 cards made to enrich and personalise your armies for Confrontation® and Incarnation®. In them you will find experience cards, artefacts, improved equipment for all types of fighters, and also illustrated cards describing the characteristics of legendary characters: the Shadows!

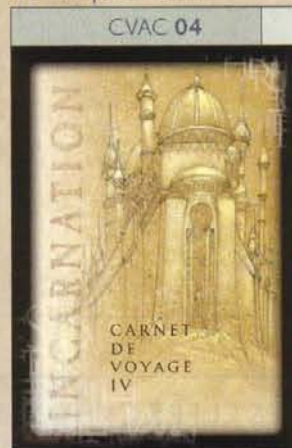
CARNET DE VOYAGE III

TRAVEL JOURNAL III



CARNET DE VOYAGE IV

TRAVEL JOURNAL IV



GUERRIERS DU RAG'NAROK

WARRIORS OF RAG'NAROK



Recrutez de nouveaux guerriers pour vos armées : minotaures des plaines, zombies cerbérides, exécuteurs de l'inquisition...

Recruit new warriors for your armies: minotaurs of the plains, Cerberean zombies, executioners of the inquisition...

SECONDES INCARNATIONS

SECOND INCARNATIONS

Ces packs contiennent 15 cartes de références illustrées qui décrivent les profils évolués de certains personnages emblématiques de la gamme Confrontation®. Tous ces profils peuvent être joués en remplacement de ceux fournis avec la figurine originale.

These packs include 15 illustrated reference cards that describe the evolved profiles of certain emblematic characters of the Confrontation® range. All these profiles can be used to replace those originally supplied with the miniatures.

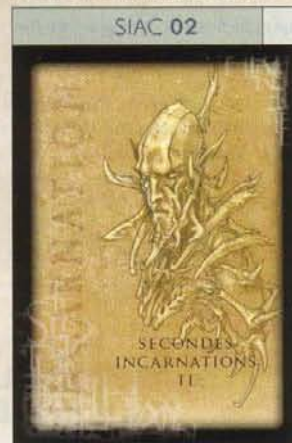
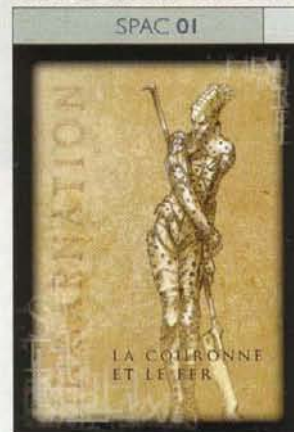
SECONDES INCARNATIONS

SECOND INCARNATIONS



SECONDES INCARNATIONS 2

SECOND INCARNATIONS 2

LA COURONNE ET LE FER
THE CROWN AND THE STEELLA FRATERNITÉ ARDENTE
THE ARDENT BROTHERHOODPLEINE LUNE
FULL MOON

SCÉNARIOS PACKS

SCENARIO PACKS

Les Scénarios packs contiennent des cartes destinées au mode de jeu Incarnation. Des aventures, des cartes d'expérience et d'objets magiques pour vous permettre de faire évoluer vos aventuriers.

Scenario packs include cards made for the Incarnation® game mode in Confrontation®. Adventures, experience cards and magic artefacts allow you to have your adventurers evolve.

LES AUTRES PEUPLES

THE OTHER PEOPLES

LES ELFES ΔKKYSHAN THE ΔKKYSHAN ELVES

Les elfes akkyshans ont prospéré pendant des siècles dans la noirceur de leur sinistre domaine, la forêt d'Ashinân. L'âge des ténèbres est arrivé et, avec lui, celui du sang et des sacrifices. À présent, les sorcières akkyshannes, accompagnées des redoutables guerrières épeires et des Veuves Noires au corps arachnéen, s'apprentent à offrir Aarklash en sacrifice à Lilith, déesse de la noirceur.

The Akkyshan Elves have prospered for centuries in the shadows of their gloomy domain, the forest of Ashinân. The Age of Darkness has arrived, and with it that of blood and sacrifice. Nowadays the witches of Akkyshan, accompanied by their dreadful spider warriors and the Black Widows with their arachnid bodies, are preparing to offer Aarklash as a sacrifice to Lilith, the goddess of evil.

Λ'ΥΤΟΠΙΕ ΔΥ SPHINX THE ΥΤΟΠΙΑ ΔΥ THE SPHINX

Les manuscrits des temps anciens racontent les histoires de deux civilisations, l'Utopie du Sphinx et l'Alliance Ophidienne, qui auraient pu conquérir Aarklash si elles ne s'étaient pas mutuellement détruites. Les récits décrivent les Sphinx comme d'énigmatiques combattants dotés d'armes de guerre étranges et terrifiantes. Certains prétendent qu'à présent, les Sphinx seraient les messagers des dieux de la Lumière...

The legends of ancient times tell the story of two civilisations, the Utopia of the Sphinx and the Ophidian Alliance, who could have conquered Aarklash if they hadn't destroyed one another. The writs describe the Sphinxes as being enigmatic warriors equipped with terrifying weapons of war. Some say that the Sphinxes are now the messengers of the gods of Light...

LES ELFES CYNWÄLL THE CYNWÄLL ELVES

À l'âge du Rag'Narok, les nobles elfes cynwäll et leurs alliés, les dragons des cimes, quittent leurs anciens sanctuaires pour se joindre aux forces de la Lumière. Même si leur civilisation semble au bord de l'extinction, les Cynwäll sont de formidables guerriers que nulle menace ne saurait faire fléchir.

In the age of Rag'Narok the noble cynwäll elves and their allies, the dragons of the peaks, leave their ancient sanctuaries to join the forces of Light. Though their civilisation may seem close to extinction, the Cynwäll are formidable warriors who never give in to any menace.

Λ'ΔΛΛΙΑΝΣ ΕΡΗΔΙΕΝΝΕ THE ΕΡΗΔΙΔΙΑΝ ΔΛΛΙΑΝΣ

À l'époque où les autres peuples n'étaient encore que des tribus éparses, les empires de l'Alliance Ophidienne et de l'Utopie du Sphinx étaient au faite de leur puissance. Mais, une guerre sans merci les déchira et ils s'anéantirent mutuellement. L'Âge des Ténèbres annonce leur retour : guidés par l'esprit de Vortiris, le dieu-serpent, les Ophidiens vont consumer Aarklash dans un déluge de Ténèbres !

In a time when the other peoples were only scattered tribes, the empires of the Ophidian Alliance and the Utopia of the Sphinx were at the height of their power. Alas, a merciless war tore them apart and they destroyed each other. The Age of Darkness announces their return: led by the spirit of Vortiris, the serpent-god, the Ophidians will consume Aarklash in an onslaught of Darkness!





LES ELFES DAÏKINEE THE DAÏKINEE ELVES

La forêt éternelle de Quithayran, sur les rivages de l'ouest, est un domaine sauvage où la nature impose une loi sans partage. Entre ses arbres millénaires rôdent les protecteurs de ce lieu sacré, les elfes daïkinee. Ce peuple farouche a lié sa destinée à celle des Fayes, les esprits immortels de Quithayran. Les Daïkinee luttent jour après jour contre la corruption qui menace le temple de la vie.

The eternal forest of Quithayran, on the distant western shores, is a wild domain where the laws of nature are unrivalled. Among the ageless trees roam the protectors of this sacred place, the Daïkinee Elves. This fierce people has bound its fate with that of the Fayes, the immortal spirits of Quithayran. Day after day, the Daïkinee struggle against the corruption threatening the temple of life.

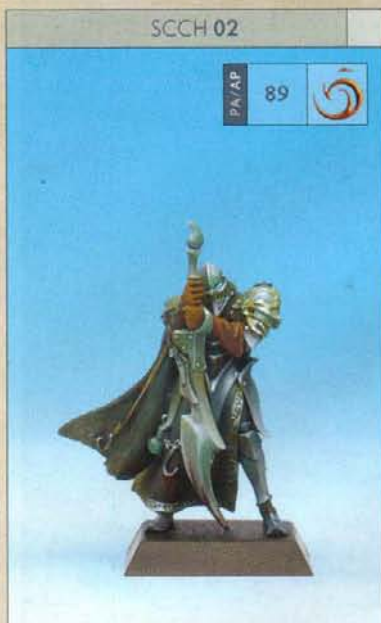


THE OTHER

PEUPLES

ARKÉON SANATH
ARKEON SANATH

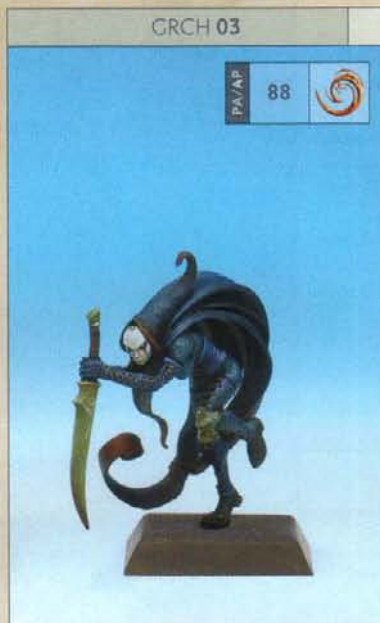
SCCH 02



CHAMPION GUERRIER DE L'AUBE
DAWN WARRIOR CHAMPION

SHANYS L'OMBRE
SHANYS THE SHADOW

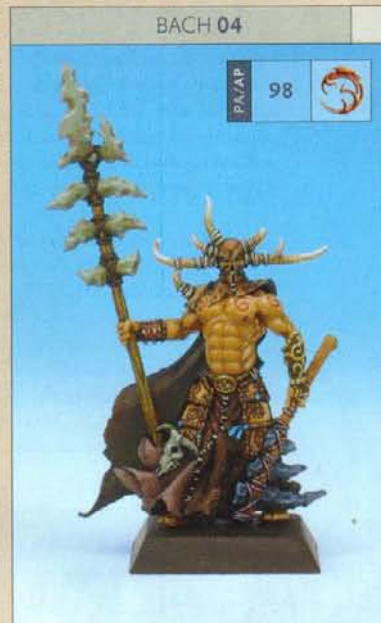
GRCH 03



CHAMPIONNE EXÉCUTRICE
EXECUTIONER CHAMPION

TANATH LE JEUNE CORNU
TANATH THE YOUNG HORNED ONE

BACH 04



CHAMPION CHASSEUR KELTOIS
KELT HUNTER CHAMPION

ASHAN'TYR
ASHAN'TYR

WFSP 04



CHAMPIONNE WOLFEN
WOLFEN CHAMPION

LE CORBEAU
THE CROW

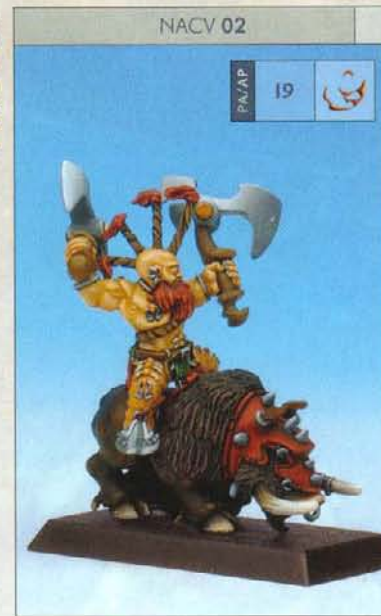
APCH 01



CHAMPION APADRIDE
APADRID CHAMPION

JEUNE NAIN SUR RAZORBACK 2
YOUNG DWARF ON RAZORBACK 2

NACV 02



SÉRIE DE QUATRE MODÈLES DIFFÉRENTS
A SERIE OF 4 DIFFERENT MODELS

Vous pouvez voir d'autres photos d'éditions limitées sur notre site internet : www.confrontation.fr

You can see other photos of limited editions on our web site: www.confrontation.fr



LANYFHS DES BOIS NOIRS
LANYFHS OF THE BLACK WOODS

PAVAP

19



DRSP 01



BLISTER DE TROIS FIGURINES
BLISTER PACK OF 3 MINIATURES



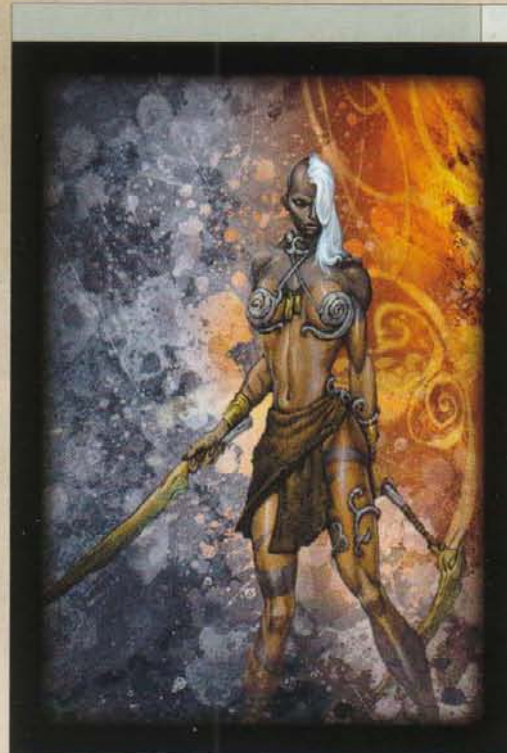
LANYFHS DES BOIS NOIRS
LANYFHS OF THE BLACK WOODS

PAVAP

18



DRSP 02



BLISTER DE TROIS FIGURINES
BLISTER PACK OF 3 MINIATURES



GUERRIERS DE SANG
WARRIORS OF BLOOD

PAVAP

25



DVRG 03



BLISTER DE TROIS FIGURINES
BLISTER PACK OF 3 MINIATURES



SOLDATS DES PLAINES
SOLDIERS OF THE PLAINS

PAVAP

11



NARG 05



BLISTER DE TROIS FIGURINES
BLISTER PACK OF 3 MINIATURES



LE SITE

INTERNET



PRENEZ DE L'AVANCE SUR VOS ADVERSAIRES !

Les sites RACKHAM fourmillent d'informations en avant-première : les dernières nouveautés, des carnets de croquis inédits, des photos exclusives et tous les événements de la communauté RACKHAM®...

GET A HEAD START AHEAD OF YOUR OPPONENTS!

The RACKHAM® sites are chock-full of the latest information: the newest releases, unpublished sketches, exclusive photos and all the RACKHAM® community's events...

NOUVEAU SITE
BIENTÔT EN LIGNE
ENGLISH WEB SITE
ONLINE SOON



WWW.CONFRONTATION.FR



TOUT UN CONTINENT À PORTÉE DE MAIN...

Le catalogue en ligne vous permet de découvrir toutes les figurines de la gamme RACKHAM®, ainsi que leurs références. Inscrivez-vous d'un simple clic pour recevoir la lettre mensuelle RACKHAM® et être ainsi tenu au courant des dernières nouveautés !

A WHOLE CONTINENT AT YOUR FINGERTIPS...

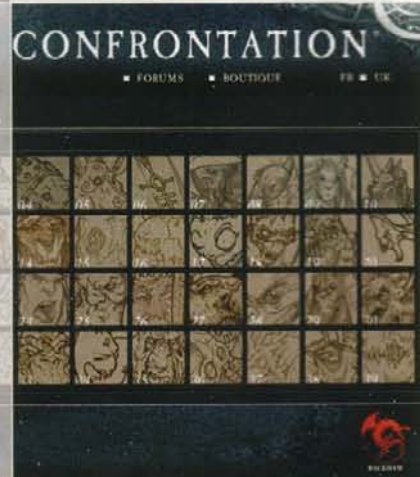
The catalogue lets you discover all the miniatures in the RACKHAM® range of products as well as their names and reference numbers. Sign up with a click to get our monthly RACKHAM® newsletter and remain up to date on our newest releases!

ECRIVEZ L'HIS+OIRE !

Arpentez la légendaire Bibliothèque de Kallienne et téléchargez gratuitement les règles du jeu CONFRONTATION®, des campagnes épiques, des fonds d'écran exclusifs et des nouvelles passionnantes mettant en scène les plus grands héros d'Arklash !

WRITE HIS+ORY!

Explore the legendary Library of Kallienne and download the Confrontation game rules, epic campaigns, exclusive wallpapers and exciting short stories about Arklash's greatest heroes, all for free!



192

CATALOGUE 2004

THE WEB

SITE



Syriak

seconde second
incarnation incarnation



Araqsalil

seconde second
incarnation incarnation



Le Croquemitaine

The Bogeyman

seconde second
incarnation incarnation



DÉCOUVREZ L'UNIVERS FANTASTIQUE
DES FIGURINES RACKHAM.
PLUS DE CINQ CENTS PHOTOS
DE FIGURINES PEINTES,
DES CONSEILS DE PEINTURE,
UNE PRÉSENTATION DES PEUPLES
DE L'UNIVERS DE CONFRONTATION,
LES AVANT-PREMIÈRES DES PROCHAINES
NOUVEAUTÉS RACKHAM 2004.



DISCOVER THE FANTASTIC WORLD
OF RACKHAM MINIATURES.
MORE THAN 500 PHOTOS OF PAINTED
MINIATURES, PAINTING TIPS,
A PRESENTATION OF THE PEOPLES
OF THE WORLD OF CONFRONTATION,
AND PREVIEWS OF RACKHAM'S
NEXT RELEASES FOR 2004.



RACKHAM®

www.confrontation.fr

ISBN : 2-915556-00-8



12 € 9 782915 556001