



catalogue 2005



figurines fantastiques 28 mm

28 mm fantasy miniatures



RACKHAM®





SOMMAIRE

DIRECTION ARTISTIQUE : **Jean Bey.**
 RESPONSABLE ÉDITORIAL : **Philippe Chartier.**
 RESPONSABLE D'ÉDITION : **Sébastien Célerin.**
 CHEF DE FABRICATION : **Nicolas Hutter.**
 CONCEPTEURS GRAPHIQUES : **Franck Achard et Mathieu Harlaut**
 INFOGRAPHIE : **Nicolas Folliot.**
 ICONOGRAPHE : **Gwendal Geoffroy.**
 SECRÉTAIRE D'ÉDITION : **Ivo Garcia.**
 MISE EN PAGES : **Soleil Noir.**
 RÉDACTEURS : **Jean Bey, Ivo Garcia, Pascal Petit, Nicolas Raoult et Jérôme Rigal.**
 ILLUSTRATIONS : **Paul Bonner, Gary Chalk, Édouard Guiton, Florent Maudoux, Paolo Parente et Didier Poli.**
 ILLUSTRATION DE COUVERTURE : **Florent Maudoux et Paolo Parente.**
 Sculpture des figurines : **Michaël Bigaud, Benoit Cosse, Yannick Fusier, Yannick Hennebo, Alexandre « Aragorn » Marks, Nicolas N'Guyen, Olivier Nkweti Lafitte, Nicolas Normand, Elfried Perochon et Stéphane Simon.**
 PEINTURE DES FIGURINES : **Frédéric Bisseux, Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Guillaume Hemery, Julien Lissarrague, Jérôme Otremba 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 © 1996-2005 RACKHAM®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.

Imprimé par l'imprimerie CHIRAT (42540 SAINT-JUST-LA-PENDUE)
 Dépôt légal 2005 n° 543
 Imprimé en France

CRÉDITS

ARTISTIC DIRECTOR : **Jean Bey.**
 EDITOR : **Philippe Chartier.**
 PUBLISHING DIRECTOR : **Sébastien Célerin.**
 PRODUCTION MANAGER : **Nicolas Hutter.**
 GRAPHIC DESIGN : **Franck Achard and Mathieu Harlaut.**
 INFOGRAPHY : **Nicolas Folliot.**
 EDITORIAL ASSISTANT : **Ivo Garcia.**
 LAYOUT : **Soleil Noir.**
 TEXTS : **Jean Bey, Ivo Garcia, Pascal Petit, Nicolas Raoult and Jérôme Rigal.**
 ILLUSTRATIONS : **Paul Bonner, Gary Chalk, Édouard Guiton, Florent Maudoux, Paolo Parente and Didier Poli.**
 COVER ILLUSTRATION : **Florent Maudoux and Paolo Parente.**
 FIGURINE SCULPTURING : **Michaël Bigaud, Benoit Cosse, Yannick Fusier, Yannick Hennebo, Alexandre « Aragorn » Marks, Nicolas N'Guyen, Olivier Nkweti Lafitte, Nicolas Normand, Elfried Perochon and Stéphane Simon.**
 FIGURINE PAINTING : **Frédéric Bisseux, Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Guillaume Hemery, Julien Lissarrague, Jérôme Otremba 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 © 1996-2005 RACKHAM®. All the illustrations, photographs, figurines and figurine names are exclusive RACKHAM® creations belonging to RACKHAM®.

Printed by Imprimerie CHIRAT (42540 SAINT-JUST-LA-PENDUE)
 Printed in France

Crédits	2
Sommaire	2
CONFRONTATION	4
RAG'NAROK	6
Jeu de plateau HYBRID	8
Extension HYBRID : Nemesis	10
Jeu de rôle CADWALLON	12
CRY-HAVOC	18
Légende du catalogue	21
Les Keltois du clan des Sessais	22
Les Lions d'Alahan	34
Les Griffons d'Akylannie	52
Les Elfes cynwälls	68
Les Morts-vivants d'Achéron	76
Les alchimistes de Dirz	92
Les Keltois du clan des Druces	106
Les nains de Mid-Nor	114
L' Alliance ophidienne	129
Les nains de Tir-Nâ-Bor	130
Les gobelins de No-Dan-Kar	144
Les Orques du Bran-Ô-Kor	164
Les Wolfen d'Yllia	178
Les dévoreurs de Vile-Tis	192
Les autres peuples	202
Les Élémentaires et familiers	204
Les grimoires et litanies	209
Les éléments de décor	218
Les statuettes en résine	219

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®.

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 et peintes. 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®.

RACKHAM® 44, rue de Lagny, 93100 Montreuil-sous-Bois.
 Tel : + 33 (0)1 55 86 89 20. Fax : + 33 (0)1 55 86 89 25.
 www.confrontation.fr www.rackham.fr www.rackham-store.com
 © Copyright RACKHAM®, 1996-2005. All rights reserved.

CONTENTS

Credits	2
Contents	2
CONFRONTATION	4
RAG'NAROK	6
Boardgame HYBRID	8
HYBRID extension set : Nemesis	10
Roleplaying Game CADWALLON	12
CRY-HAVOC	18
Catalogue legend	21
The Kelts Sessairs Clan	22
The Lions of Alahan	34
The Griffins of Akkylannie	52
The Cynwall Elves	68
The Living-dead of Achéron	76
The Alchemists of Dirz	92
The Kelts Drune clan	106
The Dwarves of Mid-Nor	114
The Ophidian Alliance	129
The Dwarves of Tir-Na-Bor	130
Les goblins de No-Dan-Kar	144
The Orcs of Bran-Ô-Kor	164
The Wolfen of Yllia	178
The Devoueurs of Vile-Tis	192
The other peoples	202
Elementals and familiars	204
Spells and Litanies	209
Accessory	218
Kit resine statue	219

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®.

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)1.55.86.89.20. Fax : + 33.(0)1.55.86.89.25.
 www.confrontation.fr www.rackham.fr www.rackham-store.com
 © Copyright RACKHAM®, 1996-2005. All rights reserved.

Ce livre présente l'intégralité de la gamme de figurines et de suppléments de jeu disponibles pour CONFRONTATION, RAG'NAROK et HYBRID jusqu'au mois de mars 2005. 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.rackham.fr** et effectuer vos commandes auprès de notre service de vente en ligne.

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



RACKHAM®

This book presents the whole range of miniatures and game supplements released for CONFRONTATION, RAG'NAROK and HYBRID until the month of March 2005. It is updated annually, but you can keep up with our monthly new releases on our website **www.rackham.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.





Plus de 3 500 000 blisters vendus dans le monde !

Over 3,500,000 blister packs sold worldwide!



Guerriers, magiciens,
créatures fantastiques...
s'affrontent dans un univers
de mythes et de légendes !

CONFRONTATION

Warriors, magicians,
fantastic creatures...
confront in a world
of myths and legends!



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

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

Chaque emballage CONFRONTATION contient une ou plusieurs figurine(s), les cartes détaillant les capacités de ces combattants et les pions nécessaires pour les utiliser, ainsi que les règles du jeu. Les boîtes RAG'NAROK sont compatibles avec les figurines CONFRONTATION.

Il existe aussi une édition des règles avancées de CONFRONTATION pour les joueurs désireux de diversifier leurs choix tactiques (sortie été 2005).

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



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



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

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

Each CONFRONTATION pack includes one or several miniatures, the cards specifying the capacities of these fighters, the counters needed to use them, as well as the rules of the game. The RAG'NAROK miniatures sets are compatible with the CONFRONTATION miniatures.

Furthermore, there is an edition of advanced CONFRONTATION rules for players who wish to diversify their tactical choices (to be released in summer 2005).

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

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





Le spectre de batailles sans précédent assombrit l'horizon d'un âge qui s'achève... Les armées des seigneurs de guerre se mettent en marche pour accomplir une prophétie de feu et de sang. Quel camp choisirez-vous?



RAG-NAROK

The spectre of unprecedented battles darkens the horizon of an age coming to an end... The warlords' armies are readying themselves to fulfil a prophecy of fire and of blood. Which side will you choose?



- Compatible avec les figurines CONFRONTATION
- 13 armées à collectionner
- Un univers graphique riche et passionnant à découvrir
- Ouverture sur des activités manuelles enrichissantes (peinture et modélisme)

- Compatible with CONFRONTATION miniatures
- 13 collectible armies
- A rich and enthralling graphic universe to discover
- A gateway to enriching manual activities (painting and modelling)

L'avenir du monde fantastique de RAG'NAROK est entre vos mains. Levez une armée, et conduisez-la à la victoire.

RAG'NAROK est un jeu de bataille avec figurines. Des armées de plusieurs dizaines de pièces s'affrontent grâce à un système de règles passionnantes qui sollicitent les qualités stratégiques de chaque joueur.

RAG'NAROK contient :

- RAG'NAROK : Le livre de règles détaille, avec de nombreux exemples et photos, tous les aspects d'une bataille d'envergure.
- AARKLASH : Le livre Univers présente le contexte historique du monde de RAG'NAROK. Il dévoile quelques-uns des secrets des nombreux peuples du jeu.
- De nombreux accessoires de jeu.

Chaque boîte de figurines RAG'NAROK propose des groupes de combattants étudiés selon les besoins du jeu. Ils contiennent des figurine(s), les cartes détaillant les capacités de ces combattants et les pions nécessaires pour les utiliser. Toutes les figurines CONFRONTATION sont compatibles avec RAG'NAROK.



Temps minimum d'une partie : 1h30
 Âge : À partir de 14 ans
 Nombre de joueurs : 2 et plus



The future of the fantasy world of RAG'NAROK is in your hands. Raise an army and lead it to victory.

RAG'NAROK is a battle game played with miniatures. Armies of several dozen pieces confront thanks to a fascinating system of rules that puts each player's strategic qualities to test.

RAG'NAROK includes:

- RAG'NAROK: A rulebook detailing all the aspects of a large-scale battle with numerous examples and photos.
- AARKLASH: A Universe book presenting the historical context of the world of RAG'NAROK. It reveals some of the secrets of the game's various peoples.
- Numerous gaming accessories.

The RAG'NAROK miniatures sets provide groups of warriors specially developed for this game's requirements. They each include one or several miniatures, cards specifying these fighters' capacities, and the counters needed to play them. All CONFRONTATION miniatures are compatible with RAG'NAROK.

Minimum duration of a game: 1 ½ hours
 Age: 14 years and up
 Number of players: 2 and more





*Au tréfonds des ténèbres
se déroule un combat
sans pitié entre les
Ténèbres et la Lumière.*

*Deep in the shadows
a merciless battle between
Darkness and Light
is being fought.*

HYBRID

JEU DE PLATEAU
BOARDGAME

Prenez le commandement d'une des deux factions qui s'affrontent dans des laboratoires d'alchimistes alliant la technologie à la magie.

HYBRID est un jeu de plateau avec figurines, qui contient :

- Le livre de règles et des nouvelles relatant le contexte du jeu
- De nombreux accessoires de jeu.

Temps minimum d'une partie : **45 minutes**

Âge : **À partir de 14 ans**

Nombre de joueurs : **2**

Take command of one of the two factions confronting each other in the alchemical laboratories where technology and magic intermingle.

HYBRID is a board game played with miniatures, which includes:

- A rulebook and short stories that bring the game's context to life
- Many gaming accessories

Minimum duration of a game: **45 minutes**


Age: **14 years and up**

Number of players: **2**





Exclusif HYBRID – HYBRID Exclusive


PA/AP 65 



VÉNÉRABLE AMBROSIUS (CHAMPION)
(LOGE DE HOD)

THE VENERABLE AMBROSIUS (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, 2 dés à 10 faces, 110 cartes de référence, plus de 200 pions...

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, 2 ten-sided dice, 110 reference cards, over 200 counters...

- 13 figurines à collectionner
- De nombreux pions et éléments de décor de qualité
- 10 scénarios de complexité croissante, idéaux pour apprendre à maîtriser les règles du jeu
- Des figurines compatibles avec CONFRONTATION et RAG'NAROK

- 13 collectible miniatures
- Numerous high-quality counters and game board elements
- 10 scenarios of increasing complexity, which are ideal for learning to master the rules of the game
- Miniatures compatible with CONFRONTATION and RAG'NAROK







EXTENSION HYBRID

HYBRID EXTENSION SET

Exclusif NÉMÉSIS – NEMESIS Exclusive

PA/AP 33



ARTIFICIER DU GRIFFON
GRIFFIN MINELAYER

Exclusif NÉMÉSIS – NEMESIS Exclusive

PA/AP 38



CHEVALIER DE LA LOGE DE HOD
KNIGHT OF THE LODGE OF HOD

Exclusif NÉMÉSIS – NEMESIS Exclusive

PA/AP 80



CLONE NÉMÉSIS
NEMESIS CLONE

- 3 nouvelles figurines à collectionner
- Des nouveaux pions
- Des scénarios qui se succèdent
- Des figurines compatibles avec
CONFRONTATION et RAG'NAROK

- 3 new miniatures to collect
- New counters
- Campaigns of successive scenarios
- Miniatures compatible with
CONFRONTATION and RAG'NAROK

NÉMESIS est une extension pour HYBRID qui contient :

- De nouvelles règles pour jouer des missions s'influençant les unes les autres
- De nouveaux éléments de jeu

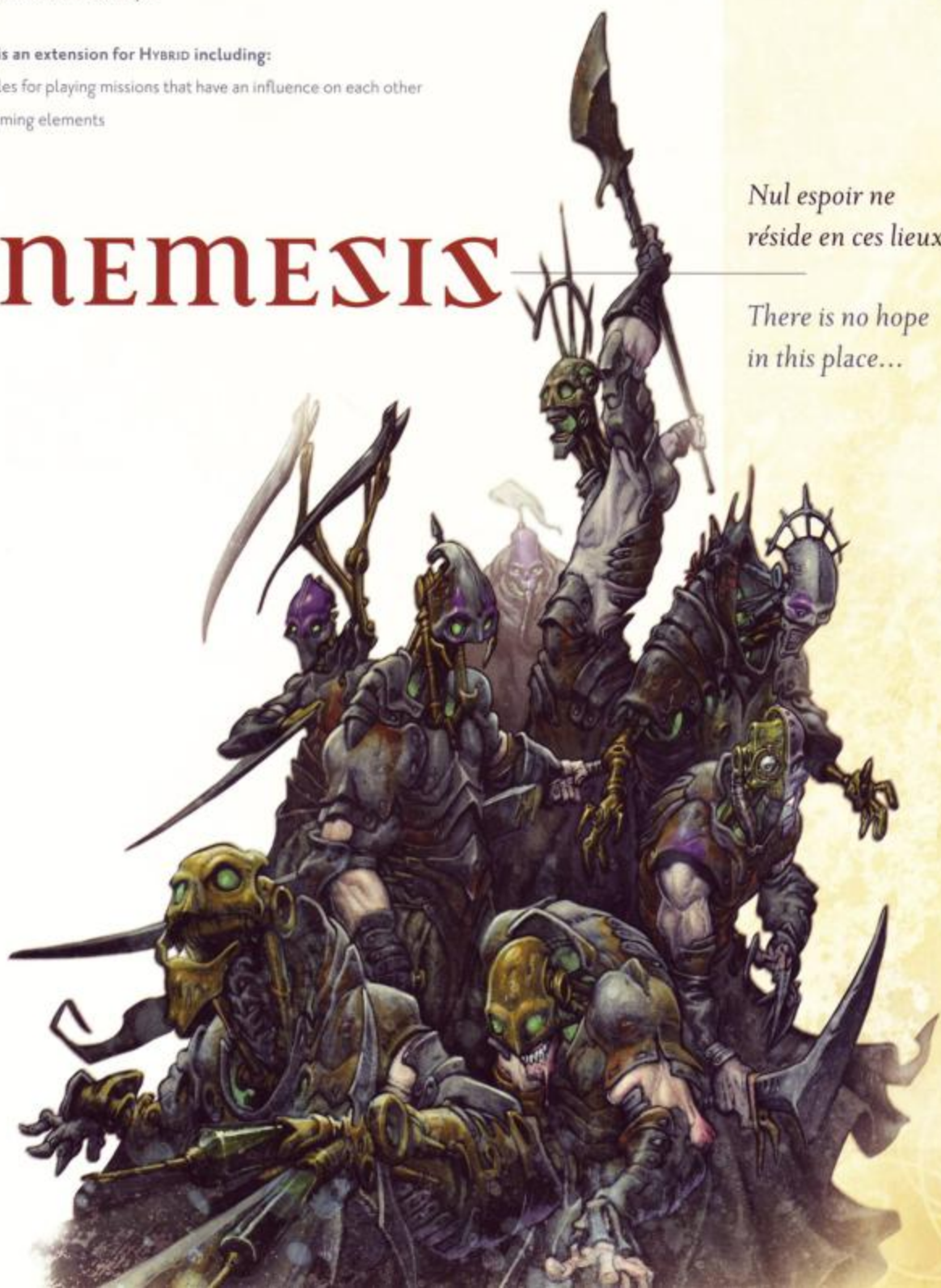
NEMESIS is an extension for HYBRID including:

- New rules for playing missions that have an influence on each other
- New gaming elements

NEMESIS

*Nul espoir ne
réside en ces lieux...*

*There is no hope
in this place...*





CADWALLON est un jeu de rôle avec figurines. Il vous propose d'interpréter l'un des héros d'un groupe d'aventuriers.

CADWALLON est un livre de règles qui détaille, avec le même désir de clarté que CONFRONTATION, tous les aspects d'un jeu où chaque joueur interprète un personnage dans des aventures passionnantes au sein d'une cité médiévale-fantastique.

- Compatible avec les figurines CONFRONTATION et RAG'NAROK.
- Une collection thématique originale.
- Un univers graphique riche et passionnant à découvrir



Temps minimum d'une partie : 2h00

Âge : À partir de 14 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

CADWALLON is a role playing game played with miniatures. It lets you represent one of the heroes of a group of adventurers.

CADWALLON is a rulebook that explains all the aspects of this game where each gamer plays the role of a character taking part in exciting adventures in a medieval-fantasy city, this with the same desire for clarity as in CONFRONTATION.

- Compatible with CONFRONTATION and RAG'NAROK miniatures
- A collection with an original theme
- A rich and fascinating graphic universe to discover



Minimum duration of a game: 2 hours

Age: 14 years and up

Number of players: 2 to 6





CADWALLEN JDR

CADWALLEN RPG



*Rejoignez une cité
de légendes. Explorez
ses ruines anciennes
et percez leur secret.
L'aventure vous attend.*

*Welcome to a city
of legends. Explore
its ancient ruins and
pierce their secrets.
Adventure awaits you.*





AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



LIEUTENANT
LIEUTENANT

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



PORTEUR D'ARME
WEAPON BEARER

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



CAPITAINE
CAPTAIN

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



SERGENT DE LA MILICE
SERGEANT OF THE MILITIA

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



ARBALÉTRIER
CROSSBOWMAN

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



ARBALÉTRIER
CROSSBOWMAN

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



MILITIEN
MILITIAMAN

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



MILITIEN
MILITIAMAN

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



MILITIEN
MILITIAMAN

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



GEÔLIER
JAILER



OGRE BOUTEFEU
FIREBRAND OGRE

PA/AP

90



CD 16

CD 16



MERCENAIRE DE LA GUILDE DES LAMES
MERCENARY OF THE GUILD OF BLADES





AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



NOBLE
NOBLEMAN

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



PORTEUR D'ARME
WEAPON BEARER

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



BOURREAU DE CADWALLON
EXECUTIONER OF CADWALLON

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



NOBLE
NOBLEMAN

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



PORTEUR D'ARME
WEAPON BEARER

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



FOSSOYEUR
GRAVEDIGGER



LE CORBEAU
THE CROW

APCH 01



CHAMPION APATRIDE
STATELESS CHAMPION

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



GARDE DU CORPS
BODYGUARD

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



CONVOYEUR ORQUE
CONVEYOR ORC

AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



FRANC LIGUEUR OGRE
FREE LEAGUER OGRE



AVANT-PREMIÈRE
PREVIEW



MAÎTRE CHIEN
DOG HANDLER



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

CRY HAVEC ! est un supplément trimestriel consacré à l'univers des figurines et des jeux RACKHAM. Un concentré d'aides de jeu, astuces, nouvelles règles, informations sur l'univers, avant-premières et **11** cartes inédites. **CRY HAVEC !** est une source essentielle d'informations.

CRY HAVEC ! is a trimonthly supplement devoted to the world of RACKHAM miniatures games. A load of gaming aids, tips, new rules, background information, previews, and **11** previously unreleased cards. **CRY HAVEC !** is a source of essential information.



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

CRY HAVEIC ! VOLUME 01



ATELIER

- Guide de peinture : l'Inquisiteur du Griffon
- Genèse d'un laboratoire
- Modulez vos guerriers orques

STRATÉGIE

- Rapport de bataille RAG'NAKOK : Orques vs Scorpions

UNIVERS

- Portrait : Le Baron Mirvilis d'Allmoon
- Les Enchaînés
- Les origines des Keltois
- Les forteresses des Dunes d'Ivoire

LIVRET AIDES DE JEU

- 2 Missions HYBRID
- 1 Mission NEMESIS
- 1 Scénario CONFRONTATION
- Règles : Les nexus
- Règles : La pioche & CONFRONTATION
- Règles pour FORTIFICATION
- Règles : Altitude et paliers
- Jouer la meute de la Lune gémissante
- Plan : La forteresse de Danakil

WORKSHOP

- Painting guide: The Griffin Inquisitor
- Birth of a Laboratory
- Modulate your orc warriors

STRATEGY

- RAG'NAKOK battle report: Orcs vs. Scorpions

UNIVERSE

- Portrait: Baron Mirvilis d'Allmoon
- The Enchained
- The Origins of the Kelts
- The Fortresses of the Ivory Dunes

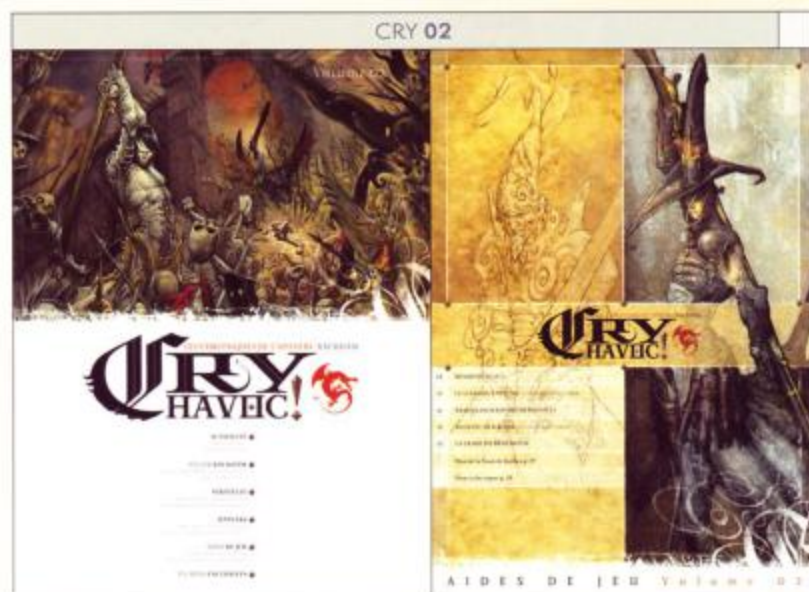
GAMING AIDS BOOKLET

- 2 HYBRID missions
- 1 NEMESIS mission
- 1 CONFRONTATION scenario
- Rules: The Nexus
- Rules: The deck in CONFRONTATION
- Rules for FORTIFICATION
- Rules: Altitude and levels
- Playing the pack of the Moaning Moon
- Map: The fortress of Danakil

II PREVIOUSLY UNRELEASED CARDS

II CARTES EXCLUSIVES

CRY HAVEIC ! VOLUME 02



ATELIER

- Décor : S028 À tombeau ouvert
- Peinture : La rouille
- Peinture : Les gardes d'Alahan
- Peinture : Les conscripts du Griffon

STRATÉGIE

- Rapport de bataille RAG'NAKOK : Mid-Nor vs Lions

UNIVERS

- Portrait : Kaeliss le Sauvage
- Kaiber : Quand la Lumière retient les Ténèbres
- Les carnets de route de Cynolith
- La tribu du Béhémot
- Le règne des Obscurs
- Le Fauve de Dracyrnán

LIVRET AIDES DE JEU

- 3 Missions HYBRID
- 1 Aventure INCARNATION
- 1 Campagne RAG'NAKOK
- Jouer la tribu du Béhémot
- Plan de la Passe de Kaiber

WORKSHOP

- Scenery: S028 - An Open Grave
- Painting: Rust
- Painting: The Guards of Alahan
- Painting: The Conscripts of the Griffin

STRATEGY

- RAG'NAKOK battle report: Mid-Nor vs. Lions

UNIVERSE

- Portrait: Kaeliss the Savage
- Kaiber: When Light holds back Darkness
- The Travel Journals of Cynolith
- The Tribe of the Behemoth
- The Reign of Darkness
- The Wild Beast of Dracyrnán

GAMING AIDS BOOKLET

- 3 HYBRID missions
- 1 INCARNATION adventure
- 1 RAG'NAKOK campaign
- Playing the tribe of the Behemoth
- Map of the Kaiber Pass

II PREVIOUSLY UNRELEASED CARDS

II CARTES EXCLUSIVES



CRY HAVEC ! VOLUME 03



ATELIER

- Socles : Des figurines sur un piédestal
- Peinture : Kahinir le Sauvage
- Décor : Dallages de légende

STRATÉGIE

- Carnet de mission Hxaxio
- Hxaxio : Ouvrez l'œil... et le bon !
- Hxaxio : Vous ne m'aurez pas !

UNIVERS

- Portrait : Managarm la Traîtresse
- De feu et d'acier
- Une science venue d'ailleurs
- Les peuples réfractaires à la technologie
- Les constructs cyrwalls
- Cadwallon : La guide des Architectes

LIVRET AIDES DE JEU

- Règles optionnelles Hxaxio
- Missions Hxaxio
- Règles CONFRONTATION : La guide des Architectes
- Intégrer de nouveaux combattants à la Confrérie d'Arain
- Les machines à vapeur
- L'aventure INCARNATION

II CARTES EXCLUSIVES & UNE DALLE HYBRID OFFICIELLE GRATUITE

WORKSHOP

- Bases: Miniatures on a Pedestal
- Painting guide: Kahinir the Savage
- Scenery: Flagstones of Legend

STRATEGY

- Hxaxio mission report
- Hxaxio: Keep an Eye Open... the Good One!
- Hxaxio: You'll Never Get Me!

UNIVERSE

- Portrait: Managarm the Traitors
- Of Fire and Steel
- A Science from Afar
- The Technology-resistant Peoples
- The Cynwall Constructs
- Cadwallon: The Guild of Architects

GAMING AIDS BOOKLET

- Optional Hxaxio rules
- Hxaxio missions
- CONFRONTATION rules: The Guild of Architects
- Adding new fighters to the Brotherhood of Bronza
- Steam Machines
- L'INCARNATION adventure

II PREVIOUSLY UNRELEASED CARDS & ONE FREE HYBRID GAME TILE

CRY HAVEC ! VOLUME 04



ATELIER

- Les couleurs de la guerre : Boucliers d'Aarklash
- Guide de peinture : Les guerriers crocs
- Architecture fantastique : Entre ciel et terre

STRATÉGIE

- Rapport de bataille RAG'NAROK : Wolfen vs Griffons
- L'appel de la foi

UNIVERS

- Portrait : Sopheh Drahas
- L'Akkylannie
- Les frères de Kashem

LIVRET AIDES DE JEU

- Errata cartes
- L'Campagne Hxaxio
- L'Mission Hxaxio
- Règles CONFRONTATION et RAG'NAROK : Contrôle d'un objectif
- Jouer le Horde de Dun-Scaith : Dévoreurs et Drones
- Jouer la Colonie d'Éphorath : Mid-Nor

II CARTES EXCLUSIVES

WORKSHOP

- The Colours of War: Shields of Aarklash
- Painting guide: The Fang Warriors
- Fantasy architecture: Between Heaven and Earth

STRATEGY

- Rag'Narok battle report: Wolfen vs. Griffins
- The Calling of Faith

UNIVERSE

- Portrait: Sopheh Drahas
- Akkylannie
- The Brothers of Kashem

GAMING AIDS BOOKLET

- Card errata
- L'Hxaxio campaign
- L'Hxaxio mission
- CONFRONTATION and RAG'NAROK rules: Controlling an Objective
- Playing the Horde of Dun-Scaith: Devourers and Drones
- Playing the Colony of Ephorath: Mid-Nor

II PREVIOUSLY UNRELEASED CARDS

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

NOM
NAME

RÉFÉRENCE VPC DE LA FIGURINE
MAIL ORDER MINIATURE'S NUMBER

TYPE DE CONDITIONNEMENT / PACKAGE TYPE



BLISTER
BLISTER



PETITE BOÎTE
SMALL BOX



GRANDE BOÎTE
LARGE BOX



MVSP 06

PALADINS NOIRS D'ACHÉRON
BLACK PALADINS OF ACHERON

MVSP 06 /



MVSP 06 /



MVSP 06 /



CRBO 03

CAVALIERS THALLIONS
THALLION RIDERS

CRBO 03 /



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 in the picture - as for miniatures packed individually.

RÉFÉRENCE DU
CONDITIONNEMENT
REFERENCE NUMBER



SCSP 06

NEUROMANCIEN
NEUBOMANCER

SCSP 06 /



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



Dévoit
Devout

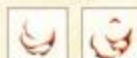
INFORMATIONS
COMPLÉMENTAIRES
ADDITIONAL
INFORMATION

RANG
RANK



POINTS D'ARMÉE
ARMY POINTS

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





armies for **RAG•NAROK**

armées pour **RAG•NAROK**

1000 A.P.

1500 A.P.

UNIT 1

Baal the Conqueror with Leader statut.
3 Kelt centaurs.

UNIT 2

1 oracle of Danu with the "Favour of Danu" miracle and statut Leader.
9 Kelt fiannas.

UNIT 3

6 guardians of the moor.

UNIT 4

5 giant barbarians which one has Leader statut.
All giant barbarians must have the same profile.

UNIT 5

2 Kelt minotaurs.

UNIT 6

1 Kelt druid 2 with the "Primal Roar" spell and Leader statut.
9 fury warriors.

UNIT 1

Viraë, Fianna Priestess, with the "Rune of Metamorphosis" relic, the "Cianath's Wisdom" communion, and Commander-in-Chief status
Sinshera
1 oracle of Danu with Leader statut
10 Danu warriors.

UNIT 2

Gwenlaen the Ever-proud
1 fianna totem-bearer with the "Totem of the Matrae"
1 fianna musician
12 Kelt fiannas.

UNIT 3

Hogarth the Colossus
1 Kelt standard-bearer
1 Kelt musician
16 Sessairs warriors.

UNIT 4

8 Kelt centaurs of which 2 have Leader statut.

UNIT 5

4 Kelt hunters of which 1 has Leader statut.

UNIT 6

1 Kelt minotaure.

1000 P.A.

1500 P.A.

UNITÉ 1

Baal le Conquérant avec le statut de Meneur
3 centaures Keltos.

UNITÉ 2

1 oracle de Danu doté du miracle « Faveur de Danu » et avec le statut de Meneur
9 fiannas keltosises.

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

2 minotaures keltos.

UNITÉ 6

1 druide keltos 2 doté du sortilège « Rugissement Primal » et avec le statut de Meneur
9 Guerriers Fureur.

UNITÉ 1

Viraë, Prêtresse fianna dotée de « Rune de métamorphose », de la communion « Sagesse de Cianath » et avec le statut de Commandeur Sinshera
1 oracle de Danu avec le statut de Meneur
10 guerriers de Danu.

UNITÉ 2

Gwenlaen l'Orgueilleuse
1 porte-totem fianna dotée de « Totem des Matrae »
1 musicienne fianna
12 fiannas keltosises.

UNITÉ 3

Hogarth le Colosse
1 porte-étendard keltos
1 musicien keltos
16 guerriers sessairs.

UNITÉ 4

8 centaures keltos dont 2 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 5

4 chasseurs keltos dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 6

1 minotaure keltos.



LES KELTEIS DU CLAN DES SESSAIRS

THE KELTS OF THE SESSAIRS CLAN

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

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

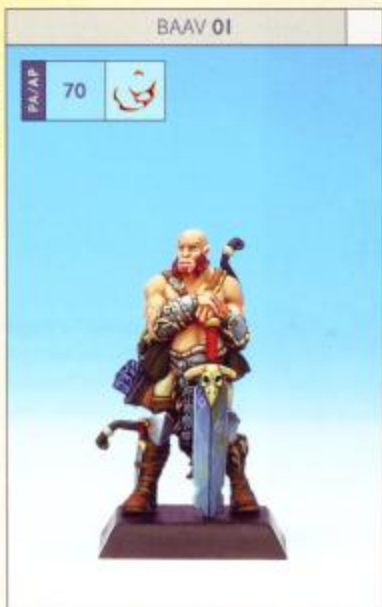
The plains of Avagddu are the domain of the proud Kelt warriors of the Sessairs clan, the ancestors of all the human peoples. Having come from the sea in immemorial times, the Sessairs worship a pantheon made up of primitive divinities and immortal heroes: Danu, the goddess of nature, the Matrae devoted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

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



HOGARTH LE COLOSSE
HOGARTH THE COLOSSUS

BAAV 01

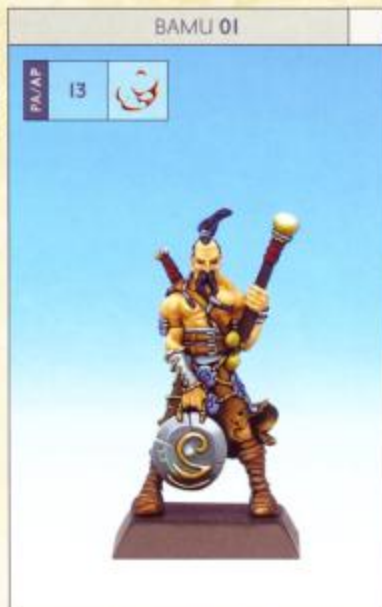


CHAMPION
CHAMPION



MUSICIEN KELTOIS
KELT MUSICIAN

BAMU 01



MERCENAIRE
MERCENARY



PORTE-ÉTENDARD KELTOIS
KELT STANDARD BEARER

BAPE 01



MERCENAIRE
MERCENARY



GARDIENS DE LA LANDE
GUARDIANS OF THE MOOR

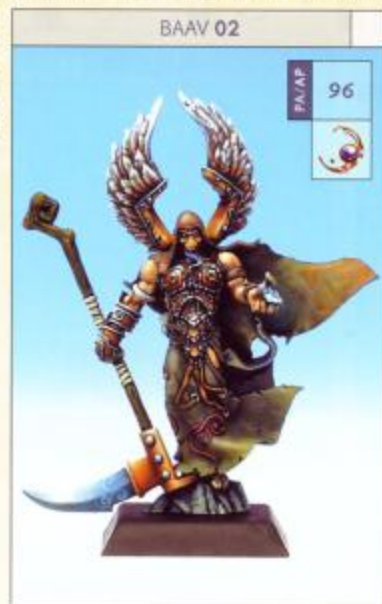
BATR 01



PA/AP 12

 KELEN LA TREIZIÈME VOIX
KELEN THE THIRTEENTH VOICE

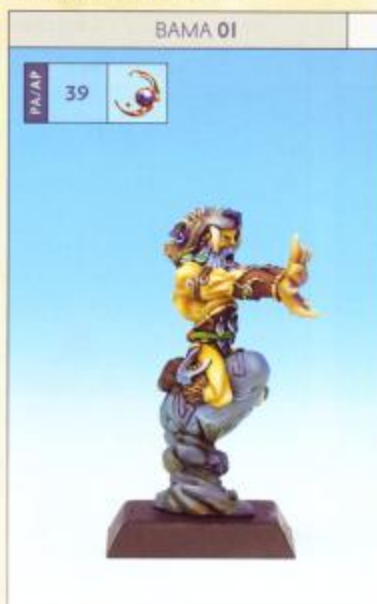
BAAV 02




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

 KYRAN LE CHASSEUR
KYRAN THE HUNTER

BAMA 01



CHAMPION MERCENAIRE (INITIÉ)
MERCENARY CHAMPION (INITIATE)

 ÉNOCH L'ÉLÉMENTALISTE
ENOCH THE ELEMENTALIST

BAMA 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

 DRUIDE KELTOIS 1
KELT DRUID 1

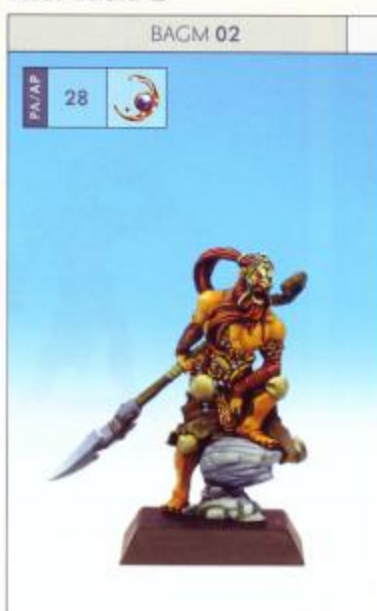
BAGM 01



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

 DRUIDE KELTOIS 2
KELT DRUID 2

BAGM 02



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



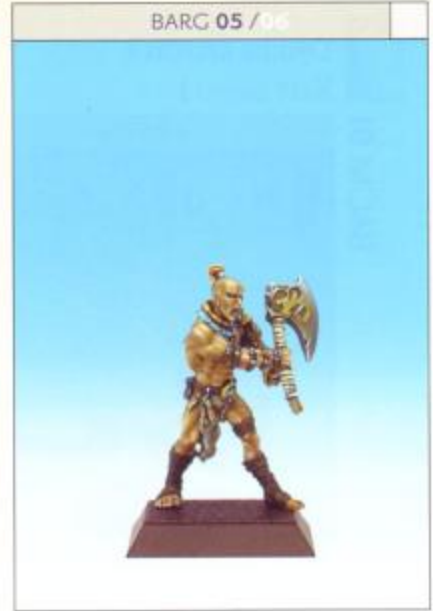


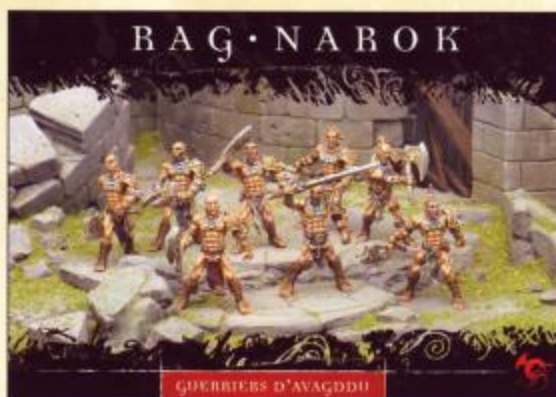
LES GUERRIERS D'AVAGDDU
THE WARRIORS OF AVAGDDU

3 profils au choix :
Choice of 3 profiles:

PA/AP	9		PA/AP	10		PA/AP	14	
-------	---	--	-------	----	--	-------	----	--

BARAG I





Pour les féroces barbares keltois, la guerre fait partie intégrante de la vie. Lorsqu'un péril menace les terres sacrées d'Avagddu, chaque homme valide empoigne son arme et se joint à ses compagnons pour défendre la déesse Danu.

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

For the fierce Kelt barbarians, war is an integral part of life. When a peril threatens the sacred lands of Avagddu, every valid man grabs his weapon and joins his companions to defend the goddess Danu.

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



MENEUR
LEADER



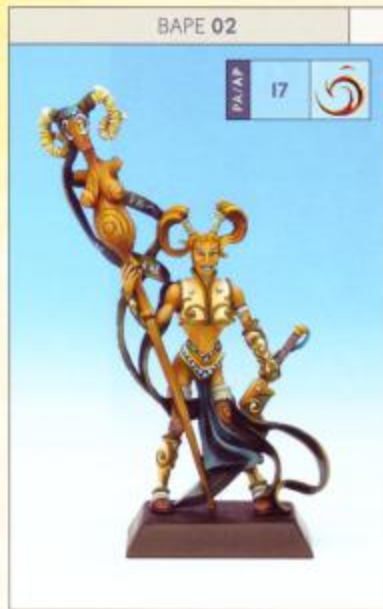
PROFIL ALTERNATIF
ALTERNATIVE PROFILE





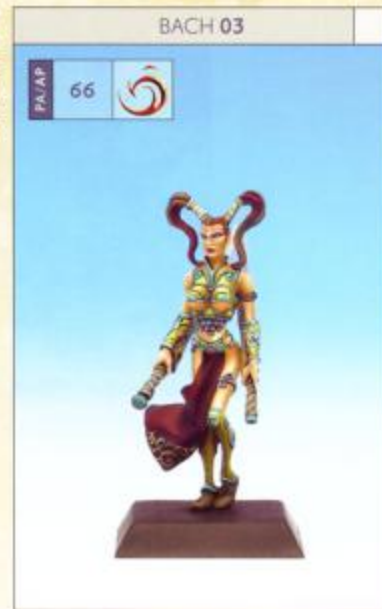
PORTE-TOTEM FIANNA
FIANNA TOTEM BEARER

BAPE 02



GWENLAEN L'ORGUEILLEUSE
GWENLAEN THE EVER-PROUD

BACH 03

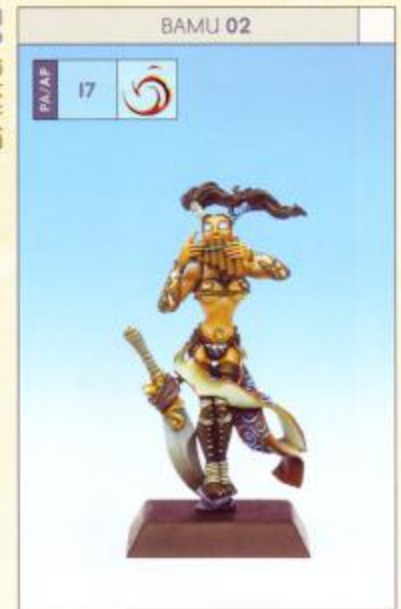


CHAMPIONNE FIANNA
FIANNA CHAMPION



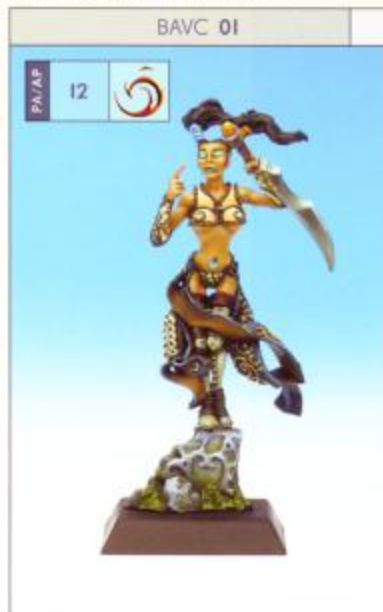
MUSICIENNE FIANNA
FIANNA MUSICIAN

BAMU 02



FIANNA VPC
MAIL ORDER FIANNA

BAVC 01



VIRAË, LA REINE DES FIANNAS
VIRAË, THE QUEEN OF FIANNAS

BAHE 02



SINSHERA
SINSHERA



N'EST PAS UN PERSONNAGE
NOT A CHARACTER



FIANNAS KELTOISES 1
KELT FIANNAS 1

PA/AP

12



BARG 02

BARG 02 / 01



BARG 02 / 02



BARG 02 / 03



FIANNAS KELTOISES 2
KELT FIANNAS 2

PA/AP

12



BARG 03

BARG 03 / 01



BARG 03 / 02



BARG 03 / 03





TANATH LE JEUNE CORNU
TANATH THE YOUNG HORNED ONE

BACH 04



CHAMPION CHASSEUR KELTOIS
KELT HUNTER CHAMPION



CHASSEURS KELTOIS
KELT HUNTERS

BAEL 01



PA/AP 32 



KOREN L'ÉLU
KOREN THE CHOSEN ONE

BACH 05




CHAMPION GUERRIER SPASME
SPASM WARRIOR CHAMPION



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

BAEL 03



PA/AP 24 





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



BAEL 04



ORHAIN L'ÉRUDIT
ORHAIN THE ERUDITE

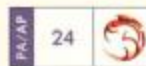
BAFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)



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

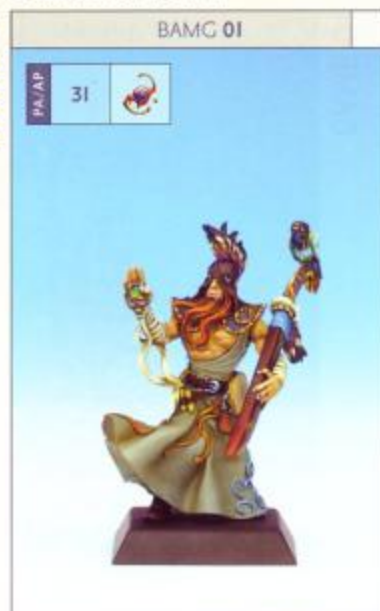


BAEL 05



ORACLE DE DANU
ORACLE OF DANU

BAMG 01



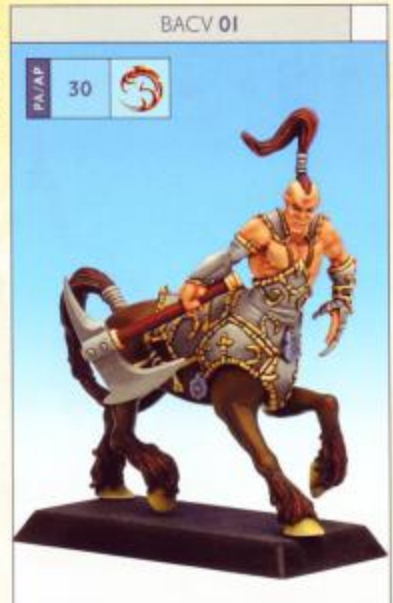
MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)





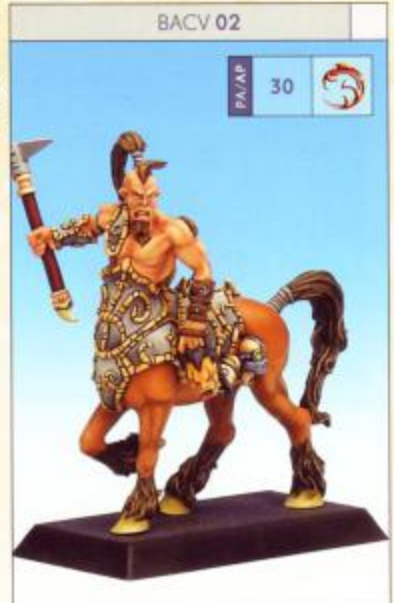
BACV 01

CENTAURE KELTOIS 1
KELT CENTAUR 1



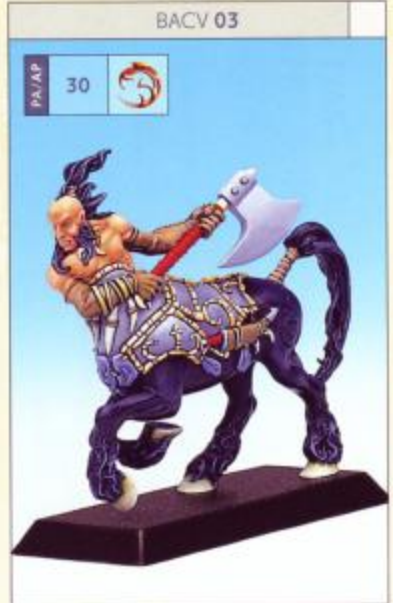
BACV 02

CENTAURE KELTOIS 2
KELT CENTAUR 2



BACV 03

CENTAURE KELTOIS 3
KELT CENTAUR 3



BAHE 01

BAAL LE CONQUÉRANT
BAAL THE CONQUEROR

PA/AP 137

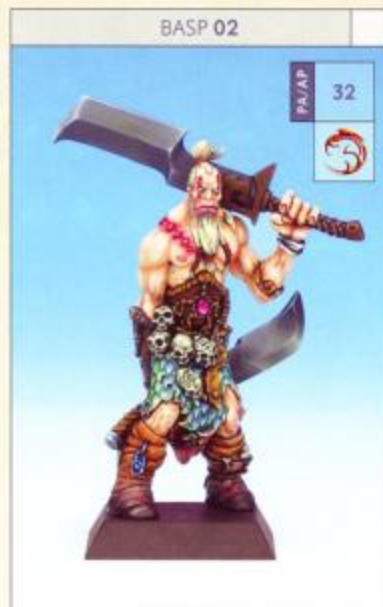


CHAMPION CENTAURE
CENTAUR CHAMPION



BARBARE GÉANT AVEC ÉPÉE
GIANT BARBARIAN WITH SWORD

BASP 02



BARBARE GÉANT AVEC HALLEBARDE
GIANT BARBARIAN WITH HALBERD

BASP 03



DRAC MAC SYRÖ
DRAC MAC SYRÖ

PA/AP 240



BALV 01



LÉGENDE VIVANTE MERCENAIRE
MERCENARY LIVING LEGEND

BRAGH AN SCÁTHAR
BRAGH AN SCÁTHAR

BAAV 03



CHAMPION BARBARE GÉANT
GIANT BARBARIAN CHAMPION

Vue de dos - Back View





armies for **RAG•NAROK**

1000 A.P.

1500 A.P.

UNIT 1

The Red Lioness (on foot) equipped with the "Sword of Llyr"
1 bard of Alahan I with the "Sad Gaze" spell
6 paladins of Alahan.

UNIT 2

3 mounted knights of the Lion of which one has Leader statut.

UNIT 3

6 falconers of Alahan of which one has Leader statut.

UNIT 4

1 pythia of Azél with the "Azél's Revenge" miracle and of which one has Leader statut.
6 valkyries of Alahan

UNIT 5

16 guards of Alahan of which one has Leader statut.

UNIT 1

Dragan d'Orianthe with Commander-in-Chief status
3 mounted knights of the Lion.

UNIT 2

Sardar Tillius the Sage with "7," the "Seal of Dellar'n" spell and the "Meteors of fire" ritual
2 bards of Alahan of which one has Leader status
9 paladins of Alahan.

UNIT 3

Agonn the Ardent with "Officer of the Lion"
1 standard bearer of Alahan
1 musician of Alahan
18 Kaiber veterans.

UNIT 4

6 falconers of Alahan of which one has Leader status.

UNIT 5

9 archers of Alahan of which one has Leader status.

armées pour **RAG•NAROK**

1000 P.A.

1500 P.A.

UNITÉ 1

La Lionne Rousse 2 (à pied) équipée de « L'Épée de Llyr »
1 barde d'Alahan I doté du sort « 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'Azél dotée du miracle « Vengeance d'Azél » et avec le statut de Meneur
6 valkyries d'Alahan.

UNITÉ 5

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

UNITÉ 1

Dragan d'Orianthe avec le statut de Commandeur
3 chevaliers du Lion sur destrier.

UNITÉ 2

Sardar Tillius le Sage doté de « 7 », du sortilège « Sceau de Dellar'n » et du rituel « Météores de feu »
2 bards d'Alahan dont 1 avec le statut de Meneur
9 paladins d'Alahan.

UNITÉ 3

Agonn l'Ardent doté de « Officier du Lion »
1 porte-étendard d'Alahan
1 musicien d'Alahan
18 vétérans de Kaiber.

UNITÉ 4

6 fauconniers d'Alahan dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 5

9 archers d'Alahan dont 1 avec le statut de Meneur.



LES LIONS D'ALAHAN

THE LIONS OF ALAHAN

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

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

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

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

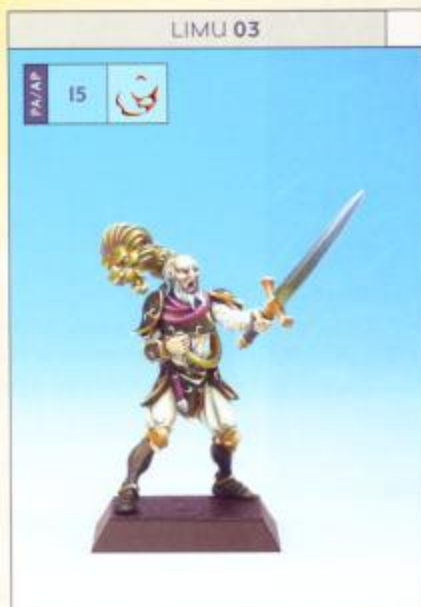
The knights and the powerful magicians of the Lion are paragons of virtue. Their exploits have become legendary. The nine noble houses of Alahan are grateful for the honour, heroism and loyalty of the brave fighters who wield their coats of arms.

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



ÉTAT-MAJOR D'ALAHAN
WAR-STAFF OF ALAHAN

LIEM 01



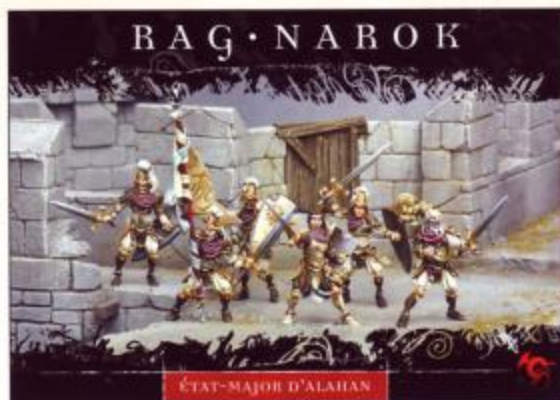
MUSICIEN
MUSICIAN



AGONN L'ARDENT
AGONN THE ARDENT



PORTE-ÉTENDART
STANDARD-BEARER

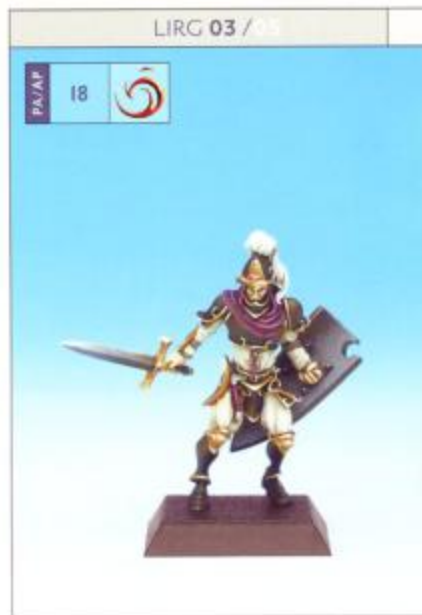
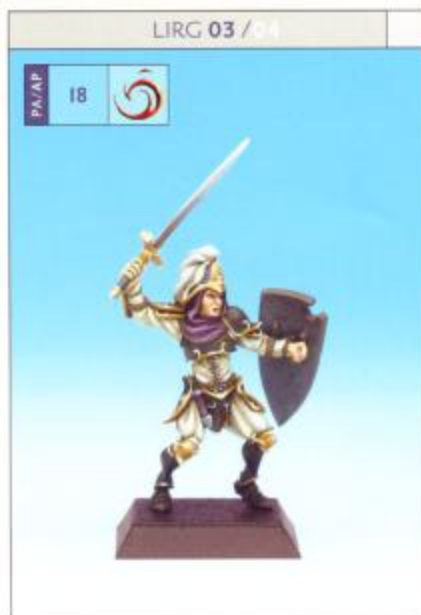


Les guerriers d'Alahan ne vivent que pour faire triompher les idéaux de la Lumière. Il faut un cœur vaillant et une volonté inébranlable pour survivre aux horreurs de la guerre. Agonn et son état-major sont de ces valeureux combattants restés fidèles à leurs convictions après avoir affronté mille péris.

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

The warriors of Alahan only live to let the ideals of Light triumph. A valiant heart and an unwavering will are needed to survive the horrors of war. Agonn and his war-staff are of these stalwart fighters who remain loyal to their convictions after having encountered a thousand dangers.

Accompanied by Kaïber Veterans, this Unit is ready to be played in Rag'Narok. Moreover, its numbers can be complemented with a box of Kaïber Guardsmen.





ARCHERS D'ALAHAN 2
ARCHERS OF ALAHAN 2

PA/AP 14

LITR 02

LITR 02 / 01



LITR 02 / 02



LITR 02 / 03



JOUEURS D'ÉPÉE D'ALAHAN
SWORDSMEN OF ALAHAN

PA/AP 14

LIVE 01

LIVE 01 / 01



LIVE 01 / 02



LIVE 01 / 03





GARDES DE KAÏBER
GUARDS OF KAÏBER

PAJAT

12



LIRAG I

LIRG 02 / 01



LIRG 02 / 02



LIRG 02 / 03



LIRG 03 / 01



LIRG 03 / 02



LIRG 03 / 03



LIRG 03 / 04



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 Ténébres.

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.

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.

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 / 03



Vue de dos – Back View



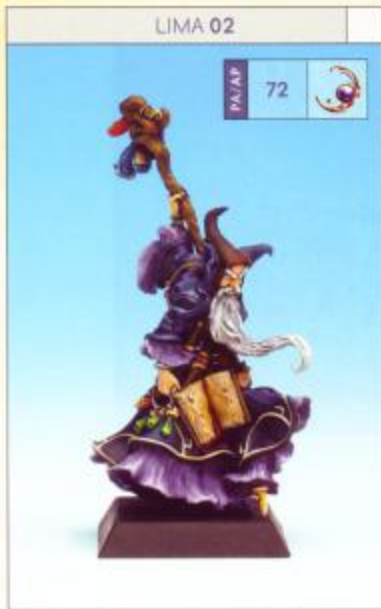
MENEUR
LEADER





MÉLIADOR LE CÉLESTE
MELIADOR THE CELESTIAL

LIMA 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)



MIGAÏL LE SÉLÉNITE
MIGAÏL THE SELENITE

LIMA 03



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)



SARDAR TILLIUS
SARDAR TILLIUS

LIMA 04



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)



BARDE D'ALAHAN 1
BARD OF ALAHAN

LIGM 01



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



BARDE D'ALAHAN SUR DESTRIER
MOUNTED BARD OF ALAHAN

LIGM 03





MIRVILIS, BARON D'ALMOON
MIRVILIS, BARON OF ALLMOON

PA/AP 167



LIMA 05

LIMA 05 (Élémentaire ELLU 01/01)

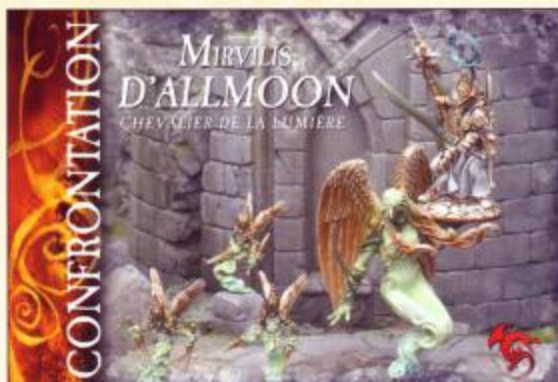


CHAMPION (MAÎTRE)
CHAMPION (MASTER)

PA/AP 75



Élémentaire seul
Elemental only



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

The magician Mirvilis d'Allmoon reigns over a barony in the south of the Kingdom of Alahan. This elemental knight is so powerful that the envoys of Light let themselves be tamed to carry him on their gilded wings to conquer the heavens. The occult forces of the Rag'narok hold promise of an exceptional fate for this Master surrounded by glory and mystery.

PA/AP 12



CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE
ELEMENTAL CREATURE



CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE
ELEMENTAL CREATURE



CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE
ELEMENTAL CREATURE





DRAGAN D'ORIANTHE
DRAGAN D'ORIANTHE

PA/AP 192

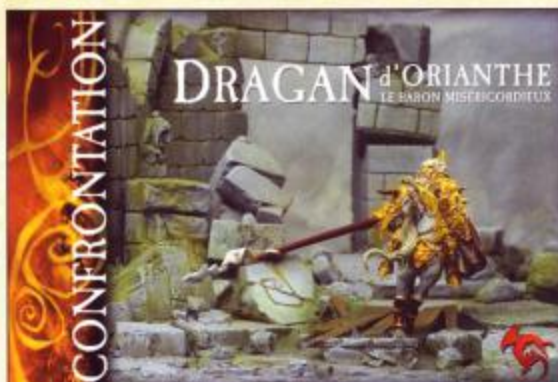


LICH 03

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 command of a barony of Alahan could not suffer the slightest weakness. Especially when it forms 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!



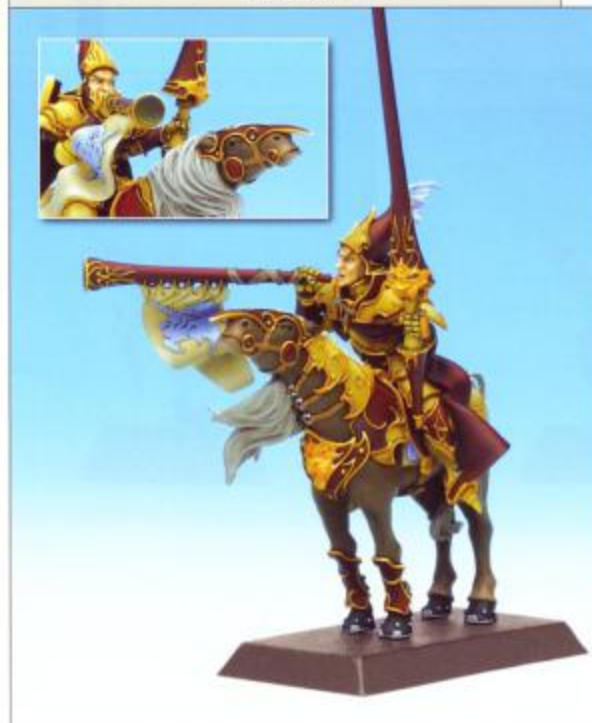
MUSICIEN DU LION SUR DESTRIER
MOUNTED MUSICIAN OF THE LION

PA/AP 72



LIMU 02

LIMU 02 /



PORTE ÉTENDARD SUR DESTRIER
MOUNTED STANDARD BEARER

PA/AP 74



LIPE 02

LIPE 02 /





CHEVALIERS DU LION SUR DESTRIER
MOUNTED KNIGHTS OF THE LION

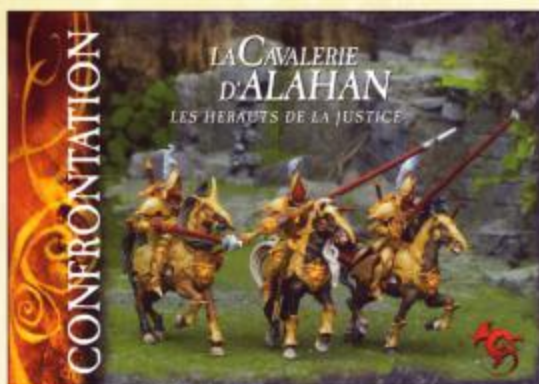
PAVAP

64



LIBO 01

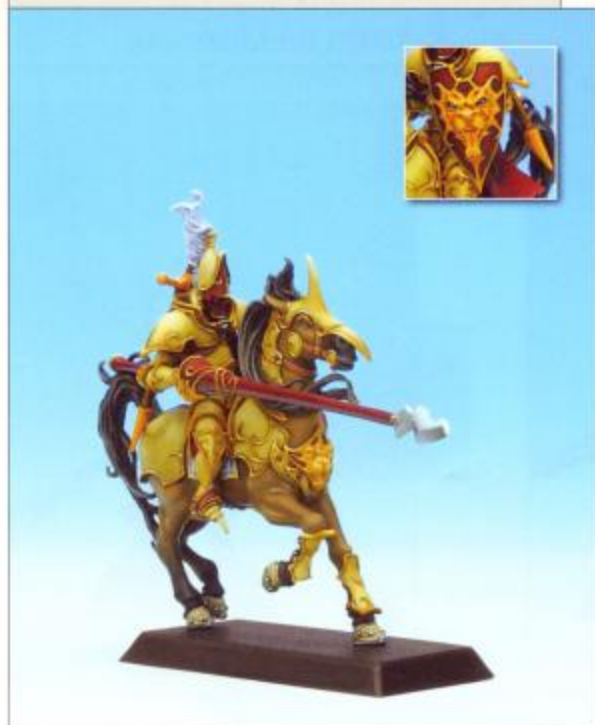
LICE 01 / 01



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 those who stand in their way, for none can oppose one of the best cavaleries of Aarklash with impunity.

LICE 01 / 02



LICE 01 / 03





LA LIONNE ROUSSE 2 THE RED LIONESS 2

PA/AP 171

LIHE 02



CHAMPIONNE PALADIN
PALADIN CHAMPION



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.

The first woman to be a Paladin, the Red Lioness is an emblematic figure of the army of Alahan. A charismatic champion, and an eminent leader, her valour in combat is equalled 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
(INCLUSE DANS LA BOÎTE DE LA LIONNE ROUSSE)
PALADIN CHAMPION
(INCLUDED IN THE BOX OF THE RED LIONESS)



ALAHÉL LE MESSAGER ALAHÉL THE MESSENGER

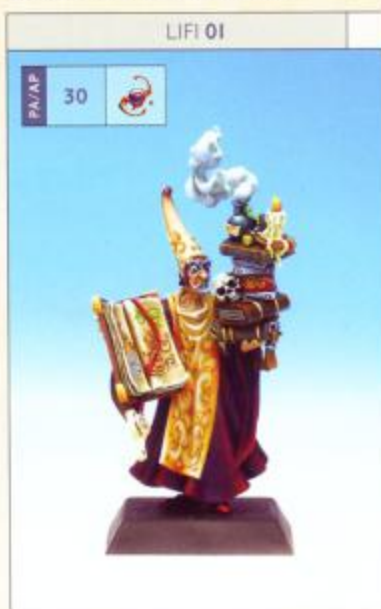
LIAY 01



CHAMPION
CHAMPION

MISAN LE CLAIRVOYANT
MISAN THE CLAIRVOYANT

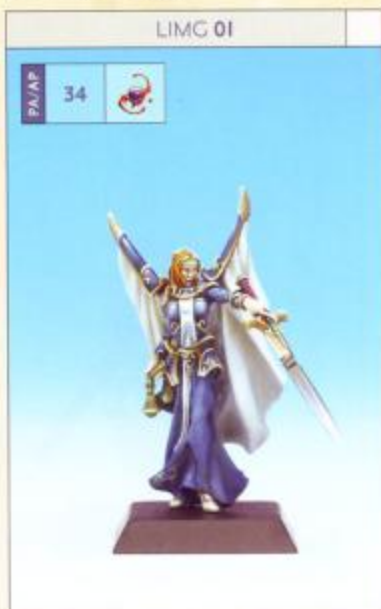
LIFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

PYTHIE D'AZÈL
PYTHIA OF AZÈL

LIMG 01



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

ALDENYSS LE DISCRET
ALDENYSS THE SILENT

LIHE 03



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

PALADINS D'ALAHAN 2
PALADINS OF ALAHAN 2

LIEL 03



PA/AP 23





FAUCHEURS D'ALAHAN 2
REAPERS OF ALAHAN 2

PAVAP 20

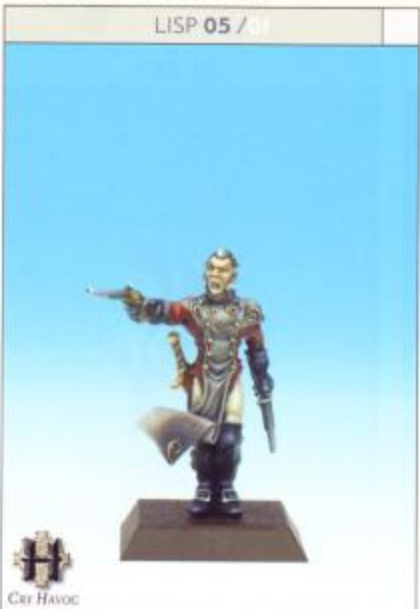
LISP 02



FAUCHEURS D'ALAHAN 3
REAPERS OF ALAHAN 3

PAVAP 20

LISP 05

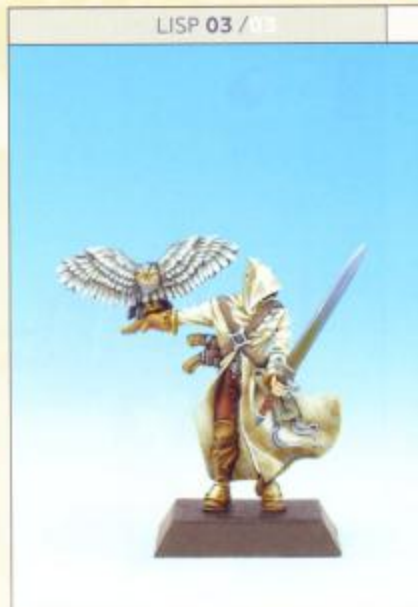




FAUCONNIERS D'ALAHAN
FALCONERS OF ALAHAN

PA/AP 22

LISP 03



VALKYRIES D'ALAHAN
VALKYRIES OF ALAHAN

PA/AP 15

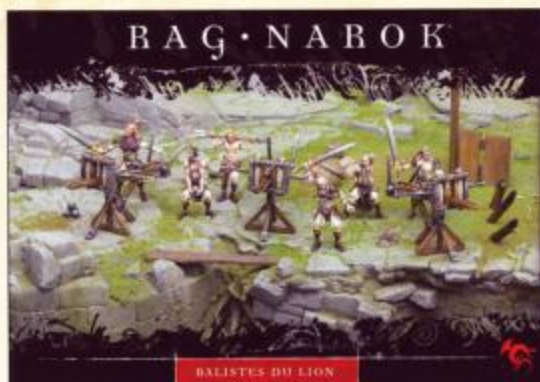
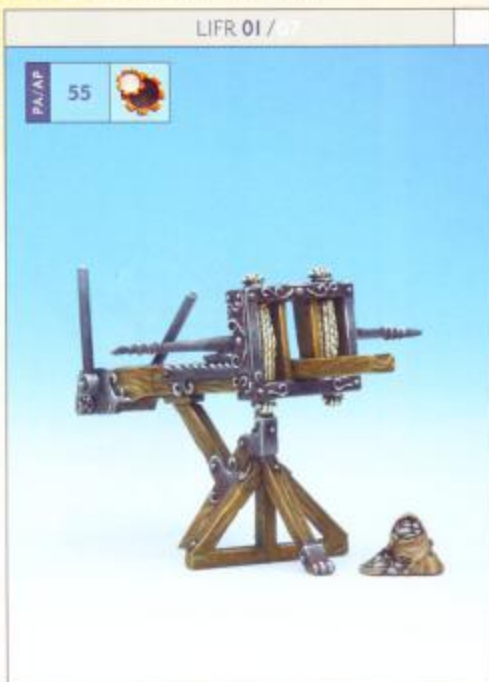
LISE 01





LIRAG 2

BALISTES DU LION THE BALLISTÆ OF THE LION



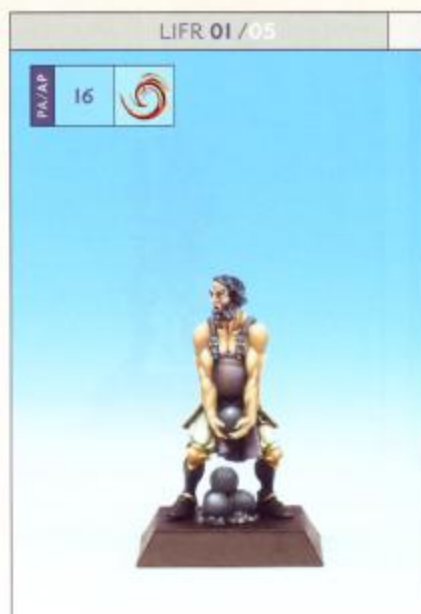
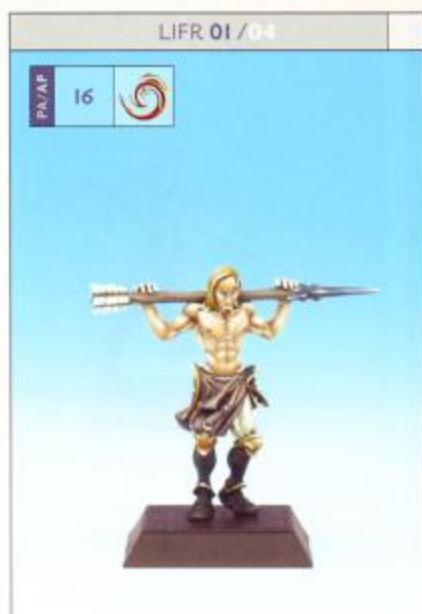
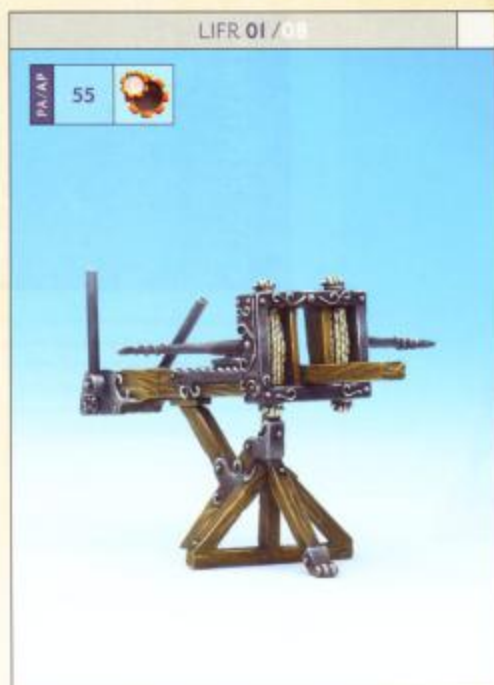
Les balistes d'Alahan se distinguent par un vaste choix dans leur utilisation sur le champ de bataille. Elles peuvent être armées avec trois types de projectiles meurtriers : épieu, rocher et pierre. Les servants des balistes d'Alahan sont présentés avec trois compétences différentes : Artificier, Mécanicien/4 et Sapeur/5. Chacun trouve son rôle pour défendre les balistes ou les réparer.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de trois balistes d'Alahan accompagnée de six servants de balistes d'Alahan (trois profils possibles).

The ballistae of Alahan have a wide range of applications on the battlefield. They can be armed with three different types of deadly projectiles: spears, boulders or loose stones. The servants of the ballistae of Alahan are presented with three different abilities: Minelayer, Mechanic/4, or Sapper/5. Each one has his part to play in defending and maintaining these weapons of mass destruction.

This box includes the elements needed to assemble a Unit of three ballistae of Alahan accompanied by six ballistae of Alahan servants (three possible profiles).

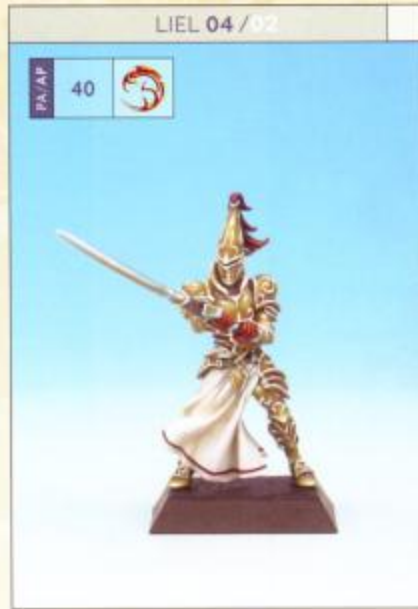






GARDE ROYALE DE DORIMAN
ROYAL GUARD OF DORIMAN

LIBO 02



Les gardes royaux forment un corps d'armée prestigieux dévoué à la protection du roi Gorgyn et des plus hauts nobles du royaume d'Alahan. Le baron de Doriman a accompli ses plus grands faits d'armes parmi eux et il les mène désormais au combat. Armés et protégés par l'acier sacré, les gardes royaux sont des rocs sur lesquels viennent se briser les ennemis du Lion.

The royal guardsmen form a prestigious army corps devoted to the protection of King Gorgyn and the highest noblemen of the Kingdom of Alahan. The baron of Doriman has carried out his greatest feats of arms among them and now leads them in combat. Armed and protected with sacred steel, the royal guardsmen are the rock on which the waves of the Lion's enemies are broken.



VALDENAR (CHAMPION ÉLITE)
VALDENAR (ELITE CHAMPION)







armies for **RAG • NAROK**

1000 A.P.

UNIT 1

Arkhos equipped with the "Seal of the Temple"

9 Griffin templars.

UNIT 2

16 Griffin conscripts of which one has Leader statut

1 Griffin executioner.

UNIT 3

1 Griffin magistrate with the "Sentence of the Condemned" miracle and of which one has Leader statut

6 Griffin fusiliers.

UNIT 4

1 Inquisitor 2 with the "Incandescent Chastisement" spell and of which one has Leader statut

4 templars of the Inquisition

1 Griffin executioner.

UNIT 5

1 fire elemental.

1500 A.P.

UNIT 1

Arkhos, templar commander, equipped with the "Seal of the Temple" artefact

15 Griffin templars.

UNIT 2

Abel the Ill-tempered equipped with the "Chastisement" artefact

1 Griffin musician

1 Griffin icon-bearer

19 veterans of the crusades

The Priestess of Steel equipped with the "Ardent icon" artefact and the "Subversion" communion.

UNIT 3

15 Griffin fusiliers of which one has Leader statut.

UNIT 6

3 thal lion riders.

armées pour **RAG • NAROK**

1000 P.A.

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.

6 templiers du Griffon

1 exécuteur du Griffon.

UNITÉ 5

1 Élémentaire de Feu.

1500 P.A.

UNITÉ 1

Arkhos, Commandeur templier, doté de l'artefact « Sceau du Temple »

15 templiers du Griffon.

UNITÉ 2

Abel le colérique équipé de l'artefact « Châtiment »

Musicien du Griffon

Porte-icône du Griffon

19 vétérans des croisades

La Prêtresse de fer dotée de l'artefact « Icône ardente » et de la communion « Subversion ».

UNITÉ 3

15 fusiliers du Griffon dont un Meneur.

UNITÉ 6

3 cavaliers thal lions.



LES GRIFFENS D'AKKYLANNIE

THE GRIFFINS OF AKKYLANNIE

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

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

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

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

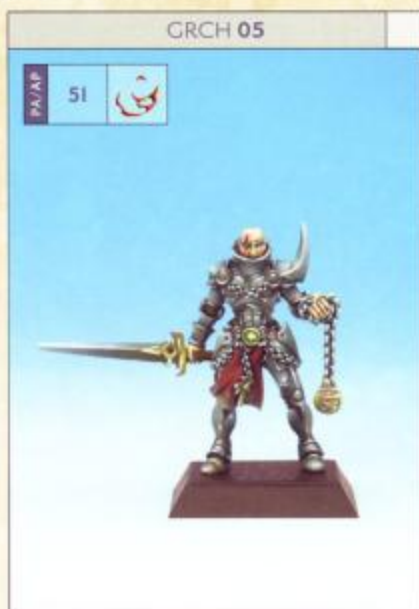


ÉTAT-MAJOR DU GRIFFON : GUERRIERS DES CROISADES WAR-STAFF OF THE GRIFFIN: WARRIORS OF THE CRUSADES

GREM 01



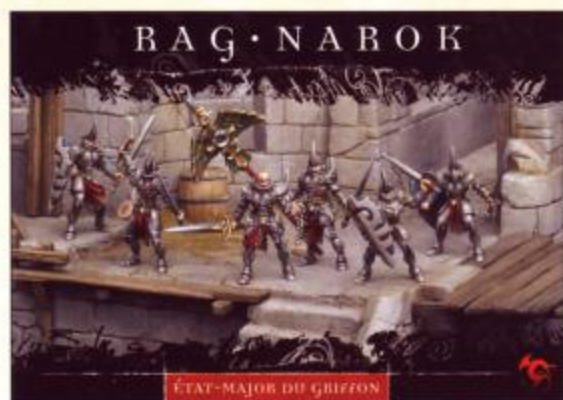
MUSICIEN
MUSICIAN



ABEL LE COLÉRIQUE
ABEL THE ILL-TEMPERED



PORTE-ÉTENDART
STANDARD-BEARER



D'innombrables régiments de Griffon se battent partout sur Aarklash. Certains prétendent que les disciples du dieu Merin veulent asservir le monde. D'autres affirment qu'ils veulent le libérer. Les guerriers des croisades, eux, le savent bien : ils affrontent le Mal au nom de leur foi et de la Lumière.

Accompagné de vétérans des croisades, cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok. Son effectif peut en outre être complété par des Conscrits du Griffon.

Countless regiments of the Griffin fight all over Aarklash. Some people claim that the god Merin's disciples wish to enslave the world. Others assert that they wish to liberate it. Yet the warriors of the crusades are well aware: they confront Evil in the name of their faith and of Light.

Accompanied by veterans of the crusades, this Unit is ready to be played in Rag'Narok. Moreover, its numbers can be complemented with a box of Griffin Conscripits.





DUELLISTES DU GRIFFON
GRIFFIN DUELLISTS

FR/AP

19



GRVE 01

GRVE 01 / 01



GRVE 01 / 02



GRVE 01 / 03



THE GRIFFINS OF AKKYLANNIE





CONSCRITS DU GRIFFON
GRIFFIN CONSCRIPTS

PA/AP 15

GRRAG I



GRRG 04 / 04

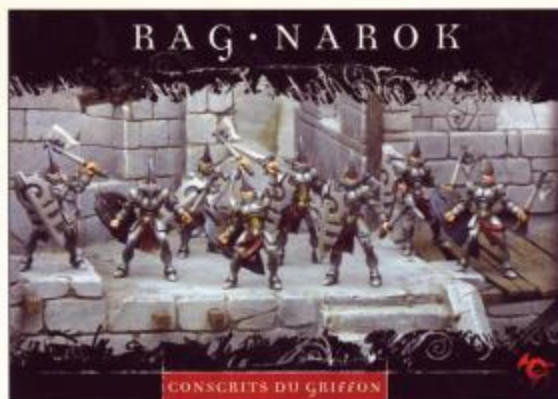


MENEUR
LEADER

Vue de dos – Back View



GRRG 04 / 05



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.

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

Conscrips are the most numerous of the empire of Akkylannie's warriors. Their armor 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...

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

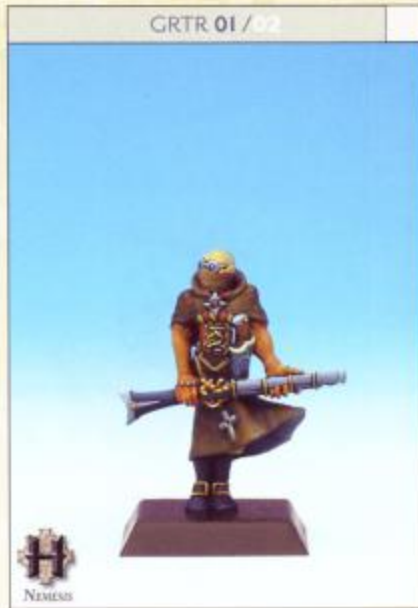




FUSILIERS DU GRIFFON 1
GRIFFIN FUSILIERS 1

PA/AP 19

GRTR 01



FUSILIERS DU GRIFFON 2
GRIFFIN FUSILIERS 2

PA/AP 19

GRTR 02



GARELL LE RÉDEMPTEUR
GARELL THE REDEEMER

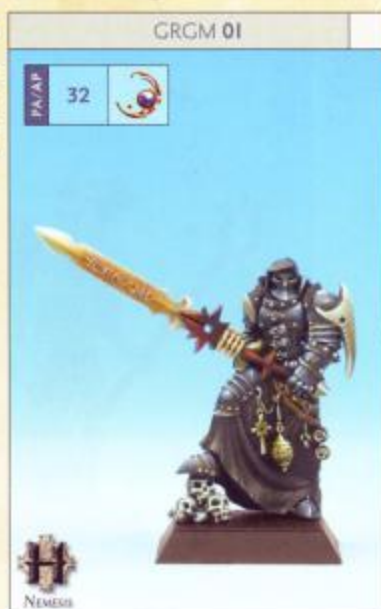
GRHE 03



CHAMPION INQUISITEUR
INQUISITOR CHAMPION

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)

MELKION LE FLAMBOYANT
MELKION THE FLAMING

GRMA 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

CHASSEUR DE TÉNÈBRES 1
DARKNESS HUNTER 1

GRGM 03



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

CHASSEUR DE TÉNÈBRES 2
DARKNESS HUNTER 2

GRGM 04



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





MIRA LA TÊMÉRAIRE
MIRA THE RECKLESS

GRAV 02



CHAMPION TEMPLIER
TEMPLAR CHAMPION



PRÊTRESSE DE FER
THE PRIESTESS OF STEEL

GRFI 01

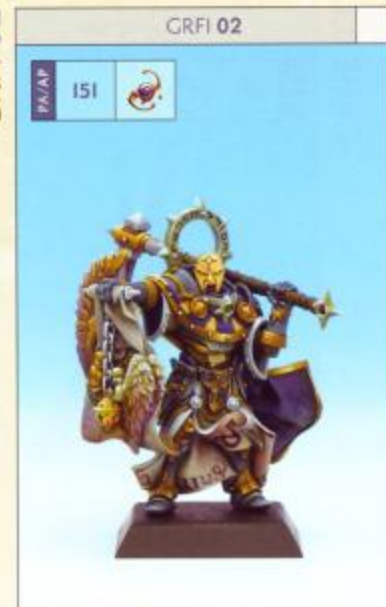


CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)



SERED, COMMANDEUR TEMPLIER
SERED, TEMPLAR COMMANDER

GRFI 02



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



MISÉRICORDE
MISERICORD

GRFI 03



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



MAGISTRAT DU GRIFFON
MAGISTRATE OF THE GRIFFIN

GRMG 01



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



ARKHOS, COMMANDEUR TEMPLIER
ARKHOS, TEMPLAR COMMANDER

GRHE 01



CHAMPION TEMPLIER
TEMPLAR CHAMPION



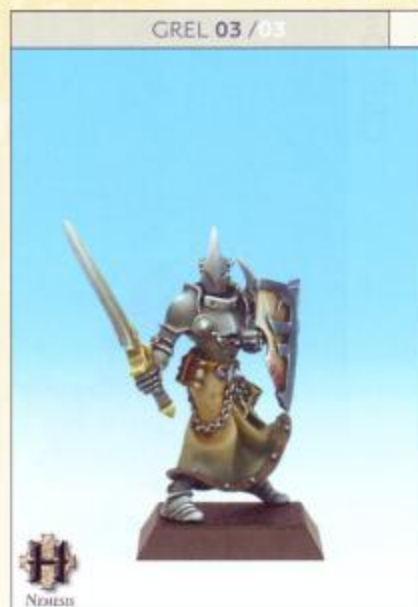
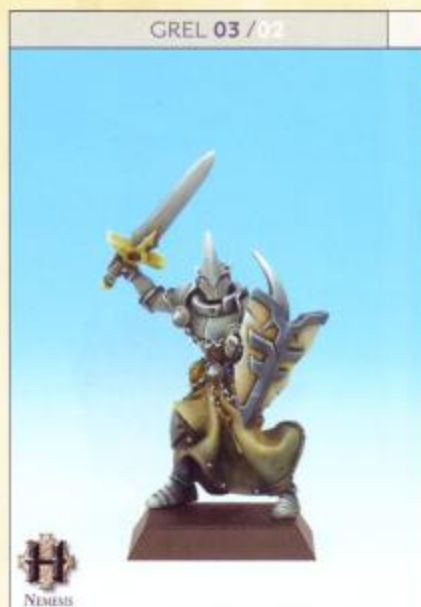
TEMLIERS DU GRIFFON
GRIFFIN TEMPLARS

PALAP

22



GREL 03



TEMLIERS DU GRIFFON 3
GRIFFIN TEMPLARS 3

PALAP

22



GREL II

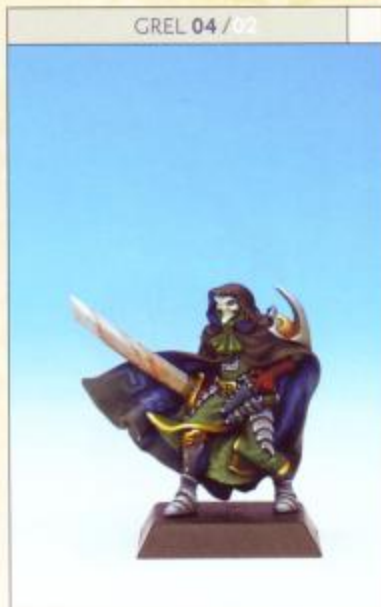
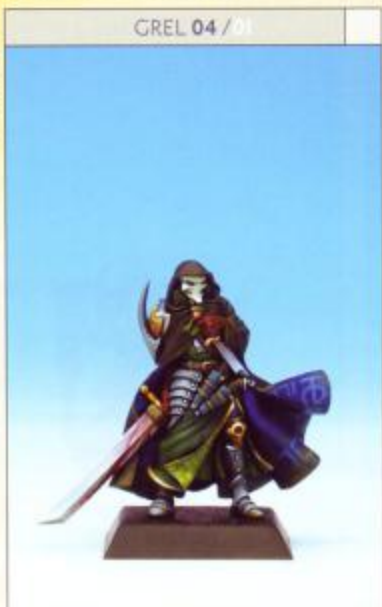




THALLIONS DU GRIFFON 1
GRIFFIN THALLIONS 1

PA/AP 28

GREL 04



TEMPLIERS DE L'INQUISITION
TEMPLARS OF THE INQUISITION

GREL 02



PA/AP 29



THALLIONS DU GRIFFON 2
GRIFFIN THALLIONS 2

PA/AP 28

GREL 05



EXÉCUTEURS DU GRIFFON
GRIFFIN EXECUTIONERS

GRSP 01



PA/AP 20



EXORCISTE DU GRIFFON
GRIFFIN EXORCIST

GRSP 02



SHANYS L'OMBRE
SHANYS THE SHADOW

GRCH 03



CHAMPIONNE EXÉCUTRICE
ÉDITION LIMITÉE
EXECUTIONER CHAMPION
LIMITED EDITION

PHIDIAS DE BASARAC
PHIDIAS DE BASARAC

GRVC 01



EXCLUSIVITÉ SALON
CONVENTION EXCLUSIVE

KYRIUS LE SOMBRE
KYRIUS THE SOMBRE

OPEN 04



CHAMPION
EXCLUSIVITÉ SALON
CHAMPION
CONVENTION EXCLUSIVE

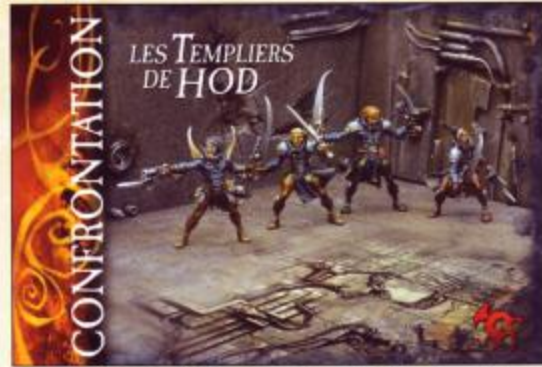


CRBO 02

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'indéchiffrable horreur des Ténèbres !

The tales of the Griffins of Akkylannie vault 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!



RÉGURGATEUR DU TEMPLE
TEMPLE PURIFIER



RÉGURGATEUR DU TEMPLE
TEMPLE PURIFIER

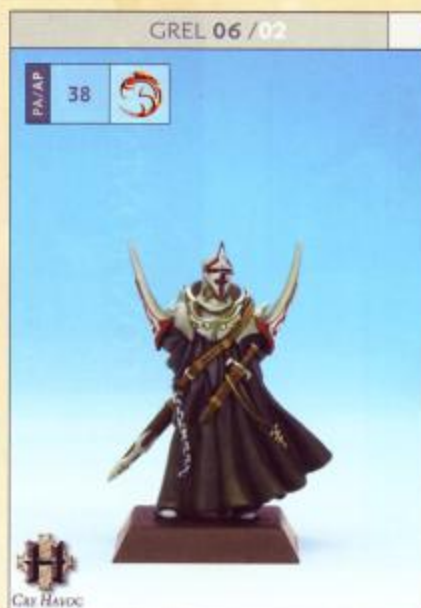


RÉGURGATEUR DU TEMPLE
TEMPLE PURIFIER



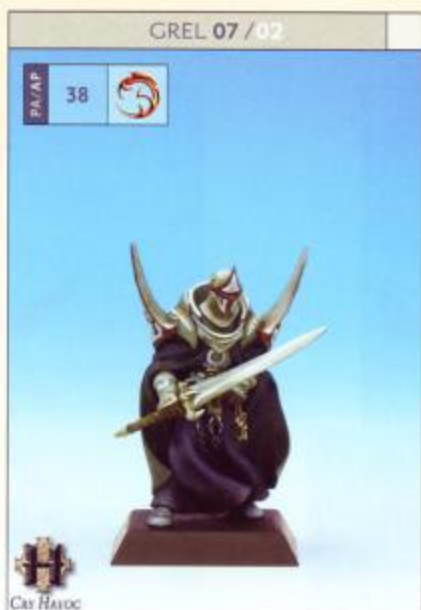
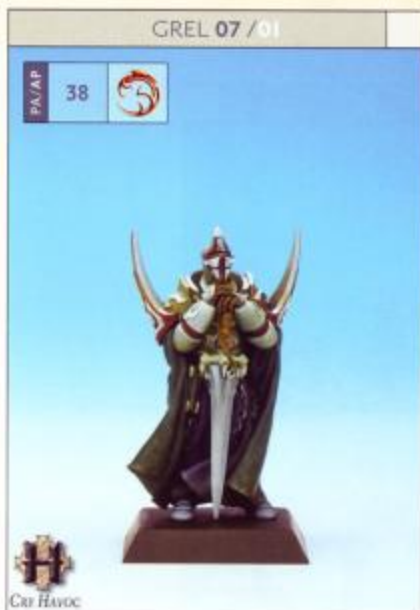
GARDE PRÉTORIENNE PRAETORIAN GUARD

CRBO 01



Apercevoir leur silhouette est une promesse de mort rapide pour ceux qui ont voué leur âme aux Ténébreux... 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 SANS CASQUE

DEACON TIBERIUS (CHAMPION)
EXIST WITHOUT A HELMET



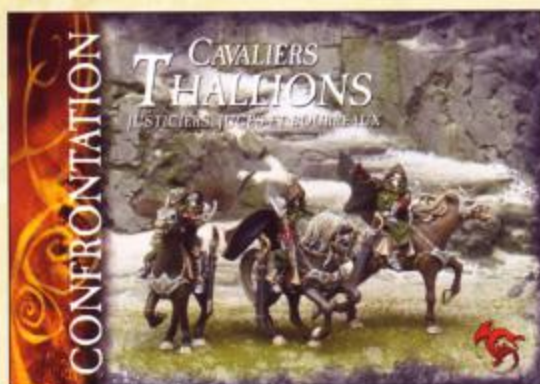


CAVALIERS THALLIONS THALLION RIDERS

PA/AP	42	
-------	----	--

GRBO 03

GRCV 01 / 01



Justiciers, juges et bourreaux, les thallions du Griffon sont chargés par les tribunaux de l'Inquisition de traquer et de châtier les hérétiques. Prêts à tous les sacrifices au nom de Merin, les thallions et leurs montures parcourent Aarklash pour délivrer le juste châtement.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de 3 cavaliers thallions de l'armée des Griffons d'Akkylannie (trois profils possibles). Cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok.

At once vigilantes, judges and executioners, the Griffin thallions are charged by the courts of the Inquisition to hunt down and chastise heretics. Ready for any sacrifice in Merin's name, the thallions and their mounts roam Aarklash to mete out righteous punishment.

This box contains the elements required to assemble a Unit of 3 thallion riders of the army of the Griffins of Akkylannie (three profiles possible). This Unit is ready for play in Rag'Narok.

GRCV 01 / 02



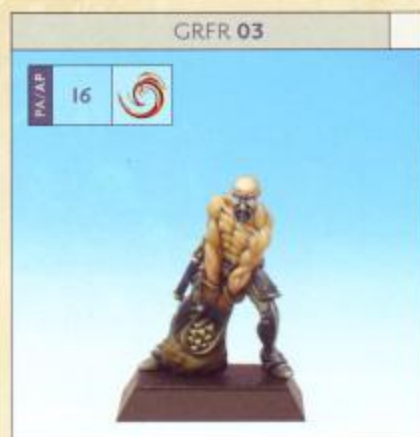
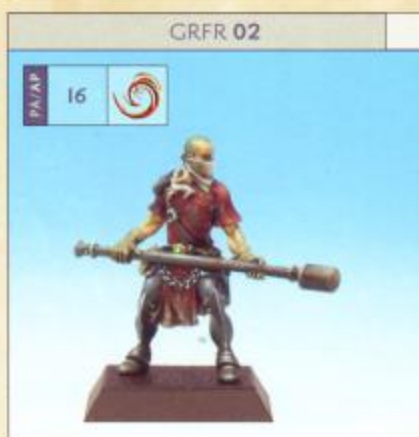
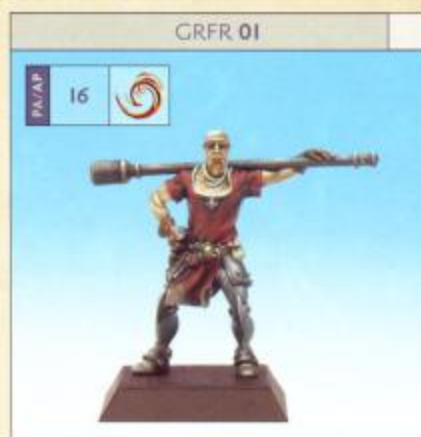
GRCV 01 / 03





CANONS DU GRIFFON GRIFFIN CANNONS

GRRAG 2

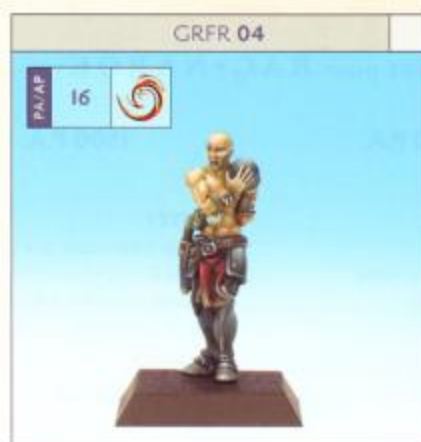


Le tonnerre de Merin gronde à l'horizon, annoncé par les âcres nuages de la poudre à canon, le long sifflement des boulets et le souffle de la mitraille. Le refrain d'un nouvel âge de conquête résonne en Akkylannie, au son des canons de l'armée impériale, au nom du feu destructeur de Merin!

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage de 2 canons du Griffon (coulverine/canon long et veuglaire/canon large), de 4 sergents de canon du Griffon et de 1 officier artillerier du Griffon. Accompagné de ses sergents, chaque canon est prêt à jouer à Rag'Narok.

Merin's thunder is rumbling on the horizon, heralded by the acrid smoke of gunpowder, the long whistle of cannonballs and the blast of grapeshot. The song of a new age of conquest can be heard in Akkylannie, played to the rhythm of the cannons of the imperial army and written in the name of Merin's destructive fire!

This box includes everything needed to assemble 2 Griffin cannons (coulverin/long cannon and veuglaire/side cannon), 4 Griffin cannon sergents and 1 Griffin artilleryman officer. Accompanied by its sergents, each cannon is ready for play in Rag'Narok.



OFFICIER
OFFICER





armies for **RAG•NAROK**

armées pour **RAG•NAROK**

1000 A.P.

1500 A.P.

UNIT 1

Syd de Kaiber with the "Noble Echyron"
3 Cynwäll asadars.

UNIT 2

8 Cynwäll selsýms of which one has Leader status.

UNIT 3

8 Cynwäll selsýms of which one has Leader status.

UNIT 4

6 Cynwäll crossbowmen of which one has Leader status.

UNIT 5

1 Cynwäll synchronime with Leader status
4 Cynwäll construct warriors.

UNIT 6

4 Cynwäll varsýms of which one has Leader status.

UNIT 1

Syd de Kaiber with the "Noble Echyron"
6 Cynwäll asadars of which one has Leader status.

UNIT 2

16 Cynwäll selsýms of which 2 have Leader status.

UNIT 3

6 Cynwäll crossbowmen of which one has Leader status.

UNIT 4

Galhyan, Cynwäll heliast, with "Solar crown" and the "Chain of automatons" and "Blinding flash" spells
6 Cynwäll akhamiäls of which one has Leader status.

UNIT 5

1 Cynwäll synchronime with "orb of clarity" and Leader status
4 Cynwäll construct warriors.

UNIT 6

4 Cynwäll varsýms of which one has Leader status.

UNIT 7

4 Cynwäll varsýms of which one has Leader status.

1000 P.A.

1500 P.A.

UNITÉ 1

Syd de Kaiber doté de l'Échyron noble
3 asadars cynwälls.

UNITÉ 2

8 selsýms cynwälls dont un doté du statut de Meneur.

UNITÉ 3

8 selsýms cynwälls dont un doté du statut de Meneur.

UNITÉ 4

6 chasseurs d'azur cynwälls dont un doté du statut de Meneur.

UNITÉ 5

1 synchronime cynwäll doté du statut de Meneur
4 guerriers constructs cynwälls.

UNITÉ 6

4 Varsýms cynwälls dont un doté du statut de Meneur.

UNITÉ 1

Syd de Kaiber doté de « L'Échyron noble »
6 asadars cynwälls dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 2

16 selsýms cynwälls dont 2 avec le statut de Meneurs.

UNITÉ 3

6 chasseurs d'azur dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 4

Galhyan, héliaste cynwäll doté de « Couronne solaire » et des sortilèges « Chaîne des automatons » et « Éclat aveuglant »
6 akhamiäls cynwälls dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 5

1 synchronime cynwäll doté de « Orbe de clarté » et avec le statut de Meneur
4 guerriers Constructs cynwälls.

UNITÉ 6

4 varsýms cynwälls dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 7

4 varsýms cynwälls dont 1 avec le statut de Meneur.



LES ELFES CYNWÄLLS

THE CYNWÄLL ELVES

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

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

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

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

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

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



SELSÏMS CYNWÄLLS : LES GUERRIERS DU DRAGON
CYNWÄLL SELSÏMS: WARRIORS OF THE DRAGON

2 profils au choix :
Choice of 2 profiles

PA/AP 17



PA/AP 24



CYRAG I



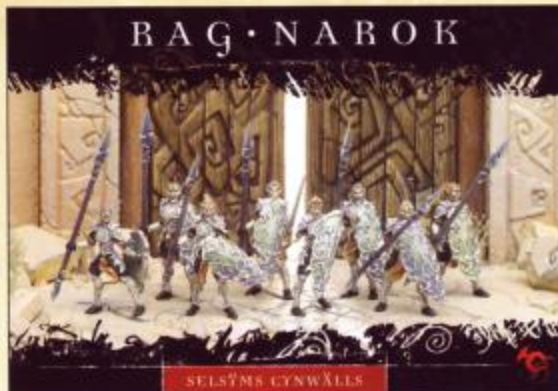
MENEUR
LEADER



CYRG 01 / 07



RAG·NAROK



Les Cynwälls ont choisi de s'engager au côté de la Lumière dans les conflits du Rag'narok. S'il trouve l'équilibre parfait entre le corps et l'âme, un selsym peut affronter et vaincre une horde entière d'ennemis.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de 8 Réguliers ou Vétérans cynwälls (2 profils et 3 types d'armes au choix), ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'eux en Meneur. Cette Unité est prête à jouer à Rag'narok.

The Cynwälls have chosen to join the forces of Light in the conflicts of the Rag'narok. If he finds the perfect balance between body and soul, a Selsym can confront and vanquish a whole horde of enemies.

This box includes the elements needed to assemble a Unit of 8 Cynwäll Regulars or Veterans (choice of 2 profiles and 3 weapons), as well as the accessories needed to turn one of them into a Leader. This Unit is ready to be played in Rag'narok.

CYRG 01 / 08





GALHYAN, HÉLIASTE CYNWÄLL
CYNWÄLL HELIAST

CYMA 01



GUERRIERS CONSTRUCTS CYNWÄLLS
CYNWÄLL CONSTRUCT WARRIOR

CYFR 01



PA/AP 35



AKHAMIÄLS CYNWÄLLS
CYNWÄLL AKHAMIÄLS

CYFR 02



PA/AP 14





CHASSEURS D'AZUR
AZUR HUNTER

PAJAP

26



CYTR 01

CYTR 01 / 01



CYTR 01 / 02



CYTR 01 / 03



SYNCHRONÏME CYNWÄLL
CYNWÄLL SYNCHRONÏME

PAJAP

31



CYGM 01

CYGM 01

PAJAP

32



CYSP 01

CYSP 01 / 01



CYSP 01 / 02





ASADARS CYNWÄLLS
CYNWÄLL ASADARS

PA/AP 39

CYEL 01

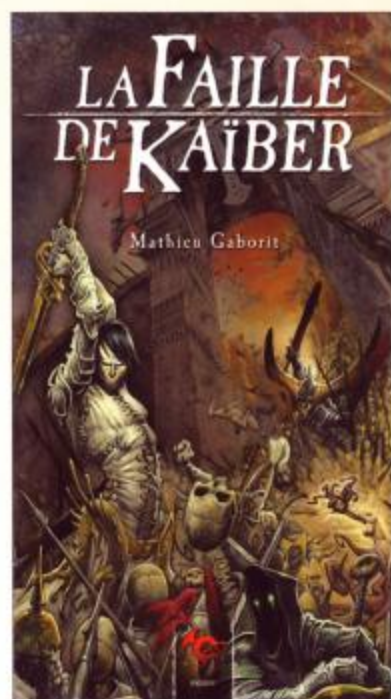
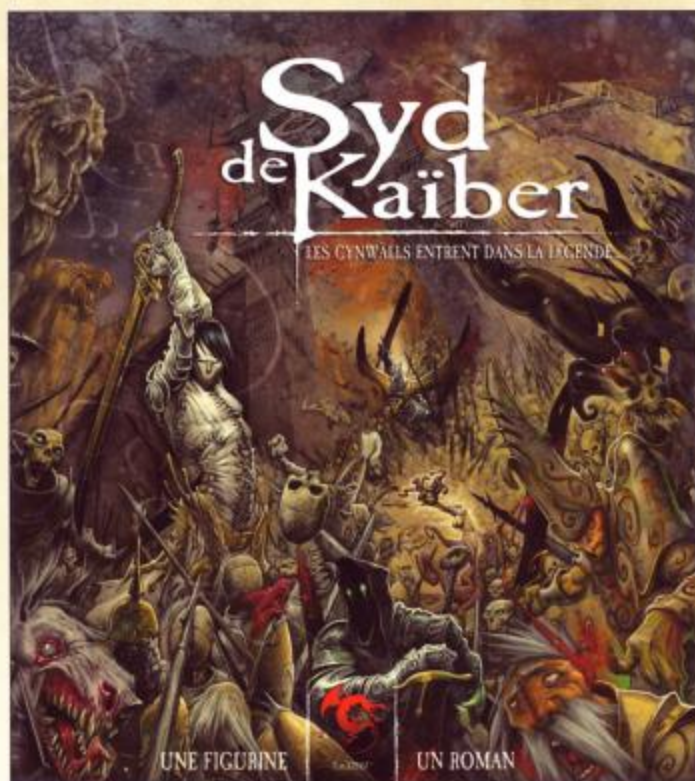


ASADARS CYNWÄLLS
CYNWÄLL ASADARS

PA/AP 39

CYEL 02





SYD DE KAÏBER SYD DE KAÏBER

CYROM I



La Faille de Kaïber est un roman (288 pages) présenté avec une figurine exclusive : Syd de Kaïber. Ce personnage est un champion des armées de la Lumière. Le roman décrit la célèbre forteresse de Kaïber, où les Voies de la Lumière protègent Aarklash de l'invasion des Morts-vivants d'Achéron.

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

Il existe également 400 exemplaires d'une Édition Collector avec une illustration exclusive de Paolo Parente et Édouard Guiton.

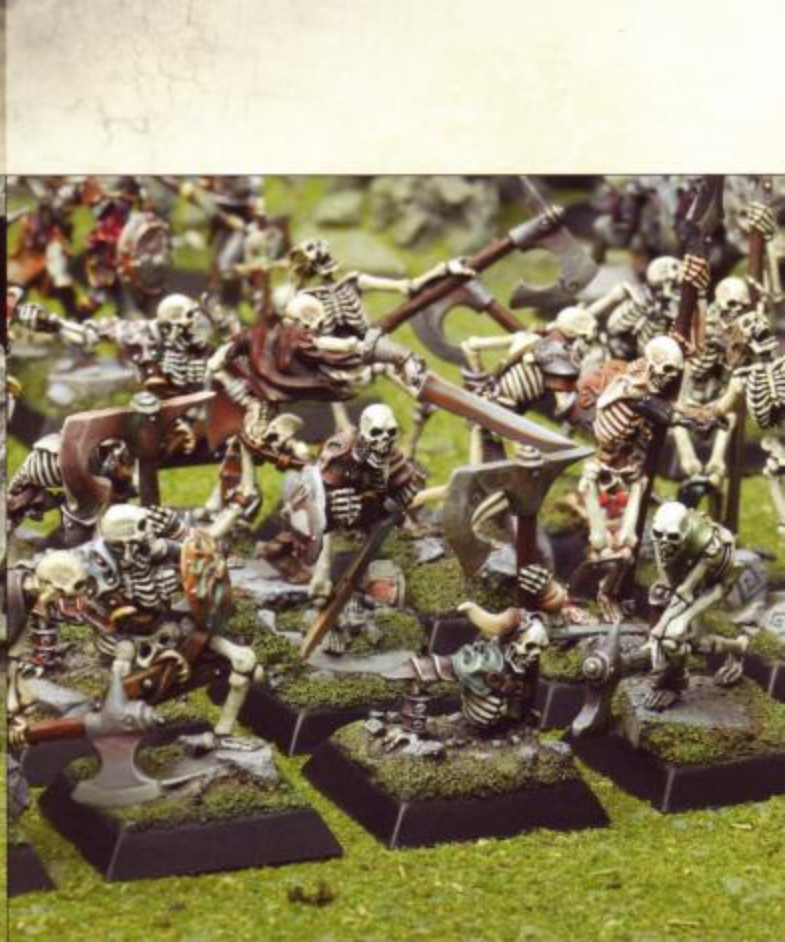
The Fault of Kaïber is a novel (288 pages) presented with the exclusive miniature of Syd de Kaïber. This character is a champion of the armies of Light. The novel describes the famous fortress of Kaïber, where the Ways of Light protect Aarklash from the invasion of the living-dead of Acheron.

The box set containing the novel and the Syd de Kaïber miniature is a limited edition of 5000 copies.

There are also 400 copies of a Collector's Edition, which includes an exclusive illustration by Paolo Parente and Édouard Guiton.

Syd de Kaïber





armies for **BAĞ • NAROK**

1000 A.P.

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.

UNIT 2

3 Wolfen zombies
All Wolfen zombies are considered to have the same 51 A.P. profile.

UNIT 3

3 scavengers of Acheron.

UNIT 4

1 quæstor of Acheron with the "Hymn of Despair" spell and of which one has Leader statut
9 zombies in armour.

UNIT 5

1 gravedigger of Salaüel with the "Brutality of the Shadows" miracle and of which one has Leader statut
9 ghouls of Acheron.

1500 A.P.

UNIT 1

The Lord of Insanity with "The Seal of Phobos," "The Spectre's Rags," and the "Reign of Chaos," "The Shadow of Death" and "The Hydra's Flesh" spells
3 scavengers of Acheron.

UNIT 2

Alderan, Crâne warrior
8 zombie warriors.

UNIT 3

Melmoth, Crâne warrior, equipped with "Agony"
8 zombie warriors.

UNIT 4

8 zombie warriors.

UNIT 5

4 black paladins with the "Scourge of battles" capacity.
One of them has Leader status.

UNIT 6

4 Wolfen zombies
All Wolfen zombies are considered to have the same 51 A.P. profile.

armées pour **BAĞ • NAROK**

1000 P.A.

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.

UNITÉ 2

3 Wolfen zombie
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 Salaüel doté du miracle « Brutalité des Ombres » et avec le statut de Meneur
9 goules d'Achéron.

1500 P.A.

UNITÉ 1

Asura de Serlath à cheval doté du « Sceau de Phobos », des « Haillons du Revenant » et des sortilèges « Règne du Chaos », « Ombre de la Mort » et « Chair de l'Hydre »
3 charognards d'Achéron.

UNITÉ 2

Alderan, guerrier Crâne
12 guerriers zombies.

UNITÉ 3

Melmoth, guerrier Crâne doté de « Calvaire »,
12 guerriers zombies.

UNITÉ 4

4 Paladins noirs dotés de la capacité « Fléau des batailles ». L'un d'entre eux est doté du statut de Meneur.

UNITÉ 5

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



LES LIMBES D'ACHÉRON

THE LIMBES OF ACHERON

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

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

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

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





GUERRIERS ZOMBIES
ZOMBIE WARRIORS

PA/AP

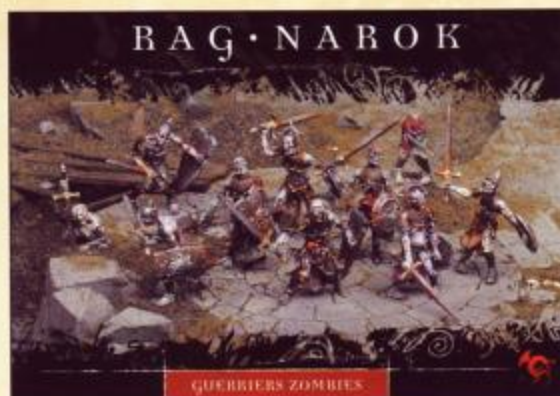
19



MVRAG I



MVRG 10 / 07



Maudits sont ceux qui reviennent de cet endroit où reposent les âmes des trépassés. Appelés par les Ténèbres les plus insondables, les revenants ont franchi les limbes du temps et de l'oubli pour hanter les mortels. La Mort est en marche !

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de 10 Réguliers d'Achéron (2 types d'armes au choix). Accompagnée d'un Meneur, cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok.

Damned are those who return from the place where the souls of the deceased repose. Called by the most unfathomable of Darkness, the undead have crossed the limbo of time and oblivion to haunt the living. Death is on its way!

This box includes the elements needed to assemble a Unit of 10 Regulars of Acheron (choice of 2 weapons). Accompanied by a Leader, this Unit is ready for play in Rag'Narok.

MVRG 10 / 08



MVRG 10 / 09



MVRG 10 / 10

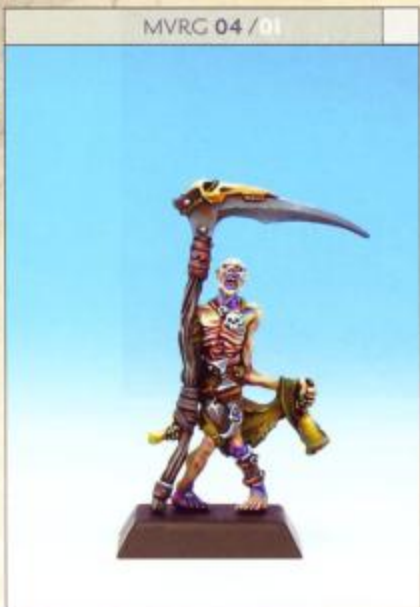




MVRG 04

ZOMBIES D'ACHÉRON
ZOMBIES OF ACHERON

PA/AP 19



MVRG 01

GUERRIERS SQUELETTES 1
SKELETON WARRIORS 1

PA/AP 12





LANCIERS SQUELETTES
SKELETON SPEARMEN

PAVAP 9

MVRG 02

MVRG 02 / 01



MVRG 02 / 02



MVRG 02 / 03



GUERRIERS SQUELETTES 2
SKELETON WARRIORS 2

PAVAP 11

MVRG 03

MVRG 03 / 01



MVRG 03 / 02



MVRG 03 / 03

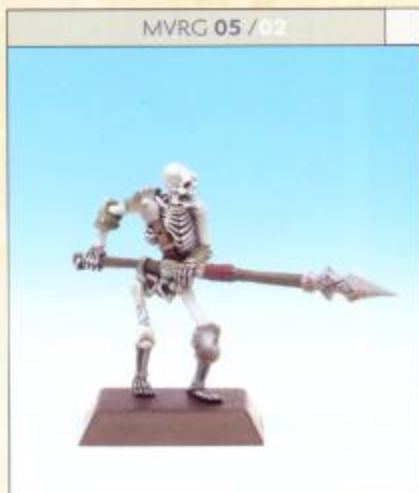




MVRG 05

PANTINS MORBIDES 1
MORBID PUPPETS 1

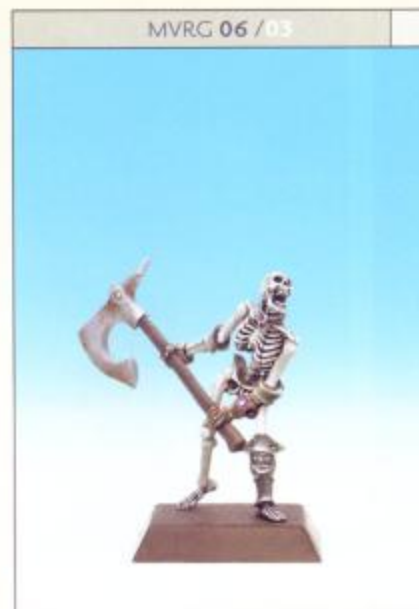
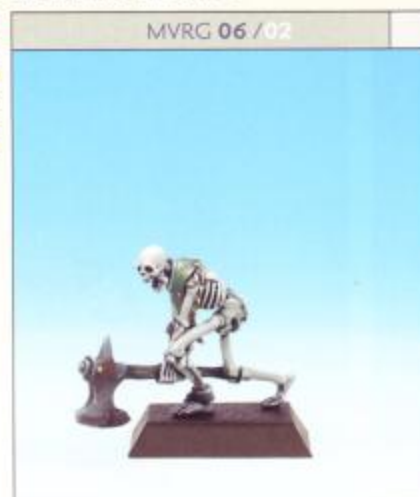
PA/AP 5



MVRG 06

PANTINS MORBIDES 2
MORBID PUPPETS 2

PA/AP 6





PANTINS MORBIDES 3
MORBID PUPPETS 3

PA/AP 6

MVRG 08

MVRG 08 / 04



MVRG 08 / 02



MVRG 08 / 03



MVRG 08 / 01



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



MELMOTH, GUERRIER CRÂNE
MELMOTH, CRÂNE WARRIOR

MVCH 01



CHAMPION
CHAMPION



ANGES MORBIDES 2
MORBID ANGELS 2

PA/AP 12

MVVO 02



ALDÉRAN, GUERRIER CRÂNE
ALDERAN, CRÂNE WARRIOR

MVCH 05



CHAMPION
CHAMPION

S

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)

S

BANSHEES D'ACHÉRON
BANSHEES OF ACHERON

PA/AP 27



MVSP 04

MVSP 04 / 01



MVSP 04 / 02



S

LA GORGONE
THE GORGON

PA/AP 97



MVAV 02

MVAV 02



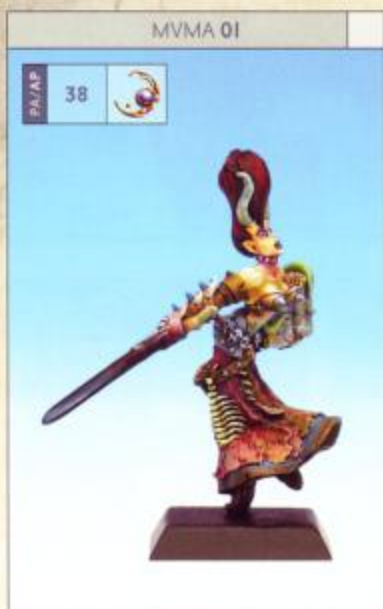
CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)





AZAËL L'INFIDÈLE
AZAEL THE UNFAITHFUL

MVMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)



QUESTEUR 1
QUAESTOR 1

MVGM 01



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



LE CROQUEMITAINE
THE BOGEYMAN

MVFI 01

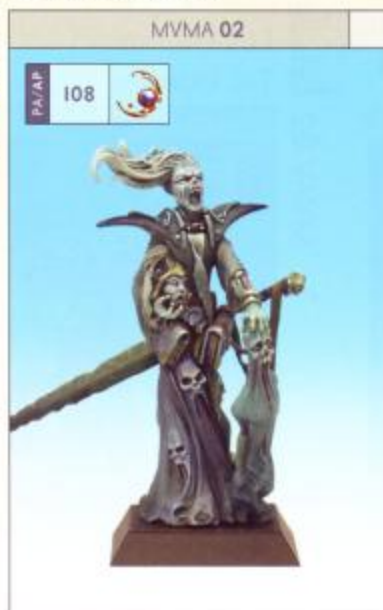


CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)



LE CORYPHÉE
THE CORYPHEUS

MVMA 02



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



QUESTEUR 2
QUAESTOR 2

MVGM 02



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



EJHIN DE VANTH
EJHIN DE VANTH

MVFI 02



CHAMPION (ZÉLOTE)
CHAMPION (ZEALOT)

WOLFEN ZOMBIE 1
WOLFEN ZOMBIE 1

PA/AP 51

MVCR 01

MVCR 01



WOLFEN ZOMBIE 2
WOLFEN ZOMBIE 2

PA/AP 34

MVCR 02

MVCR 02



WOLFEN ZOMBIE 3
WOLFEN ZOMBIE 3

PA/AP 40

MVCR 03

MVCR 03



SPECTRE D'ACHÉRON
SPECTRE OF ACHÉRON

PA/AP 59

MVSP 03

MVSP 03



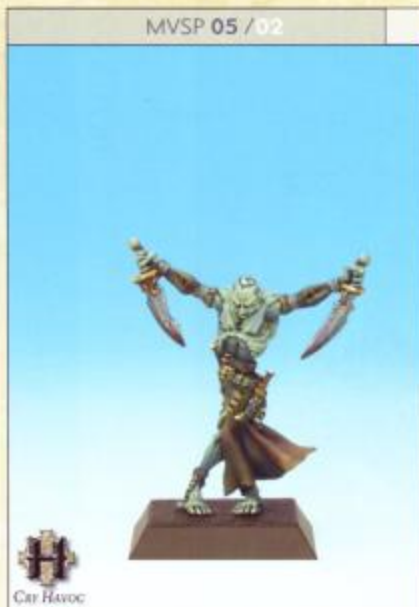


MVSP 05

GOULES D'ACHÉRON 2
GHOULS OF ACHERON 2

PALAP

17



MVSP 06

PALADINS NOIRS D'ACHÉRON
BLACK PALADINS OF ACHERON

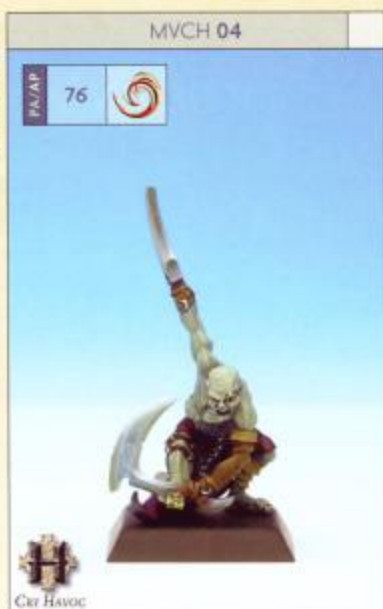
PALAP

41



CHAGALL, LE CHIEN DES TÉNÈBRES
CHAGALL THE DOG OF DARKNESS

MVCH 04



CHAMPION
CHAMPION

KAÏN LE FLÉAU
KAÏN THE SCOURGE

MVCH 06



CHAMPION
CHAMPION

FOSSOYEUR DE SALAÛËL
GRAVEDIGGER OF SALAÛËL

MVMG 01



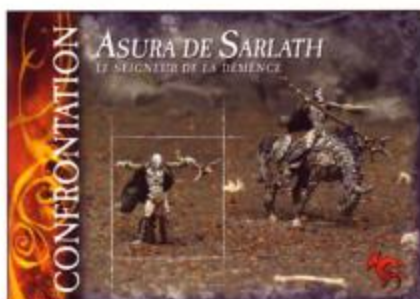
MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
WARRIOR-MONK (DEVOUT)

ASURA DE SARLATH
ASURA DE SARLATH

MVMA 03



PA/AP 173



Asura de Sarlath est le patriarche de l'une des Maisons nobles d'Achéron, ses adversaires le craignent pour les légions spectrales placées sous son commandement et pour sa maîtrise de la nécromancie. Ce qu'il n'obtient ni par la force ni par la magie, il l'asservit par la puissance de son esprit : nul ne discerne aussi bien l'écheveau des Ténèbres que le seigneur de la démence.

Asura de Sarlath is the patriarch of one of the noble houses of Acheron. His opponents fear him for the ghostly legions placed under his command and for his mastery of necromancy. What he doesn't obtain by force or magic he gets using the power of his mind: no one can distinguish the web of Darkness as well as the Lord of Inanity can.





CHAROIGNARDS D'ACHÉRON SCAVENGERS OF ACHERON

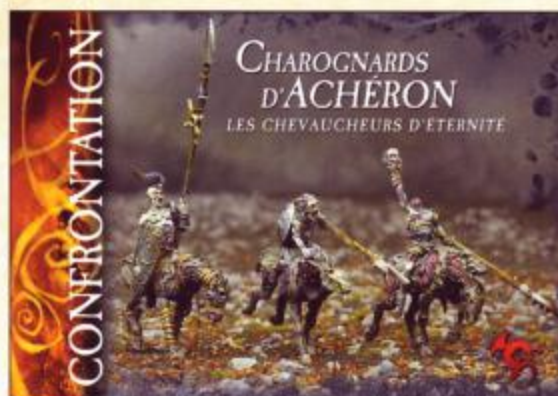
PALAP

33



MVBO 01

MVCE 04 / 01



La mort n'est qu'une frontière de plus sur la route sanglante des guerriers maudits d'Achéron. Soumis aux ordres des nécromanciers 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





LE GRAND CRÂNE
THE ALMIGHTY CRÂNE

PA/AP 362

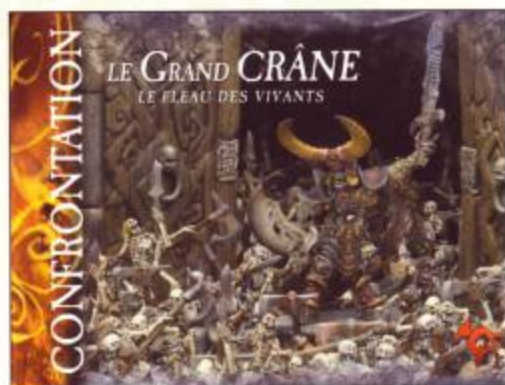


MVLV 01

MVLV 01



CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION



Le front orné de Ténèbres, il mène les hordes décharnées du Bélier. Il est l'endeuilleur et le voleur d'âmes, l'indescriptible terreur tapie dans l'ombre. Sous ses pas naissent des rivières de sang et des océans de larmes. Il est le Grand Crâne, et la Mort marche aux côtés de cet effroyable héraut.

Crowned with Darkness he leads the Ram's fleshless hordes. He is the Widow Maker and the Soul Stealer, the unbearable terror lurking in the shadow. His steps wake rivers of blood and oceans of tears. He is the Almighty Crane and Death walks with this dreadful herald.





armies for **RAG•NAROK**

armées pour **RAG•NAROK**

1000 A.P.

1500 A.P.

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 I with the "Tetany" spell with Leader status
18 clones of Dirz.

UNIT 3

6 Dirz crossbowmen.

UNIT 4

1 vicar of Dirz with the "Dark Blades" miracle and Leader status.
4 Keratis warriors.

UNIT 5

1 Dasyatis clone.

UNIT 6

3 tigers of Dirz.

UNIT 1

Thissan Ka with "Meriaghen's shield."
8 sentinels of Danakil of which one has Leader status.

UNIT 2

Vargas Metatron
1 Scorpion oriflamme with "The oriflamme of Shamir"
1 Dirz musician
16 clones of Dirz of which one has Leader status
1 Dirz biopsist with the "Tetany" spell and Leader status.

UNIT 3

1 Dirz biopsist with the "Tetany" spell and Leader status
8 clones of Dirz.

UNIT 4

Cypher Lukhan (Second Incarnation) with "Mutagenic surge"
4 Keratis warriors.

UNIT 5

3 tigers of Dirz of which one has Leader status.

UNIT 6

2 Dasyatis clones with "Antiome treatment", "Anthemis treatment," and Leader status.

1000 P.A.

1500 P.A.

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 I 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 Dasyatis I

UNITÉ 6

3 tigre de Dirz

UNITÉ 1

Thissan Ka équipé de « L'Écu de Mériaghen »
8 sentinelles de Danakil dont 1 dotée du statut de Meneur.

UNITÉ 2

Vargas Métatron
Oriflamme du Scorpion dotée de « L'Oriflamme de Shamir »
1 musicien de Dirz
16 clones de Dirz dont 1 doté du statut de Meneur
1 biopsiste de Dirz doté du sortilège « Tétanie » et avec le statut de Meneur.

UNITÉ 3

1 biopsiste de Dirz doté du sortilège « Tétanie » et avec le statut de Meneur
8 clones de Dirz.

UNITÉ 4

Cypher Lukhan (Seconde Incarnation) doté de « Flot de Mutagène »
4 guerriers kératis.

UNITÉ 5

3 tigres de Dirz dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 6

2 clones Dasyatis dotés de « Traitement Antiome », « Traitement Anthémis » et avec le statut de Meneurs.



LES ALCHEMISTES DE DIRZ

THE ALCHEMISTS OF DIRZ

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

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

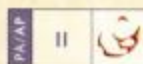
Dirz, a visionary scientist, once used Darkness to try to spawn the perfect being as Merin had defined it to be. Hunted by the Akkylannian Inquisition for heresy, Dirz and his alchemists wandered for a long time before settling in the merciless Syharhalna desert.

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





CLONES DE DIRZ
CLONES OF DIRZ



SCRAG I



SCRG 03 / 04



RAG·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 !

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.

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!

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



MENEUR
LEADER

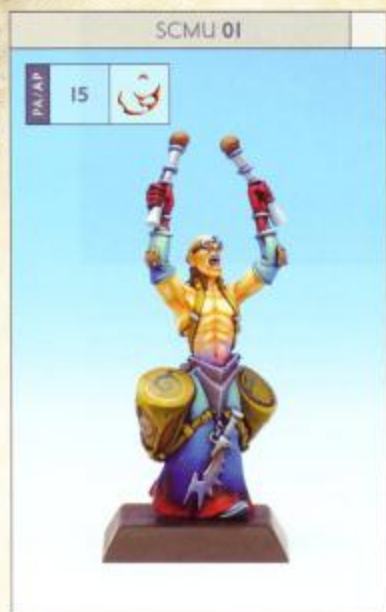
Vue de dos – Back View





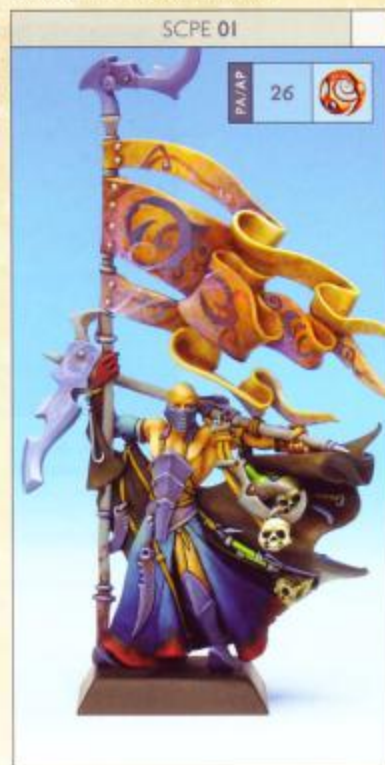
SCMU 01

MUSICIEN DE DIRZ
DIRZ MUSICIAN



SCPE 01

ORIFLAMME DU SCORPION
SCORPION ORIFLAMME



LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND

SCCH 01

VARGAS METATRON
VARGAS METATRON



CHAMPION HALLEBARDIER
HALBERDIER CHAMPION

SCRG 01

HALLEBARDIERS DE DIRZ
DIRZ HALBERDIERS



PA/AP 9

KAYL KARTAN
KAYL KARTAN

SCMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

BIOPSISTE DE DIRZ 1
DIRZ BIOPSIST 1

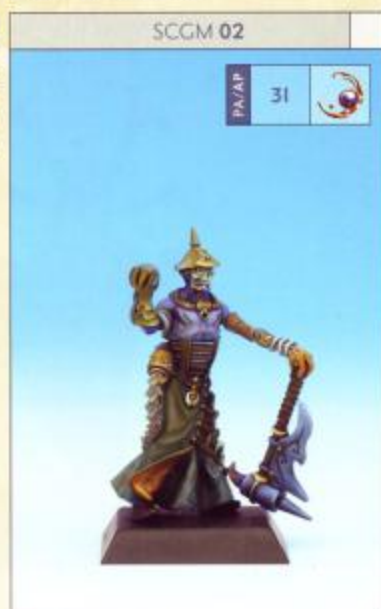
SCGM 01



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

BIOPSISTE DE DIRZ 2
DIRZ BIOPSIST 2

SCGM 02



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

SYKHO VOLESTERUS
SYKHO VOLESTERUS

SCFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

VICAIRE DE DIRZ
VICAR OF DIRZ

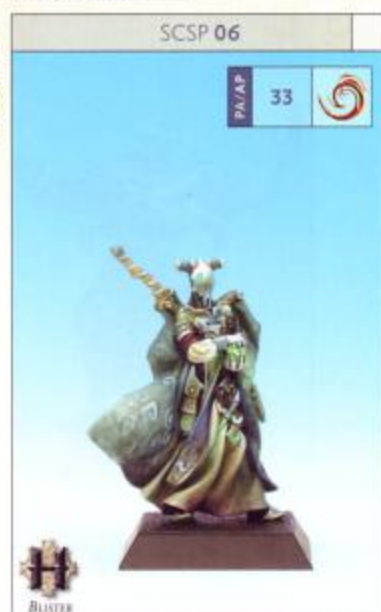
SCMG 01



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

NEUROMANCIEN
NEUROMANCER

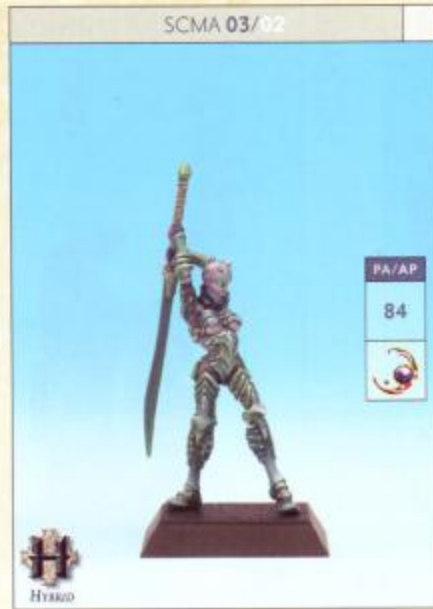
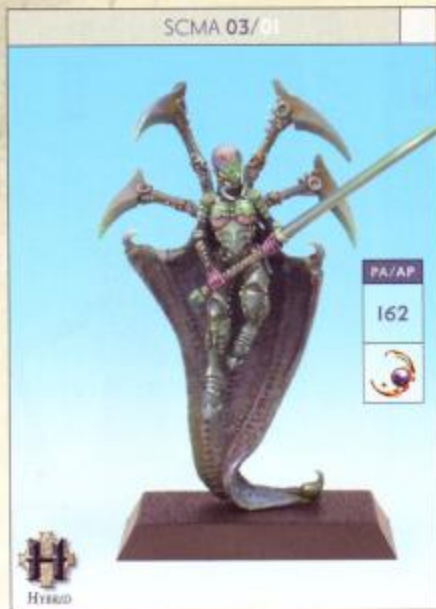
SCSP 06





SASIA SAMARIS
SASIA SAMARIS

SCMA 03



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

Born in a tank, Sasia Samaris was designed to serve the masters of Syharhaine and to kill in their name. Sasia Samaris is a technomancer and an Adept of the Scorpion. This clone with feminine features uses a forbidden science and the magic of Darkness to fuse flesh with metal. The implacable cruelty she shows towards her enemies has become legendary, for the Rose of the Desert feeds on blood.



CYPHER LUKHAN
CYPHER LUKHAN

SCHE 01



CHAMPION KÉRATIS
KERATIS CHAMPION



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

SCHE 02



CHAMPIONNE
CHAMPION



SIN ASSYRIS
SIN ASSYRIS

SCAV 02



CHAMPION
CHAMPION

CLONE DASYATIS 1
DASYATIS CLONE 1

PA/AP 89

SCCR 04

SCCR 04



CLONE DASYATIS 2
DASYATIS CLONE 2

PA/AP 89

SCCR 05

SCCR 05



TIGRE DE DIRZ 1
TIGER OF DIRZ 1

PA/AP 51

SCCR 01

SCCR 01



TIGRE DE DIRZ 2
TIGER OF DIRZ 2

PA/AP 51

SCCR 02

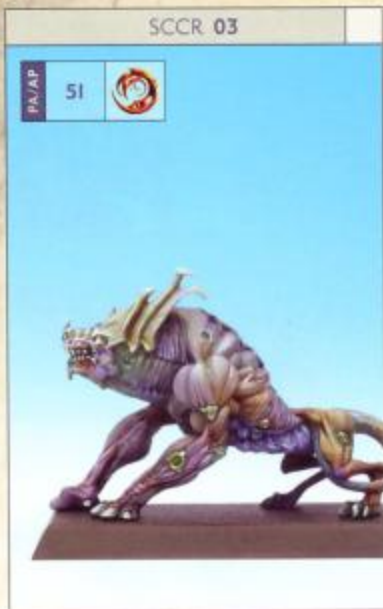
SCCR 02





TIGRE DE DIRZ 3
TIGER OF DIRZ 3

SCCR 03



ARKÉON SANATH
ARKEON SANATH

SCCH 02



CHAMPION GUERRIER DE L'AUBE
DAWN WARRIOR CHAMPION

SETHIN
SETHIN

SCCH 04



ÉDITION LIMITÉE
LIMITED EDITION

GUERRIERS DE L'AUBE
DAWN WARRIORS

PA/AP 17

SCEL 01



SCEL 01 / 02

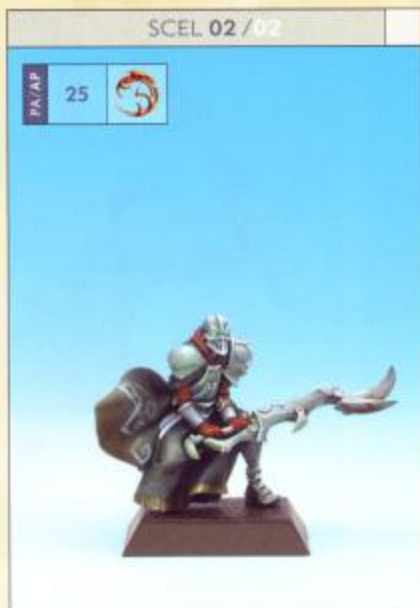
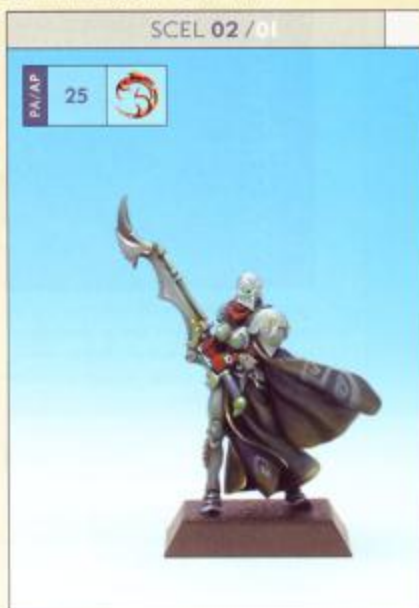


SCEL 01 / 03



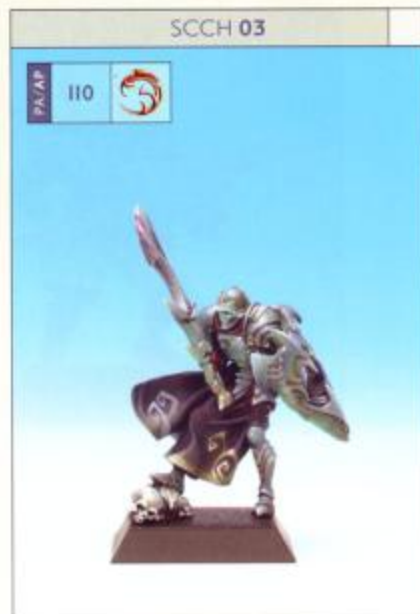
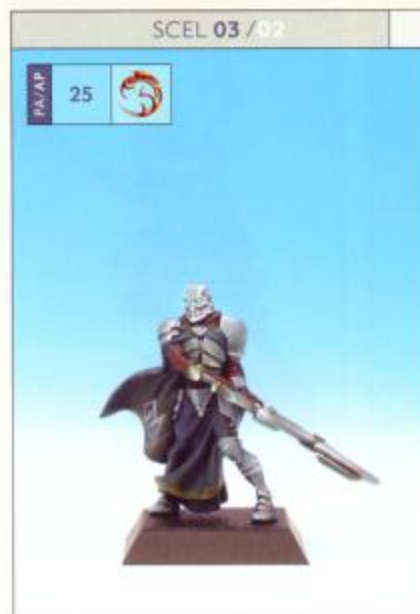
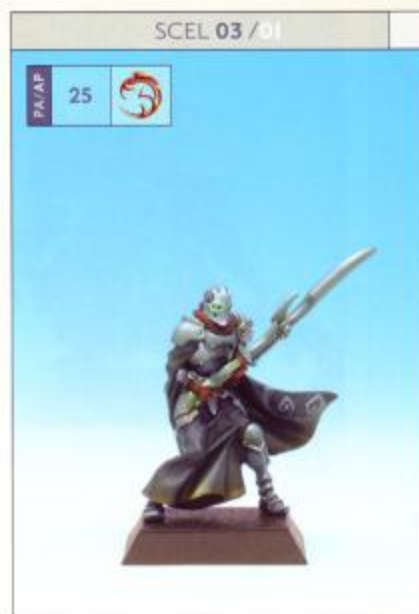
S SENTINELLES DE DANAKIL
SENTINELS OF DANAKIL

SCBO 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.



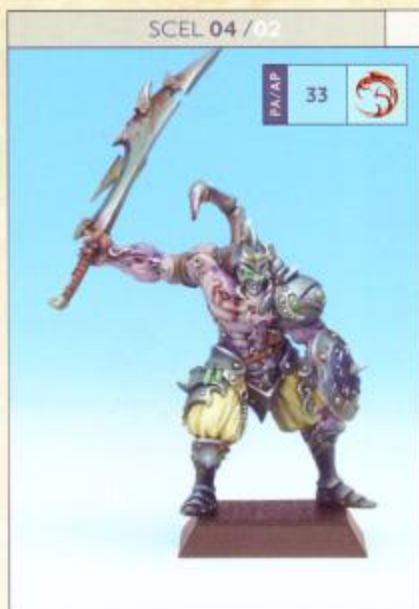
THISSAN KA (CHAMPION)
THISSAN KA (CHAMPION)





GUERRIERS KÉRATIS, LES DOMINATEURS
KERATIS WARRIORS: THE DOMINATORS

SCBO 03

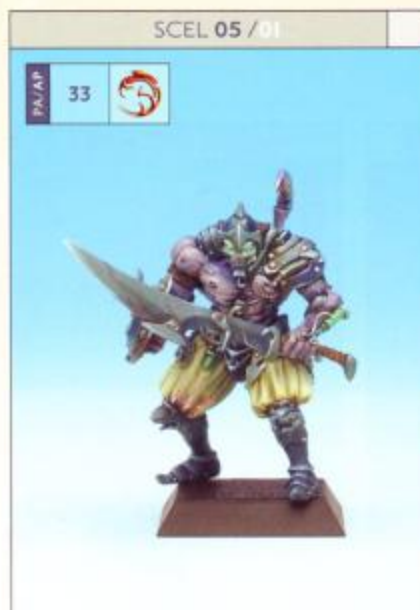


Les guerriers Kératis ne connaissent aucune pitié. Les sillons sanglants qu'ils creusent dans les rangs ennemis sont le plus criant témoignage du triomphe de leurs maîtres. Un champion invincible a ainsi émergé de leur corps d'armée : Cypher Lukhan, le Dominateur.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une Unité de 4 guerriers Kératis aux armes distinctes (deux lames ou une lame et un bouclier), guidés par Cypher Lukhan.

Keratis warriors know no mercy. The blood-filled paths they carve into the enemy ranks are the ultimate evidence of their masters' triumph. An invincible champion has thus risen from their army corps : Cypher Lukhan, the Dominator.

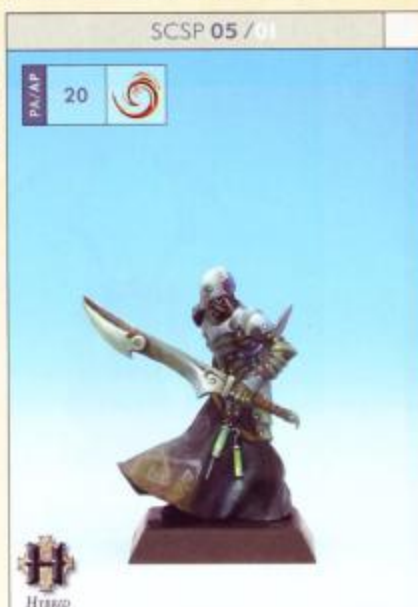
This box includes the elements needed to build a Unit of 4 Keratis warriors equipped with different weapons (two blades or a blade and a shield) led by Cypher Lukhan.



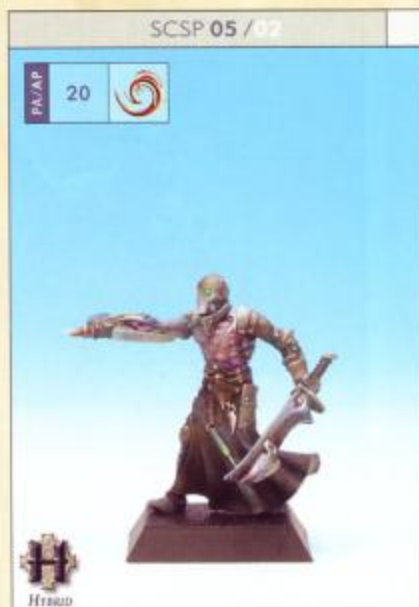


LES REJETONS DE L'HÉRÉSARQUE
THE HERESIARCH'S SPAWN

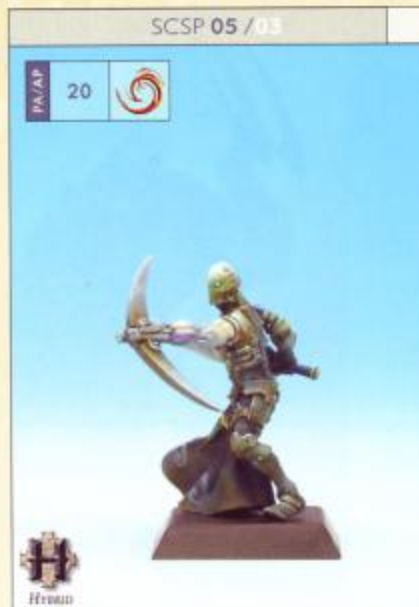
SCBO 02



HYBRID
HYBRID



HYBRID
HYBRID



HYBRID
HYBRID



PESTES DE CHAIR
PESTS OF FLESH



PESTES DE CHAIR
PESTS OF FLESH



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



PESTES DE CHAIR
PESTS OF FLESH





CLONES CENTURUS 1
CENTURUS CLONES 1

PAJAP 56

SCEL 06



GUERRIERS SKORIZE
SKORIZE WARRIORS

PAJAP 32

SCSP 01



CLONES CENTURUS 2
CENTURUS CLONES 2

PAJAP 56

SCEL 07





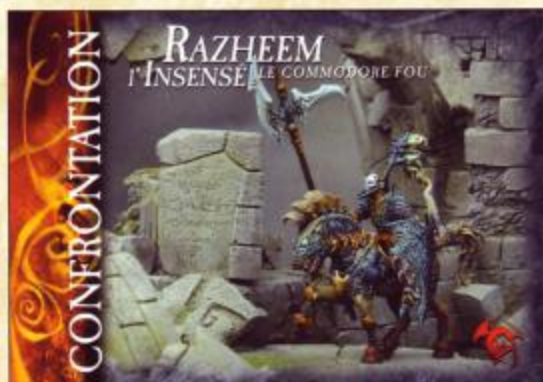
RAZHEEM L'INSENSÉ
RAZHEEM THE INSANE

309



SCLV 01

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 rash 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



THE ALCHEMISTS OF DIRZ





armies for **RAG • NAROK**

armées pour **RAG • NAROK**

1000 A.P.

1500 A.P.

UNIT 1

Wandyr the Bloodthirsty with the "Kilgorm, formor axe" artefact and Commander-in-Chief status
10 Drune karnaghs.

UNIT 2

Corwyn the Hunchback with the "Horns of Cernunnos" artefact and the "Torch of hatred" spell
9 Drune persecutors.

UNIT 3

9 Lanyfhs of the Black Woods (profil with Survival Instinct) of which one has Leader status.

UNIT 4

4 formor fiends with the "Aura of blood" special capacity and of which one has Leader status.

UNIT 1

Wandyr the Bloodthirsty with the "Kilgorm, formor axe" artefact and Commander-in-Chief status
8 Drune karnaghs.

UNIT 2

Ardokath, the Watchful-one, with the "Gamrha, the Sword of Despair" artefact and the "Invocation of Na'goth" miracle
1 soul snatcher with the "Resurrection of the wraiths" spell and Leader status
12 Drune wraiths.

UNIT 3

Morgwen the Bloody with Leader status
6 Lanyfhs of the Black Woods (profil with Scout).

UNIT 4

12 Drune archers of which one has Leader status.

UNIT 5

6 formor fiends with the "Aura of blood" special capacity and of which one has Leader status.

1000 P.A.

1500 P.A.

UNITÉ 1

Wandyr le Sanguinaire équipé de l'artefact « Kilgorm, hache formor » et avec le statut de Commandeur
10 karnaghs drunes.

UNITÉ 2

Corwyn le Bossu équipé de l'artefact « Cornes de Cernunnos » et doté du sortilège « Flambeau de la haine »
9 persécuteurs drunes.

UNITÉ 3

9 Lanyfhs des Bois noirs (profil avec Instinct de survie) dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 4

4 séides formors dotés de la capacité spéciale « Aura de Sang » dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 1

Wandyr le Sanguinaire équipé de l'artefact « Kilgorm, hache formor » et avec le statut de Commandeur
8 karnaghs drunes.

UNITÉ 2

Ardokath, Celui-qui-veille équipé de l'artefact « Gamrha, Épée du désespoir » et doté du miracle « Invocation de Na'goth »
1 mangeur d'âmes doté du sortilège « Résurrection des mânes » et avec le statut de Meneur
12 mânes drunes.

UNITÉ 3

Morgwen l'Ensanglantée avec le statut de Meneur
6 Lanyfhs des Bois noirs (profil avec Éclaireur)

UNITÉ 4

12 archers drunes dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 5

6 séides formors dotés de la capacité spéciale « Aura de Sang » dont 1 avec le statut de Meneur.



LES KELTSIS DU CLAN DES DRUNES

THE KELTS OF THE DRUNE CLAN

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

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

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

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

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

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





DRCH 01

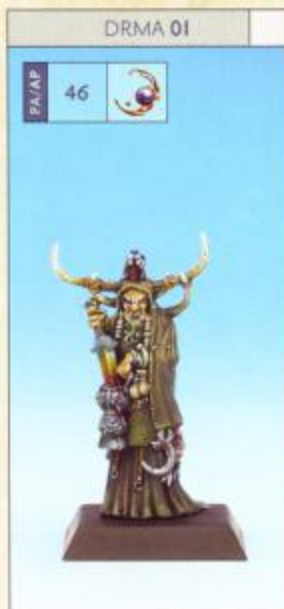
GWAHYR L'IMPITOYABLE
GWAHYR THE MERCILESS



CHAMPION PERSÉCUTEUR
PERSECUTOR CHAMPION

DRMA 01

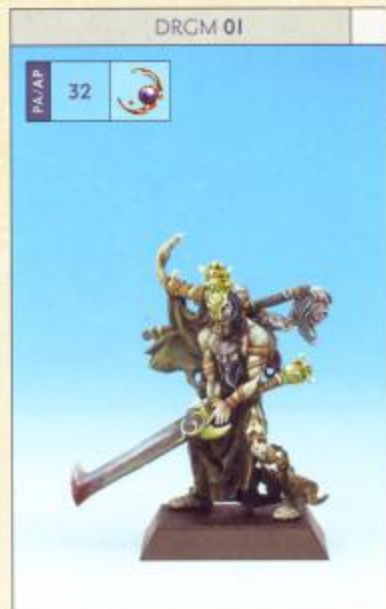
CORWYN LE BOSSU
CORWYN THE HUNCHBACK



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

DRGM 01

MANGEUR D'ÂMES
SOUL SNATCHER



GUERRIER-MAGE
WARRIOR-MAGE

DRVE 01

PERSÉCUTEURS DRUNES
DRUNE PERSECUTORS

PAVAP 18





ARCHERS DRUNES
DRUNE ARCHERS

PA/AP

17



DRTR 01

DRTR 01 / 01



DRTR 01 / 02



DRTR 01 / 03



MĀNES DRUNES
DRUNES WRAITHS

PA/AP

16



DRRG 01

DRRG 01 / 01



DRRG 01 / 02



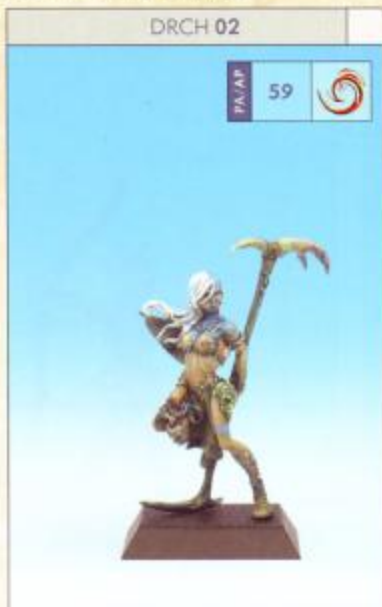
DRRG 01 / 03





FEYLHIN LA SAUVAGE
FEYLHIN THE SAVAGE

DRCH 02

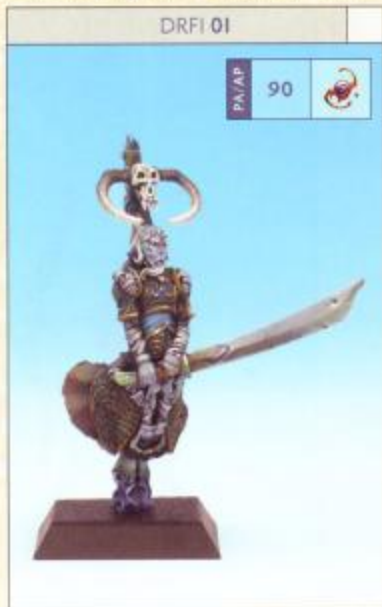


CHAMPIONNE LANYFH
LANYFH CHAMPION



ARDOKATH, CELUI-QUI-VEILLE
ARDOKATH, THE WATCHFUL-ONE

DRFI 01



MORGWEN L'ENSAUPLANTÉE
MORGWEN THE BLOODY

DRCH 03



CHAMPIONNE LANYFH
LANYFH CHAMPION





LANYFHS DES BOIS NOIRS
LANYFHS OF THE BLACK WOODS

DRSP 01



LANYFHS DES BOIS NOIRS
LANYFHS OF THE BLACK WOODS


DRSP 02





DREL 01

SÉIDES FORMORS 1 FORMOR FIENDS 1

PA/AP 39 




Les Formors sont les alliés ancestraux des Keltois du clan des Druines. Leur engence née du blasphème et de la haine argente 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.

DREL 02

SÉIDES FORMORS 2 FORMOR FIENDS 2

PA/AP 39 





KARNAGHS DRUNES 1
DRUNE KARNAGHS 1

PA/AP 28

DREL 03

DREL 03 / 01



DREL 03 / 02



WANDYR LE SANGUINAIRE
WANDYR THE BLOODY THIRSTY

DRHE 01

DRHE 01

PA/AP 107



CHAMPION KARNAGH
KARNAGH CHAMPION



KARNAGH DRUNES 2
DRUNE KARNAGHS 2

PA/AP 28

DREL 04

DREL 04 / 01



DREL 04 / 02





armies for **RAG•NAROK**

armées pour **RAG•NAROK**

1000 A.P.

1500 A.P.

UNIT 1

Akaranseth with Leader statut
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-spitters of Mid-Nor.

UNIT 3

1 collector of Mid-Nor with the
"Resurrection of the Possessed"
miracle and Leader statut
8 scourge bearers of Mid-Nor.

UNIT 4

7 prowlers of the Abyss.

UNIT 5

9 sentinels of Mid-Nor
of which has Leader statut.

UNIT 1

Yh-Ibenseth, Dominant
1 gallows bearer of Mid-Nor
1 organist of Mid-Nor
1 master of puppets
with the "Necrosis" spell
15 warriors of the Abyss.

UNIT 2

3 fire-spitters of Mid-Nor.

UNIT 3

Kelzaral the Diabolical with
"Cyclopean doll", "Talisman of the
hydra-god", the "Demon's claws"
miracle and the "Resurrection of the
cyclops" communion
1 collector of the Despot with the
"Resurrection of the possessed" miracle
Akaranseth with Leader status
8 scourge bearers of Mid-Nor.

UNIT 4

6 prowlers of the Abyss.

UNIT 5

9 sentinels of Mid-Nor
of which one has Leader status.

UNIT 6

Kanizhar the Cannibal
4 incubuses of the Despot.

UNIT 7

1 cyclops of Mid-Nor.

1000 P.A.

1500 P.A.

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.

UNITÉ 1

Yh-Ibenseth, Dominant
1 porte-potence de Mid-Nor
1 organiste de Mid-Nor
1 maître des Poupées doté du
sortilège « Nécrose »
15 guerriers des Gouffres.

UNITÉ 2

3 Crache-Feu de Mid-Nor.

UNITÉ 3

Kelzaral le Diabolique doté de
« Poupée-cyclope », « Talisman de
l'Hydre-dieu », du miracle « Griffes
du démon » et de la communion
« Résurrection du cyclope »
1 collecteur du Despote doté du
miracle « Résurrection des Possédés »
Akaranseth avec le statut de Meneur
8 porteurs de Fléau.

UNITÉ 4

6 rôdeurs des Abîmes.

UNITÉ 5

9 sentinelles de Mid-Nor
dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 6

Kanizhar le cannibale
4 Incubes du Despote.

UNITÉ 7

1 Cyclope de Mid-Nor.



LES NAINS DE MID-NOR

THE DWARVES OF MID-NOR

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

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

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

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





NMBC 01

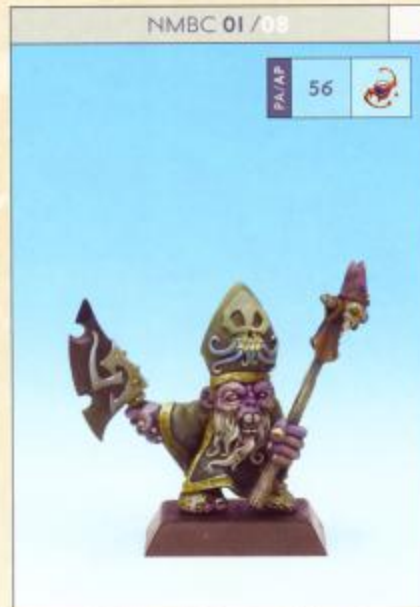
LA COUR DES GOUFFRES (CLAN MID-NOR)
COURT OF THE ABYSS (MID-NOR CLAN)



YH-KARAS, LE ROI DES GOUFFRES
(CHAMPION)
YH-KARAS, KING OF THE ABYSS
(CHAMPION)



EZALYTH, LA REINE DES MAUDITS
CHAMPION GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
EZALYTH, QUEEN OF THE DAMNED
CHAMPION WARRIOR-MAGE (INITIATE)



YSILTAN, LE FOU DE L'YMSUR
CHAMPION MOINE-GUERRIER (DÉVOT)
YSILTAN, BISHOP OF YMSUR
CHAMPION WARRIOR-MONK (DEVOUT)



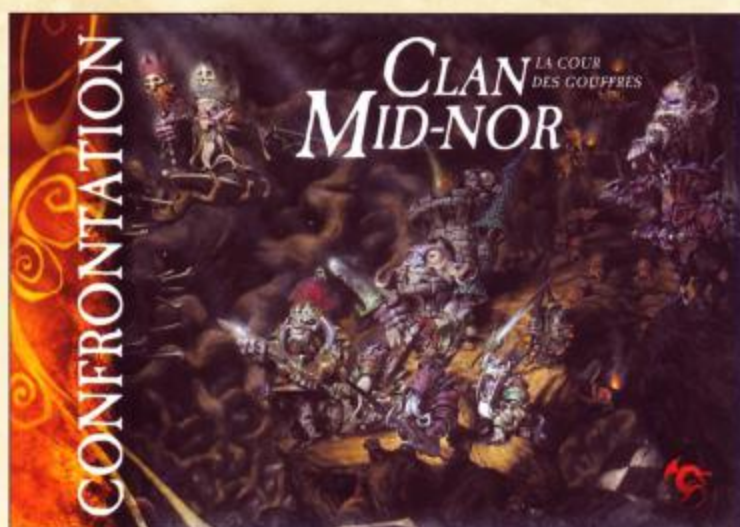
CAVALIER DE LA RUINE
KNIGHT OF RUIN



TOUR DE LA DÉSOLATION
CASTLE OF DESOLATION



ÉCORCHEUR DE MID-NOR
SKINNER 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 de 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



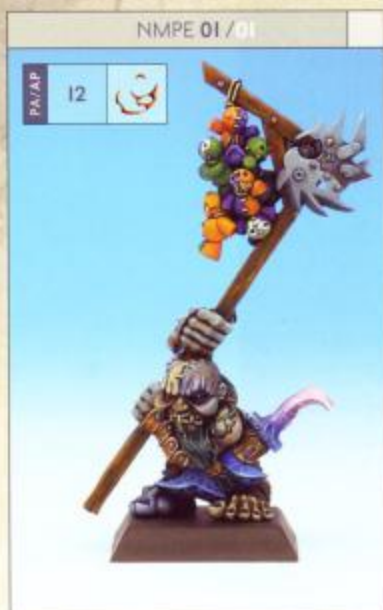
ÉCORCHEUR DE MID-NOR
SKINNER OF MID-NOR





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



GUERRIERS DE MID-NOR
WARRIORS OF MID-NOR

NMRG 01



PA/AP 8



HALLEBARDIERS DE MID-NOR
HALBERDIERS OF MID-NOR

PA/AP 8

NMRG 02

NMRG 02 / 01



NMRG 02 / 02



NMRG 02 / 03



THE DWARVES OF MID-NOR



GUERRIERS DES GOUFFRES
WARRIOR OF THE ABYSS

PA/AP 15

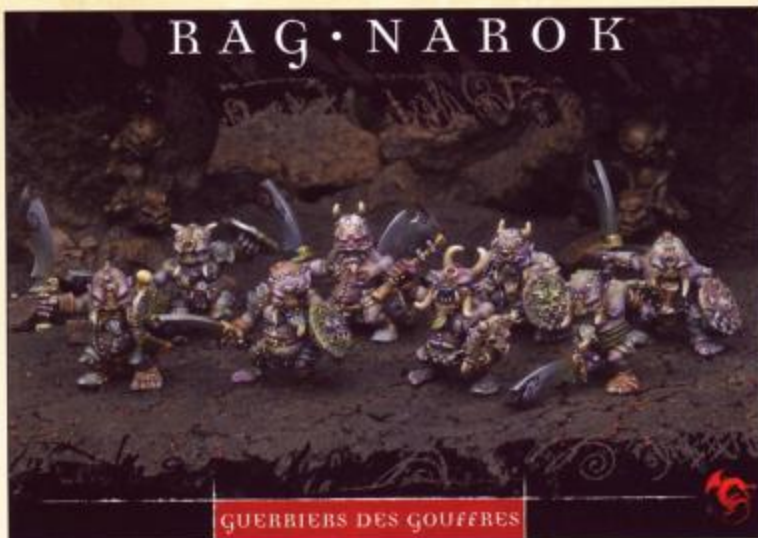
NMRAG 1



NMRG 04 / 04



RAG · NAROK



GUERRIERS DES GOUFFRES

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

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une Unité de huit Guerriers des Gouffres équipés de deux types d'armes différents ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'eux en Meneur. Chaque combattant est accompagné de sa poupée rampe.

The warriors of the Chasms of Mid-Nor rise from the depths of the earth to carry out the will of their master, the Despot. They prowl under cover of the night, striking without warning and never leaving a corpse behind.

This box contains all you need to create a Unit of 8 Warriors of the Abyss equipped with two different types of weapons, as well as all the accessories needed to turn one of them into a Leader. Each fighter is accompanied by his canopic doll.

NMRG 04 / 05

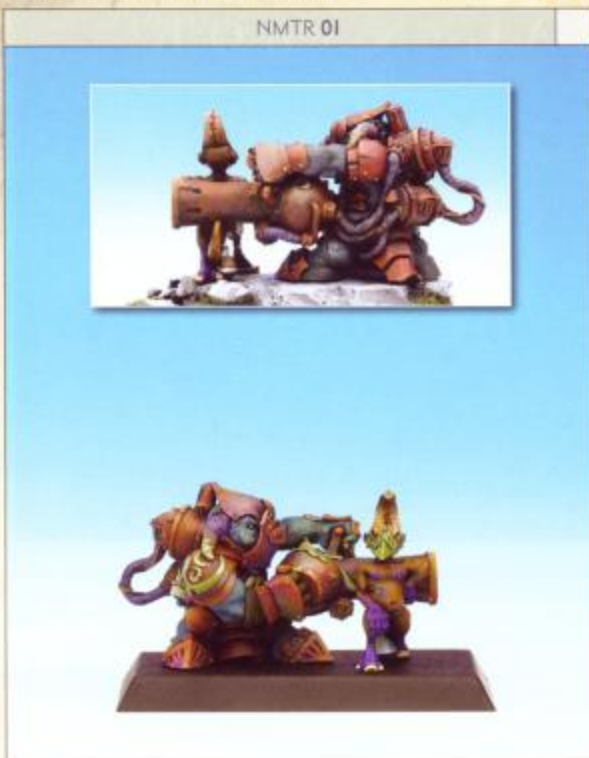




CRACHE-FEU DE MID-NOR 1
FIRE-SPITTER OF MID-NOR 1

PA/AP 29

NMTR 01



ARTILLERIE LÉGÈRE À EFFET DE ZONE
LIGHT ARTILLERY WITH ZONE EFFECT

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

PA/AP 29

NMTR 02



ARTILLERIE LÉGÈRE À EFFET DE ZONE
LIGHT ARTILLERY WITH ZONE EFFECT

AKKADHALET
AKKADHALET

NMMA 01

PA/AP 48

NMMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

MAHAL L'ENVOÛTEUR
MAHAL THE ENCHANTER

NMMA 02

PA/AP 70

NMMA 02



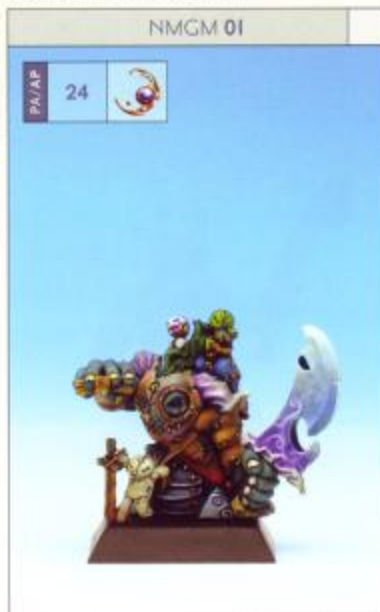
CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

MAÎTRE DES POUPÉES
MASTER OF PUPPETS

NMGM 01

PA/AP 24

NMGM 01

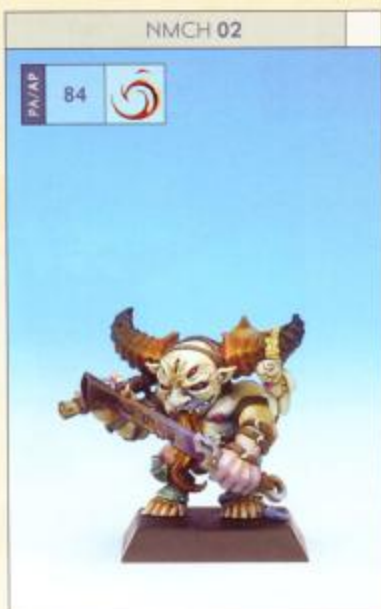


GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)



AKARANSETH
AKARANSETH

NMCH 02



CHAMPION PORTEUR DE FLÉAU
SCOURGE BEARER CHAMPION



PORTEURS DE FLÉAU 1
SCOURGE BEARERS 1

NMVE 01



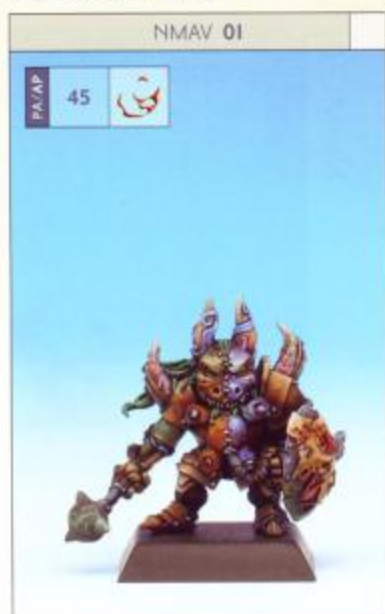
PA/AP

18



AZAHIR LE DÉMENT
AZAHIR THE MAD

NMAV 01



CHAMPION
CHAMPION



PORTEURS DE FLÉAU 2
SCOURGE BEARERS 2

NMVE 02



PA/AP

18





NMVCV 01

RÔDEUR DES ABÎMES 1
PROWLER OF THE ABYSS 1



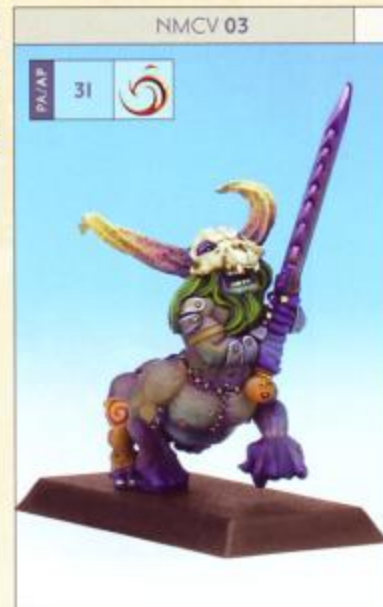
NMVCV 02

RÔDEUR DES ABÎMES 2
PROWLER OF THE ABYSS 2



NMVCV 03

RÔDEUR DES ABÎMES 3
PROWLER OF THE ABYSS 3



NMFI 01

NERÂN L'ÉPOUVANTABLE
NERÂN THE SCARY



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

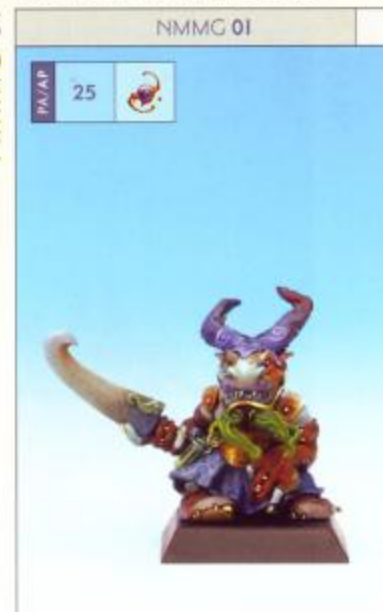
NMFI 02

KELZARAL LE DIABOLIQUE
KELZARAL THE DIABOLICAL



NMMG 01

COLLECTEUR DU DESPOTE
COLLECTOR OF MID-NOR



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)



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

NMVO 01



PAJAP 13



COLONNE NON FOURNIE
COLUMN NOT INCLUDED



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

NMVO 03



COLONNE NON FOURNIE
COLUMN NOT INCLUDED



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

NMVO 02



PAJAP 13

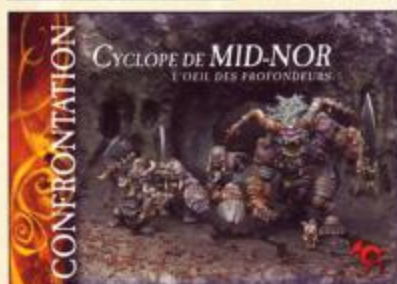




CYCLOPE DE MID-NOR
CYCLOPS OF MID-NOR

PA/AP 81

NMBO 02



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

Dreadful creatures lie in a tormented sleep at the bottom of the chasms of Mid-Nor. The age of sacrifice and of ancient gods has returned to Aarklash. It is time for the cyclopes to awaken from their slumber and to take back the continent that has forgotten them. Like an evil star, the Eye of the Abyss pierces the Darkness with its wicked glare and promises death to the enemies of the Despot.



SENTINELLE DE MID-NOR
SENTINEL OF MID-NOR

PA/AP 21

NMEL 02



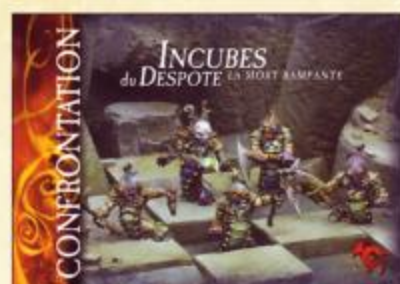
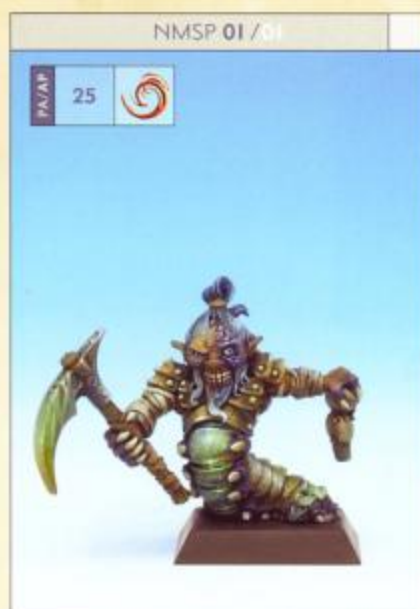


INCUBES DU DESPOTE
INCUBUSES OF THE DESPOT

NMBO 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 pervertis 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 prowl 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 !





NMHE 01

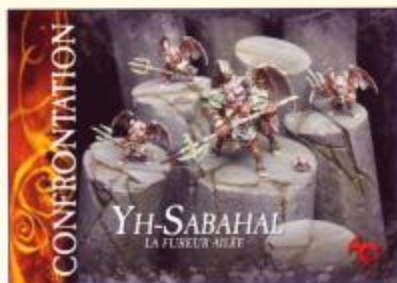
YH-IBENSETH
YH-IBENSETH

PA/AP 137 



NMLV 01

YH-SABAHAL, LA FUREUR AILÉE
YH-SABAHAL, THE WINGED FURY



Les naïns de Mid-Nor partent à la conquête des cieux. À leur tête se trouve Yh-Sabahal, Dominant de Mid-Nor et seigneur des hordes infernales. Tel un essaim avides de carnage, ses guerriers s'élèvent vers le ciel par centaines et fondent sur leurs ennemis de tous côtés.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'Yh-Sabahal et de sa garde de six satyres démoniaques. Elle contient également une figurine de poupée canope.

The dwarves of Mid-Nor have set out on the conquest of the heavens. Leading them is Yh-Sabahal, a Dominant of Mid-Nor and lord of the infernal hordes. Like a flock of carrion fowl hungering for carnage, these warriors rise into the sky by the hundreds and swarm down onto their enemies from all sides.

This box includes the elements needed to assemble Yh-Sabahal and his guard of six Demonic Satyrs. It also includes the miniature of a canopic doll.





S'ÉRUM, SYDION OPHIDIEN
S'ÉRUM, OPHIDIAN SYDION

OPROM 01



Les Cendres de la Colère est un roman (288 pages) présenté avec une figurine exclusive : S'Érum.

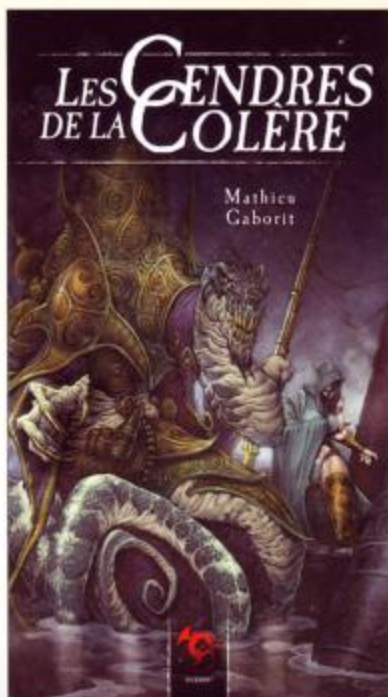
Ce personnage est le premier combattant ophidien créé par RACHAM. Le roman développe l'histoire de l'Alliance ophidienne et introduit quelques révélations sur Aarklash.

Le coffret contenant le roman ainsi que la figurine de S'Érum est une édition limitée tirée à 5000 exemplaires.

The Ashes of Wrath is a novel (288 pages) presented with an exclusive miniature of S'Érum.

This character is the first ophidian fighter to be created by RACHAM. The novel recounts the history of the Ophidian Alliance and includes several revelations concerning Aarklash.

The box set containing the novel and the miniature of S'Érum is a limited edition of 5000 copies.



S'Érum

Sydion Ophidien
Ophidian Sydion





armies for **RAG • NAROK**

1000 A.P.

1500 A.P.

UNIT 1

Pilzenbhir, Defender of the Plains, with Leader statut
8 soldiers of the plains.

UNIT 2

1 Uren's son.

UNIT 3

1 dwarf armouner with Leader statut
1 thermo-priest 2 with the "Spray of Steam" spell
8 forge guardians.

UNIT 4

1 armoured chariot.

UNIT 5

1 dwarf armouner with Leader statut
9 Khor warriors
All Khor warriors are considered to have the same profile.

UNIT 6

1 provost of Uren with the "Uren's Protection" miracle
2 dwarf bombardiers equipped with the "Eye of Ley".

UNIT 1

Lothan, the Beast of Steel, with a "Halcyon compressor," an "Alphax guard," and Leader status
1 mechanical familiar
8 thermo-warriors of Uren
1 provost of Uren with the "Uren's protection" miracle.

UNIT 2

1 thermo-priest with the "Spray of steam" and "Thermo destruction" spells, as well as Leader status
8 forge guardians.

UNIT 3

Lor-Arkhan the Deranged with "The B.R.U.T.E." and an "Eye of Ley"
3 dwarf bombardiers.

UNIT 4

1 Uren's son.

UNIT 5

1 mountain warrior.

UNIT 6

1 dwarf armouner with Leader status
16 soldiers of the plains.

UNIT 7

1 dwarf armouner with Leader status
8 Khor warriors.

armées pour **RAG • NAROK**

1000 P.A.

1500 P.A.

UNITÉ 1

Pilzenbhir, Défenseur des plaines avec le statut de Meneur.
8 soldats des plaines.

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 »
8 Gardes-Forge.

UNITÉ 4

1 Char blindé

UNITÉ 5

9 Guerriers Khor
1 Armurier Nain avec le statut de Meneur.
Tous les Guerriers Khor sont considérés comme ayant le même profil.

UNITÉ 6

1 Prévôt d'Uren doté du miracle « Protection d'Uren »
2 Bombardiers Nains équipés de « L'Œil de Ley ».

UNITÉ 1

Lothan la Bête d'acier avec le statut de Meneur et doté d'un « Compresseur Alcyone » et d'une « Garde d'Alphax »
1 Familier mécanique
8 Thermo-guerriers d'Uren
1 Prévôt d'Uren doté du miracle « Protection d'Uren ».

UNITÉ 2

1 Thermo-prêtre avec le statut de Meneur et doté des sortilèges « Jet de vapeur » et « Thermo destruction »
8 Gardes-forge.

UNITÉ 3

Lorh-Arkhan le forcené doté du « B.O.U.R.R.I.N. » et d'un « Œil de Ley »
3 Bombardiers nains.

UNITÉ 4

1 Fils d'Uren.

UNITÉ 5

1 Guerrier-Montagne.

UNITÉ 6

1 Armurier nain avec le statut de Meneur
16 Soldats des plaines.

UNITÉ 7

1 Armurier nain avec le statut de Meneur
8 Guerriers Khors.



LES NAINS DE TIR-NÂ-BOR

THE DWARVES OF TIR-NÂ-BOR

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

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

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

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

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

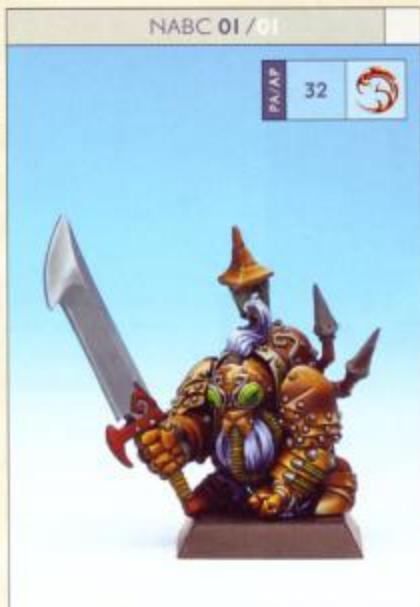
It is a time of war. The dwarves raise their weapons and await death with their feet firmly planted on the ground. He who lives last lives the best!



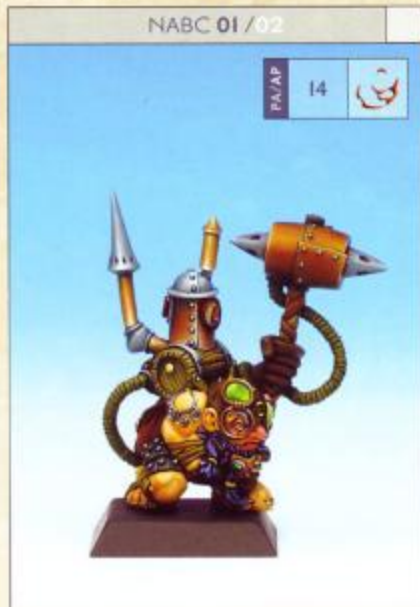


NABC 01

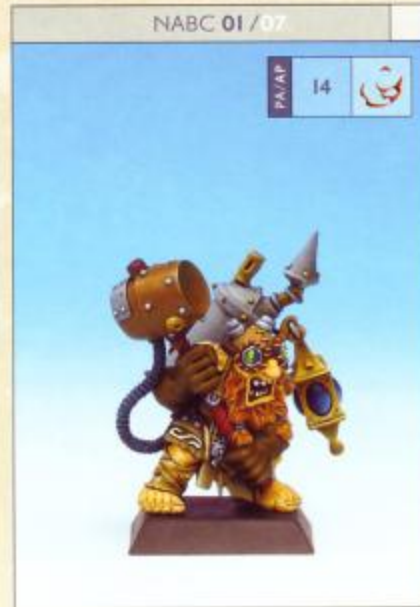
LA CONFRÉRIÉ D'AIRAIN (CLAN NAIN)
THE BROTHERHOOD OF BRONZE (DWARF CLAN)



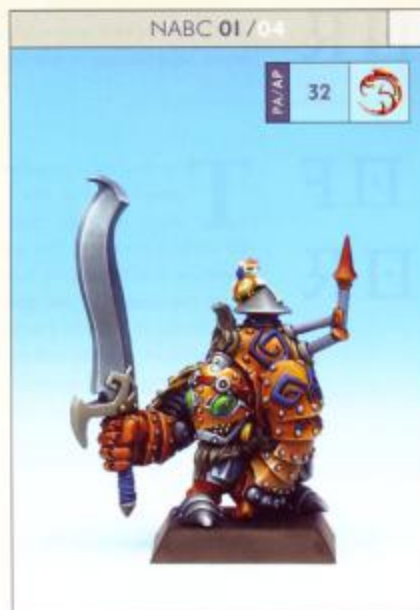
THERMO-GUERRIER
THERMO-WARRIOR



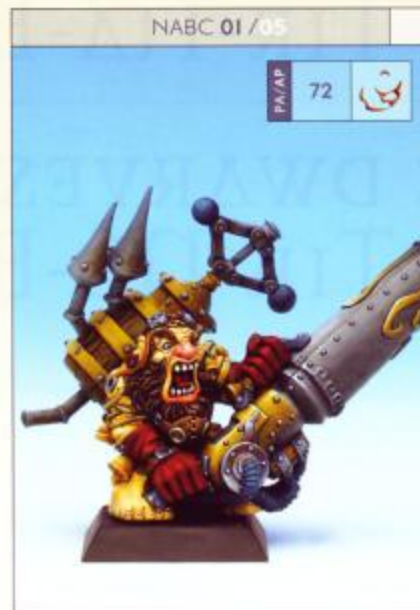
GARDE-FORGE
FORGE GUARDIAN



GARDE-FORGE
FORGE GUARDIAN



THERMO-GUERRIER
THERMO-WARRIOR



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



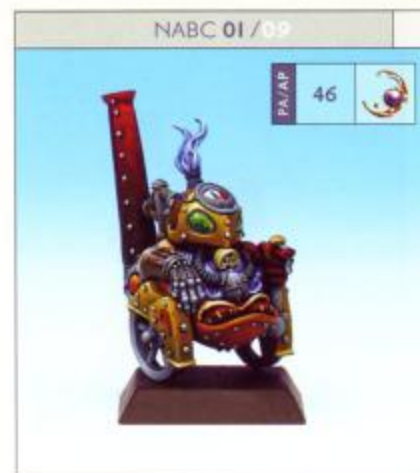
AEGHER LE BREF (CHAMPION)
AEGHER THE BRIEF (CHAMPION)



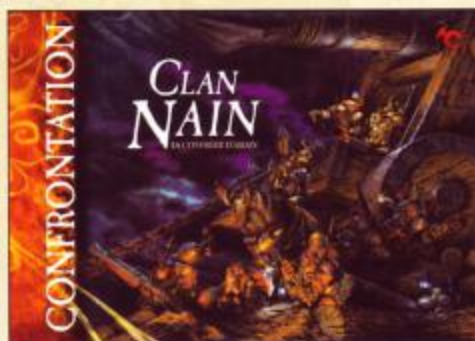
FAMILIER MÉCANIQUE
MECHANICAL FAMILIAR



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

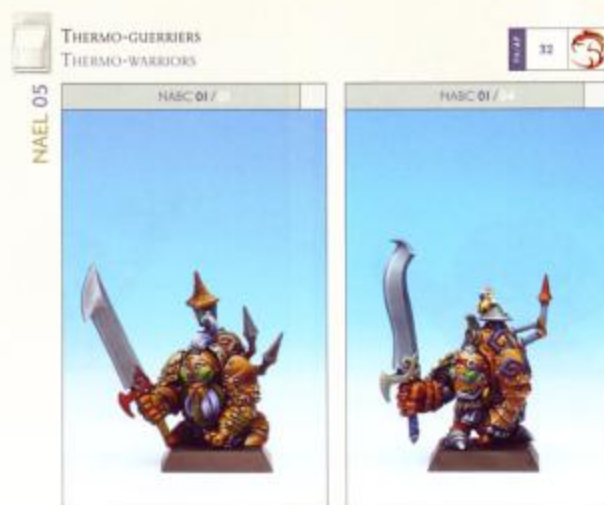


FENGGAR MAIN DE FER (CHAMPION INITIÉ)
FENGGAR IRON HAND (INITIATE CHAMPION)



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 armour, these iron warriors flow down like running lava : relentless, and awe-inspiring.





PILLGRIM LE BORGNE
PILLGRIM THE ONE-EYED

NACH 01



CHAMPION BOUGRE
BOOR CHAMPION



MUSICIEN NAIN
DWARF MUSICIAN

NAMU 01

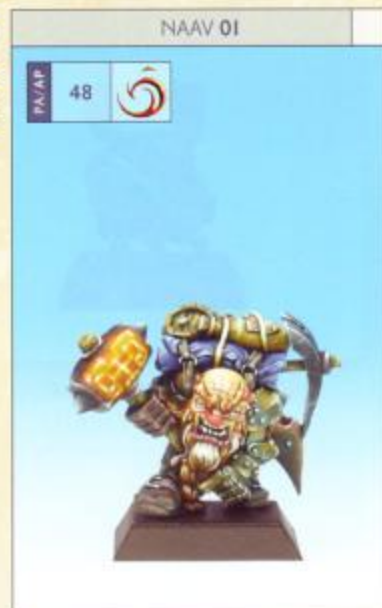


MUSICIEN
MUSICIAN



KAHINIR LE SAUVAGE
KAHINIR THE SAVAGE

NAAV 01



CHAMPION
CHAMPION



ARBALÉTRIERS NAINS
DWARF CROSSBOWMEN

PA/AP

15

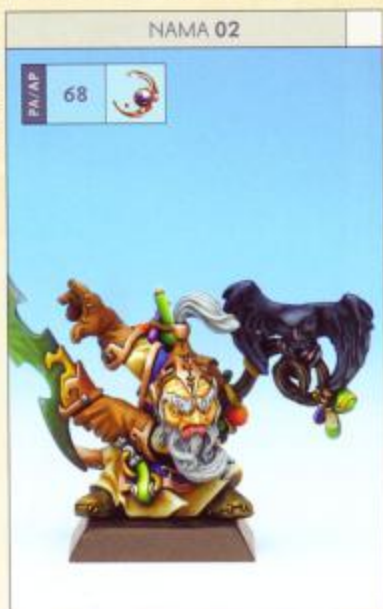


NATR 01



MAGNUS LE MYSTIQUE
MAGNUS THE MYSTICAL

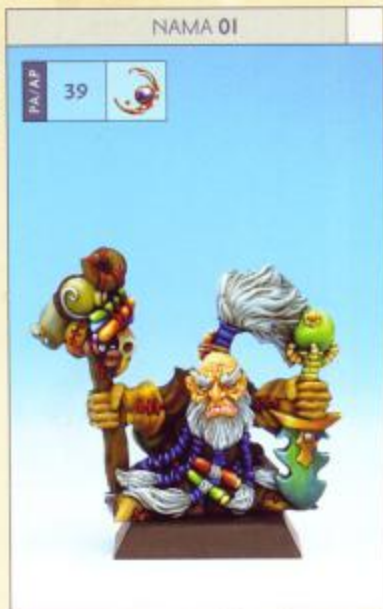
NAMA 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

BÂL-TORG L'ANCIEN
BÂL-TORG THE ELDER

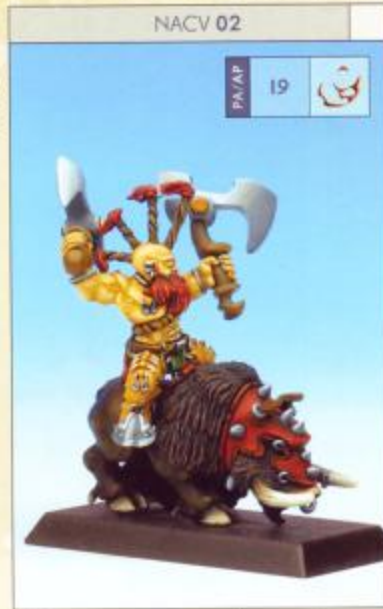
NAMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

JEUNE NAIN SUR RAZORBACK 2
YOUNG DWARF ON RAZORBACK 2

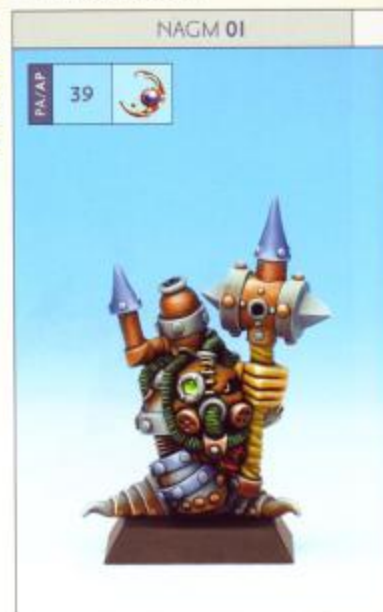
NACV 02



SÉRIE DE QUATRE MODÈLES DIFFÉRENTS
SERIES OF 4 DIFFERENT MODELS

THERMO-PRÊTRE 1
THERMO-PRIEST 1

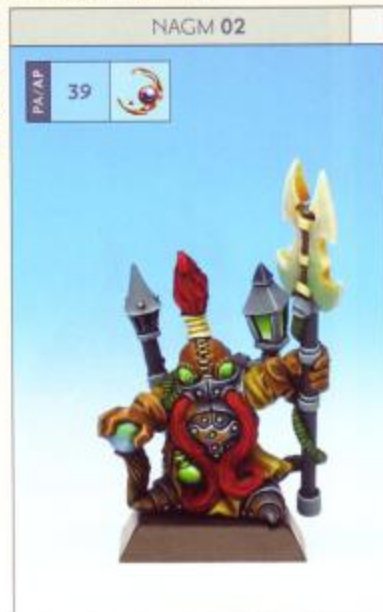
NAGM 01



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

THERMO-PRÊTRE 2
THERMO-PRIEST 2

NAGM 02



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

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

NAGM 04



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

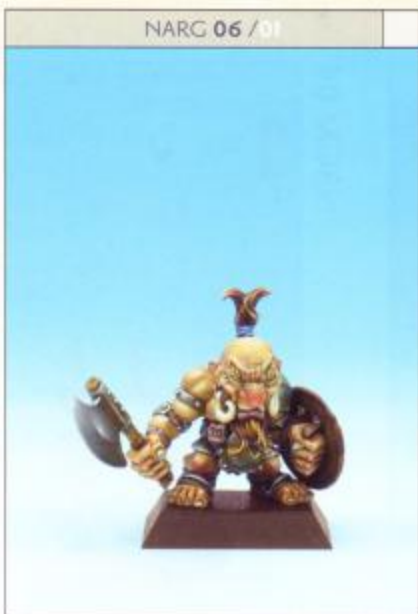
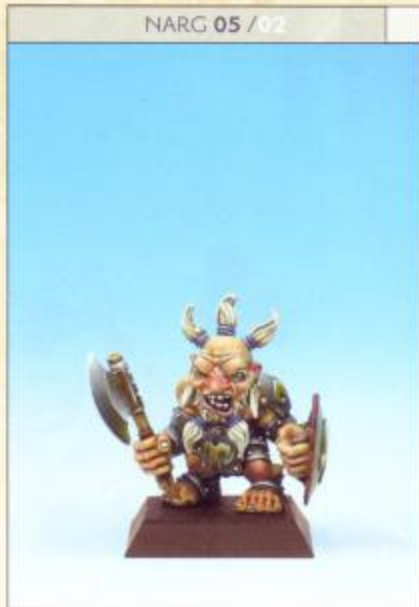




SOLDATS DES PLAINES
SOLDIERS OF THE PLAINS

PA/AP II

NARAG I



NARG 06 / 04



RAÇ · NAROK



SOLDATS DES PLAINES

Les soldats des plaines sont des combattants de rang Régulier pour l'armée des nains de Tir-Nâ-Bor. La ténacité et la vaillance de ces guerriers sont devenues légendaires à travers Aarklash. On prétend que dans leurs veines coulerait le sang des montagnes...

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une Unité de 8 soldats des plaines différents (deux types d'armes au choix) ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'entre eux en Meneur.

The soldiers of the plains are fighters of Regular rank for the army of the dwarves on Tir-Nâ-Bor. The tenacity and the valour of these warriors have become legendary all over Aarklash. It is said that the blood of the mountains flows in their veins...

This box contains all the elements needed to build a Unit of 8 different soldiers of the plains (with a choice of two different weapons) as well as the accessories needed to turn one of them into a Leader.

NARG 06 / 05



MENEUR
LEADER



PROFIL ALTERNATIF
ALTERNATIVE PROFILE





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



ELGHIR LE RÉSOLU
ELGHIR THE RESOLUTE

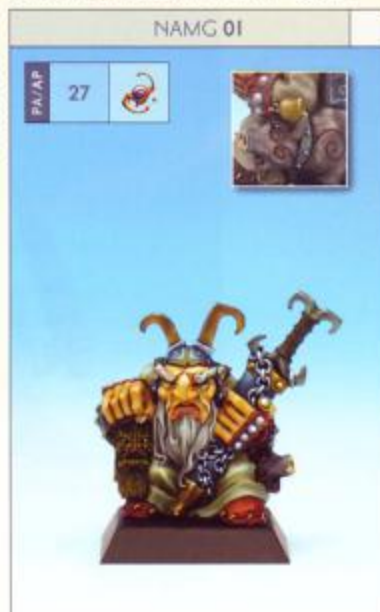
NAFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

PRÉVÔT D'UREN
PROVOST MARSHALL OF UREN

NAMG 01



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

FILS D'UREN
UREN'S SON

NACR 01





KAEL L'IRASCIBLE
KAEL THE IRASCIBLE

NACH 03



CHAMPION GUERRIER KHOR
KHOR WARRIOR CHAMPION



BOMBARDIER NAIN 1
DWARF BOMBARDIER 1

NASP 01



ARTILLERIE LÉGÈRE
LIGHT ARTILLERY



THERMO-PRÊTRE RAZORBACK
THERMO-PRIEST ON RAZOR-

NAGM 03



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



BOMBARDIER NAIN 2
DWARF BOMBARDIER 2

NASP 02



ARTILLERIE LÉGÈRE
LIGHT ARTILLERY





ARMURIERS NAINS
DWARF ARMOURERS

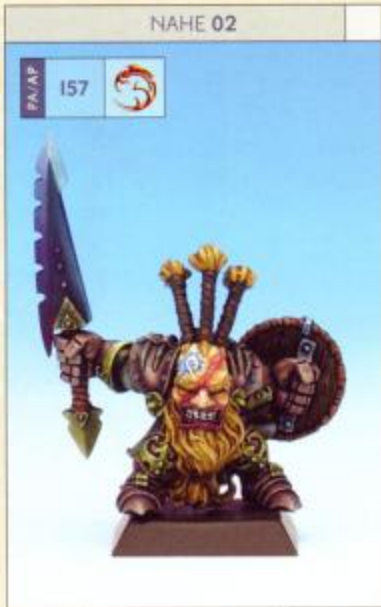
PAJAP 27 

NASP 03



HIRH-KARN L'ENRAGÉ
HIRH-KARN THE ENRAGED


NAHE 02



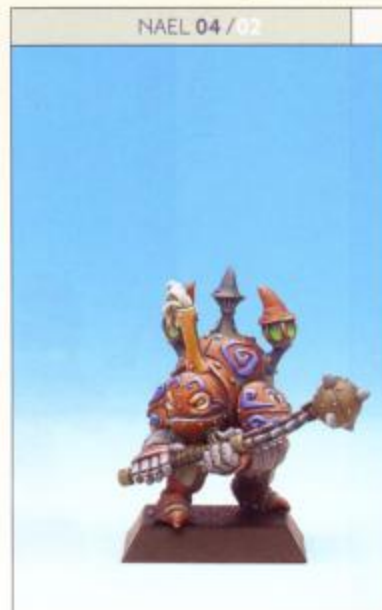
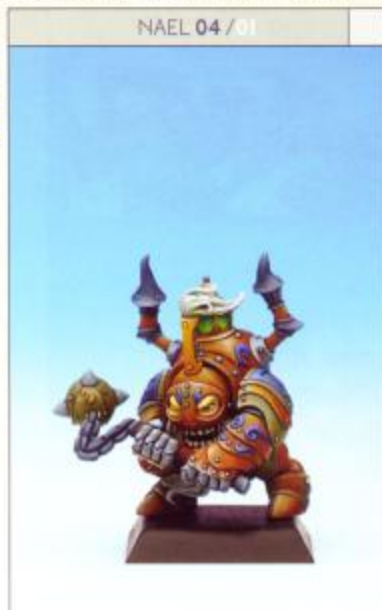
CHAMPION GUERRIER KHOR
KHOR WARRIOR CHAMPION



THERMO-GUERRIERS D'UREN
THERMO-WARRIORS OF UREN

PAJAP 32 

NAEL 04



PILZENBHIR
PILZENBHIR

NAHE 03



CHAMPION GUERRIER KHOR
KHOR WARRIOR CHAMPION



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





CHAR BLINDÉ
ARMOURED CHARIOT

PA/AP 190

NABO 01



ARTILLERIE LOURDE À EFFET DE ZONE
HEAVY ARTILLERY WITH ZONE EFFECT

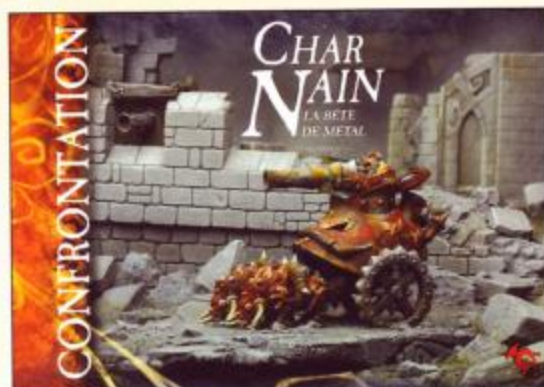


Baliste disponible uniquement en VPC – Ballista only available by mail order

PA/AP 170



ARTILLERIE LOURDE PERFORANTE
ARMOUR PIERCING HEAVY ARTILLERY



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-Ber : voici le char nain, annonciateur d'une ère nouvelle sur un continent en guerre !

From the dwarves' ancestral forges sometimes rises the 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 is a promise of death for anyone that stand in its way. May the enemies of Tir-Nâ-Ber tremble : presenting the dwarf chariot, harbinger of a new era on a continent at war!



GUERRIER MONTAGNE
MOUNTAIN-WARRIOR



TAN-KAÏR
TAN-KAÏR

NABO 02

NACR 02

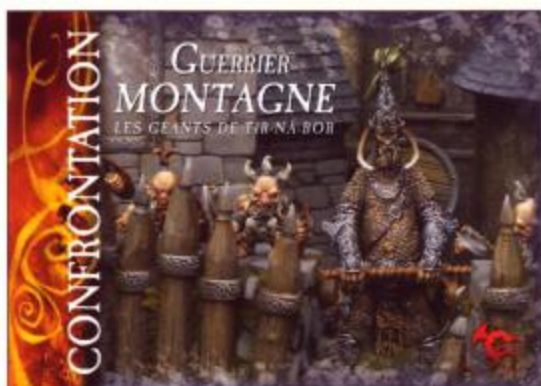


NALV 01

NALV 01



CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION



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

Since time immemorial, dwarves with valiant hearts have protected the sacred peaks of Tir-Nâ-Bor. The Argg-Am-Orkk, the end of the world, has arrived and the immortal spirit of the mountains has come forth to take part in the battle. The immense shapes of the giants, the most ancient of warriors, appear from the valleys' mists and descend from the snowy mountaintops. Here come the mountain warriors!



armies for **RAG•NAROK**

armées pour **RAG•NAROK**

1000 A.P.

1500 A.P.

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.

UNIT 1

Bazûka with "Tzûnami" and Commander-in-Chief status
12 goblin bûshis.

UNIT 2

Kûmité with the "Ûraken ideogram of protection"
1 ashigarû standard-bearer
1 ashigarû musician
32 goblin keihoeis of which 2 have Leader status.

UNIT 3

6 noble Ströhm knights of which 1 has Leader status.

UNIT 4

3 dai-bakemonos with "khawai spies" and of which 1 has Leader status.

UNIT 5

1 black troll with Leader status.

UNIT 6

1 mountain-breaker
4 goblin minelayers of which 2 have Leader status.

UNIT 7

The Babayagob with the "Broom of Zoukhoi," the "Carpet of flames" spell and the "Spirit of the thunderbolt" ritual
2 psychomutants with the "Psychic attack" spell and of which 1 has Leader status.

1000 P.A.

1500 P.A.

UNITÉ 1

Goreth le Massif équipé de 4 champignons
1 Cogneur de Gong Cyclope
1 Porte-Arête de No-Dan-Kar
6 Mutant Gobelins.

UNITÉ 2

1 Psycho-Mutant Gobelins doté du sort « Appendice Juteux » et avec le statut de Meneur
12 Miliciens de Klûne.

UNITÉ 3

1 Prophète Gobelins 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.

UNITÉ 1

Bazûka doté de « Tzûnami » et avec le statut de Commandeur
12 bûshis gobelins.

UNITÉ 2

Kûmité doté de « Idéogramme protecteur d'Ûraken »
1 porte-étendard ashigarû
1 musicien Ashigarû
32 keihoei gobelins dont 2 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 3

6 nobles chevaliers Ströhm dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 4

3 Dai-bakemonos dotés de « Espion khawai » dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 5

1 Troll noir avec le statut de Meneur.

UNITÉ 6

1 casse-montagne
4 artificiers gobelins dont 2 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 7

La Babayagob dotée de « Balai de Zoukhoi », du sortilège « Tapis de flammes » et du rituel « Esprit de la foudre »
2 psycho-mutants dotés du sortilège « Attaque psychique » dont 1 avec le statut de Meneur.



LES GËBELINS DE NĒ-DAN-KAR

THE GËBLINS OF NĒ-DAN-KAR

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

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

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

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

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

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

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

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



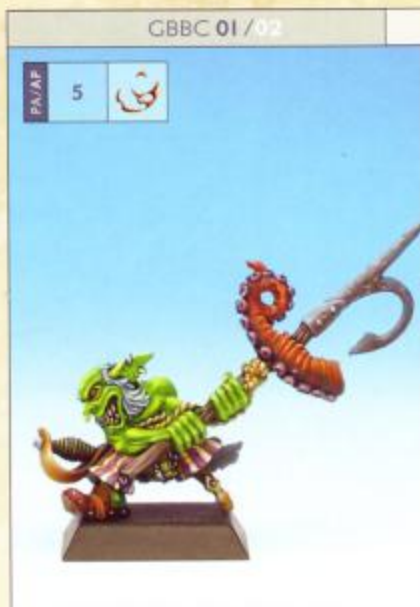


LES ÉCUMEURS DES OCÉANS (CLAN GOBELIN)
THE SEA SCUM (GOBLIN CLAN)

GBBC 01



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



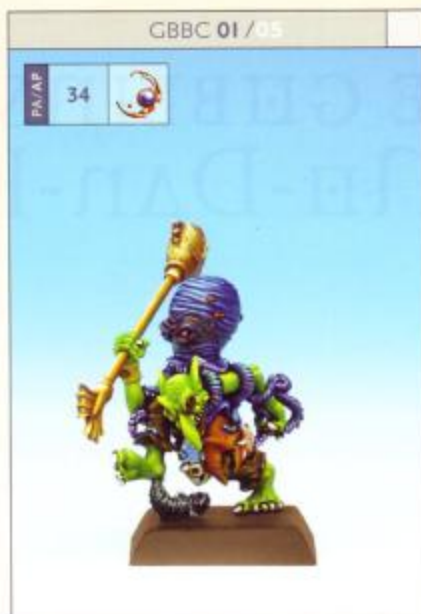
MATELOT GOBELIN
GOBLIN SAILOR



CANONNIER GOBELIN
GOBLIN GUNNER



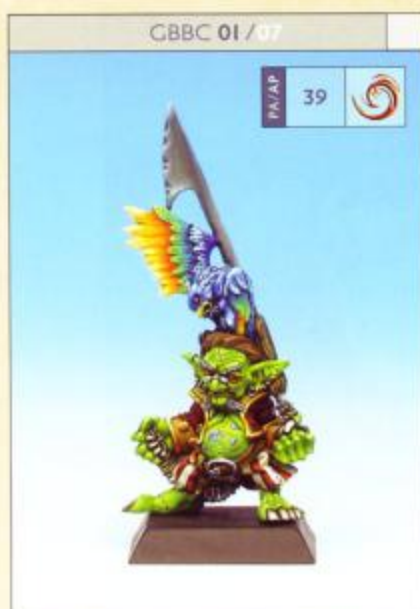
CANONNIER GOBELIN
GOBLIN GUNNER



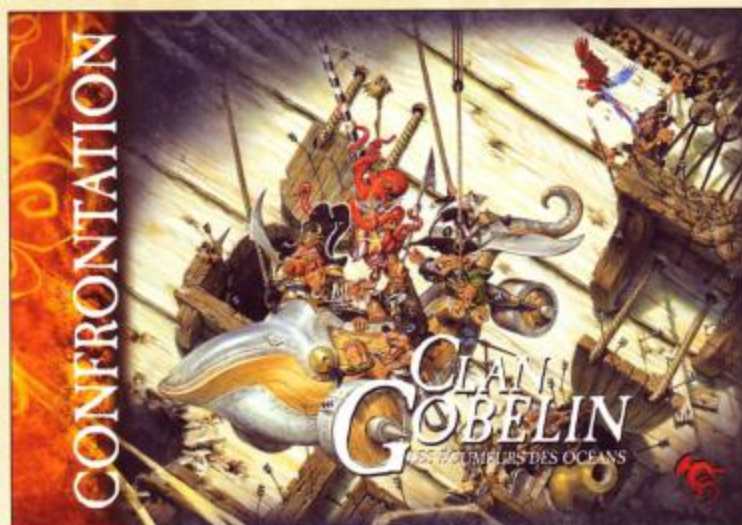
KÉROZEN LE TENTACULAIRE (INITIÉ)
KEROZEN THE TENTACULAR (INITIATE)



SCAPHANDRIER GOBELIN
GOBLIN DIVER

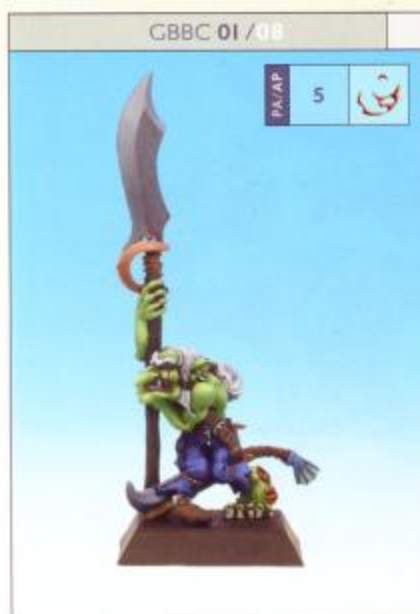


MONSIEUR DHYPTER (CHAMPION PIRATE)
MISTER DHYPTER (PIRATE CHAMPION)

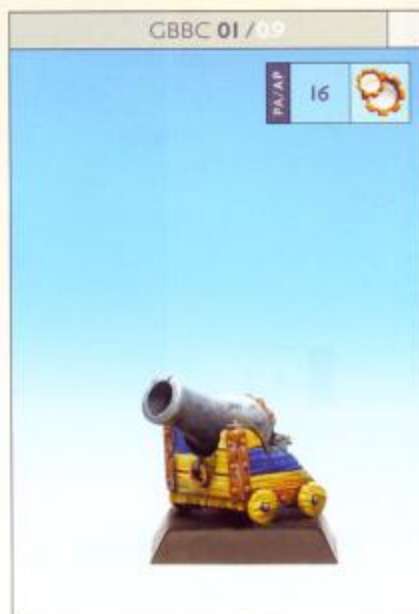


Les écumeurs des océans ont quitté leur repaire ! À bord de La Dent noire, navire de triste réputation, les pirates vermineux que la houle ait jamais porté viennent de prendre le large. Malheur à l'infortuné marchand ou au voyageur imprudent qui croisera leur route. Mieux vaut pour eux préférer la compagnie 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 gergotte enfumée : « Il n'est rien de pire qu'un pirate gobelin... 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 (NOT A CHARACTER)

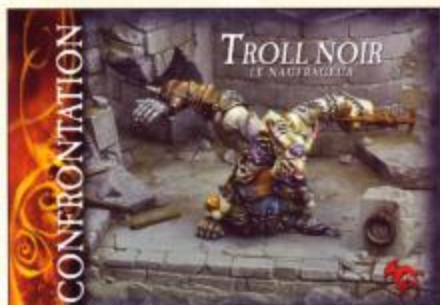




TROLL NOIR PIRATE (COMPLÈTE LE CLAN GÖBELIN)
BLACK TROLL PIRATE (COMPLETES THE GOBLIN CLAN)

PA/AP 80

GBBO 01



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 -

Amphore à vigile goblin/Watchgoblin jar




TROLL DE GUERRE
WAR TROLL

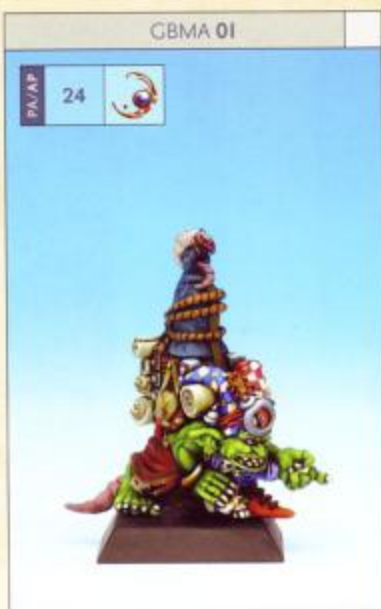
PA/AP 69

GBCR 01




 GIDZZIT LE SONNEUR
GIDZZIT THE BELL RINGER

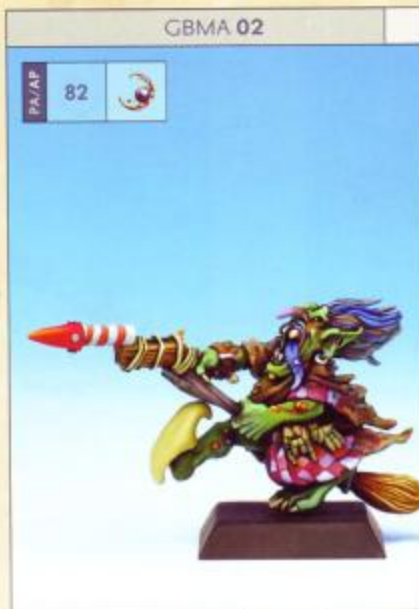
GBMA 01




CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

 LA BABAYAGOB
THE BABAYAGOB

GBMA 02




CHAMPIONNE (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)

 PSYCHO-MUTANT GOBELIN 2
GOBLIN PSYCHOMUTANT 2

GBGM 02




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

 XHÉRUS LE VISIONNAIRE
XHERUS THE VISIONARY

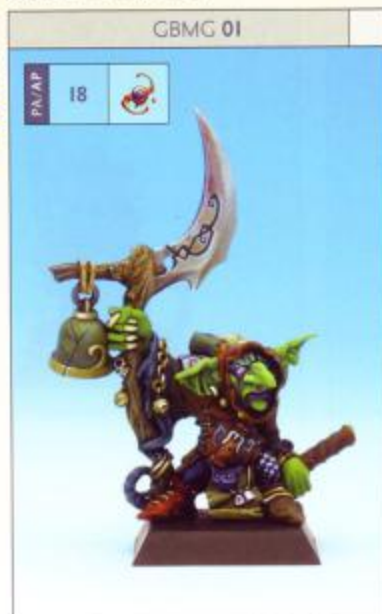
GBFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

 PROPHÈTE GOBELIN
GOBLIN PROPHET

GBMG 01



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

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

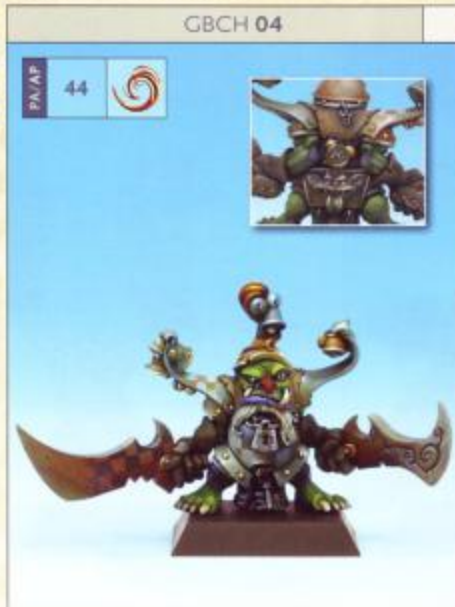
GBPE 02





KOBALT L'ACERBE
KOBALT THE CAUSTIC

GBCH 04



CHAMPION MILICIEN
MILITIAMAN CHAMPION



COGNEUR DE GONG CYCLOPE
CYCLOP GONG BANGER

GBMU 02



MUSICIEN
MUSICIAN



PORTE-ÉTENDARD GØBELIN
GOBLIN STANDARD BEARER

GBPE 01

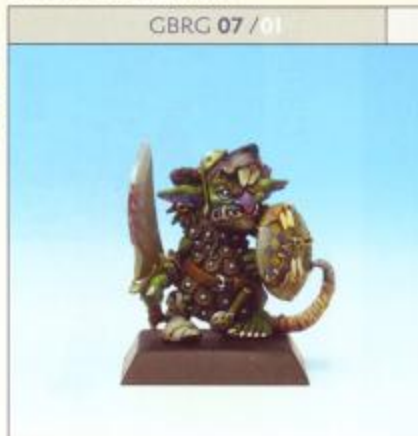


PORTE-ÉTENDART
STANDARD-BEARER



MILICIENS DE KLÛNE
KLÛNE MILITIAMEN

GBRG 07



PAVAP 6	
---------	--



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

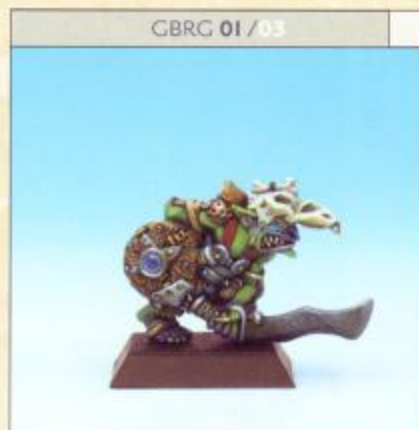
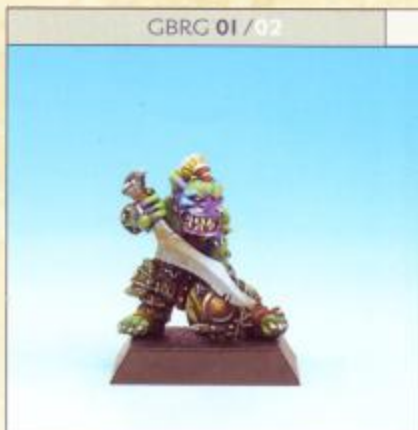
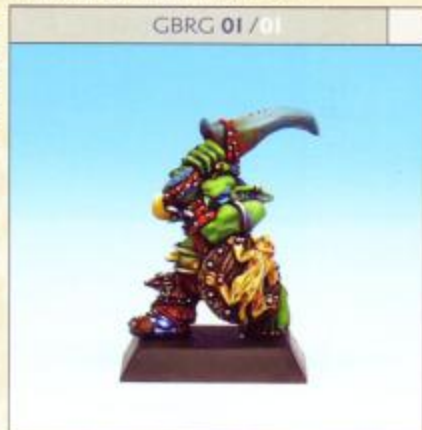




MARAUDEURS GÖBELINS AVEC ÉPÉE
MARAUDERS WITH SWORD

PA/AP 4

GBRG 01



MARAUDEURS GÖBELINS AVEC MASSUE
MARAUDERS WITH CLUB

PA/AP 4

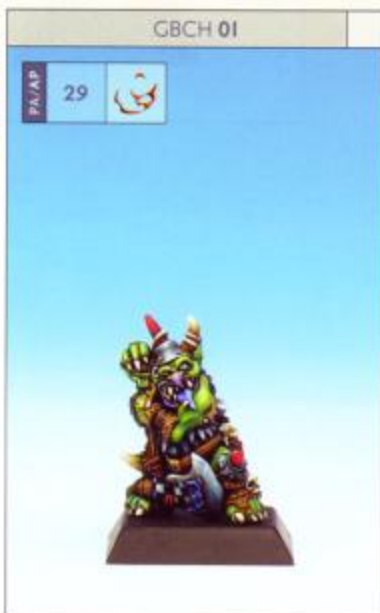
GBRG 02



AZZOTH LE FOURBE
AZZOTH THE TREACHEROUS

PA/AP 22

GBCH 01



TIRAILLEURS GÖBELINS
GOBLIN SHARP SHOOTERS

GBTR 03



CHAMPION MARAUDEUR
MARAUDER CHAMPION



ARCHERS Gobelins
GOBLIN ARCHERS

PA/AP 10



GBTR 02

GBTR 02 / 01



GBTR 02 / 02



GBTR 02 / 03



JAVELINIERS Gobelins 2
GOBLIN SPEARMEN 2

PA/AP 7



GBTR 04

GBTR 04 / 01



GBTR 04 / 02



GBTR 04 / 03



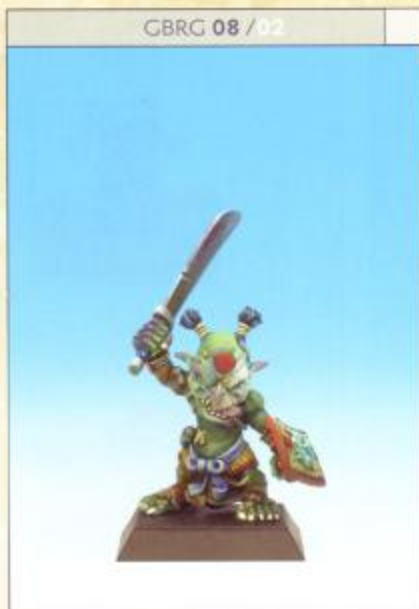


ASHIGARÙS GØBELINS
GOBLIN ASHIGARÙS

2 profils au choix :
Choice of 2 profiles:

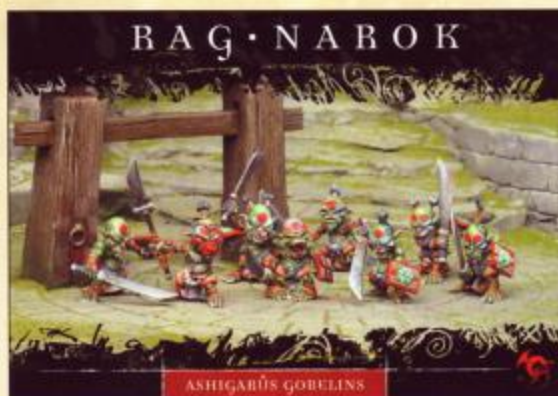
PA/AP	6		PA/AP	9	
-------	---	--	-------	---	--

GBRAG I



MENEUR
LEADER

GBRG 08 / 07



Les ashigarûs du clan Úraken servent le dieu Rat et leur shogûn avec un dévouement sans pareil. Ils savent qu'à l'échelle de l'individu, la puissance n'est rien : la domination est le privilège des plus nombreux !

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de 8 Réguliers gobelins (deux types d'armes au choix). Elle contient également les accessoires destinés à transformer l'un d'eux en Meneur. Cette Unité est prête à jouer à Rag'Narok.

The ashigarûs of the Úraken clan serve the god Rat and their shogûn with unequalled devotion. They know that, at an individual scale, strength is nothing: domination is the privilege of those greater in numbers!

This box contains the elements required to assemble a Unit of 8 goblin Regulars (with a choice of two different weapons). It also contains the accessories needed to turn one of them into a Leader. This Unit is ready for play in Rag'Narok.

GBRG 08 / 08



PROFIL ALTERNATIF
ALTERNATIVE PROFILE

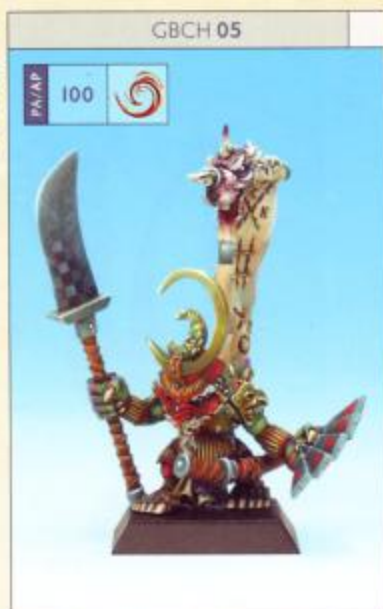






BAZŪKA
BAZŪKA

GBCH 05



CHAMPION BŪSHI
BŪSHI CHAMPION



BŪSHIS GOBELINS
GOBLIN BŪSHIS

GBSP 07

PA/AP 15



GOBELINS AVEC BOULETS 2
GOBLINS WITH BALL AND CHAINS

GBSP 05

PA/AP 8





SOUFFLEURS GÖBELINS 2
GOBLIN GAS-BLOWERS 2

PA/AP 20

GBSP 06



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

GBAV 01



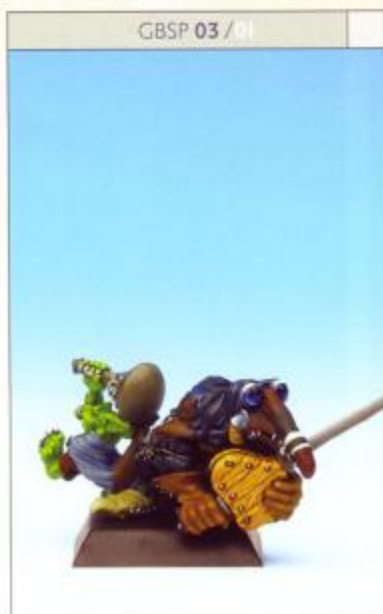
CHAMPION (MERCENAIRE)
CHAMPION (MERCENARY)



SOUFFLEURS GÖBELINS 1
GOBLIN GAS-BLOWERS 1

PA/AP 20

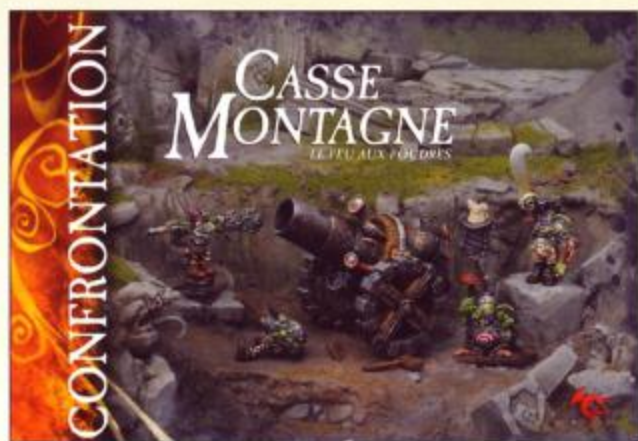
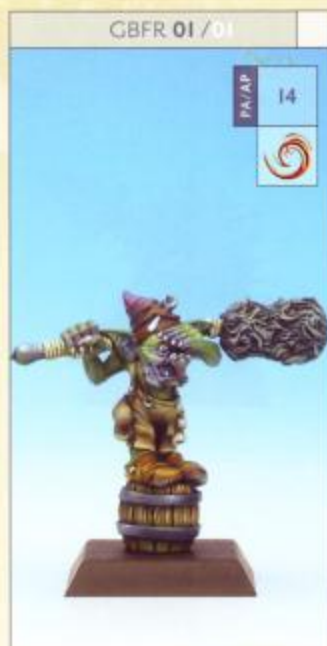
GBSP 03





CASSE MONTAGNE GOBELIN (ARTILLERIE LOURDE À EFFET DE ZONE)
 GOBLIN MOUNTAIN BREAKER (HEAVY ARTILLERY WITH ZONE EFFECT)

CBBO 02

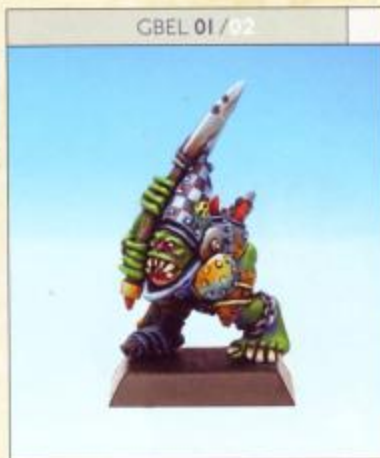
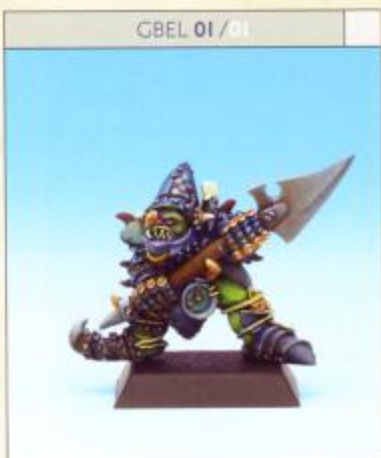




GUERRIERS STRÖHM AVEC HALLEBARDE
STRÖHM WARRIORS WITH HALBERD

PA/AP 18

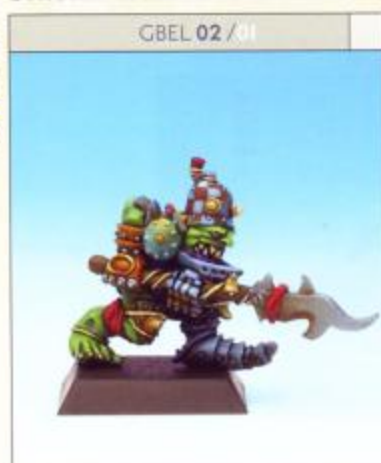
GBEL 01



GUERRIERS STRÖHM AVEC GUISSARME
STRÖHM WARRIORS WITH GUISSARME

PA/AP 18

GBEL 02



BEQBUNZEN
BEQBUNZEN

GBHE 01



CHAMPION GUERRIER STRÖHM
STRÖHM WARRIOR CHAMPION



GARDES DU CORPS STRÖHM
STRÖHM BODYGUARDS

PA/AP 21

GBEL 03





NOBLES CHEVALIERS STRÖHM
NOBLE STRÖHM KNIGHTS

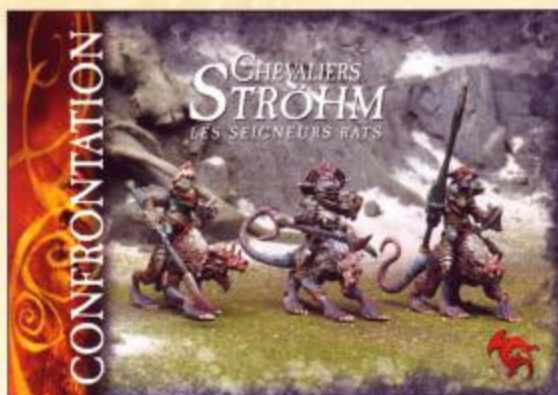
PA/AP

31



GBBO 03

GBCV 04 / 01



Affronter un rat géant est une tâche périlleuse ; quant à le dresser... À force de ruse et de patience, les Ströhm gobelins y sont pourtant parvenus. Ces chevaliers, couverts de métal, arpentent désormais les champs de bataille sur le dos de leurs féroces montures, portant la colère du dieu Rat à la vitesse du vent.

Les chevaliers Ströhm peuvent être assemblés avec deux types d'armes : épée ou lance de cavalerie. Chaque arme procure un bonus différent. Cette Unité est prête à jouer à Rag'narok.

Confronting a giant rat, let alone taming one, is a dangerous task. Yet with ruse and patience the Ströhm goblins have managed to do so. These ironclad knights now roam the battlefields on the backs of their ferocious mounts, spreading the wrath of the god Rat at the speed of wind.

The Ströhm knights can be assembled with a choice between two different types of weapon: sword or cavalry lance. Each weapon provides a different bonus. This Unit is ready for play in Rag'narok.

GBCV 04 / 02



GBCV 04 / 03





MUTANTS GÖBELINS 1
GÖBLIN MUTANTS 1

PA/AP

14

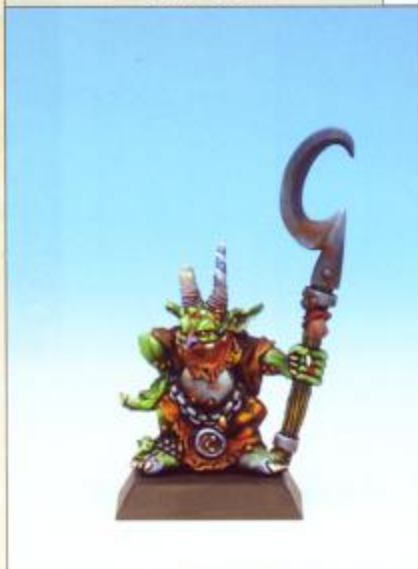


GBSP 02

GBSP 02 / 01



GBSP 02 / 02



GBSP 02 / 03



MUTANTS GÖBELINS 2
GÖBLIN MUTANTS 2

PA/AP

14



GBSP 04

GBSP 04 / 01



GBSP 04 / 02



GBSP 04 / 03





GORETH LE MASSIF
GORETH THE MASSIVE



GBCH 03

GBCH 03



CHAMPION MUTANT
MUTANT CHAMPION



GOLBORAK
GOLBORAK



GBLV 01

GBLV 01



CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION



THE GOBLINS OF NO-DAN-KAR





armies for **RAG•NABOK**

1000 A.P.

UNIT 1

Kal Shadar with Leader statut,
4 Amok slayers

UNIT 2

12 orc brutes
of which has Leader status.

UNIT 3

6 orcs with crossbows.

UNIT 4

1 Jackal master of rites with the
"Mahata" miracle of which has
Leader status.
6 Jackal warriors
All Jackal warriors are considered to
have the same profile of 23 A.P.

UNIT 5

1 animistic shaman on brontops with
the "Spirit of the Battles" spell and
with Leader statut.
2 brontops riders.

1500 A.P.

UNIT 1

Umran Kal with
"Orgho the old rumbler" and
Commander-in-chief status
1 animistic shaman on brontops with
the "Spirit of storms" spell and
Leader status
2 brontops riders.

UNIT 2

1 animistic shaman on brontops with
the "Spirit of storms" spell and
Leader status
3 brontops riders.

UNIT 3

Vorak the Infallible
1 aurochs horn blower
1 orc totem-bearer
14 orc brutes.

UNIT 4

1 Jackal master of rites with Leader
statut
Shaka-Umruk with the "Spirit of the
Beast" communion
10 Jackal warriors (23 A.P. profile).

UNIT 5

1 aurochs horn blower
1 orc totem-bearer
7 orc brutes
of which one has Leader status.

armées pour **RAG•NABOK**

1000 P.A.

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 doté du miracle
« Mahata » et avec le statut de
Meneur.
6 Guerriers Chacal.

UNITÉ 5

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

1500 P.A.

UNITÉ 1

Umran Kal doté de
« Orgho le Vieux grondeur »
et avec le statut de Commandeur
1 shaman animiste sur brontops doté
du sortilège « Esprit des Tempêtes »
et du statut de Meneur
2 Chevaucheurs de brontops.

UNITÉ 2

1 shaman animiste sur brontops doté
du sortilège « Esprit des Tempêtes »
et du statut de Meneur
3 Chevaucheurs de brontops.

UNITÉ 3

Vorak l'Infallible
1 souffleur de corne d'auroch
1 porte-totem orque
14 brutes orques.

UNITÉ 4

1 maître des rites Chacal avec le
statut de Meneur
Shaka-Umruk doté de la communion
« Esprit de la Bête »
10 guerriers Chacal (profil à 23 P.A.).

UNITÉ 5

1 souffleur de corne d'auroch
1 porte-totem orque
7 brutes orques
dont 1 avec le statut de Meneur.



LES ORQUES DU BRAN-Ô-KOR

THE ORCS OF BRAN-Ô-KOR

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

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

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

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



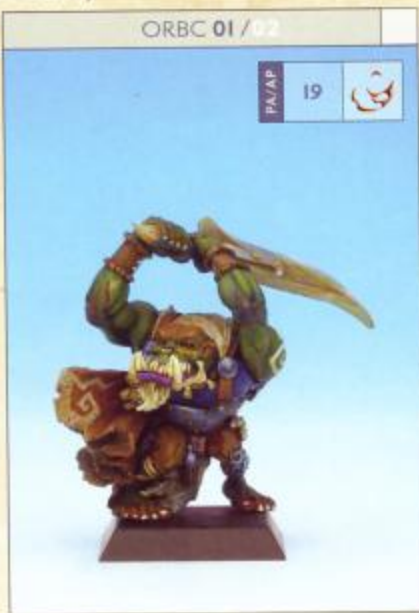


LES TRAQUEURS DE BRAN-Ô-KOR (CLAN ORQUE)
THE TRACKERS OF BRAN-Ô-KOR (ORC CLAN)

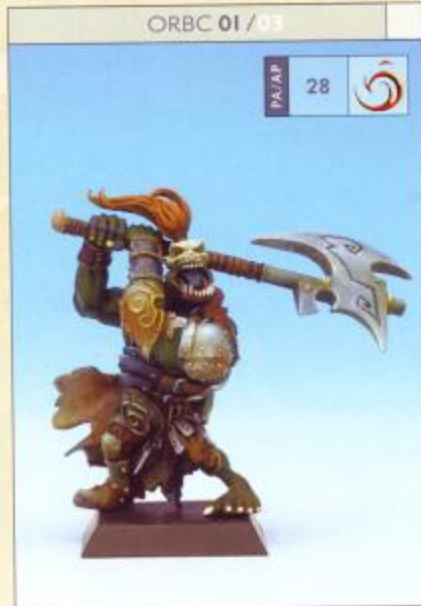
ORBC 01



TRAQUEUR ORQUE
ORC TRACKER



TRAQUEUR ORQUE
ORC TRACKER



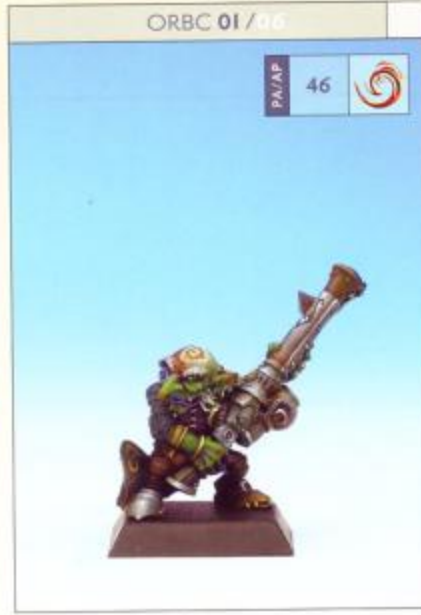
TRAQUEUR CHACAL
JACKAL TRACKER



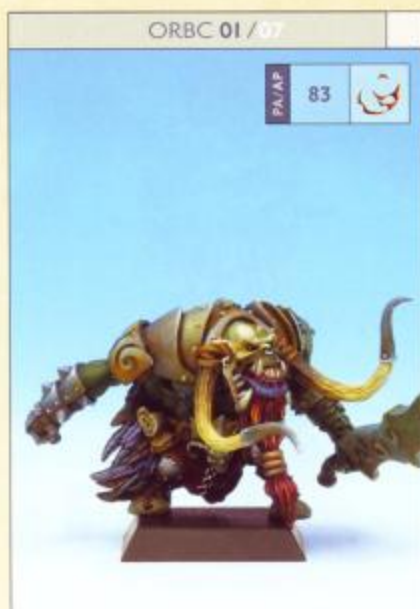
TRAQUEUR CHACAL
JACKAL TRACKER



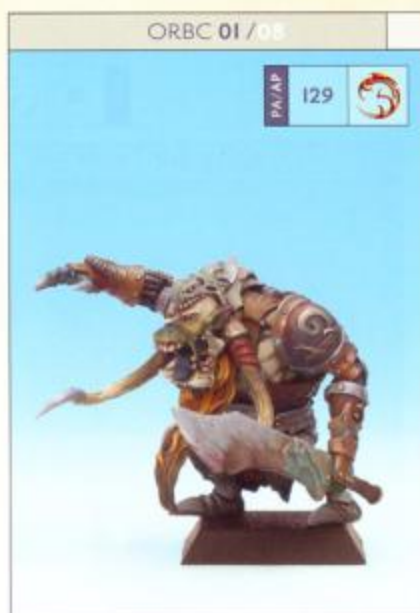
TAMAOR LE VAUTOUR (CHAMPION ADEPTE)
TAMAOR THE VULTURE (ADEPT CHAMPION)



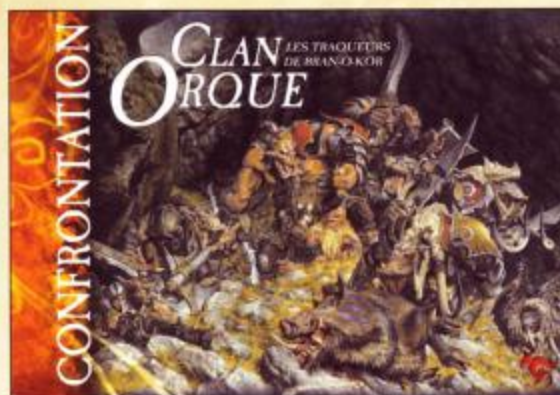
CARBONE
(CHAMPION TRAQUEUR GOBELIN)
CARBONE
(GOBLIN TRACKER CHAMPION)



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



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



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 farouches 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 elusive 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!



TRAQUEURS ORQUES
 ORC TRACKERS



19

ORSP 01



TRAQUEURS CHACAL
 JACKAL TRACKERS



28

ORSP 02





VORAK L'INFAILLIBLE
VORAK THE INFALLIBLE

ORCH 01



CHAMPION GUERRIER ORQUE
ORC WARRIOR CHAMPION



SOUFFLEUR DE CORNE D'AUROCH
AUROCHS HORN BLOWER

ORMU 01

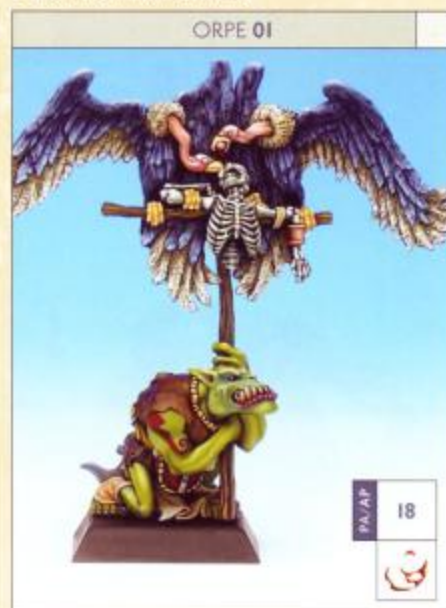


MUSICIEN
MUSICIAN



PORTE-TOTEM ORQUE
ORC TOTEM BEARER

ORPE 01



PORTE-ÉTENDART
STANDARD-BEARER



ARBALÉTRIERS ORQUES
ORC CROSSBOWMEN

ORTR 01



PA/AP 18

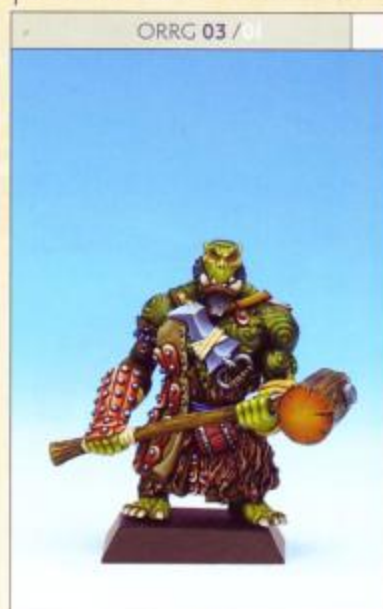




GUERRIERS CHACAL AVEC MASSE
JACKAL WARRIORS WITH MACE

PA/AP 23

ORRG 03



GUERRIERS CHACAL AVEC HACHE
JACKAL WARRIORS WITH AXE

PA/AP 25

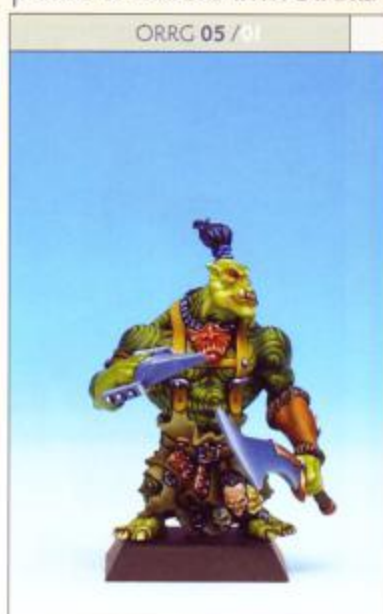
ORRG 04



GUERRIERS CHACAL AVEC ÉPÉE
JACKAL WARRIORS WITH SWORD

PA/AP 24

ORRG 05





S
ORRAG I

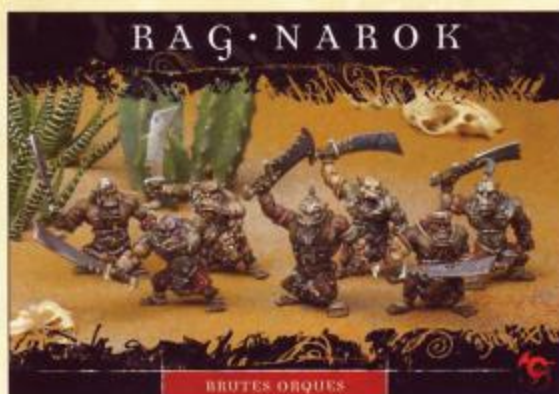
BRUTES ORQUES
ORC BRUTES

PA/AP 17



MENEUR
LEADER

ORRG 07 / 04



Les brutes orques sont des combattants de rang Régulier pour l'armée de Bran-Ô-Kor. Après des siècles de guérilla acharnée, les orques se rassemblent en une formidable armée et se préparent à accomplir la plus sanglante des vengeances. Que tremblent les ennemis des orques !

Cette boîte contient les éléments nécessaires à la constitution d'une unité de 7 brutes orques différentes (deux types d'armes au choix) ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'entre eux en Meneur.

The orc brutes are fighters of Regular rank for the army of Bran-Ô-Kor. After centuries of fierce guerrilla warfare, the orcs have gathered into a formidable army and are preparing for vengeance of the most dreadful kind! May the orcs' enemies tremble in fear!

This box contains the elements needed to build a Unit of 7 different Orc Brutes (with a choice of two different weapons) as well as the accessories needed to turn one of them into a Leader.



PROFIL ALTERNATIF
ALTERNATIVE PROFILE



PROFIL ALTERNATIF
ALTERNATIVE PROFILE





TÖRK L'ANIMAL
TÖRK THE ANIMAL

ORMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)

MAÎTRE DES RITES CHACAL
JACKAL MASTER OF RITES

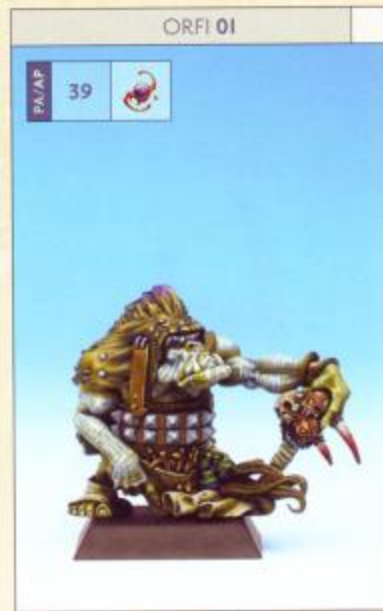
ORMG 01



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

SHAKA-UMRIK
SHAKA-UMRIK

ORFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)

LE FILS DU TONNERRE
THE SON OF THUNDER

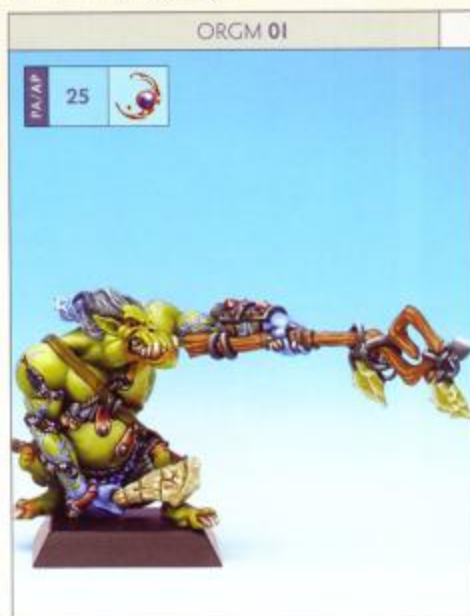
ORMA 02



CHAMPION (AÉPTE)
CHAMPION (ADEPT)

GUERRIER MYSTIQUE 1
MYSTIC WARRIOR 1

ORMG 01



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

GUERRIER MYSTIQUE 2
MYSTIC WARRIOR 2

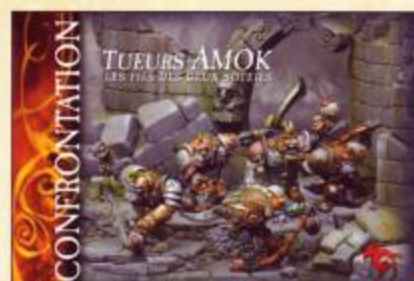
ORMG 02



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

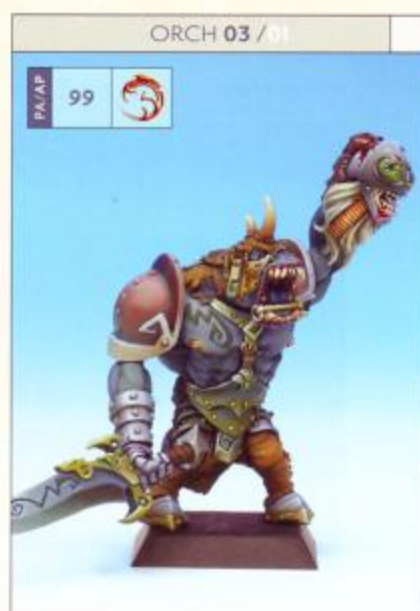
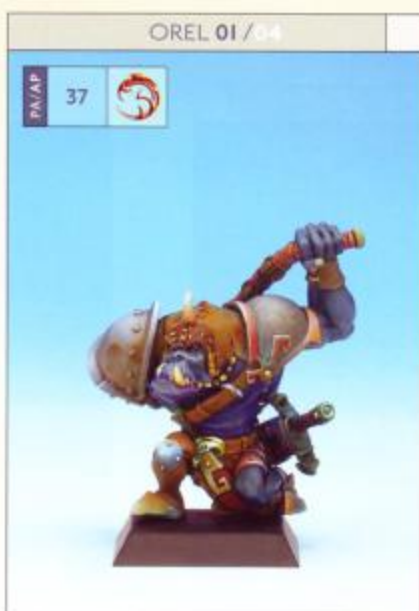
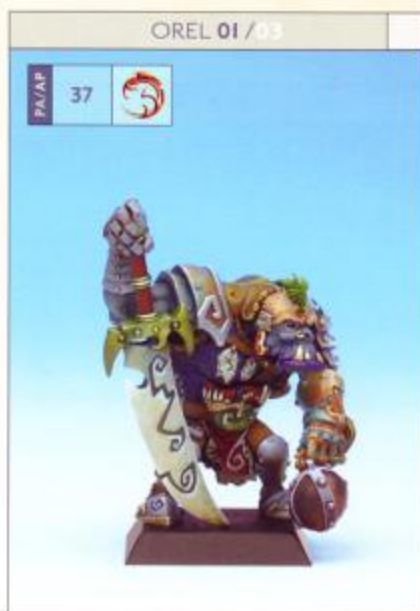
S TUEURS AMOK AMOK SLAYERS

ORBO 02



« Les Yeux de Chacal », 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 » : this 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)



S

CHEVAUCHEURS DE BRONTOPS BRONTOPS RIDERS

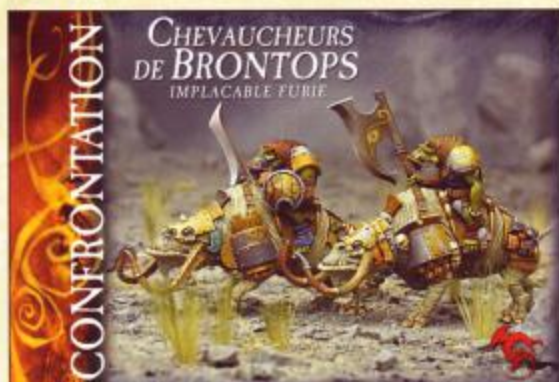
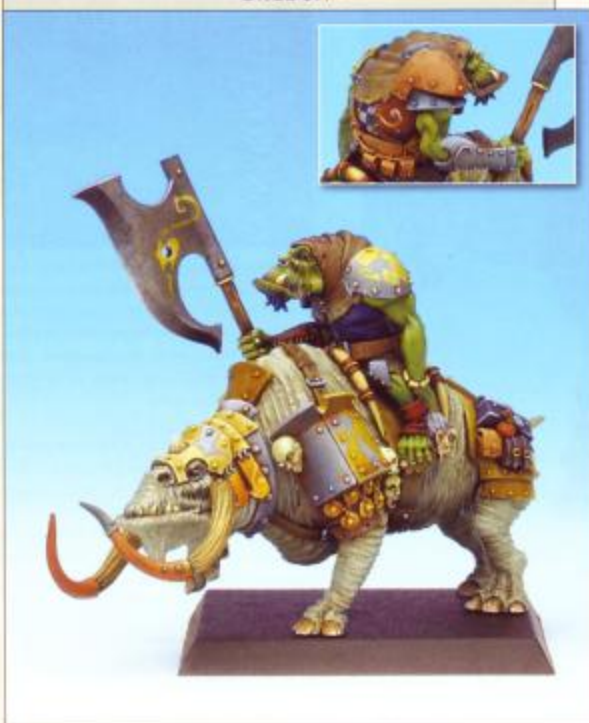
PA/AP

54



ORBO 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 Orks ! The Brontops Riders' devastating attacks make thunder rumble over the Land of the Brave...

ORCE 01 / 02



Vue de dos - Back View



SHAMAN ANIMISTE SUR BRONTOPS
ANIMISTIC SHAMAN ON BRONTOPS

PA/AP 80

ORGM 03

ORGM 03



Vue de dos – Back View



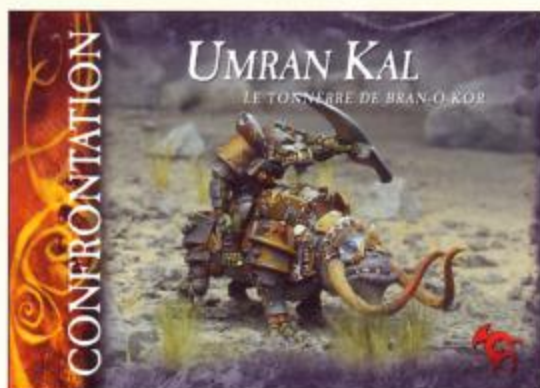
GUERRIER-MAGE (INITIÉ)
WARRIOR-MAGE (INITIATE)

UMRAN KAL
UMRAN KAL

PA/AP 159

ORCH 02

ORCH 02



luché sur un mastodonte d'une taille exceptionnelle, Umrans Kal sillonne inlassablement les gorges et les canyons du 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.

CHAMPION CHEVAUCHEUR DE BRONTOPS
BRONTOPS RIDER CHAMPION



TUEURS AMOK 1
AMOK SLAYERS 1

PA/AP 37

OREL 01



TUEURS AMOK 2
AMOK SLAYERS 2

PA/AP 37

OREL 02





AVANGOROK L'INSAISSISSABLE AVANGOROK THE ELUSIVE

ORAV 01



CHAMPION TRAQUEUR
TRACKER CHAMPION



RAPACES ORQUES ORC RAPTORS

PAVAP

24



ORSP 03



SHAKA-MORKHAI

PAVAP

260



ORLV 01



CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION



Alors que les orques se terraient encore dans les canyons de Bran-Ô-Kor pour échapper aux Syhars, les tout premiers prêtres du jeune culte de Chacal firent une prédiction. Ils annoncèrent l'avènement d'un guerrier géant qui porterait la marque de leur dieu et anéantirait à tout jamais les ennemis de son peuple. Après bien des décennies de lutte, la prophétie s'est enfin réalisée et l'Élu a brandi les armes sacrées. Craignez le colère du seigneur Chacal !

At the time when the Orcs still hid in the canyons of Bran-Ô-Kor to escape the Syhars, the very first priests of the young cult of Jackal made a prediction. They announced the coming of a gigantic warrior bearing the mark of their god who would forever eliminate their enemies. Many decades of struggle later the prophecy has finally come true and the Chosen One has brandished the sacred weapons. Fear the wrath of the Jackal lord!





armies for **RAG • NAROK**

1000 A.P.

UNIT 1

Killyox, Wolfen pack leader, equipped with the "Horn of the Pack"
3 predators of blood.

UNIT 2

4 Wolfen sacred vestals of which one has Leader statut
1 guardian of the runes with the "Blind Omen" miracle

UNIT 3

1 Wolfen lonewolf
2 with the "Ring of Mist" spell and which one has Leader statut
4 Wolfen repentants

UNIT 4

4 Wolfen warriors 3 of which one has Leader statut.

UNIT 5

4 Wolfen warriors 4 of which one has Leader statut.

1500 A.P.

UNIT 1

Killyox, pack leader with Commander status
6 predators of blood.

UNIT 2

Syriak the Intrepid with the "Yllia's wrath" miracle
8 Wolfen sacred vestals.

UNIT 3

1 guardian of the runes with the "Yllia's breastplate" miracle and Leader status
10 fang warriors.

UNIT 4

5 great fangs of which one has Leader status.

UNIT 5

2 Wolfen with crossbow (profil with Harassement).

armées pour **RAG • NAROK**

1000 P.A.

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.

1500 P.A.

UNITÉ 1

Killyox, chef de meute avec le statut de Commandeur
6 prédateurs sanglants.

UNITÉ 2

Syriak l'Intrépide doté du miracle « Courroux d'Yllia »
8 vestales sacrées.

UNITÉ 3

1 gardien des runes doté du miracle « Cuirasse d'Yllia » et avec le statut de Meneur
10 guerriers crocs.

UNITÉ 4

5 grands crocs dont 1 avec le statut de Meneur.

UNITÉ 5

2 arbalétriers Wolfen (profil avec Harcèlement).



LES WOLFEN D'YLLIA

THE WOLFEN OF YLLIA

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

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

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

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

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

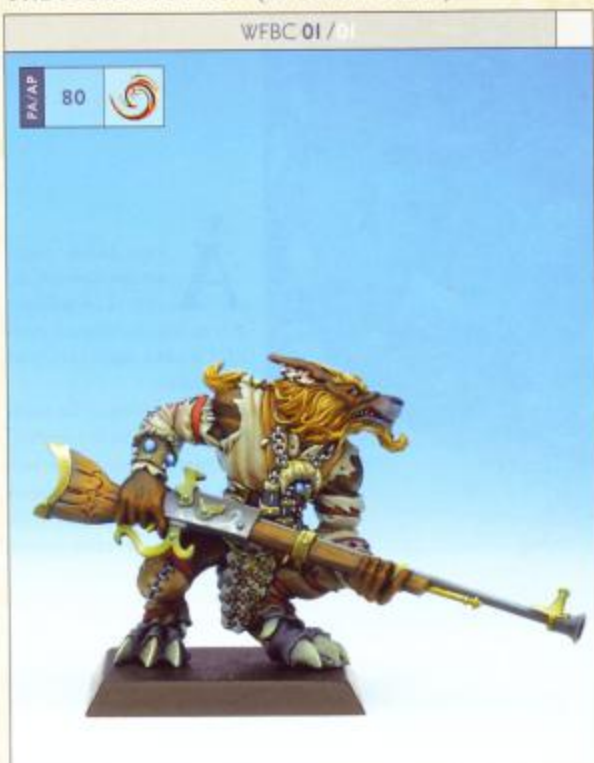
Alas, the age of the Rag'narok has befallen Aarklash, bringing with it the corruption of Darkness and the promise of a war without mercy. Anger consumes the heart of the Wolfen and obscures their pure soul. The war packs are growing in number. Those who once fought for domination now struggle for the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





WFBC 01

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



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

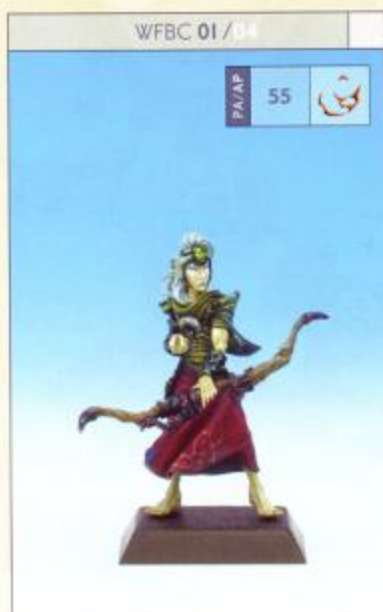


SAPHYR, SOLITAIRE WOLFEN
(CHAMPION GUERRIER-MAGE INITIÉ)
SAPHYR, WOLFEN LONEWOLF
(WARRIOR-MAGE INITIATE CHAMPION)

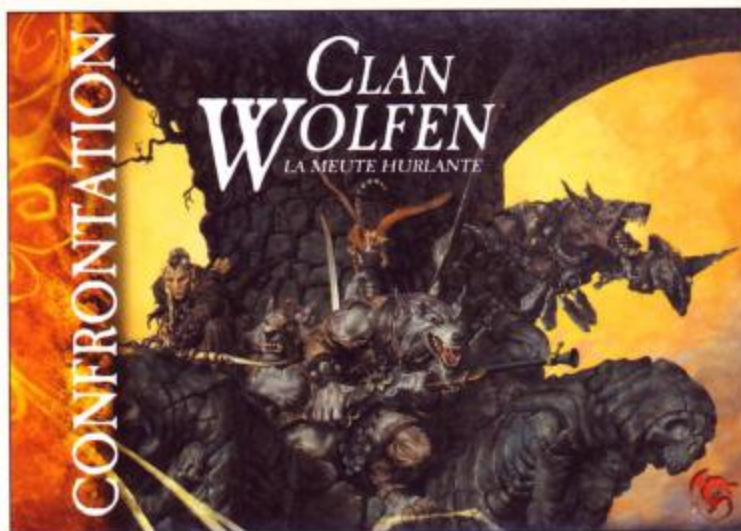




AGYAR L'INFLEXIBLE (CHAMPION)
AGYAR THE UNYIELDING (CHAMPION)



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



Dans les ruelles de Codwallon, on prononce le nom de la Meute hurlante avec crainte. Cette fraternité regroupe des exilés, des parias contraints à quitter leur peuple. La fraternité qui unit désormais ces guerriers solitaires s'exèbre 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 elles n'ont renié ni leur férocité, ni leur dévotion envers Yllia.

In the winding streets of Codwallon 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.





KILLYOX, CHEF DE MEUTE
KILLYOX, PACK LEADER

PA/AP

152

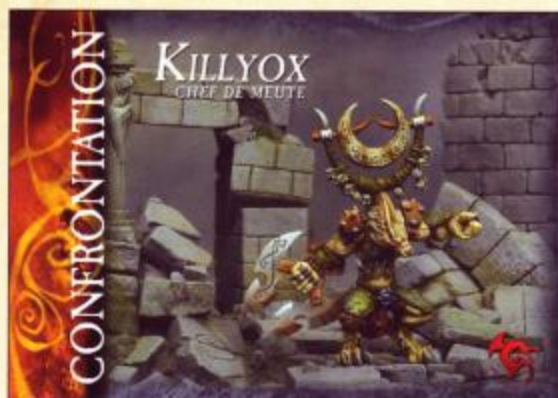


WFCH 01

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 parole sur les routes 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 parish on the paths of exile, Killyox nevertheless remains a predator of unequalled ferocity... It's up to you to choose his destiny.



ONYX LE RÔDEUR
ONYX THE PROWLER

PA/AP

73



WFCH 02

WFCH 02



CHAMPION GRAND CROC
GREAT FANG 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)

RÔDEUR WOLFEN
WOLFEN PROWLER

PA/AP 76

WFSP 08

WFSP 08



ARBALÉTRIER WOLFEN 1
WOLFEN WITH CROSSBOW 1

PA/AP 34

WFTR 01

WFTR 01



ARBALÉTRIER WOLFEN 2
WOLFEN WITH CROSSBOW 2

PA/AP 31

WFTR 03

WFTR 03





GUERRIERS WOLFEN : LES CROCS DE LA DÉESSE-LUNE
WOLFEN WARRIORS: THE FANGS OF THE MOON-GODDESS

2 profils au choix :
Choice of 2 profiles:

PA/AP 25



PA/AP 32



WFRAG I

WFRG 07 / 01



WFRG 07 / 02



WFRG 07 / 03



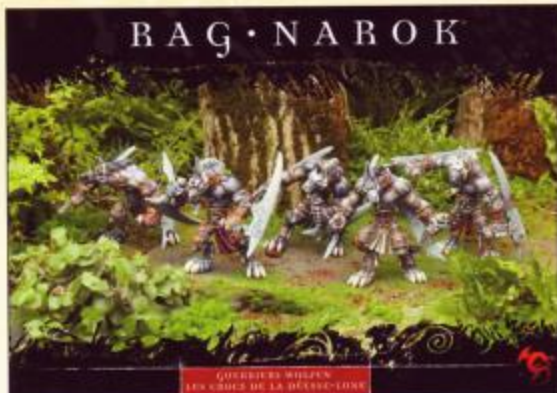
WFRG 07 / 04



WFRG 07 / 05



RAG · NAROK



La rumeur de la forêt s'éteint lorsqu'Yllia illumine le ciel nocturne. Les hurlements des Wolfen résonnent alors, annonçant à leurs proies que la chasse commence. Les crocs de la déesse-lune font respecter la loi de la nature : la loi du plus fort.

Cette boîte contient les éléments nécessaires à l'assemblage d'une Unité de 5 Réguliers Wolfen différents (deux séries de têtes au choix), ainsi que les accessoires destinés à transformer l'un d'entre eux en Meneur (deux profils possibles).

The sounds of the forest go silent when Yllia illuminates the night sky. Then the Wolfen's howls can be heard, letting their prey know that the hunt has begun. The Fangs of the Moon-Goddess ensure that the law of nature is respected, namely the survival of the fittest.

This box includes the elements needed to assemble a Unit of 5 different Wolfen Regulars (with a choice of two series of heads), as well as the accessories used to transform one of them into a Leader (with two possible profiles).

PROFIL ALTERNATIF / ALTERNATIVE PROFILE



GRAND CROC (WFRG 07 / 02)

GREAT FANG (WFRG 07/05)





OPHYR LE GARDIEN
OPHYR THE GUARDIAN

PA/AP 155

WFMA 02

WFMA 02



CHAMPION (ADEPTE)
CHAMPION (ADEPT)



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)



SYRIAK L'INTRÉPIDE
SYRIAK THE INTREPID

PA/AP 50

WFFI 01

WFFI 01



CHAMPION (DÉVOT)
CHAMPION (DEVOUT)



VESTALE WOLFEN
WOLFEN VESTAL

PA/AP 32

WFSP 05

WFSP 05



VESTALE SACRÉE WOLFEN
WOLFEN SACRED VESTAL

PA/AP 38

WFSP 06

WFSP 06





WFBO 01

PRÉDATEURS SANGLANTS
PREDATORS OF BLOOD

PA/AP

58



WFEL 05 / 01



Vue de dos – Back View



WFEL 05 / 02



Vue de dos – Back View





ANIMAE SYLVESTRE
IMMORTEL DU DESTIN
SYLVAN ANIMAE
IMMORTAL OF DESTINY



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 accordaient 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 the 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...





REPENTI WOLFEN 1
WOLFEN REPENTANT 1

PA/AP	26	
-------	----	--

WFSP 01



REPENTI WOLFEN 2
WOLFEN REPENTANT 2

PA/AP	26	
-------	----	--

WFSP 02



GARDIEN DES SÉPULTURES 1
GRAVE GUARDIAN 1

PA/AP	41	
-------	----	--

WFSP 03



GARDIEN DES SÉPULTURES 2
GRAVE GUARDIAN 2

PA/AP	45	
-------	----	--

WFSP 07





ASGARH, CHEF DE MEUTE
ASGARH, PACK LEADER

205 346

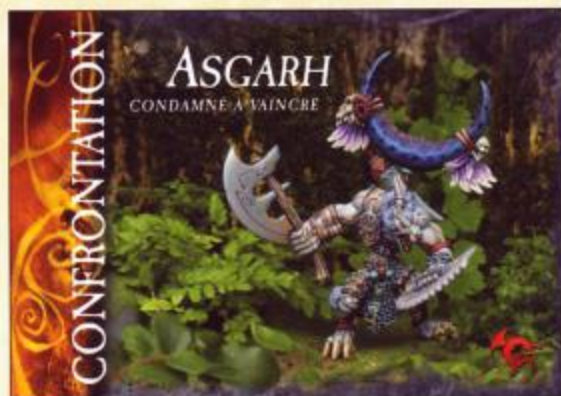


WFCH 03

WFCH 03



CHAMPION LÉGENDE VIVANTE
LIVING LEGEND CHAMPION

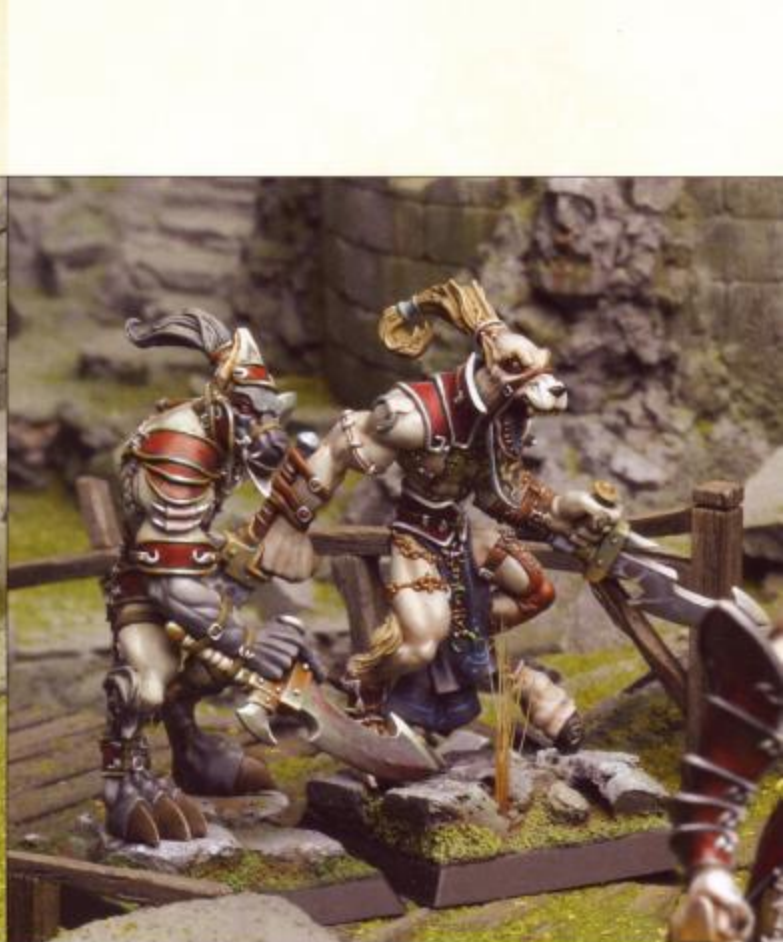


Sous le regard pâle de la lune, les fidèles d'Yllia ont rendu leur verdict. Et c'est Asgarh, chef de la meute des Sources noires, qui verra son destin scellé à celui des armes sacrées d'Yllia. Combattant impitoyable et seigneur de guerre redouté bien au-delà des limites de Diisha, il est désormais l'Y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

THE WOLFEN OF YLLIA





armies for **BAĞ • NAROK**

1000 A.P.

UNIT 1

Managarm the Traitoress equipped with "Y'Anrylh's Snarl" and whith Leader statut

The Korgan
4 flesh eaters

of which one has Leader statut.

UNIT 2

1 tyrant of Vile-Tis who is Leader.

UNIT 3

1 master of carnage with the "Pact of the Enchained" spell and Leader statut

3 head hunters.

UNIT 4

4 voracious warriors
1 eclipsante.

UNIT 5

4 voracious warriors
1 eclipsante.

1500 A.P.

UNIT 1

Nekhar the Ecstatic with "The arch of torment"

5 Flesh eaters.

UNIT 2

Kalyar the Awakened

8 voracious warriors of which one has Leader status.

UNIT 3

3 head hunters of which one has Leader status

1 master of carnage with the "Exaltation of suffering" spell and Leader status.

UNIT 4

Velrys, Prince of the Impure, with two "canopic urns," "The fury of the Ynkaró," and "Snare of chains," as well as the "Underhand gambit," "Curse of the wild beast," and "Certain death" (Intensity 5) spells
6 slashers of which one has Leader status.

armées pour **BAĞ • NAROK**

1000 P.A.

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 eclipsante

UNITÉ 5

4 voraces
1 eclipsante

1500 P.A.

UNITÉ 1

Nekhar l'Extatique doté de « L'Arche des Tourments ».

5 carnassiers

UNITÉ 2

Kalyar l'Éveillé 93

8 Voraces dont un doté du statut de Meneur.

UNITÉ 3

3 Chasseurs de têtes dont un doté du statut de Meneur.

1 maître des carnages doté du sortilège « Exaltation de la Souffrance » et du statut de Meneur.

UNITÉ 4

Velrys, Prince des Impurs doté de deux « Urnes canopes », de « La Fureur d'Ynkaró », du « Rets de chaînes » ainsi que des sortilèges « Fugue sournoise », « Malédiction du Fauve » et « Mort certaine » (Puissance 5).

6 éveneurs dont un doté du statut de Meneur.



LES DÉVOREURS DE VILE-TIS

THE DEVOURERS OF VILE-TIS

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

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

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

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





ZEÏREN
ZEÏREN

PA/AP 81

DVAV 01

DVAV 01



CHAMPION (MERCENAIRE)
CHAMPION (MERCENARY)



KALYAR L'ÉVEILLÉ
KALYAR THE AWAKENED

PA/AP 93

DVCH 01

DVCH 01



CHAMPION VORACE
VORACIOUS CHAMPION





VORACES 1
VORACIOUS WARRIOR 1

PA/AP

30



DVRG 01

DVRG 01 / 01



DVRG 01 / 02



VORACES 2
VORACIOUS WARRIOR 2

PA/AP

30



DVRG 02

DVRG 02 / 01



DVRG 02 / 02





CHASSEUR DE TÊTES 1
HEAD HUNTER 1

PA/AP	35	
-------	----	--

DVTR 01



CHASSEUR DE TÊTES 2
HEAD HUNTER 2

PA/AP	35	
-------	----	--

DVTR 02



VENEUR DE VILE-TIS
HUNTSMAN OF VILE-TIS

PA/AP	50	
-------	----	--

DVTR 03




VENEUR DE VILE-TIS
HUNTSMAN OF VILE-TIS

PA/AP	50	
-------	----	--

DVTR 04



GUERRIERS DE SANG
WARRIORS OF BLOOD


PA/AP 25 

DVRG 03



VELRYS, PRINCE DES IMPURS
VELRYS, PRINCE OF THE IMPURE

ÉVENTREURS DE VILE-TIS
SLASHERS OF VILE-TIS

PA/AP 37 

DVMA 02



DVEL 04



CHAMPION (ADEPTE)
 CHAMPION (ADEPT)



BYSRA LE SHAMAN NOIR
BYSRA THE BLACK SHAMAN

PAJAP 70

DVMA 01



CHAMPION (INITIÉ)
CHAMPION (INITIATE)



NÉMÉTIS LE SACRILÈGE
NEMETIS THE SACRILEGIOUS

PAJAP 75

DVFI 01



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



MAÎTRE DES CARNAGES 1
MASTER OF CARNAGE 1

PAJAP 60

DVGM 01



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



MAÎTRE DES CARNAGES 2
MASTER OF CARNAGE 2

PAJAP 60

DVGM 02



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

S NEKHAR L'EXTATIQUE
NEKHAR THE ECSTATIC

PA/AP 210



DVCH 02

DVCH 02



CHAMPION CARNASSIER
FLESH-EATER CHAMPION

S TYRAN DE VILE-TIS
TYRANT OF VILE-TIS

PA/AP 76



DVEL 03

DVEL 03



S CARNASSIER 1
FLESH-EATER 1

PA/AP 57



DVEL 01

DVEL 01



S CARNASSIER 2
FLESH-EATER 2

PA/AP 57




DVEL 02

DVEL 02





MANAGARM LA TRAITRESSE
MANAGARM THE TRAITRESS

PA/AP 103 

DVCH 03



CHAMPIONNE ÉCLIPSANTE
ECLIPSANTE 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!

LE KORGAN
THE KORGAN



N'EST PAS UN PERSONNAGE
NOT A CHARACTER



ÉCLIPSANTE 1
ECLIPSANTE 1

PA/AP

41



DVSP 01

DVSP 01



ÉCLIPSANTE 2
ECLIPSANTE 2

PA/AP

41



DVSP 02

DVSP 02





LES AUTRES PEUPLES

THE OTHER PEOPLES

L'UTOPIE DU SPHINX THE UTOPIA OF 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 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 Daikinee Elves. This fierce people has bound its fate with that of the Fayes, the immortal spirits of Quithayran. Day after day, the Daikinee struggle against the corruption threatening the temple of life.





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'appêtent 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.

LES ÉLÉMENTAIRES
ELEMENTALS

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

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

ÉLÉMENTAIRE DE TERRE
EARTH ELEMENTAL

PA/AP 75



ELTR 01

ELTR 01

ÉLÉMENTAIRE DE FEU
FIRE ELEMENTAL

PA/AP 75



ELFE 01

ELFE 01

ÉLÉMENTAIRE DE TÉNÈBRES
DARKNESS ELEMENTAL

PA/AP 75



ELTN 01

ELTN 01





IRA TENEBRÆ
IRA TENEBRÆ

PA/P

18



ELTN 02

ELTN 02 / 01



ELTN 02 / 02



ELTN 02 / 03





LES FAMILIERS ÉLÉMENTAIRES

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

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

FA/AP

15



FAEA 01

FAEA 01 / 01



FAEA 01 / 02



FAEA 01 / 03



FAMILIERS DU FEU FAMILIARS OF FIRE

FA/AP

15



FAFE 01

FAFE 01 / 01



FAFE 01 / 02



FAFE 01 / 03

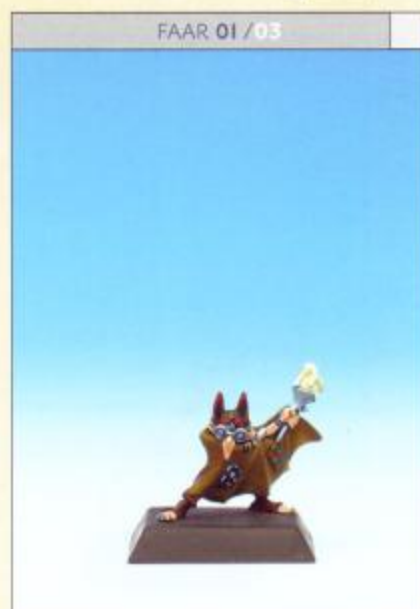




FAMILIERS DE L'AIR
FAMILIARS OF AIR

FAAR 15

FAAR 01



FAMILIERS DE LA TERRE
FAMILIARS OF EARTH

FATR 15

FATR 01

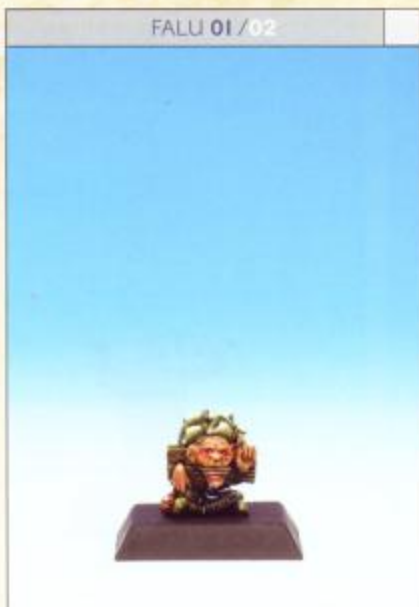




FAMILIERS DE LA LUMIÈRE
FAMILIARS OF LIGHT

PAJAP 15

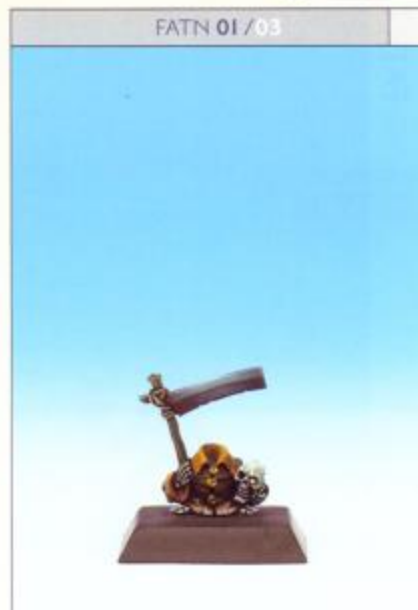
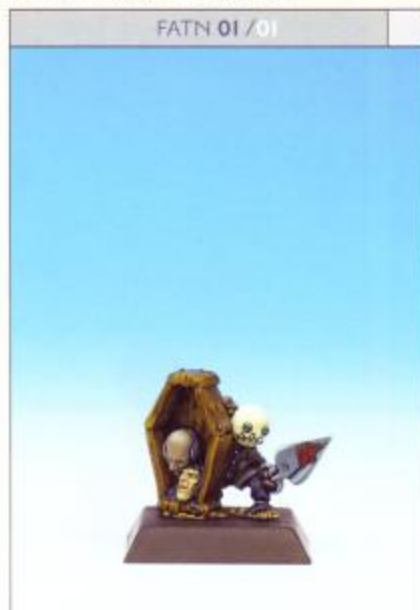
FALU 01



FAMILIERS DES TÉNÉBRES
FAMILIARS OF DARKNESS

PAJAP 15

FATN 01



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.

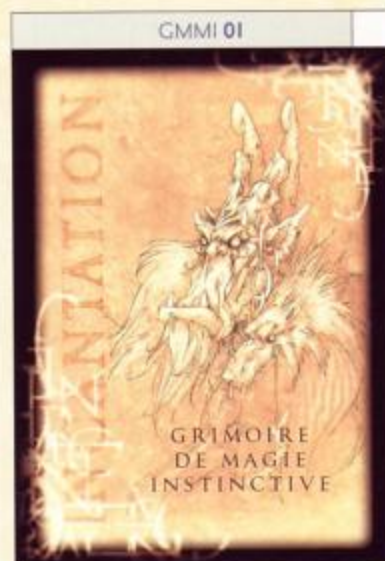
CHTONIENNE CHTHONIAN



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.

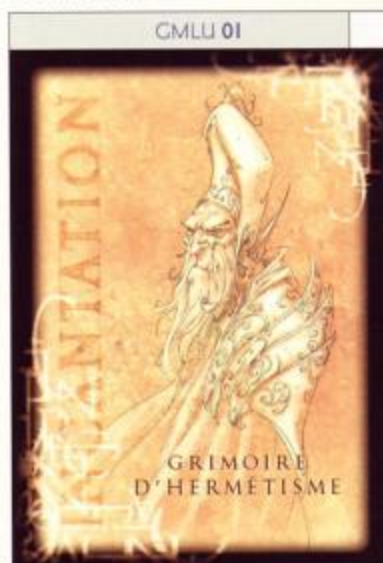
INSTINCTIVE INSTINCTIVE



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



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.

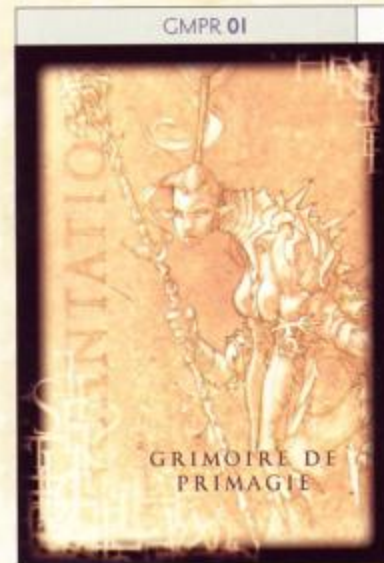
MURMURES/HURLEMENTS WHISPERS/HOWLS



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



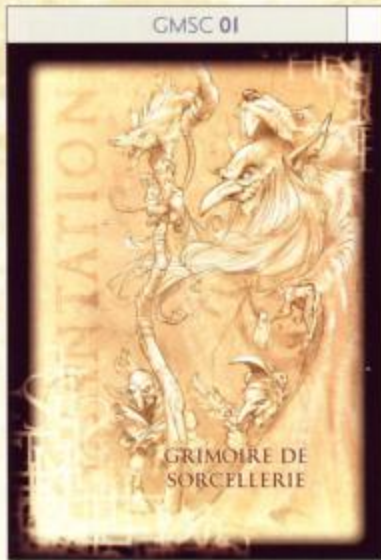
Ces sortilèges peuvent être lancés par tous les magiciens.

These spells can be cast by all magicians.



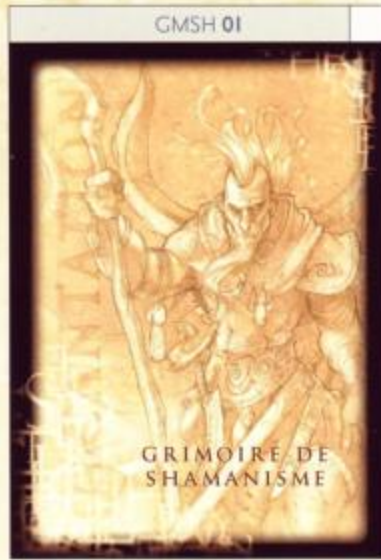


SORCELLERIE
SORCERY



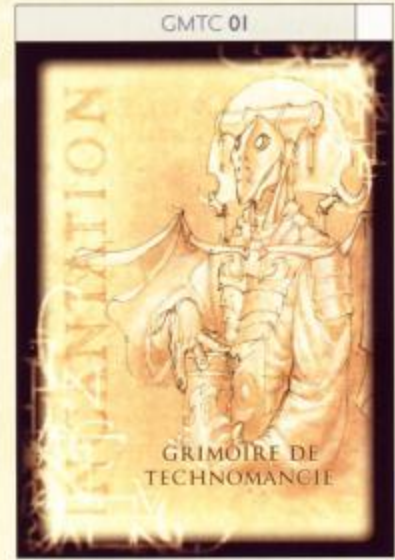
La sorcellerie constitue le domaine de prédilection des gobelins de No-Dan-Kar.
Sorcery is the goblins of No-Dan-Kar's domain of choice.

SHAMANISME
SHAMANISM



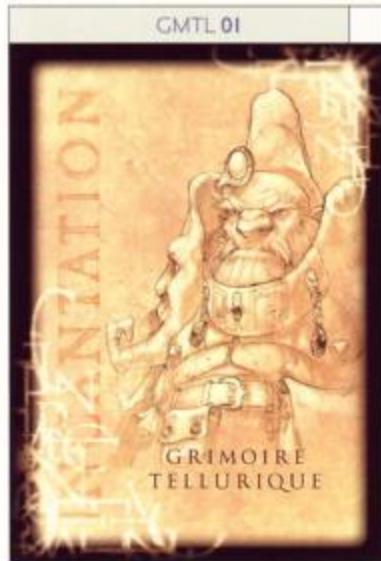
Le shamanisme est une forme de magie sauvage et primitive dont les Keltois sont les maîtres.
Shamanism is a form of wild and primitive magic of which the Kelts are masters.

TECHNOMANCIE
TECHNOMANCY



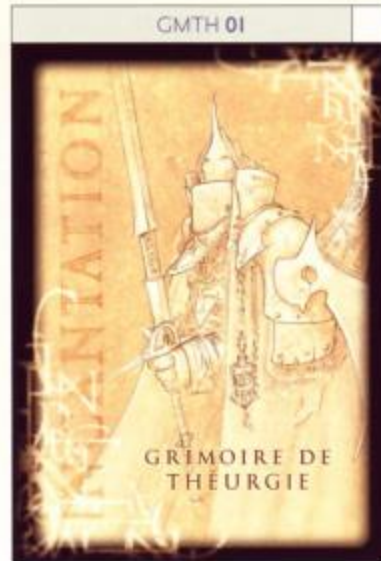
Ce grimoire renferme les plus terribles secrets des alchimistes de Dirz.
This Spellbook holds the alchemists of Dirz's most terrifying secrets.

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

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.

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 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.

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.



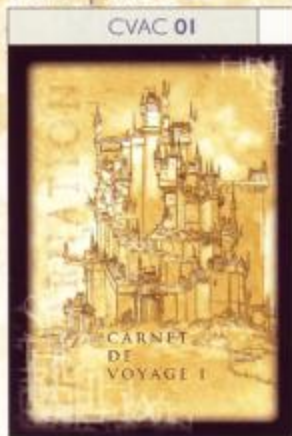


CARNET DE VOYAGE

Les Carnets de Voyage sont des pochettes de 15 cartes destinées 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 !

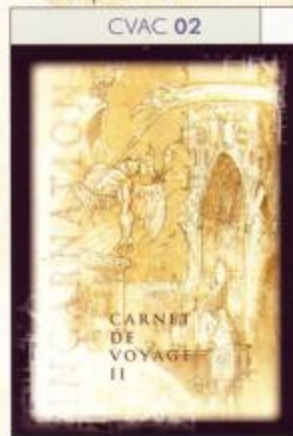
CARNET DE VOYAGE I

TRAVEL JOURNAL I



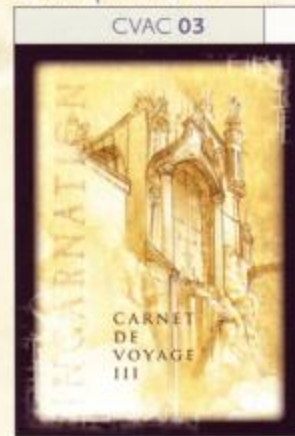
CARNET DE VOYAGE II

TRAVEL JOURNAL II



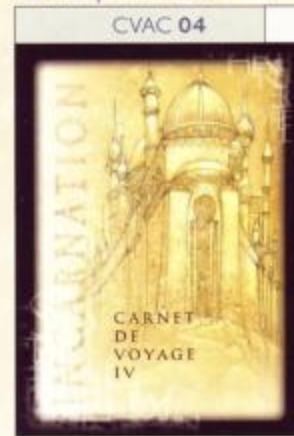
CARNET DE VOYAGE III

TRAVEL JOURNAL III



CARNET DE VOYAGE IV

TRAVEL JOURNAL IV

GUERRIERS DU RAG'NAROK
WARRIORS OF RAG'NAROK

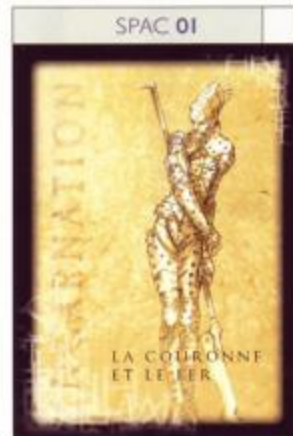
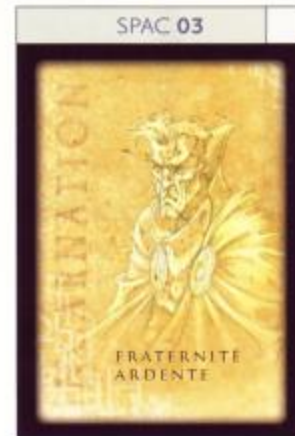
Recrutez de nouveaux guerriers pour vos armées : minotaures des plaines, zombies cerbères, exécuteurs de l'Inquisition...

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

SECONDES INCARNATIONS
SECOND INCARNATIONS

Ces pochettes 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 INCARNATIONSSECONDES INCARNATIONS 2
SECOND INCARNATIONS 2LA COURONNE ET LE FER
THE CROWN AND THE STEELLA FRATERNITÉ ARDENTE
THE ARDENT BROTHERHOODPLEINE LUNE
FULL MOONSCÉNARIOS 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.

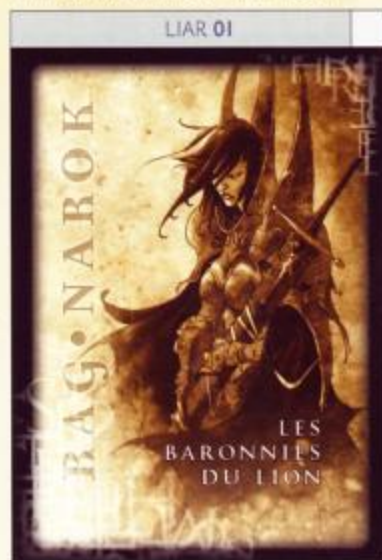
Scenario packs include cards made for the Incarnation® game mode in Confrontation®. Adventures, experience cards and magic artefacts allow you to have your adventurers evolve.

POCHETTES RAG'NAROK RAG'NAROK PACKS

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

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

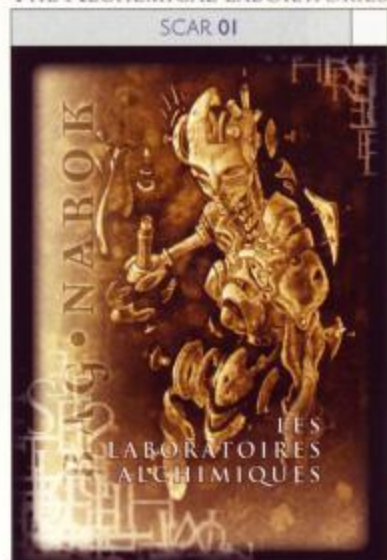
LES BARONNIES DU LION THE BARONIES OF THE LION



LES FORTERESSES DE TIR-NÀ-BOR THE FORTRESSES OF TIR-NÀ-BOR



LES LABORATOIRES ALCHIMIQUES THE ALCHEMICAL LABORATORIES



WOLFEN D'YLLIA, LES MEUTES WOLFEN THE WOLFEN PACKS



LES MAISONS OBSCURE D'ACHÉRON THE OBSCURE HOUSES OF ACHERON





COLONNE DU SILENCE
PILLAR OF SILENCE

ACCOL 01

ACCOL 01 / 01



ACCOL 01 / 02



COLONNE DES TOURMENTEURS
PILLAR OF THE TORMENTORS

ACCOL 05

ACCOL 05 / 01





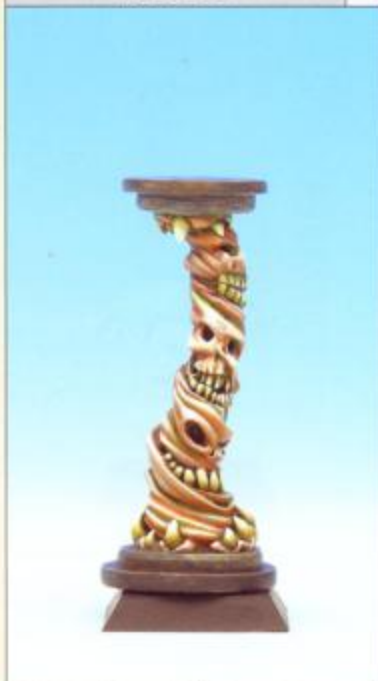
COLONNE DES DAMNÉS
PILLAR OF THE DAMNED

ACCOL 02

ACCOL 02 / 01



ACCOL 02 / 02



COLONNE DES CALAMITÉS
PILLAR OF CALAMITIES

ACCOL 04

ACCOL 04 / 01





GARDIEN DE L'ÉTERNITÉ
GUARDIAN OF ETERNITY

ACCA 01





COLONNE DE LA TENTATION
PILLAR OF TEMPTATION

ACCOL 03

ACCOL 03 / 01



STATUE DE GARDE ROYAL
STATUE OF ROYAL GUARDSMAN

ACVC 01

ACVC 01 / 01



HÉRAUT DE LA MISÉRICORDE
HERALD OF MERCY

ACCA 02

ACCA 02 / 01



COLONNE DES TITANS
PILLAR OF TITANS

ACCOL 06

ACCOL 06 / 01

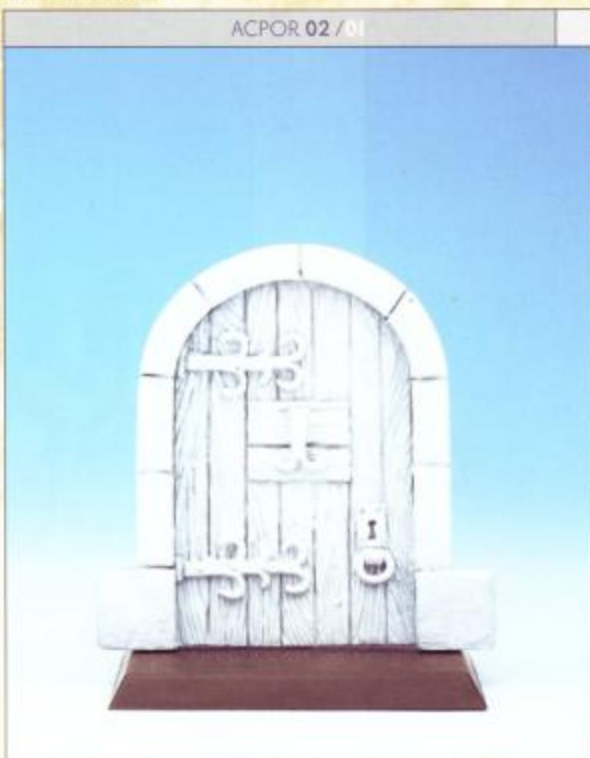




PORTE MANOIR
MANOR DOOR

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)





BUSTE NM 01

PORTEUR DE FLÉAU (TAILLE 13 CM)
SCOURGE BEARER (SIZE 5.1 INCHES)



BUSTE SC 01



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













DÉCOUVREZ
L'UNIVERS FANTASTIQUE
DES FIGURINES RACKHAM.
PLUS DE SIX CENTS PHOTOS
DE FIGURINES PEINTES.
LES AVANT-PRÉMIÈRES
DES PROCHAINES
NOUVEAUTÉS
RACKHAM 2005.



RACKHAM®



DISCOVER
THE FANTASTIC WORLD OF
RACKHAM MINIATURES.
MORE THAN 600 PHOTOS
OF PAINTED MINIATURES
AND PREVIEWS OF
RACKHAM'S NEXT
RELEASES FOR 2005.



www.rackham.fr

ISBN : 2-915556-14-8



13 €

9 782915 556094