



ON-LINE

n° 109

FOR THE NORTH AMERICAN MARKET ONLY :



RACKHAM
ENTERTAINMENT

Thanks to the support of ENTREPRENEUR VENTURES, one of the leading French actors in the field of Venture Capital, we are pleased to announce the creation of the company RACKHAM ENTERTAINMENT. RACKHAM ENTERTAINMENT has acquired on October 28 th, 2008 all assets and production means of RACKHAM SA. RACKHAM ENTERTAINMENT will continue to count on the unique expertise of the RACKHAM SA Design Studio.

RACKHAM ENTERTAINMENT plans to continue developing the existing game universes, AT-43 and CONFRONTATION, as well as new game universes including by acquisition of licenses.

The Design Studio has already conceived the products for CONFRONTATION and AT-43 for the next 12 months. We are pleased to announce that RACKHAM ENTERTAINMENT will be able to market these new products within a very short period of time. These releases will be available on a monthly basis, and will be released simultaneously worldwide. A new releases planning for the 2009 year will be available in the upcoming days. This sure will delight even the most demanding players.

Thus, RACKHAM ENTERTAINMENT is able to announce that the Wave-08 will be available in stores at the end of November 2008. This Wave will be followed by Wave-09 in December 2008.

RACKHAM ENTERTAINMENT, and its american partners, will work in unison to ensure the North American stores will receive on a regular basis these new releases as well as marketing and promotion tools. For this reason, in the next couple of weeks North American Distributors and RACKHAM ENTERTAINMENT will start developing various marketing operations, including the establishment of organized play.

Very soon we will be able to tell you more about your favorite games and all the surprises we have ready for you.

RACKHAM ENTERTAINMENT SAS
Lucas Velimirovic



ON-LINE

n° 109

FOR THE EUROPEAN MARKET ONLY :



RACKHAM
ENTERTAINMENT

Thanks to the support of ENTREPRENEUR VENTURES, one of the leading French actors in the field of investment, we are pleased to announce the creation of the company RACKHAM ENTERTAINMENT. RACKHAM ENTERTAINMENT was acquired on October 28, 2008, including all assets and production means of RACKHAM SA. RACKHAM ENTERTAINMENT will continue to count on the unique expertise of the RACKHAM SA Design Studio.

RACKHAM ENTERTAINMENT plans to continue development of the existing game universes AT-43 and CONFRONTATION, as well as new game universes included by acquisition of license.

The Design Studio has already conceived the products for CONFRONTATION and AT-43 for the next 12 months. We are pleased to announce to you that RACKHAM ENTERTAINMENT will be able to market these new products within a very short amount of time. These releases will be available in monthly intervals, and will be released simultaneously worldwide. This is sure to delight even the most demanding players.

Thus, RACKHAM ENTERTAINMENT is able to announce the imminent arrival of Wave-07. This Wave will be followed by Wave-09 (December 2008) which will be accompanied by a highly anticipated supplement to AT-43: Operation Frostbite.

RACKHAM ENTERTAINMENT, and the European Distributors, are now working in unison to ensure stores receive a regular distribution of these innovations as well as marketing and promotion support in France, Belgium, and Germany.

For this reason, in the next couple of weeks the European Distributors and RACKHAM ENTERTAINMENT will begin to develop various marketing operations, including the establishment of organized play.

Very soon we will be able to tell you more about your favorite games and all the surprises we have ready for you.

RACKHAM ENTERTAINMENT SAS
Lucas Velimirovic



ON-LINE

n° 109



SCORPION • ATHAN ZAKHIL & YSIS

Avant première



GRIFFON • CANON

Avant première



CANON

✦ CANNON ✦

Ce canon est comme une femme : soignez-le, et vous vivrez heureux. Délaissez-le, et vous souffrirez mille morts... »

– Un officier artilleur anonyme.

Les canons sont certainement les meilleures pièces d'artillerie d'Aarklash. Puissants, robustes, précis, ils sont capables de détruire à peu près tout ce que l'homme peut construire. Ceux qui en ont la charge sont tous instruits en lettres et en mathématiques : utiliser ces engins de mort est une science, certains diraient presque un art...

STRATÉGIE

Un canon doit être placé le plus en retrait possible du champ de bataille, si possible sur une hauteur. Si les effectifs de la compagnie le permettent, il vaut mieux lui adjoindre une unité d'escorte, car il sera la première cible des éclaireurs adverses. Une fois la sécurité de l'artillerie assurée, il convient de choisir ses cibles judicieusement. Le canon est si puissant qu'il peut atteindre n'importe quelle cible sur le champ de bataille, même les plus éloignées. Il est donc conseillé de s'en servir pour neutraliser les combattants trop éloignés pour être atteints au corps à corps ou ceux trop résistants pour les autres combattants de la compagnie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Déplacement :** Le canon ne peut pas se déplacer. Les combattants de son unité peuvent malgré tout se déplacer autour de la machine – dans la limite de leur Mouvement.
- **Engagement :** Le canon ne représente aucune menace au contact. Il ne peut pas engager d'ennemis bien qu'il puisse être engagé. Les combattants qui se désengagent de lui ne sont pas éliminés.
- **Tir sur l'unité :** Le canon ne subit aucun point de dégât suite à une attaque à distance ou à un effet mystique tant qu'il reste au moins un servent dans son unité. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
- **Tir sur la machine de guerre :** Il est possible de prendre le canon comme cible spécifique d'une attaque à distance ou d'un effet mystique. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
- **Servants :** Les servants du canon sont les combattants dont le profil est nommé « Cannon ». Ils sont les seuls à pouvoir le déplacer. En outre, ils sont les seuls à pouvoir l'utiliser pour porter une attaque à distance.
- **Incarné :** Les Incarnés ne peuvent pas rejoindre une unité de canon.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Machine de guerre.

Effectif : 4.

Équipement standard : Armure moyenne, canon, pistolet.

Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Tir perforant : Les tirs des canons peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il n'y a de tireurs.

Artillerie fixe : Lorsqu'un tir est effectué à l'aide du canon, le joueur jette autant de dés que la valeur indiquée sur la carte « Cannon » multiplié par le nombre de servants.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CANNONS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	350

(1) : 1 canon + 3 servants



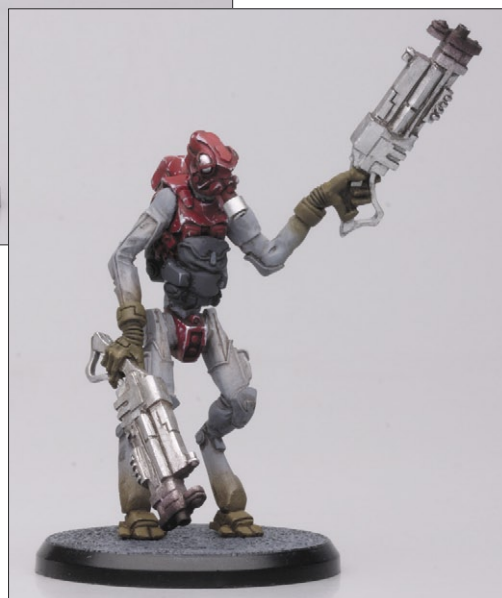
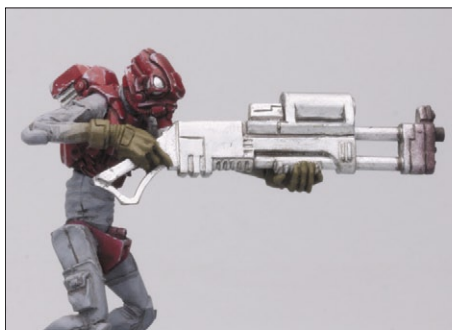
ON-LINE

n° 109



COGS • SHARPSHOOTERS

Avant-première



COGS • GUNSLINGERS

Avant-première





COMMUNAUTÉ • AT-43 COMICS

Tracy Constantine • www.at43comic.com

SIR! I'VE HACKED INTO THE *EMI GRID*. WHAT ARE YOUR ORDERS?

WE NEED TO USE THE NANITES TO RECONSTRUCT THAT DOOR WE BLASTED TO GET IN HERE.

SEE IF THERE IS A RECONSTRUCTION ROUTINE.

I FOUND A ROUTINE CALLED *RECONSTRUCTION*. I'LL TRY THAT.

WH-RRR

UM...IS THERE AN *UNDO* KEY?

POP!

Tracy Constantine

www.AT43Comic.com