



ARACKHAN WARS

GUIDE D'INITIATION

ARACKHAN WARS

GUIDE D'INITIATION

UN JEU DE ROBERT E. PALMER III
ET MICKAËL BOUR





L'ÉVEIL DE L'ORDRE GRIS

Le semblant de paix qui régnait entre les peuples d'AracKhan avait tenu bon, mais il était précaire. Ce fragile équilibre vient de voler en éclats sous le poids de l'avidité et de l'acier. Tapi dans l'ombre, l'Ordre Gris – bras armé du royaume des hommes – a che désormais ses ambitions et déverse sa haine sur toutes les provinces d'AracKhan. Ce e obscure société secrète sème la discorde, fomente des cabales, créant des tensions entre les peuples... L'éveil de l'Ordre Gris annonce des temps troublés où chaque faction devra lu er farouchement pour sa survie!

Quatre peuples sont principalement impliqués dans ce con it inédit. Acculés dans le Vestour profond, les Nakka défendent ce qu'il reste de leur domaine végétal contre les agresseurs dans un seul but: protéger la pureté de leur précieux environnement. Au sud du Myrkour, le Fléau progresse sournoisement, déversant avec ses eaux malé ques des hordes de créatures mutantes aussi farouches qu'hostiles. Au Nord, mûs par la volonté de préserver les territoires glacés, les peuples indigènes se sont ralliés sous la bannière des Terres Blanches. En n, depuis le Byartour, l'Ordre Gris – défenseur autoproclamé de l'Arbre de Vie – sème le trouble et divise les peuples frontaliers a n d'asseoir sa suprématie.



SOMMAIRE

À la découverte d'AracKhan Wars	5
Aperçu et but du jeu	5
Comment remporter la partie?	5
Matériel du jeu	6
Zone de jeu	7
Caractéristiques des cartes de faction	8
Cartes créatures	8
Cartes sorts	10
Cartes lieux	12
Valeurs des cartes	13
Famille de cartes	13
La règle ou la carte?	13
Jouer une partie à deux joueurs	15
Mise en place	15
Durée d'une partie	16
Phases d'un round	16
Fin de partie	18
Concepts de jeu	20
Cartes alliées, cartes ennemis	20
Principe des cartes adjacentes	20
Distances entre les cartes	21
Poser une carte sur le champ de bataille	21
Poser une carte sur le plan astral	22
Les pions faction	22
Cartes actives, cartes désactivées	22
Activer une carte	23
Activation simultanée de plusieurs cartes	23
Attaquer une carte ennemie	23
Détruire des cartes	25
Défausser des cartes	25
Action d'une carte	25
Déplacer une carte	26
Cibler une carte	26
Cartes immunisées contre les sorts	26
Le bon tempo	27
Les attributs	28
Initiative	28
Mouvement	28
Vol	29
Omnifrappe	29
Attaque à distance	30
Nuée	30
Régénération	31
Furtif	32
Perforation	32
Decks de faction	35
Construction d'un deck de faction	35
Deck des Terres Blanches	36
Deck Nakka	37
Deck de l'Ordre Gris	38
Deck du Fléau	39
Initiation à la construction de decks	40
<i>Le bracelet</i>	45
Les autres modes de jeu	58
Compatibilité des modes de jeu	58
Affrontements à trois ou quatre joueurs	59
Affrontements à deux contre deux	59
Mode Évènement	63
Mode Objectif	64
Index	68







À LA DÉCOUVERTE D'ARACKHAN WARS

Aperçu et but du jeu

AracKhan Wars est un jeu de cartes d'affrontement se déroulant dans le monde d'AracKhan. Chaque joueur prend la tête de sa faction favorite et de son deck (paquet) composé de vingt-trois cartes, totalisant jusqu'à 125 points. Les joueurs posent leurs créatures avec ruse, lancent de puissants sorts pour déjouer les plans de leurs adversaires et défendent des lieux emblématiques. Un seul objectif: gagner la bataille !

Comment remporter la partie ?

À la fin des neuf rounds, chaque joueur et joueuse additionne les valeurs en points de ses cartes présentes sur le champ de bataille. Celui ou celle qui obtient le plus grand nombre de points remporte la partie.



MATÉRIEL DE JEU

Les Nakka



Deck de 23 cartes de faction et 10 cartes de faction additionnelles



34 pions faction

Terres Blanches



Deck de 23 cartes de faction et 10 cartes de faction additionnelles



34 pions faction

Le Fléau



Deck de 23 cartes de faction et 8 cartes de faction additionnelles



34 pions faction

L'Ordre Gris



Deck de 23 cartes de faction et 10 cartes de faction additionnelles



34 pions faction

1 tapis de bataille (57,6 x 57,6 cm)



1 Guide d'initiation



1 piste de rounds et 4 pions round



20 cartes Évènement



23 cartes Objectif



25 cartes Stratégie



4 cartes Aide de jeu



27 pions AracKhan Wars



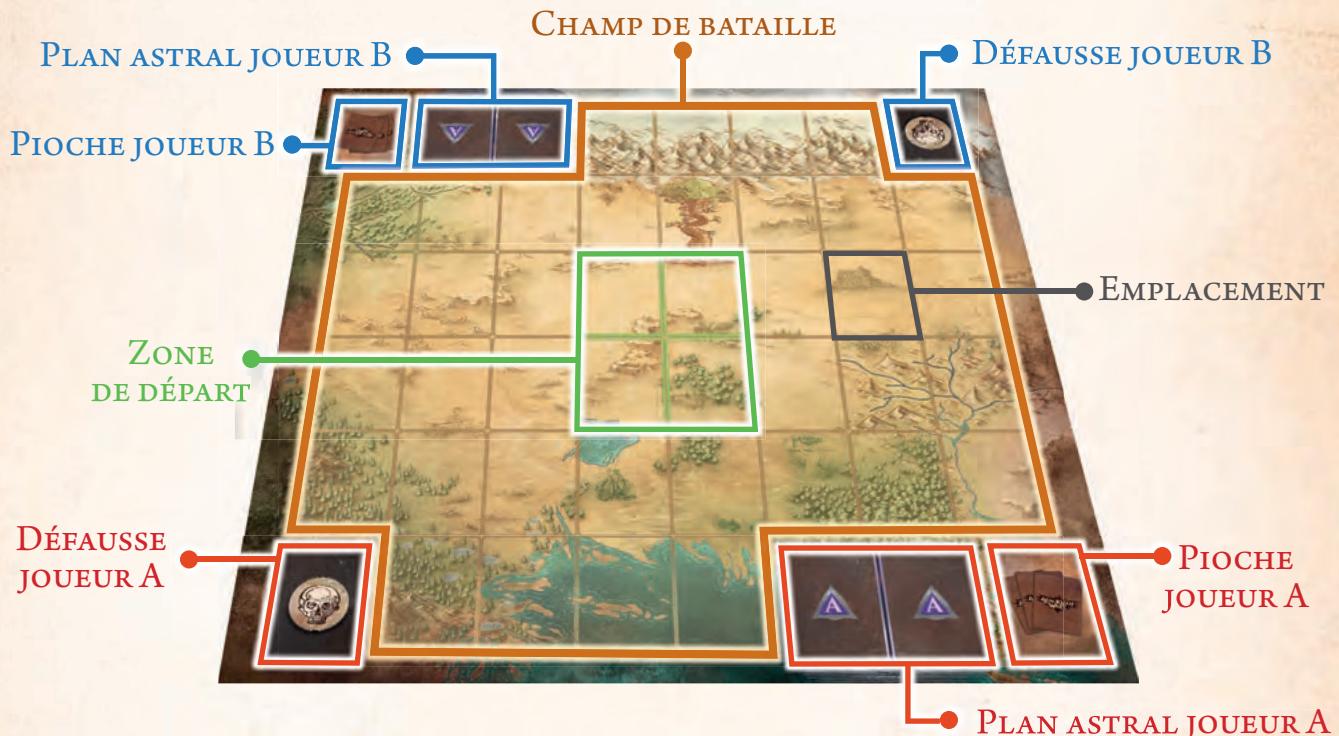
4 illustrations (28 x 28 cm)



ZONE DE JEU

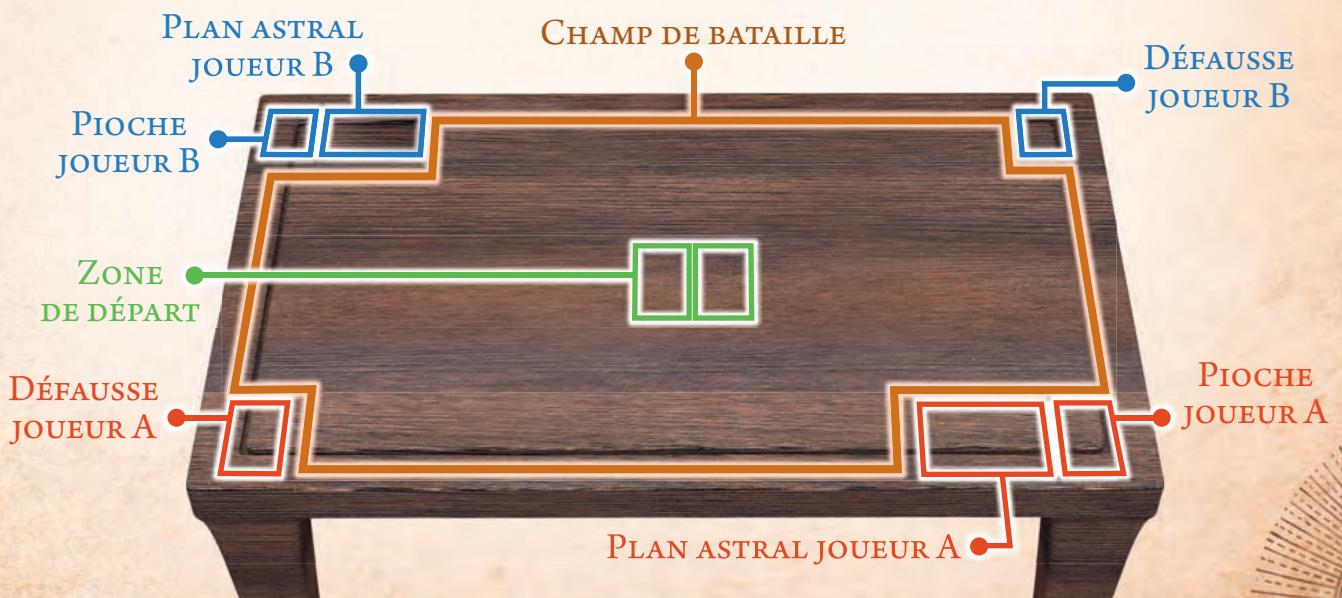
Le tapis de bataille

Le tapis de bataille représente la zone de jeu sur laquelle les joueurs vont s'affronter.



Jouer sans tapis

AracKhan Wars peut se jouer sans tapis de bataille. Dans ce cas, les joueurs déterminent ensemble la zone de jeu qui fera office de champ de bataille. Leurs pioches, défausses et plans astraux seront positionnés autour. Les deux premières cartes posées par l'un des joueurs sur un champ de bataille vide doivent l'être dans la zone centrale.





CARACTÉRISTIQUES DES CARTES DE FACTION

Chaque faction est représentée par un deck de cartes de faction. Ces cartes sont de trois types, et sont définies par leurs caractéristiques : certaines communes à toutes les cartes et d'autres spécifiques à certains types de cartes.

Lorsque le texte d'une carte fait référence aux « caractéristiques d'une carte », il s'agit de toutes les caractéristiques écrites sur cette dernière, non modifiées. Les trois types de cartes de faction et leurs caractéristiques sont détaillées ci-après.

Cartes créatures

Les cartes créatures représentent l'ensemble des êtres vivants qui peuplent AracKhan. Et ce qui frappe au premier abord, c'est l'incroyable diversité des espèces qui cohabitent dans ce monde.

Le mode de vie très communautaire des peuples d'AracKhan a entraîné le développement de cultures uniques et de faunes endémiques à chaque province. Une richesse et une singularité de la nature qu'il faudra exploiter pour bouleverser les plans de l'ennemi.



Les cartes créatures sont identifiées par des enluminures dorées.

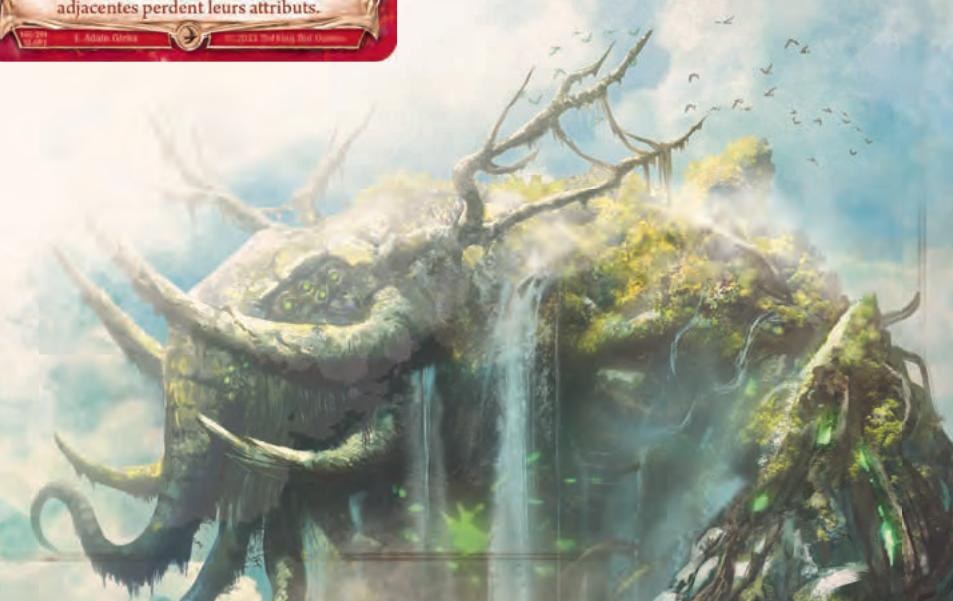
- Elles sont posées uniquement sur le champ de bataille.
- Elles possèdent une valeur d'Attaque leur servant à attaquer, et une valeur de Défense pour se protéger des attaques (cf. p. 23, *Attaquer une carte ennemie*).
- Certaines cartes créatures bénéficient d'attributs (cf. p. 28, *Les attributs*), de compétences, de points faibles et/ou d'actions (cf. p. 25, *Action d'une carte*).





COMPÉTENCE ET POINT FAIBLE

Une fois la carte créature révélée, sa compétence et/ou son point faible prennent effet immédiatement et perdurent tant que la carte est sur le champ de bataille.



Cartes sorts

Les cartes sorts représentent des phénomènes surnaturels qui peuvent survenir à AracKhan, qu'ils soient volontairement provoqués ou non. invoquer des sorts à AracKhan n'est pas un acte anodin, mais plutôt un exercice périlleux que peu maîtrisent.

Si l'art de la sorcellerie reste inconnu pour le commun des mortels, ses effets sont d'autant plus dévastateurs sur le champ de bataille, générant surprise, panique et confusion dans les rangs adverses.

Les cartes sorts sont identifiées par des enluminures violettes.

- Elles sont posées sur le champ de bataille, à l'exception de celles qui présentent le symbole A et qui sont alors posées sur le plan astral (cf. p. 21, *Poser une carte sur le champ de bataille* et p. 22, *Poser une carte sur le plan astral*).
- Elles ont la particularité d'être éphémères et sont vouées à être défaussées au plus tard à la fin du round lors duquel elles ont été jouées. Le moment précis étant toujours indiqué dans la partie inférieure de la carte sort (cf. p. 25, *Défausser une carte*).
- Elles ne comptent jamais dans le calcul final des points en fin de partie (cf. p. 18, *Fin de partie*).
- Elles ne disposent pas de valeur de Défense et ne peuvent donc pas être attaquées par des cartes disposant d'une valeur d'Attaque.
- Certaines cartes sorts bénéficient d'attributs (cf. p. 28, *Les attributs*), d'effets, d'actions (cf. p. 25, *Action d'une carte*).
- Certaines cartes sorts disposent d'une valeur d'attaque et sont appelées sorts d'attaque. Ces cartes sont soumises aux mêmes règles d'attaque que les cartes créatures (cf. p. 23, *Attaquer une carte ennemie*).





EFFET

Une fois la carte sort révélée, son effet est immédiat et perdure tant que la carte demeure sur le champ de bataille ou sur le plan astral.



Cartes lieux

AracKhan est parsemé de lieux chargés d'histoire pour les peuples qui les ont bâties. Véritables symboles, ils sont les témoins des diverses cultures et de leurs évolutions au fil du temps.

Ces hauts lieux d'Arackhan, qu'ils prennent la forme d'épaisses forteresses ou de lieux de culte mystiques, exercent une fascination sur les peuples. Ces derniers mettent tout en œuvre pour les défendre ou pour les conquérir.



Les cartes lieux sont identifiées par des enluminures cuivrées.

- Elles sont posées uniquement sur le champ de bataille.
- Elles possèdent une valeur de Défense. Lorsqu'elles sont vaincues, elles sont conquises par l'adversaire (cf. p. 23, *Attaquer une carte ennemie*).
- La plupart des cartes lieux disposent de bénéfices, certaines sont également dotées d'actions (cf. p. 25, *Action d'une carte*), d'attributs et de points faibles.

BÉNÉFICE

Une fois la carte lieu révélée, son bénéfice prend effet immédiatement et profite au joueur qui la contrôle.





Valeurs des cartes

Toutes les cartes disposent d'une ou deux valeurs, ci-après dénommées valeur principale et valeur secondaire, situées dans leur coin supérieur droit.

CAS DES CARTES AVEC UNE VALEUR PRINCIPALE SEULE

Cette valeur a trois fonctions.

- Elle permet de construire le deck de faction, on parle de valeur de construction de deck (cf. p.35, *Construction d'un deck de faction*).
- Elle est utilisée dans des faits de jeu, par exemple lorsque le texte de certaines cartes fait référence à « des cartes de valeur... »
- Elle est utilisée à la fin de la partie pour déterminer le vainqueur lors du calcul final des points de la partie (cf. p.18, *Fin de partie*).



CAS DES CARTES AVEC UNE VALEUR PRINCIPALE ET UNE VALEUR SECONDAIRE

Quand la valeur secondaire est présente, cette dernière n'a qu'une fonction : la valeur de construction de deck.

Dans ce cas, la valeur principale n'a plus cette fonction et n'est utilisée que lors de faits de jeu et pour déterminer le vainqueur à la fin de la partie.



Famille de cartes

Une famille rassemble des cartes créatures alliées au sein d'un même groupe identifié par un nom de famille. Certaines mécaniques de jeu affectent toutes les cartes d'une même famille posées sur le champ de bataille.



La règle ou la carte ?

Si une règle du jeu est contredite par une carte, c'est toujours cette dernière qui l'emporte.





JOUER UNE PARTIE À DEUX JOUEURS

Mise en place

1

Les joueurs choisissent leur faction et le deck de vingt-trois cartes associé. Ils ont également la possibilité de construire leur propre deck (cf. p. 35, *Construction d'un deck de faction*).



2

Ils posent le tapis de bataille et se placent face à face. Il est également possible de jouer sans tapis (cf. p. 7, *Jouer sans tapis*).



3

Ils rassemblent les pions de leur faction (cf. p. 22, *Les pions faction*).



4

Ils mélagent bien les cartes de leur deck, puis les placent sur leur zone de pioche du tapis de bataille.



5

Les joueurs effectuent un tirage au sort, le gagnant décide alors quel est le joueur qui commence le round 1.



6

Ils piochent les sept premières cartes de leur deck ; elles constituent leur main de départ.



7

À cette étape, les joueurs peuvent effectuer un unique mulligan. Cela consiste à remettre tout ou partie des cartes de leur main dans leur deck, bien le mélanger, et à en repiocher la même nombre.





Durée d'une partie

Une partie d'AracKhan Wars comprend 9 rounds. Elle se conclue par la séquence de fin de partie (cf. p. 18, *Fin de partie*).

Phases d'un round

IMPORTANT : le joueur qui commence un round joue en second au round suivant.



À l'exception du round 1, les deux joueurs piochent simultanément les deux premières cartes du sommet de leur pioche et les ajoutent à leur main.



Lors d'un round où aucune carte n'est sur le champ de bataille, le premier joueur qui y pose une ou deux cartes doit obligatoirement le faire dans la zone centrale (cf. p. 7, *Le tapis de bataille*).



IMPORTANT : les cartes posées sur le champ de bataille au-delà de la première doivent respecter le principe des cartes adjacentes (cf. p. 20, *Principe des cartes adjacentes*).

La phase de Pose se compose de deux étapes.



a La phase de Pose du joueur qui commence le round.

Le joueur qui commence le round doit poser une première carte de sa main, puis une deuxième, toutes deux face cachée, sur le champ de bataille et/ou sur le plan astral.



b La phase de Pose du deuxième joueur.

Ensuite le deuxième joueur doit poser une première carte de sa main, puis une deuxième, toutes deux face cachée, sur le champ de bataille et/ou sur le plan astral.





3

PHASE DE RÉVÉLATION

Les joueurs révèlent simultanément leurs deux cartes posées à la phase précédente, en les retournant de manière à ce que leur adversaire puisse les lire.

Puis les joueurs placent sur chacune de ces cartes un pion de leur faction sur sa face « active », à l'exception des cartes sorts.



4

PHASE D'ACTIVATION

La phase d'Activation se compose de quatre étapes.



a La séquence d'Initiative du joueur qui commence le round.

Le joueur qui commence le round peut décider d'activer autant de cartes alliées sous son contrôle posées et disposant de l'attribut Initiative (cf. p. 28, *Initiative*) qu'il le souhaite, dans l'ordre de son choix. Il peut les activer une par une, ou plusieurs simultanément, si les conditions le permettent.

b La séquence d'initiative du deuxième joueur.

Le deuxième joueur peut alors faire de même.

c Le tour du joueur qui commence le round.

Le joueur qui commence le round peut activer autant de cartes alliées sous son contrôle sur le champ de bataille et/ou le plan astral qu'il le souhaite et ce, dans l'ordre de son choix. Il peut activer ses cartes une par une ou plusieurs simultanément, si les conditions le permettent.

d Le tour du deuxième joueur.

Le deuxième joueur peut alors faire de même.

À noter : une fois qu'une carte créature a été activée, son pion faction est retourné sur sa face « désactivée » (cf. p. 22, *Cartes actives, cartes désactivées*).

5

PHASE DE FIN

Les joueurs défaussent les cartes qui doivent l'être. Ils retournent les pions faction des cartes alliées précédemment désactivées sur leur face « active ». Enfin, ils font avancer le pion round sur la piste de rounds.





Fin de partie

Après la phase de Fin du round 9, chaque joueur additionne la valeur principale de ses cartes (cf. p.13, Valeurs des cartes) encore présentes sur le champ de bataille et possédant un pion de leur faction. Le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagne la partie.



EN CAS D'ÉGALITÉ

- Le joueur totalisant le plus grand nombre de cartes alliées posées sur le champ de bataille l'emporte.
- Si l'égalité persiste, le joueur qui possède le plus petit nombre de créatures alliées dans sa défausse l'emporte.
- Si l'égalité persiste encore, la partie est finalement déclarée nulle.



CONCEPTS DE JEU

Cartes alliées, cartes ennemis

Les cartes alliées qu'un joueur contrôle sont toutes les cartes de son deck de faction.

Les cartes ennemis sont toutes les cartes du deck de faction que contrôle son adversaire.

Principe des cartes adjacentes

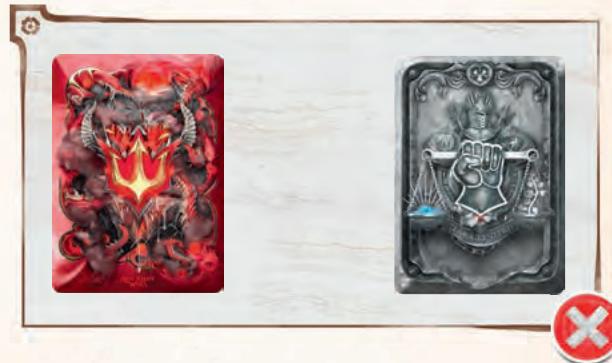
Deux conditions sont requises pour qu'une carte soit considérée comme adjacente à une autre carte.

Quand ces deux cartes ont l'un de leur quatre bords (haut, bas, gauche ou droit) en contact.

ET

Quand ces deux cartes sont situées à une distance égale à 1 l'une de l'autre (cf. ci-contre, *Distances entre les cartes*).

IMPORTANT : des faits de jeu sont susceptibles de modifier la distance entre les cartes sans affecter leur position sur le champ de bataille.





Distances entre les cartes

La carte du *Paladin de la Garde* sert de point de référence. Les valeurs indiquent la distance qui sépare le *Paladin de la Garde* des emplacements qui l'entourent.



Poser une carte sur le champ de bataille

Lorsqu'un joueur pose une carte sur le champ de bataille, il doit le faire obligatoirement sur un emplacement libre et adjacent à une autre carte, alliée ou ennemie.



Le joueur du Flœu doit poser sa carte sur l'un des emplacements matérialisés en rouge, puisque ces derniers sont adjacents à au moins une autre carte, alliée ou ennemie.



Poser une carte sur le plan astral

Les cartes sorts frappées du symbole doivent être obligatoirement posées sur le plan astral. À noter : le plan astral ne fait pas partie du champ de bataille.



Les pions faction

Ils indiquent à quel joueur appartiennent les cartes créatures ou lieux sur lesquelles ils sont posés.

Avec leurs faces « active » et « désactivée », ils servent de repère pour suivre quelles cartes créatures ou lieux ont été activées pendant le round.

Ils peuvent intervenir lors de faits de jeu. Par exemple, certaines cartes utilisent les pions factions d'une manière spécifique, qui est alors indiquée sur ces cartes.

27 pions AracKhan Wars sont également fournis dans la boîte. Ils sont utiles lorsque des joueurs s'affrontent avec la même faction. Ils sont également utilisés dans le mode deux contre deux (cf. p.59, *Affrontements à deux contre deux*).



Cartes actives, cartes désactivées

Une carte est dite active dès qu'elle est révélée (cf. p.17, *Phase de Révélation*). Elle est alors prête à être utilisée par le joueur qui la contrôle lors de la phase d'Activation (cf. p.17, *Phase d'Activation*).

Une carte est dite désactivée après qu'elle a été activée par le joueur qui la contrôle, ou lors de faits de jeu. Elle ne peut alors plus être utilisée jusqu'à la fin du round.

Les cartes créatures et les cartes lieux utilisent les pions factions pour indiquer leur état.



Quand la carte est révélée, le joueur qui la contrôle y pose un pion faction sur sa face « active ».

Quand la carte a été activée, le joueur qui la contrôle retourne son pion faction sur sa face « désactivée ».

Les cartes sorts n'utilisent pas les pions factions à cause de leur nature éphémère. Elles sont néanmoins considérées comme actives dès qu'elles sont révélées.



Activer une carte

Lors de la phase d'Activation (cf. p.17, *Phase d'Activation*), une carte active peut-être activée par le joueur qui la contrôle pour, par exemple :

- Effectuer une attaque (cf. ci-dessous, *Attaquer une carte ennemie*).
- Réaliser son action (cf. p. 25, *Action d'une carte*).
- Se déplacer grâce à un attribut (cf. p. 28, *Les attributs*).

Avant d'activer une carte, le joueur déclare simplement qu'il active cette dernière. Une fois l'activation et ses conséquences éventuelles résolues, la carte est alors désactivée.

Activation simultanée de plusieurs cartes

Un joueur peut tout à fait activer simultanément plusieurs cartes alliées, si les conditions le permettent. Avant de les activer simultanément, le joueur déclare simplement qu'il active ces dernières.

Le traitement de ces activations et de leurs conséquences est également simultané, même si dans la pratique, les cartes sont généralement manipulées une par une, dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle.

Une fois que l'activation simultanée des cartes et de leurs conséquences ont été résolues, toutes ces cartes sont alors désactivées.

Attaquer une carte ennemie

En activant une carte alliée qui dispose d'une valeur d'Attaque, un joueur peut attaquer une carte ennemie adjacente disposant d'une valeur de Défense. Un joueur ne peut pas attaquer une carte alliée.

Une attaque est réussie lorsque la valeur d'Attaque est strictement supérieure à la valeur de Défense de la carte ennemie.



- Si la carte ennemie est une créature, cette dernière est alors détruite (💀), et immédiatement défaussée (cf. p. 25, *Défausser une carte*).
- Si la carte ennemie est un lieu, ce dernier n'est pas détruit, mais conquis (👉) par le joueur qui a attaqué. Ce dernier remplace alors le pion faction de son adversaire par le sien, et ce lieu devient une carte alliée tant qu'il demeure en sa possession.

L'attaque a échoué si la valeur d'Attaque est inférieure ou égale à la valeur de Défense de la carte ennemie. Alors, il ne se passe rien.

Une fois l'attaque résolue, la carte ayant attaqué est immédiatement désactivée ; dans le cas d'un sort d'attaque, il faut se référer à sa condition de défausse spécifique.

Les valeurs d'Attaque et de Défense des cartes peuvent être modifiées par des faits de jeu, elles ne peuvent néanmoins pas être inférieures à 0.

IMPORTANT : une carte dont la valeur d'Attaque est égale à 0 peut tout de même attaquer.



La *Blatte Malsaine* dispose d'une valeur d'Attaque de 1. Lorsqu'elle attaque le *Phasme Venimeux*, qui a une valeur de Défense égale à 0, elle le détruit.

ATTAQUE GROUPÉE

Lorsqu'un joueur attaque une carte ennemie, il peut activer simultanément autant de cartes alliées qui peuvent l'attaquer (cf. page précédente, *Activation simultanée des cartes*). Il additionne alors la valeur d'Attaque de ses cartes pour tenter de vaincre la carte ennemie.

Toutes les cartes ayant participé à l'attaque groupée sont alors désactivées. Si des sorts d'attaque ont participé à une attaque groupée, il convient de vérifier leurs conditions de défausse respectives.



Le joueur du Fléau active simultanément son *Ogre des Marais* et ses deux *Blattes Malsaines* pour lancer une attaque groupée – d'une valeur cumulée de 4 – sur le *Golem de Glace*, lequel dispose d'une valeur de défense de 3. Ce dernier est donc détruit.



Détruire des cartes

À la suite d'une attaque réussie ou lors de faits de jeu, il arrive qu'une carte soit détruite. Cette carte est alors défaussée (cf. ci-dessous).

Défausser des cartes

Lorsqu'une carte doit être défaussée, le joueur auquel elle appartient doit la placer sur sa défausse (cf. p. 7, *Le tapis de bataille*).

Les cartes sont défaussées dans plusieurs circonstances :

- Lorsqu'une carte est détruite, lors d'une attaque (cf. p. 23, *Attaquer une carte ennemie*) ou à l'occasion de faits de jeu.
- Lorsqu'il est demandé de défausser une carte, comme dans le cas des cartes sorts et dont la condition est indiquée dans la partie inférieure de la carte (cf. p. 10, *Cartes sorts*).

À tout moment lors d'une partie, les joueurs peuvent consulter les piles de défausse (la leur et celle de leur adversaire), dont les cartes sont toujours présentées face visible.



Action d'une carte

Lors de l'activation d'une carte pourvue du symbole **ACTION**, le joueur peut décider de réaliser cette action. Le texte qui suit le symbole détaille alors ce que peut faire la carte.

Une carte créature qui dispose d'une action peut soit réaliser cette action, soit faire autre chose (comme par exemple se déplacer grâce à un attribut et/ou attaquer une carte ennemie).

Une carte qui a réalisé son action sera ensuite, selon son type, désactivée (créatures, lieux) ou défaussée (sorts).

Un joueur ne peut pas activer plusieurs cartes pour réaliser simultanément leurs actions. Il doit d'abord activer une carte pour effectuer son action, et cette dernière est ensuite désactivée. Puis, il active une autre carte pour effectuer son action, et ainsi de suite.





Déplacer une carte

Déplacer une carte signifie lui choisir un nouvel emplacement sur le champ de bataille, à la fois libre et adjacent à au moins une carte, alliée ou ennemie.



Le joueur des Terres Blanches peut déplacer son *Griffon des Neiges* grâce à son attribut Vol (cf. p.29, Vol) sur l'un des emplacements libres et adjacents à au moins une carte, alliée ou ennemie, matérialisés en bleu.

Cibler une carte

Lorsqu'une carte demande de cibler une carte, cela signifie que le joueur qui la contrôle va désigner une autre carte selon les conditions requises. La carte ainsi ciblée sera alors affectée de la manière indiquée.



Cartes immunisées contre les sorts

On dit d'une carte qu'elle est immunisée contre les sorts quand elle ne peut être affectée par un effet, une action ou une attaque d'une carte sort.





Le bon tempo

Certaines cartes demandent de réaliser quelque chose « au début » ou « à la fin » d'un moment précis de la partie (exemples : une phase du round, le tour d'un joueur...):

- « au début... » signifie qu'il s'agit de la toute première chose à faire au début du moment dont il est question.
- « à la fin... » signifie qu'il s'agit de la toute dernière chose à faire à la fin du moment dont il est question.

Si plusieurs cartes demandent de réaliser quelque chose au même moment, c'est le joueur qui contrôle ces cartes qui choisit l'ordre de résolution.



LES ATTRIBUTS

Les attributs représentent des caractéristiques particulières que possèdent certaines cartes. Chaque attribut et ses conditions d'utilisation sont décrits ci-après.

INITIATIVE

Toute carte dotée de l'attribut Initiative, posée sur le champ de bataille et/ou le plan astral, peut être activée pendant la séquence d'Initiative de la phase d'Activation, tout en respectant l'ordre des joueurs indiqué (cf. p.17, *Phase d'Activation*).

Cet attribut permet aux cartes alliées qui en sont dotées d'être activées simultanément lors de la séquence d'Initiative (cf. p.23, *Activation simultanée de plusieurs cartes*).

L'utilisation de cet attribut n'est pas obligatoire, les joueurs peuvent décider d'activer les cartes concernées pendant leurs tours respectifs de la phase d'Activation de ce round.



MOUVEMENT

Toute carte dotée de l'attribut Mouvement peut être déplacée sur le champ de bataille (cf. p. 26, *Déplacer une carte*) d'un nombre d'emplacements inférieur ou égal au chiffre indiqué après l'attribut, tout en respectant les conditions suivantes :

- Elle est déplacée vers un emplacement libre et adjacent (cf. p.20, *Principe des cartes adjacentes*).
- Elle peut traverser des emplacements occupés par des cartes alliées, mais elle ne peut pas s'y arrêter.
- Elle ne peut pas traverser un emplacement occupé par une carte ennemie.
- Elle peut réaliser une attaque ou une action une fois qu'elle a été déplacée.

Si la carte a attaqué ou réalisé son action, elle ne peut alors plus être déplacée.

Cet attribut permet aux cartes alliées qui en sont dotées d'être déplacées simultanément pour, par exemple :

- Permuter leurs positions sur le champ de bataille.
- Les faire participer à une attaque groupée ensemble et/ou avec d'autres cartes alliées.





VOL

Toute carte dotée de l'attribut Vol peut être déplacée sur n'importe quel emplacement libre du champ de bataille, adjacent à une carte alliée ou ennemie (cf. p. 26, *Déplacer une carte*), tout en respectant les conditions suivantes :

- Elle peut réaliser une attaque ou une action une fois qu'elle a été déplacée.
- Si la carte a attaqué ou réalisé son action, elle ne peut plus être déplacée.

Cet attribut permet aux cartes alliées qui en sont dotées d'être activées et déplacées simultanément pour, par exemple :

- Permuter leurs positions sur le champ de bataille.
- Les faire participer à une attaque groupée ensemble et/ou avec d'autres cartes alliées.

OMNIFRAPPE

Toute carte dotée de l'attribut Omnifrappe, qui est activée pour attaquer, réalise simultanément quatre attaques contre des cartes ennemis posées aux quatre emplacements qui lui sont adjacents. Ces attaques sont résolues simultanément.

Cet attribut permet aux cartes qui en sont dotées d'être activées simultanément avec d'autres cartes alliées, pour réaliser des attaques groupées contre plusieurs cartes ennemis en même temps.



L'*Hydre Abominable* possède l'attribut Omnifrappe et délivre simultanément trois attaques aux trois créatures ennemis adjacentes. Leurs valeurs de Défense étant toutes inférieures à la valeur d'Attaque de l'*Hydre Abominable*, ces trois créatures sont détruites.



L'*Hydre Abominable* et la *Blatte Malsaine* sont activées simultanément, pour lancer une attaque groupée de valeur 4 sur l'*Ydhorien Sénile*, qui est donc détruit. L'*Hydre Abominable* attaque simultanément le *Béhémoth*, et le détruit.

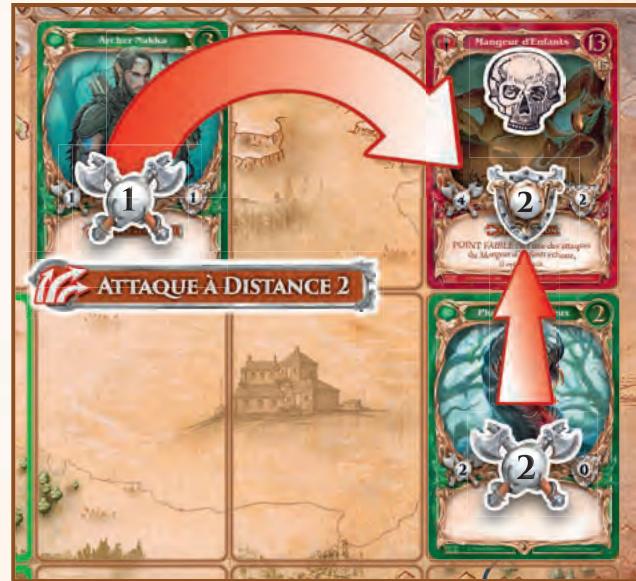
ATTAQUE À DISTANCE

Toute carte dotée de l'attribut Attaque à Distance peut attaquer des cartes ennemis situées à une distance comprise entre 1 et le chiffre précisé après son attribut (cf. p.21, *Distances entre les cartes*).

Cet attribut permet aux cartes qui en sont dotées de participer à distance à des attaques groupées avec des cartes alliées.



Grâce à son attribut Attaque à Distance, l'Archer Nakka attaque la Blatte Malsaine située à une distance de 2, et la détruit.



L'Archer Nakka et le Phasme Venimeux sont activés simultanément pour attaquer et détruire le Mangeur d'Enfants.

NUÉE

L'attribut Nuée ajoute +1 à la valeur d'Attaque de toutes les créatures d'une même famille (cf. p.13, *Famille de cartes*) posées sur le champ de bataille, au-delà de la première.



Le Gueux des Champs, de la famille des Gueux, dispose de l'attribut Nuée. Quand il est seul sur le champ de bataille, sa valeur d'Attaque est 0.



Un autre Gueux des Champs rejoint le premier et ajoute à tous deux +1 à leur valeur d'Attaque. La valeur d'Attaque de chacun est donc égale à 1.



RÉGÉNÉRATION

Lorsqu'une créature réussit son attaque sur une carte dotée de l'attribut Régénération :

- Si cette dernière était active, elle est alors désactivée.
- Si cette dernière était désactivée, elle est alors détruite.

Lorsqu'une carte dotée de l'attribut Régénération est attaquée par un sort d'attaque (cf. p.10, *Cartes sorts*), elle perd cet attribut jusqu'à la résolution de l'attaque.

COMMENT DÉTRUIRE UNE CRÉATURE DOTÉE DE L'ATTRIBUT RÉGÉNÉRATION ?



Le *Marcheur*, doté de l'attribut Régénération, est actif. Le *Paladin de Glace* est activé pour l'attaquer. Le *Marcheur* est désactivé au lieu d'être détruit et son pion faction est retourné pour l'indiquer.



Le *Marcheur* est actif.

#1 Le *Paladin de Glace* est d'abord activé pour l'attaquer. Le *Marcheur* est donc seulement désactivé.

#2 Le *Moleg de Glace* est ensuite activé pour l'attaquer à son tour. Le *Marcheur*, qui était désactivé par l'attaque précédente, est alors détruit.



Le *Marcheur* est actif. L'*Éclair Glaçant*, qui est un sort d'attaque, est activé pour l'attaquer. Le *Marcheur* perd son attribut Régénération et est alors détruit.



Le *Marcheur* est actif. Le *Wendigo Lunaire* et le *Météore de Glace* sont activés simultanément pour lancer une attaque groupée sur le *Marcheur*. Comme le *Météore de Glace* est un sort d'attaque, le *Marcheur* perd son attribut Régénération et est détruit lors de cette attaque groupée.



FURTIF

Toute carte dotée de l'attribut Furtif augmente de 1 la distance la séparant des créatures ennemis adjacentes qui l'attaquent ; cette distance est alors égale à 2 (cf. p. 21, *Distances entre les cartes*).



Lucy est dotée de l'attribut Furtif. Si le *Phasme Venimeux* est activé pour attaquer Lucy, la distance les séparant est alors portée à 2 ; ils ne sont plus adjacents et l'attaque ne peut donc avoir lieu.



Comme *Tremblement de Terre* est un sort d'attaque, la distance entre les deux cartes n'est pas modifiée lorsqu'il est activé pour attaquer Lucy. L'attaque est donc réussie et Lucy est détruite.



Lorsque l'Archer Nakka est activé pour attaquer Lucy, la distance les séparant est portée à 2. Néanmoins, l'Archer Nakka possède l'attribut Attaque à Distance, lui permettant d'attaquer une carte ennemie jusqu'à une distance de 2. L'attaque est donc réussie et Lucy est détruite.

PERFORATION

Lorsqu'une carte dotée de l'attribut Perforation réussit une attaque contre une carte ennemie adjacente :

- La Perforation déclenche une nouvelle attaque dans la même direction sur la carte ennemie adjacente suivante.
- Toute carte ennemie posée sur cet emplacement subit alors une attaque dont la valeur est diminuée de 1. Cette valeur d'Attaque ne peut pas être modifiée d'une autre manière.

Les attaques se succèdent ainsi tant qu'elles sont réussies (cf. p. 23, *Attaquer une carte ennemie*).

Les attaques successives de l'attribut Perforation ne sont effectives que contre des cartes ennemis qu'un joueur peut attaquer. Par exemple :

- Un sort ennemi posé sur le champ de bataille ne peut subir d'attaque et met donc fin à la Perforation.
- Un emplacement vide sur le champ de bataille, ou sur lequel est posée une carte alliée, ne peut subir d'attaque et met donc fin à la Perforation.

Les cartes alliées ne peuvent pas participer à une attaque groupée avec la carte dotée de l'attribut Perforation au-delà de la carte ennemie qui lui est adjacente.



- #1 Le *Golem de Glace*, doté de l'attribut Perforation, est activé pour attaquer l'*Hydre Abominable*. L'attaque est réussie (valeur d'Attaque 3 > valeur de Défense 2) et l'*Hydre Abominable* est détruite.
- #2 La Perforation déclenche une nouvelle attaque sur la carte ennemie adjacente suivante, dans la même direction. Le *Berserker* subit cette attaque dont la valeur est diminuée de 1 par rapport à l'attaque précédente (total = 2). La valeur de Défense de 1 du *Berserker* n'est pas suffisante et il est donc détruit.
- #3 La Perforation déclenche une troisième attaque, d'une valeur encore diminuée de 1 (total = 1), sur la carte adjacente suivante : la *Blatte Malsaine*. Cette dernière, ayant une valeur de Défense de 0, est détruite. La Perforation du *Golem de Glace* prend fin, puisqu'il n'y a plus de carte ennemie sur l'emplacement suivant.



- #1 Le *Golem de Glace*, doté de l'attribut Perforation, est activé simultanément avec le *Bouclier du Crépuscule* pour lancer une attaque groupée contre le *Titan*. L'attaque est réussie (valeur d'Attaque 3+1 > valeur de Défense 3), et le *Titan* est détruit.
- #2 La Perforation du *Golem de Glace* déclenche donc une nouvelle attaque sur l'emplacement adjacent suivant. Le premier *Soldat Ivre* subit cette attaque, dont la valeur est diminuée de 1 par rapport à l'attaque précédente (total = 2). La valeur de Défense de 1 du *Soldat Ivre* n'est pas suffisante et il est donc détruit.
- #3 Une nouvelle attaque, d'une valeur diminuée de 1 (total = 1), est déclenchée sur l'emplacement suivant occupé par le second *Soldat Ivre*. Avec sa valeur de Défense de 1, ce dernier bloque l'attaque, mettant ainsi fin à la Perforation du *Golem de Glace*. À noter : l'*Aigle* ne pouvait pas être activé simultanément pour réaliser une attaque groupée sur ce *Soldat Ivre*. En effet, une carte alliée ne peut pas participer à une attaque groupée avec une carte dotée de l'attribut Perforation au-delà de la carte ennemie qui lui est adjacente.



#1 Le *Mangeur d'Enfants*, doté de l'attribut *Perforation*, a une valeur d'Attaque de 5 grâce au *Patriarche de la Forge* qui lui est adjacent.

#2 Le *Mangeur d'Enfants* est activé pour attaquer *Fort Avalon*. L'attaque est réussie et *Fort Avalon* est conquis. À noter : le bénéfice apporté par ce lieu aux créatures alliées adjacentes ne modifie cependant pas la valeur d'Attaque de la Perforation en cours.

#3 Cette première attaque étant réussie, la Perforation déclenche une nouvelle attaque d'une valeur diminuée de 1 (total = 4) sur la carte ennemie adjacente suivante. Cependant, le *Cheval d'Avalon* est un sort ne disposant pas d'une valeur de Défense, il ne peut donc être attaqué. La Perforation du *Mangeur d'Enfants* prend fin.



#1 Le *Mangeur d'Enfants*, doté de l'attribut *Perforation*, est activé pour attaquer le *Bouclier du Crénage*. L'attaque est réussie et ce dernier est détruit. À noter : dès cet instant, la compétence du *Bouclier du Crénage* qui donnait +1 valeur de Défense au *Wendigo Lunaire* ne s'applique plus. Ce dernier voit donc sa valeur de Défense redescendre à 2.

#2 Cette première attaque étant réussie, la Perforation déclenche une nouvelle attaque d'une valeur diminuée de 1 (total = 3) sur le *Wendigo Lunaire* adjacent. La valeur de Défense de ce dernier, redescendue à 2, n'est pas suffisante, il est également détruit.

#3 L'emplacement suivant dans la même direction étant vide, la Perforation du *Mangeur d'Enfants* prend fin.





DECKS DE FACTION

Les joueurs qui utilisent les decks préconstruits fournis dans cette boîte de base peuvent passer directement à la section suivante Decks préconstruits.

Construction d'un deck de faction

Un deck de faction est construit selon les règles suivantes :

- Il se compose de vingt-trois cartes exactement, issues d'une seule et même faction.
- La somme des valeurs de construction de deck des vingt-trois cartes doit être inférieure ou égale à 125 points (cf. p.13, *Valeur des cartes*).
- Il ne peut pas comporter plus de cinq cartes avec l'attribut Initiative (cf. p. 28, *Initiative*).
- Il ne peut pas comporter plus de six cartes avec l'attribut Furtif. (cf. p. 32, *Furtif*).
- Il ne peut pas comporter plus de six cartes du même nom et ayant une valeur de construction de deck supérieure ou égale à 6.
- Il ne peut pas comporter plus d'une carte Légendaire du même nom. Les cartes Légendaires sont identifiées avec un symbole **L** visible dans la partie supérieure gauche.
- Certaines cartes sont limitées individuellement ; cette limite est indiquée en chiffres romains dans le coin supérieur gauche de ces cartes :
I = 1, II = 2, III = 3, IV = 4, V = 5, VI = 6, VII = 7.



Chacun des quatre decks de faction préconstruits fournis dans cette boîte propose des cartes additionnelles pour permettre aux joueurs de personnaliser leur deck et surprendre leurs adversaires avec de nouvelles stratégies. D'autres cartes de faction se trouvent dans les extensions d'AracKhan Wars, vendues séparément.





Deck des Terres Blanches



×4 Pingouin Nihiliste



×2 Wendigo Lunaire



×3 Bouclier du Crémouche



×1 Paladin de Glace



×2 Aigle



×1 Paladin de la Garde



×2 Griffon des Neiges



×1 Gabriel



×1 Golem de Glace



×1 Forteresse de Myjir



×1 Météore de Glace



×2 Protection Hivernale



×1 Téléportation



×1 Blizzard

CARTES SUPPLÉMENTAIRES



×1 Pingouin Nihiliste full art



×1 Némésio full art



×1 Bouclier du Crémouche full art



×1 Dreki



×1 Adrielle full art



×1 Morgan Nihiliste



×1 Paladin de la Garde full art



×1 Golem de Glace full art



×1 Exaltation Féérique



×1 Les Portes Blanches full art



Deck Nakka



×1 Phasme Venimeux



×3 Xénodon



×3 Archer Nakka



×2 Yhdorien Sénile



×2 Hexacarias



×2 Plante Carnivore



×2 Banshee



×1 Béhémoth



×1 Banshee Montée



×1 Colère de la Forêt



×1 Arbre de Vie



×1 Tremblement de Terre



×1 Puissance Dévorante

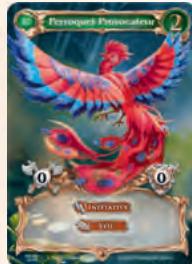


×1 Camouflage Naturel



×1 Mimétisme

CARTES SUPPLÉMENTAIRES



×1 Perroquet Provocateur full art



×1 Xénodon ill. alternative



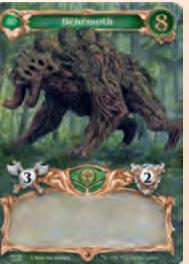
×1 Némésio full art



×1 Sonneur de Mort full art



×1 Protecteur full art



×1 Béhémoth full art



×1 Marcheur



×1 Dragon Éclair



×1 Transe Musicale full art



×1 Racines Éternelles full art



Deck de l'Ordre Gris



x 4 Soldat Ivre



x 3 Fantassin



x 3 Phalange



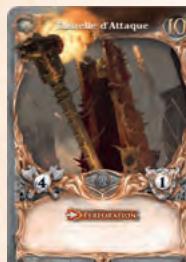
x 2 Baliste



x 2 Champion



x 2 Cavalier Gris



x 1 Tourelle d'Attaque



x 1 Héros de la Bataille de Nerz



x 1 Le Sénéchal



x 1 Fort Avalon



x 1 Force et Honour



x 1 Levée de Boucliers



x 1 Cheval d'Avalon

CARTES SUPPLÉMENTAIRES



x 1 Soldat Ivre full art



x 1 Disque du Tomour full art



x 1 Némésio full art



x 1 Phalange full art



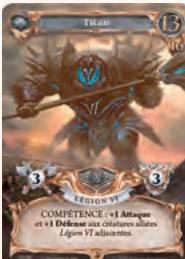
x 1 Cavalier Gris full art



x 1 Missionnaire Gris



x 1 Chasseur de Dragons



x 1 Titan full art



x 1 Trêve full art



x 1 L'Éveil de l'Ordre Gris



Deck du Fléau



x 1 Blatte Malsaine



x 2 Ogre du Marais



x 3 Troll des Marais



x 2 Berserker



x 2 Collecteur de Peste



x 2 Pourfendeur



x 2 Patriarche de la Forge



x 1 Hydre Abominable



x 1 Mangeur d'Enfants



x 1 Forges Occidentales



x 2 Foudre de Feu



x 2 Tempête de Feu



x 1 La Peur



x 1 Exil Maudit

CARTES SUPPLÉMENTAIRES



x 1 Rat-Homme full art



x 1 Némésis full art



x 1 Collecteur de Peste full art



x 1 Coléoptère de la Forge



x 1 Rat-Titan full art



x 1 Patriarche de la Forge full art



x 1 Hydre Abominable full art



x 1 Souffle du Dragon full art



Initiation à la construction de decks

Une des particularités d'AracKhan Wars réside dans le nombre réduit de cartes de ses decks de faction. Conséquence : la moindre carte, quelle que soit sa valeur, revêt une importance cruciale. Et changer ne serait-ce qu'une ou deux cartes du deck aura un impact non négligeable sur la stratégie à adopter pour mener sa faction à la victoire.

Des variantes des quatre decks de faction préconstruits de cette boîte de base sont présentées ci-après, en utilisant quelques-unes des cartes supplémentaires fournies.



LES TERRES BLANCHES – DECK *PUISANCE DE LA GLACE*

Naturellement doté d'une très bonne mobilité grâce aux créatures volantes, et de capacités défensives impressionnantes, le deck préconstruit est modifié pour changer sa physionomie et ainsi surprendre l'adversaire. La structure défensive est améliorée et offre en plus une capacité de redéploiement à chaque round. Cela se combine à un gain de puissance notable pouvant être projeté n'importe où sur le champ de bataille.

Quatre cartes sont tout d'abord retirées : deux *Griffons des Neiges*, un *Paladin de la Garde* et la *Forteresse de Myjir*.

Et quatre nouvelles cartes font leur apparition :



Les *Portes Blanches*, un nouveau lieu qui vient considérablement renforcer le potentiel défensif tout en permettant de redéployer les créatures alliées adjacentes à une distance maximale de 2. Parfait pour protéger l'intégrité de son territoire tout en lançant des attaques par vagues successives pour repousser l'adversaire.



Un deuxième *Golem de Glace* est invoqué pour l'occasion. Ces immenses créatures sont parmi les plus puissantes des Terres Blanches, et contribuent efficacement à la létalité du deck.



Adrielle, la plus célèbre des *Fées de Glace*, fait une sortie remarquée. Avec Vol et Furtif, elle est insaisissable, et son action permet de porter un coup fatal à l'adversaire n'importe où sur le champ de bataille.



Un cinquième *Pingouin Nihiliste*, toujours utile pour bloquer l'adversaire, ou pour surgir là où on ne l'attend pas.

Ce deck *Puissance de la glace* modifie donc la mobilité originelle du deck préconstruit, en y ajoutant une dimension offensive permettant de prendre d'assaut les positions adverses, sans sacrifier les capacités défensives.

Valeur du deck des Terres Blanches *Puissance de la glace* = 124 points



LES NAKKA – DECK MOUVEMENT ÉCLAIR

Connus pour leurs capacités hors du commun à s'adapter à tout type d'adversaire, les Nakka sont capables de délivrer des attaques discrètes, rapides et efficaces. Cette variation du deck préconstruit puise dans la richesse de la faune du Vestour pour y apporter encore plus de rapidité, de mobilité et de létalité.

Quatre créatures sont remplacées dans ce deck : un *Yhdorien Sénile*, deux *Hexacarias*, une *Banshee Montée*, ainsi qu'un lieu : l'*Arbre de Vie*.

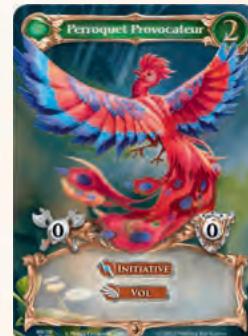
Quatre créatures et un nouveau lieu viennent prendre leur place :



Le *Dragon Éclair* (Initiative et Mouvement 2) combine une très bonne mobilité et de féroces attaques, surtout lorsqu'il agit seul dans les rangs adverses, où il gagne Omniprisme.



Le *Marcheur* (Mouvement 2 et Régénération), une créature particulièrement coriace qui vendra chèrement son écorce. Il saura se placer efficacement pour couvrir ses alliés lors de l'assaut.



Le *Perroquet Provocateur* (Vol et Initiative) virevolte sur le champ de bataille pour occuper l'espace efficacement, tout en gênant le déploiement adverse. Il peut aussi facilement semer la panique en gagnant des capacités offensives grâce au sort *Puissance Dévorante*, ou en se transformant subitement avec le sort *Mimétisme*.



Les *Racines Éternelles*, qui forment une base arrière efficace pour les créatures à faible valeur de Défense, telles que le *Marcheur* et le *Dragon Éclair*.



Un deuxième *Béhémoth* fait son apparition pour constituer, avec la *Colère de la Forêt*, une force de frappe naturellement écrasante.

Ce deck *Mouvement éclair* a la capacité de contrer les autres factions sur leur terrain de prédilection. Il pourra, en outre, créer la surprise et ouvrir une brèche là où l'adversaire s'y attend le moins.

Valeur du deck Nakka *Mouvement éclair* = 125 points.



L'ORDRE GRIS – DECK L'ÉVEIL DU TITAN

Ce deck permet de gêner considérablement l'adversaire, tout en renforçant le bloc de la très puissante *Légion VI*, dont la colonne vertébrale est constituée de trois *Fantassins*, trois *Phalanges* et deux *Champions*.

Dans cette optique, quatre créatures du deck préconstruit sont remplacées : l'une des deux *Balistes*, l'un des deux *Cavaliers Gris*, le *Héros de la Bataille de Nerz* et *Le Sénéchal*.

Et quatre nouvelles créatures viennent prendre leur place :



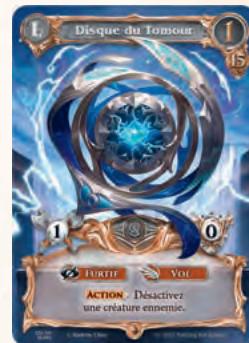
Une quatrième *Phalange* parfait la cohésion des troupes sur le champ de bataille, en donnant +1 Défense aux créatures alliées *Légion VI* adjacentes.



Le *Missionnaire Gris*. Élément central très coriace, dont le rôle est de protéger ses alliés de la *Légion VI* adjacents de la magie impie de leurs adversaires.



Le *Titan*. Pièce maîtresse de la *Légion VI*, il est rare de voir cette créature colossale arpenter les champs de bataille. Sa présence apporte un potentiel de destruction et de résistance très important, tout en galvanisant ses alliés de la *Légion VI* adjacents.



Le *Disque du Tomour*, qui dispose de *Furtif* et *Vol*, a pour mission de paralyser les forces ennemis qui menaceraient la *Légion VI*, en pénalisant leur mobilité.

La *Légion VI* de ce nouveau deck voit ses effectifs portés à onze cartes qui se complètent parfaitement. Ce dispositif assure au joueur d'avoir en main quasiment toujours deux cartes de la *Légion VI* au moment de la phase de Pose, et de pouvoir ainsi constituer rapidement un bloc encore plus puissant. Le reste du support à distance est assuré par le *Disque du Tomour*, le *Cavalier Gris* et l'artillerie de l'Ordre Gris, ce qui dissuadera l'adversaire de s'approcher d'un peu trop près.

Valeur du deck de l'Ordre Gris *L'éveil du Titan* = 125 points.





LE FLÉAU – DECK PERTURBATIONS ERRATIQUES

Tirant parti du caractère agressif du deck préconstruit, cette variation combine magie, force de frappe modifiée et chaos sur le champ de bataille. Des spécialités qui se complètent à merveille, le tout au service d'une recette piquante pour l'adversaire.

Trois cartes sont retirées du deck préconstruit : l'*Hydre Abominable*, un *Pourfendeur* et un *Collecteur de Peste*.

Et trois nouvelles cartes viennent les remplacer :



Un *Coléoptère de la Forge*. Peu intimidant, il saura vite se faire oublier par l'adversaire, mais pourrait s'avérer décisif lors d'une offensive éclair.



Némésio, le plus célèbre troll d'AracKhan, au service du plus offrant. Dans sa version du Fléau, outre le fait d'être mobile (Mouvement 2), il est imprenable (Furtif). Il ne manquera pas de semer le trouble sur le champ de bataille en soudoyant à chaque round des créatures adjacentes, qui n'hésiteront pas à se retourner contre leurs alliés.



Souffle du Dragon, un sort d'attaque ravageur (valeur d'Attaque 4, Perforation) devrait créer de terribles dégâts dans les rangs adverses. Idéal pour conquérir un lieu de manière sûre.

L'adversaire du Fléau doit désormais composer avec une létalité encore plus vicieuse, et se méfier de ses propres troupes. Difficile de commander efficacement dans ces conditions.

Valeur du deck du Fléau *Perturbations erratiques* = 124 points.







LE BRACELET

L.P. HENZ

L’homme courait comme un dératé dans les étroites ruelles d’Hilgarde. « Poussez-vous, vite, laissez-moi passer ! » Sa carrure imposante suffisait à ce que l’on s’écarte sans protester. C’était un mercenaire, comme les Terres Blanches ne savaient pas en produire de plus massifs. Il arriva essoufflé au seuil de l’auberge, puis entra.

Le tenancier lui indiqua d’un regard où il était attendu. Il se rendit alors dans une petite salle au fond de la taverne, loin des odeurs âcres et du brouhaha ambiant caractéristiques d’un tel établissement.

« Tu es en retard, Sören, comme à ton habitude, lui dit un vieil homme habillé d’une longue tunique de chanvre capuchonnée et passablement élimée.

— J’avais à faire ! Tu peux parler, vieille branche ! Toi, tu es arrivé en même temps que les murs de l’auberge, répondit le mercenaire en riant grassement, avant de comprendre qu’il devait s’installer promptement.

— Tu ne crois pas si bien dire ! répliqua le vieil homme avec un sourire en coin. Ne perdons pas plus de temps et commençons. »

Le vieillard finit alors sa pinte de houblon aromatisé au miel du Vestour. Visiblement, il était au centre de l’attention de l’arrière-salle. Autour de lui étaient installés en demi-cercle un troll, un archer Nakka et un ancien cavalier de la garde finistérienne reconvertis en marchand d’armes. Deux guerrières Crépusculaires complétaient ce petit comité ; elles étaient reconnaissables à la forme toute particulière de leur bouclier, attachés dans leurs dos en toutes circonstances. Bien que venant des mêmes contrées lointaines, elles semblaient ne pas connaître notre mercenaire retardataire.

Partout ailleurs, cette assemblée hétéroclite aurait suscité méfiance et incrédulité. Il n’y avait qu’Hilgarde pour banaliser de tels regroupements.



Le vieil homme était connu pour être un conteur hors pair. Était-ce suffisant pour un tel auditoire ? Pas tout à fait. Son appartenance à un groupuscule activiste mystérieux, conduisait parfois le vieil homme à confier des missions risquées, mais très bien payées une fois son histoire achevée. Mais à choisir, Sorën était avant tout là pour les talents oratoires du vieil homme, plutôt que pour une quelconque prime.

« Laissez-moi vous parler d'Alarick le pêcheur. C'était un jeune garçon qui sortait de son septième hiver et sa candeur ne l'avait certainement pas préparé au bouleversement qu'allait connaître sa vie. Sachez que tous les évènements que je vais vous relater ont eu lieu, au détail près ! »

Alarick était le fils de Yorick et Coralia, une famille de pêcheurs qui vivait modestement dans un village paisible aux abords du fleuve Vénéneux dans le Vestour. Mais fort heureusement, en ces temps reculés, ses eaux n'étaient pas empoisonnées comme aujourd'hui. Elles étaient même encore très poissonneuses et alimentaient les plus belles tables de Soeming. Alarick allait devenir pêcheur comme l'étaient ses aïeux. Un jour, son père lui léguera son matériel rudimentaire que lui-même transmettra à ses enfants.

Pour l'heure, il devait commencer à se débrouiller seul. Ainsi ses parents le laissaient partir tous les jours aux premières lueurs du soleil. Il lui fallait donc trouver ses lieux de pêche afin de poser ses lignes, analyser la force du courant, choisir le fil adapté, préparer ses appâts et surtout ne pas rentrer les mains vides.

Cette journée de pêche commençait comme celles de la veille et de l'avant-veille. À vrai dire, Alarick était déjà résigné, il reviendrait bredouille. Il était beaucoup plus intéressé par ce qu'il se tramait de l'autre côté de la rive que par ses hameçons. Depuis quelques jours, il avait l'impression que les buissons bougeaient, il se sentait observé. Piqué dans sa curiosité, il n'en oubliait pas moins les règles strictes de sa province. S'il traversait, il était en terres Nakka, à quelques pas de leur domaine forestier et il savait que personne ne pouvait pénétrer leur territoire sans y avoir été invité, encore moins un humain. De toute façon, il détestait l'eau et nageait fort mal, au grand désespoir de son père... « Un comble pour un fils de pêcheur », disait ce dernier.

Sören, le mercenaire des neiges, ne pouvait pas masquer son ennui profond. Il baillait à s'en décrocher la mâchoire et allait demander au vieillard d'accélérer un peu. Mais il fut coupé dans son élan par les regards assassins que lui lancèrent les deux Crépusculaires.

« Reprenons, dit le vieil homme. Vous savez que je ne suis pas réputé pour être le conteur des histoires qui finissent bien. Un peu de patience, Sören. »

Alors qu'Alarick était concentré à fixer les buissons afin de démasquer qui l'épiait secrètement depuis des jours, l'eau se mit à frémir. Un poisson avait enfin mordu à l'hameçon !

Tout en se félicitant déjà de la prise qu'il ramènerait fièrement au village, il tirait sur sa canne précipitamment, mais elle opposait une formidable résistance, menaçant de casser le fil. Ses muscles bandés commençaient à se tétaniser.



Alors qu'il se préparait à un ultime effort, il relâcha un instant la tension, mais la proie en profita pour tirer avec une telle violence qu'il se retrouva plongé dans l'eau et très vite attiré au milieu du fleuve.

Paniqué, il perdit tous ses moyens et se débattait comme il pouvait, mais se fatiguait vite. Il criait désespérément à l'aide. Alors qu'il semblait voué à une mort certaine, il fut violemment tiré par le col et sans qu'il ne puisse réaliser ce qu'il se passait, il se retrouva à nouveau sur la rive.

En état de choc, il ouvrit les yeux et se les frotta vigoureusement pour s'assurer que ce qui se tenait face à lui n'était pas une hallucination.

« Je suis Sally, fille d'Ylia la Matriarche.

Alarick bégaya :

— Merci, merci beaucoup ! Je suis Alarick, fils de Yorick le pêcheur.

Il était partagé entre la peur et l'admiration. Elle l'avait sorti du fleuve, mais pas une goutte ne l'avait éclaboussée. Elle avait littéralement marché sur l'eau pour le sauver, en l'arrachant des flots avec une force incroyable. Était-elle animée par la magie ? Elle était si frêle et bien plus petite que lui.

— Le pêcheur ? C'est comme cela qu'on nomme le chef de votre tribu ?

— Heu... Non, c'est juste le métier de mon père. »

Sally était une toute jeune Banshee à la crinière rousse. Sa tenue emblématique de guerrière Nakka consistait en un justaucorps vert aux manches longues et aux jambes fuselées, sur lequel reposait une armure faite d'écorce d'arbres géants. Aux avant-bras, on devinait deux petites lames en Yhdil – la sève, véritable sang de la flore d'AracKhan. L'armure grandirait avec sa porteuse ; tout comme les lames qui allaient s'effiler jusqu'à pouvoir couper sans peine le meilleur acier d'Hilgarde.

Pour le jeune Alarick, les jours qui suivirent ne firent pas de lui un meilleur pêcheur, mais resteraient gravés dans sa mémoire comme les plus heureux de toute son existence. Il était curieux d'apprendre de sa nouvelle amie et de ses traditions Nakka. Elle finit même par lui offrir un bracelet qui, au premier coup d'œil, semblait taillé dans la même matière que les lames d'Yhdil qu'elle portait aux avant-bras.

« Le temps ne s'écoule pas aussi vite dans notre forêt que par chez toi, dit Sally. Porte ce bracelet, il doit toujours être au contact de ta peau, ne le quitte jamais ! Ainsi nous pourrons grandir ensemble et jouer beaucoup plus longtemps. N'oublie pas : ne t'en sépare sous aucun prétexte, ou un grand malheur arrivera ! »

Alarick accepta le cadeau, ravi de prolonger ces moments de pur bonheur. Il noua le bracelet à son poignet, et le fortifia symboliquement avec l'un de ses fils de pêche. Alors qu'il regagnait le village, il se demandait comment cacher ce présent qui serait immédiatement remarqué. La coquetterie n'était pas dans les habitudes de la vie modeste du village.

Soudain, il remarqua d'étranges fumées flotter au-dessus du village. Il se passait quelque chose d'anormal. Il lâcha alors son matériel et se précipita, habité par un très mauvais pressentiment.



Il arriva essoufflé et eut une vision d'horreur. Le village avait été mis à sac, réduit en cendres. Il courut alors à la recherche de ses parents mais fut stoppé par un homme.

« Ne va pas voir, Alarick, c'est fini.

— Où sont-ils ? Je veux les voir !

— C'est fini, je t'ai dit » répliqua l'homme d'un ton ferme.

L'homme était un missionnaire Gris, connu de tous, une figure d'autorité. Un cavalier Gris au galop, bientôt suivi par d'autres. Alarick, resté à côté, entendit la conversation :

« Missionnaire, que s'est-il passé ?

— Ces maudits Nakka ! Je reviens tout juste du village voisin. Ils ont tout anéanti, nous avons trouvé des flèches empoisonnées, ainsi qu'un fauve reptilien pris dans des filets de pêche. Ils ont été si vifs que les pauvres bougres n'ont rien pu faire. Pour une raison que j'ignore, ils ont épargné les enfants. Nous les avons d'ailleurs regroupés à l'extérieur du village afin de préserver ceux qui peuvent encore l'être. J'emmène celui-là avec les autres.

— Bien, missionnaire. Un détachement de la Légion VI accompagné d'un sénéchal arrive. J'attends votre rapport que nous transmettrons immédiatement au Conseil. Ces crimes ne doivent pas rester impunis.

— Comptez sur moi ! »

Le missionnaire Gris regroupa les enfants déjà protégés par des soldats Gris, puis leur expliqua la situation. Ses talents d'orateur à l'œuvre, alliés à sa voix devenue rassurante, la douleur des orphelins semblait déjà moins profonde.

« Ce sera dur, mais vous avez un espoir. L'Ordre Gris ne vous oubliera pas, mes enfants. Les portes de la citadelle du Roc vous sont grandes ouvertes. Nous vous donnerons à manger, un toit, un métier. Nous vous rendrons l'avenir que les Nakka viennent de vous voler sauvagement et, pour ceux qui le voudront, l'occasion de vous venger. »

C'est alors qu'une petite voix sortie de nulle part lui cria : « Ne les écoute pas ! C'est faux, nous n'avons rien fait ! » Alarick reconnut immédiatement Sally.

— Les Nakka, ils sont encore là ! Ils vont s'en prendre aux enfants ! Vite ! » cria le missionnaire.

Un cavalier Gris, encore en selle, dirigea son destrier dans la direction de la petite silhouette qui filait à toutes jambes vers la rive. La course-poursuite tourna rapidement en faveur du chasseur qui gagnait du terrain foulée après foulée. Certes Sally était une Banshee, mais son jeune âge ne lui conférait pas encore la vitesse nécessaire pour distancer un cheval.

L'écart se resserrait, mais la rive n'était plus très loin. Le cheval ne pourrait pas la suivre dans l'eau. Sally entendit le cavalier dégainer son glaive, signe qu'il était



tout proche. Sentant dans son dos le danger imminent, elle décida de frapper la première. Elle fléchit alors ses jambes pour faire un bond prodigieux et pivoter sur elle-même afin de porter, dans le même élan, un coup de lame d'Yhdil dans la course du cavalier. La réussite d'une telle manœuvre reposait sur l'effet de surprise et la vitesse. Sally attaqua.

Le cavalier Gris tomba net, comme foudroyé de part en part. Sally se releva alors péniblement, pensant avoir raté son coup, ce qui était effectivement le cas. Le cavalier venait de goûter au courroux d'Elaïny, la grande sœur Banshee et tutrice de Sally :

« Petite idiote, tu te crois vraiment de taille à affronter des hommes en armes ? Dépêche-toi de rentrer avant que je ne te livre moi-même à ces bêtes sauvages. Je t'observe depuis des jours, jeune effrontée ! »

Au village, les enfants transis par la peur qui les rendait muets, embarquaient pour la citadelle du Roc sous l'œil attentif du missionnaire Gris qui était dépêché au pied des Terres Blanches. D'un signe de la main, le sénéchal venu superviser la Légion VI appela le missionnaire :

« Sur ordre du Conseil Gris, tu te rendras au nord d'Arbourg. Il semblerait que sous l'influence des sauvageons des montagnes, les locaux délaissent l'Arbre de Vie et s'adonnent à des pratiques interdites. Remets ces déviants sur le droit chemin !

Le sénéchal lui tendit alors un parchemin frappé du sceau du Conseiller Suprême de l'Ordre Gris. Cette mission devait être de la plus haute importance.

— Et pour les mercenaires ? demanda le missionnaire.

— Ils sont venus quémander leur dû. Ils n'ont pas trop aimé se grimer en Nakka, mais la supercherie suffira à ce que les enfants ne se posent pas de questions. Nous avons réglé l'affaire à la manière Grise. Personne ne saura jamais que des mercenaires ont foulé ces terres. Tous retiendront que cet acte de cruauté est l'œuvre des Nakka. Qu'il en soit ainsi pour l'éternité !

— Mais, la petite Nakka ? Elle va instiller le doute dans l'esprit des enfants !

— Non. La petite diablesse des bois venue semer le trouble n'aura fait que prouver la fourberie de son peuple. Elle va même nous faciliter la tâche... »

Sören ne put s'empêcher de crier sa rage, emporté par le récit et énervé du sort qu'avait réservé l'Ordre Gris à ses aïeux. Puis il se calma et déclara abruptement :

« Ils n'auraient jamais dû traiter avec cette bande de vermines. Tout le monde sait qu'il ne faut pas se fier à l'Ordre Gris. Ils ont eu ce qu'ils méritent !

— Ne les blâme pas, Sören. Toi aussi, tu as déjà travaillé pour eux ! répliqua le vieillard.

— Jamais, vieil homme ! Tu m'entends ? Jamais !

— Oh, que si. Mais tu ne le savais tout simplement pas. L'Ordre Gris est partout, crois-moi !

— Mmh... fit Sören, captivé. Qu'est-il arrivé au jeune pêcheur ? »

Alarick regardait au loin ses terres natales qu'il ne reverrait peut-être jamais. Un voyage inconfortable et long de plusieurs lunes l'attendait. Un voyage vers l'inconnu. Comment tout avait basculé si rapidement ? Sally avait-elle essayé de l'amadouer ? Mais pourquoi lui ? Et pourquoi avoir pris le risque de venir si près du village après le massacre ?

Cela n'avait pas de sens. Il avait remarqué d'énormes traces de pas dans le village, ce n'étaient pas des traces de Nakka. Mais il avait aussi vu de ses propres yeux la carcasse du fauve reptilien. Tout se mélangeait dans son esprit de plus en plus confus. Il réfléchissait tout en tirant machinalement sur sa manche afin de dissimuler son précieux bracelet.

L'assemblée était suspendue aux lèvres du vieil homme qui marqua une pause. La bouche sèche, il attendait que l'on serve à nouveau de ce houblon au miel avant de reprendre. Il était gagné par l'émotion de son propre récit, il ne pouvait le dissimuler.

Le mercenaire paya la tournée, comme pour s'excuser de son retard, mais aussi et surtout pour que le récit reprenne au plus vite. Le vieux conteur de rue avait un don pour les histoires poignantes. Il le prouvait une fois de plus.

Alarick et ses jeunes compagnons d'infortune arrivèrent à la citadelle du Roc après un voyage éreintant qui leur fit traverser des contrées bien différentes de leur village natal. Une fois passé un ensemble complexe de ponts-levis, la terrifiante citadelle leur ouvrit ses gigantesques portes. Le crachin sournois et le sol boueux renforçaient l'ambiance sordide qui y flottait.

Les enfants furent alignés sous la pluie, inspectés par un maître d'armes qui, en une fraction de seconde, scellait les destins des orphelins. « Légion V, cavalerie, artillerie... » Un scribe marquait chaque enfant du corps de métier indiqué par le maître d'armes.

Arriva le tour d'Alarick. L'homme à la corpulence impressionnante lui jeta un regard sévère avant d'indiquer au scribe : « Trop vieux ! » Puis il lui donna un coup de masse d'arme dans le ventre qui fit tomber le garçon dans la boue. « Et trop faible. Éclaireur d'infanterie, premier régiment ! » Le scribe marqua Alarick d'un énigmatique code sur la joue.

Les enfants furent ensuite séparés en deux colonnes distinctes afin qu'on leur confie de quoi se vêtir et dormir. D'un côté les plus jeunes, de l'autre ceux de l'âge d'Alarick et leurs aînés. Les rangs avançaient et ce fut bientôt au tour d'Alarick. Un homme en Gris lui confia une épaisse couverture ainsi qu'une tunique propre.

À sa droite, dans le rang des cadets, il reconnut le jeune Mareck, le fils du menuisier du village. Ce dernier reçut la même dotation, mais se fit remettre en plus un livre et un petit chapelet qui luisait d'un bleu étincelant. Un second homme ausculta l'enfant tremblant. Un bandage cachait une vilaine blessure. Le pauvre avait perdu deux doigts lors de l'attaque du village, et écoper d'une vilaine balafre courant le long de sa joue gauche.



Alarick lui adressa un sourire réconfortant et constata l'effroi dans le regard du petit Mareck. Ce dernier fut alors conduit dans l'aile gauche de la citadelle, tandis qu'Alarick resta dans une bâtie lugubre et humide, proche des étables face aux portes de la citadelle.

Sur ordre du maître d'armes qui l'avait frappé dans la cour, Alarick enfila sa nouvelle tenue en grelottant. La terre trembla alors sous un rythme régulier et sourd, ponctué du cliquetis des plaques d'armures qui s'entrechoquaient. Le grondement était tel qu'Alarick pouvait le ressentir jusque dans ses os. Le vieux maître d'armes dit alors :

« Retenez bien ce rythme terrifiant, c'est la Légion VI toute entière qui se rend sur vos terres pour vous venger ! Il ne restera rien de cette maudite forêt, rien. Bientôt, vous dormirez en paix. »

Les saisons se succédaient à la citadelle du Roc. Alarick avait mûri et s'était quelque peu endurci. Seulement, il n'avait que très peu grandi. Là où certains étaient maintenant des hommes robustes aux épaules larges et à la barbe bien fournie, lui était resté frêle et imberbe. C'était comme si sa croissance était ralentie. Le temps semblait ne pas avoir de prise sur lui et ses camarades de chambrée le raillaient continuellement.

Lui s'en fichait car ils étaient tous éclaireurs, le plus bas échelon de l'Ordre Gris. Même les chevaux étaient traités avec plus d'égard. Ils finiraient au mieux simples soldats.

Être éclaireur ne demandait qu'une seule aptitude : courir vite et longtemps. À cet exercice, il était le meilleur, et de loin. Son gabarit léger lui permettait de tenir sur de très longues distances, si bien qu'il allait bientôt être envoyé en mission avec deux compagnons.

Les choses s'étaient envenimées dans le Grand Nord. Des éclaireurs étaient dépêchés pour préparer une possible intervention de la Légion IV. Il fallait éradiquer les barbares du froid connus sous le nom de Crépusculaires.

« Ces vils animaux répandent la terreur dans le comté d'Arbourg. L'émissaire Gris en mission a été retrouvé horriblement mutilé. Ils avaient remplacé sa tête par celle d'un de leurs ours sacrés, et lui avaient planté les cornes de je-ne-sais-quoi dans le corps. Encore un rite primaire, bandes de pillards attardés ! » dit le maître d'armes en crachant avec rage.

Celui qui avait supervisé de loin la formation des éclaireurs fit un signe pour qu'on ouvre les portes de la citadelle.

— Gringalet ! Essaye de ramener ces deux abrutis vivants !

Alarick dissimula un léger sourire à ce qui ressemblait dans l'Ordre Gris à un compliment.

L'un des deux rétorqua :

— Moi, je lui donne deux jours dans les montagnes !



Ce à quoi le maître d'armes répondit :

— Tu te trompes, il nous enterrera tous ! Gringalet est éternel. »

Ainsi Alarick et ses deux acolytes prirent la route du Nord. Un long périple les attendait. Un voyage qui les ferait passer par Finistelle, Castel puis Avalon, pour enfin arriver à Arbourg, dernière étape sûre avant leur arrivée en terre hostile. Les pauvres bougres n'avaient jamais quitté le Roc depuis leur arrivée.

Ils étaient comme trois chiens fous lâchés dans la nature. Ils ne prenaient pas leur mission à la légère pour autant. Leur chance d'évoluer dans l'Ordre était certes mince, mais ils voulaient la jouer crânement. Ils se firent alors la promesse de se serrer les coudes afin de revenir tous les trois indemnes de cette mission.

« Leur promesse allait être rapidement mise à l'épreuve, dit le vieux conteur d'un ton grave.

— Trois freluchets dans le Grand Nord ! Ah, ah, ah ! je ne leur donne pas deux jours, mais deux heures ! » dit Sören.

Les deux Crépusculaires approuvèrent le pronostic par un dodelinement nonchalant de la tête. Le troll tira longuement sur sa pipe avant de relâcher un épais nuage de fumée qui envahit la pièce. C'était sa façon à lui d'exprimer sa lassitude quant aux commentaires intempestifs de Sören.

Les trois éclaireurs étaient maintenant au pied des monts enneigés. Ils attendirent la tombée de la nuit pour commencer leur ascension. Protégés par d'épaisses fourrures, ils étaient fin prêts.

Les ordres étaient clairs et ils allaient mettre en application tout ce que l'Ordre leur avait inculqué : voir sans être vus. Ils devraient à leur retour faire un rapport complet sur le nombre et la situation des camps Crépusculaires en basse montagne. Ils devraient aussi identifier les meilleurs chemins afin que les Légions Grises ne puissent pas être prises à revers lors de leur assaut.

Les premiers obstacles furent franchis sans encombre. Une fois un plateau atteint, les éclaireurs enfilèrent leurs raquettes pour ne laisser aucune trace de leur passage. Ils avancèrent à tâtons jusqu'à sentir une odeur de fumée non loin de là.

« Un feu de camp ! Nous y sommes ! » dit Alarick.

Ils progressaient toujours prudemment. Le vent était contre eux. Même un animal à l'odorat développé n'aurait pu sentir leur présence. Enfin leur apparut un camp fait de yourtes qui encerclaient le feu. Au loin ils aperçurent une guerrière Crépusculaire ramenant du bois. Elle ne portait pas de bûches, mais un tronc d'arbre entier à bout de bras !

« Je croyais que seuls les légionnaires Gris avaient cette force ! dit Alarick.

— Regarde dans quoi ils vivent, gringalet ! Pire que des bêtes sauvages ! Je les hais, je les hais tous ! »



Durant les jours qui suivirent, les éclaireurs relevèrent toutes les informations nécessaires à l'Ordre Gris : des caches où les sauvages salaien la viande, aux baraquements où le poisson était fumé, jusqu'aux positions exactes des camps et leurs accès.

Leur mission était un véritable succès et ils savouraient déjà leur retour triomphant au Roc. Ils n'avaient plus qu'à repartir aussi discrètement qu'ils étaient venus. Les Crépusculaires s'étant repliés hâtivement des basses montagnes au petit matin, leur tâche n'en sera que plus aisée.

S'ils avaient su éviter les pièges posés par les chasseurs Crépusculaires et se cacher du regard perçant des griffons qui balayent le ciel et des loups affamés qui rôdent aux abords des camps, ils ne purent échapper au vent de Coriolis qui, ce soir-là, frappait avec une violence inouïe.

Trainés tels des fétus de paille, les éclaireurs ne pouvaient rien contre une telle fureur, à part s'accrocher à ce qu'ils pouvaient. « Voilà pourquoi les Crépusculaires avaient démonté leurs camps, pensa Alarick. Ils savaient ! »

Une terrible bourrasque emporta l'un des éclaireurs qui finit au fond d'un ravin, tandis que l'autre perdit une bonne partie de ses protections, attachées avec négligence. Sous l'effet du vent glacé, ses jambes gelèrent et il se retrouva instantanément prisonnier de la glace, à la merci du vent assassin. Il vit la mort en face lorsqu'une puissante rafale cribla son corps d'éclats de cristal pointus comme des couteaux.

Les éléments des Terres Blanches étaient impitoyables, mais avaient au moins la vertu de tuer rapidement, sans souffrances inutiles. Quant à lui, Alarick s'était réfugié derrière un bloc rocheux dont il épousait parfaitement la forme, afin de ne laisser aucune prise au vent. Il ne dut son salut qu'à son petit gabarit, ainsi qu'à son instinct de survie particulièrement développé.

Le calme regagna les basses montagnes. Alarick comprit rapidement qu'il était le seul survivant. Il avait entendu le cri désespéré d'un de ses compères qui ne laissait aucun doute sur son sort.

À quelques pas de lui gisait le corps pétrifié du troisième éclaireur. Le vent avait gelé les os du malheureux, si bien qu'Alarick ne parvint pas à le faire bouger d'un pouce. Camoufler le corps était vain, le temps jouait contre lui, il fallait réfléchir, et vite. Alarick décida de débarrasser le corps de tout ce qui pouvait faire référence à l'Ordre Gris. Par chance, c'est lui qui avait dans son sac toutes les notes concernant leur expédition.

Alarick se retrouva au pied des Terres Blanches. Son premier réflexe fut d'enterrer profondément ses vêtements fourrés et de cacher ses précieuses notes dans la doublure de sa besace.

C'est le cœur lourd qu'il reprit le chemin du Roc en traversant les premiers villages du comté d'Arbourg, laissés à l'abandon. Nombre d'entre eux avaient été la proie



des Crépusculaires qui réduisaient systématiquement tout en cendres, n'épargnant que les jeunes enfants. « Que les jeunes enfants... » pensa Alarick ; cela résonnait dans sa tête.

Depuis le massacre de son village, son esprit n'avait pas eu une minute de répit. Seul son instinct de préservation le guidait. Ce fut seulement à cet instant qu'il réalisa qu'il pouvait encore réfléchir par lui-même. La douleur des événements tragiques vécus pendant l'enfance submergeaient sa conscience. Et si... ? « Non, c'est impossible. » La suite de son voyage consisterait à chasser ses doutes et ses conclusions, certainement hasardeuses, de son esprit affaibli par la périlleuse expédition.

« Enfin ! dit Sören, ce n'est pas trop tôt ! Il est long à la détente, ton pêcheur !

— Comment peut-il croire, ne serait-ce qu'un instant, que notre peuple est capable de telles atrocités ? déclara une Crépusculaire, indignée.

Son intervention lui valut l'attention de toute l'assemblée. À Hilgarde, les Crépusculaires n'étaient pas réputés pour être les plus loquaces. L'intonation de sa voix était aussi glaciale que ses contrées d'origine.

— Effectivement. Tout le monde sait que chez vous, on les mange, les enfants. Comme dans le marais du Myrkour ! répliqua Sören, d'un air narquois.

La Crépusculaire toisa le mercenaire avec un tel mépris que même le vieil homme en était gêné :

— Du calme, du calme, enfin ! Je suis là pour vous faire part de faits qui ne se transmettent que de vive voix, dans l'espoir qu'un jour, vous les rapportiez à votre tour. Ainsi, certaines choses ne tomberont jamais dans l'oubli, malgré tous les interdits de l'Ordre Gris. Mon but est de vous faire comprendre que vous avez un héritage commun, un devoir de mémoire ; et vous vous chamaillez comme des enfants... Ne m'interrompez plus, bon sang ! »

Alarick arriva enfin à la citadelle du Roc, vivant mais épuisé. Le maître d'armes, entouré de quelques soldats Gris, l'accueillirent avec l'hospitalité légendaire du Roc :

« Quand je vous disais que Gringalet nous enterrera tous... »

Les informations fournies par Alarick se révélèrent des plus précieuses. Grâce à elles, la Légion IV repoussa le peuple du Crépuscule jusqu'à le contraindre à abandonner définitivement les basses montagnes et le peu de confort qu'elles offraient. La bannière Grise flottait désormais sur le nord d'AracKhan ; un soulagement pour les populations locales qui pouvaient reprendre une vie paisible.

Cette mission accomplie valut à Alarick les félicitations du Conseil Gris, une première pour un éclaireur de l'Ordre Gris. En récompense de cet acte de bravoure, il fut envoyé aux quatre coins d'AracKhan dans des exercices toujours plus délicats et périlleux.



Les saisons passaient et son talent ne se démentait pas. Le frêle éclaireur commençait seulement à s'étoffer, quand ceux de sa génération étaient sur le déclin, usés, se plaignant de douleurs dorsales et articulaires, leur carrière touchant à sa fin. Lui était au sommet de sa forme : il se vit même promu soldat Gris. Certes, ce n'était pas glorieux, mais cela lui permettrait de côtoyer peut-être les célèbres légionnaires Gris et, pourquoi pas, combattre un jour à leurs côtés ; le rêve ultime pour tout enrôlé dans l'Ordre Gris. Pour lui, c'était une consécration.

Pour la première fois, Alarick put approcher les légionnaires dans le sanctuaire de la citadelle. C'était un espace de méditation qui leur était réservé. Les soldats ordinaires n'y étaient que tolérés. Ces guerriers étaient encore plus impressionnantes de près. Entouré de ces forces de la nature, Alarick se sentait d'autant plus frêle.

Il remarqua qu'ils faisaient tous exactement la même taille, que leur démarche était similaire, mais ce qui le frappa le plus était leurs visages austères et inexpressifs. Il voyait de grandes carcasses sans âme, vides de sentiments. Les légionnaires Gris exécutaient une marche transcendante, leurs têtes penchées sur un livre qu'ils tenaient d'une main, le chapelet Gris dans l'autre. De leurs murmures s'élevaient les cantiques Gris.

Perdu dans ses pensées, Alarick se fit bousculer par un légionnaire. L'homme dont le plastron indiquait qu'il appartenait à la Légion II ne lui voulait pourtant aucun mal ; à vrai dire, il n'avait même pas remarqué qu'il l'avait renversé. Le géant d'acier referma son livre, s'assit et enleva ses gants. Alarick remarqua immédiatement qu'il manquait deux doigts au légionnaire. Un frisson parcourut son échine.

Était-ce Mareck ? Il ne l'avait pas revu depuis leur séparation, le premier jour. Après tout ce temps ? L'homme se sentit dévisagé, il tourna la tête vers Alarick, laissant entrevoir une cicatrice sur sa joue. Cela ne faisait plus l'ombre d'un doute. Alarick respira profondément avant d'oser interroger discrètement le légionnaire :

« Mareck c'est bien toi ? Mareck ! » souffla Alarick.

L'homme, indifférent, regardait dans le vide comme si son interlocuteur n'existant pas.

« Mareck, c'est Alarick, tu me reconnais ? Regarde, je n'ai presque pas changé, tu me reconnais, n'est-ce pas ? »

Ce dernier restait de marbre. Quand soudain le clairon sonna deux fois, tous les guerriers de la Légion II se levèrent comme un seul homme.

Le légionnaire se retrouva face à Alarick qui leva alors la tête et lui dit :

« Mareck, tes blessures à la main et au visage ? Qui t'a fait ça ? Je dois savoir ! »

Le colosse baissa la tête, son regard croisa alors celui d'Alarick. Ses pupilles étaient dilatées, les muscles de sa mâchoire contractés. Finalement, il continua le mouvement de sa nuque jusqu'à observer son gant d'acier qu'il ajusta méticuleusement. Deux coups de clairon retentirent à nouveau. Le légionnaire Gris fit un pas de côté afin d'éviter Alarick puis, d'un pas pressé, quitta le sanctuaire.



« Alors, c'est lui ou pas ? demanda Sören.

— Alarick n'obtiendra jamais la réponse, déclara le vieux conteur, mais il avait son idée sur la question.

Le tenancier de l'auberge profita de l'interruption du récit pour intervenir :

— Paraît que l'Ordre Gris traîne dans le coin ; je vais vous demander de bien vouloir gentiment quitter les lieux. J'ouvre la porte arrière, vous connaissez le chemin, hein. Et si j'étais vous, j'traînerais pas ; ...sont énervés ces derniers temps ! »

Il repartit placidement, serviette sur l'épaule. À Hilgarde, il en fallait plus pour affoler un homme.

L'assemblée se dispersa en toute hâte. Le vieux conteur enfila son épaisse cape de laine feu-trée noire et se dépêcha de regagner la sortie, voulant éviter la cohue. Le poids de l'âge l'avait considérablement ralenti. L'auberge était quasiment vide quand Sören se décida enfin à finir son breuvage d'une traite, frustré de n'avoir pu écouter le récit jusqu'à son terme.

Il sortit finalement et rasa les murs avec discréction, pour autant qu'un mercenaire de son gabarit puisse être discret. Il s'enfonça dans les ruelles obscures, lorsqu'il entendit un cri de douleur pourfendre le silence de la nuit, puis le tintement sourd d'un glaive regagnant son fourreau. S'ensuivirent des bruits de pas reconnaissables entre mille. Sören se dissimula sous un porche, la main posée sur le manche de sa hache, prêt à dégainer.

Heureusement les bruits s'éloignaient ; mais son ouïe ne l'avait pas trahi : des légionnaires Gris en faction. Il attendit patiemment ; puis il prit le chemin opposé aux légionnaires. Toujours sur ses gardes, il progressait prudemment. Son œil vif distinguait au sol une forme qui bougeait au gré d'un vent léger. Il s'approcha, hache à la main. L'obscurité et la brise rendaient cette forme presque menaçante.

Il n'était plus qu'à quelques pas lorsqu'il comprit que ce n'était qu'une étoffe. Il s'en approcha. Le drap enveloppait quelque chose. « Par quelle sorcellerie ! » pensa-t-il. Du bout de sa hache, il tira d'un coup sec le tissu duquel tombèrent des os. Il examina de plus près l'étoffe accrochée à sa hache. C'était la cape de laine du conteur. Quel tour avait-il joué à la Légion Grise ? Sören riait tout seul. « Vieux briscard ! »

Toujours du bout de sa hache, il dispersa les os, tentant de comprendre la supercherie du vieil homme. À sa grande stupéfaction, il découvrit un bracelet cassé, fait de pierres vertes Nakka, entremêlé à ce qui semblait être du fil de pêche. Il comprit alors qu'il n'aurait jamais la fin de son histoire, ni d'aucune autre du vieux conteur.

FIN



LES AUTRES MODES DE JEU

Au-delà des affrontements à deux joueurs, il existe d'autres manières de jouer à AracKhan Wars. Voici la présentation des règles des autres modes de jeu.



Affrontement chacun pour soi, à trois ou quatre joueurs (cf. ci-contre).



Affrontement à deux contre deux (cf. ci-contre).



Mode Évènement (cf. p. 63, *Mode Évènement*).



Mode Objectif (cf. p. 64, *Mode Objectif*).

Compatibilité des modes de jeu

Cartes	Modes de jeu		
	Affrontement à deux joueurs	Affrontement à trois ou quatre joueurs	Affrontement à deux contre deux
Stratégie			
Objectif			
Évènement			





Affrontement à trois ou quatre joueurs

À AracKhan, les affrontements chacun pour soi sont encore plus chaotiques lorsqu'ils impliquent trois ou quatre joueurs. Ce mode de jeu suit les mêmes règles que l'affrontement un contre un, on ajoute simplement un troisième et un quatrième joueur, de la mise en place du jeu aux différentes phases d'un round jusqu'à la fin de la partie (cf. p.15, *Jouer une partie à deux joueurs*). Les spécificités de ce mode de jeu sont détaillées ci-après.

ORDRE DES JOUEURS D'UN ROUND À L'AUTRE

L'ordre des joueurs est établi dans le sens des aiguilles d'une montre autour du tapis de bataille, à partir de celui qui commence en premier au round 1. À chaque round suivant, l'ordre des joueurs évolue également dans le sens des aiguilles d'une montre.

SÉQUENCE D'INITIATIVE À TROIS OU QUATRE JOUEURS

La séquence d'Initiative de la phase d'Activation d'un round suit ce même ordre. C'est d'abord le joueur qui a commencé le round qui décide s'il souhaite activer des cartes avec l'attribut Initiative, puis le second joueur fait de même, puis c'est au tour du troisième joueur, et enfin le quatrième joueur.

PLUS DE PLACE POUR POSER DES CARTES ?

Si au cours de la phase de Pose d'un round (cf. p.16, *Phase de Pose*), un joueur ne peut plus poser de carte ni sur le champ de bataille ni sur le plan astral, parce que tous les emplacements sont occupés, alors le round en cours est immédiatement interrompu et la partie prend fin, déclenchant la séquence de Fin de partie.

FIN DE LA PARTIE

Le calcul des points de victoire et la résolution des égalités dans un affrontement à trois ou quatre joueurs suivent les mêmes règles que lors d'une partie à deux joueurs (cf. p.18, *Fin de partie*).



Affrontement à deux contre deux

À AracKhan, il n'est pas rare que des alliances, même improbables, se forment le temps d'une bataille. Du besoin d'en découdre à plusieurs à la nécessité de mieux connaître les forces et les faiblesses de l'allié d'un jour qui pourrait devenir l'ennemi de demain, toutes les raisons sont bonnes pour s'affronter en équipes à AracKhan.

Ce mode de jeu suit les règles de l'affrontement à deux joueurs avec les spécificités qui sont détaillées ci-après.

DURÉE D'UNE PARTIE

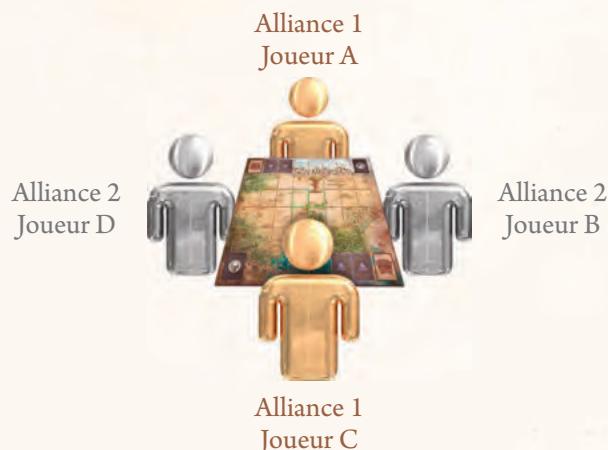
La partie dure 8 rounds au lieu de 9.



MISE EN PLACE

La mise en place suit la même séquence que celle d'une partie à deux joueurs (cf. p.15, *Mise en place*), avec les modifications suivantes :

- À l'étape 2, les joueurs sont groupés par deux au sein d'alliances (cf. ci-dessous) et répartis autour du tapis de bataille comme suit :



À noter : les joueurs B et D réservent des zones hors du tapis de bataille pour leur pioche, leur plan Astral et leur défausse.

- À la fin de l'étape 4, les joueurs prennent le paquet de vingt-cinq cartes Stratégie inclus dans cette boîte, mélangent bien les cartes, et disposent le paquet face cachée à proximité du tapis de bataille. Ceci constitue la pile Stratégie. Ils y placent à proximité les pions AracKhan Wars, qui forment la réserve de points Stratégie.
- À l'étape 6, chaque joueur pioche neuf cartes au lieu de sept pour constituer sa main de départ.
- À la fin de l'étape 7, chaque joueur reçoit un pion AracKhan Wars, qui symbolise un point Stratégie.

ORDRE DES JOUEURS D'UN ROUND À L'AUTRE

En débutant par le joueur qui commence le round, l'ordre des joueurs suit le sens des aiguilles d'une montre. À chaque round suivant, l'ordre des joueurs évolue également dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES ALLIANCES

Les deux joueurs d'une même équipe forment une alliance.

Lors d'une partie, les joueurs d'une alliance ne peuvent communiquer entre eux d'aucune manière que ce soit : ils ne peuvent ni parler ni faire de gestes ou utiliser leurs pouvoirs de télépathies.

Toutes les cartes de leurs deux decks de faction sont considérées comme étant des cartes alliées (cf. p. 20, *Cartes alliées, cartes ennemis*). Quand des cartes des joueurs de l'alliance font référence aux « cartes alliées », ceci désigne donc l'ensemble des cartes des deux joueurs de l'alliance.



Toutes les cartes des joueurs de l'alliance adverse sont considérées comme étant des cartes ennemis. Quand des cartes des joueurs de l'alliance font référence aux « cartes ennemis », ceci désigne donc l'ensemble des cartes des deux joueurs de l'alliance ennemie.

Chaque joueur d'une alliance ne contrôle cependant que les cartes de son propre deck de faction, et ne peut donc activer que celles-ci.

Chaque joueur de l'alliance utilise ses propres pions de faction sur les cartes qu'il contrôle. Si les deux joueurs d'une alliance dirigent la même faction, l'un des deux utilisera les pions d'une autre faction de manière à bien identifier quelles cartes sont contrôlées par quel joueur.

LA PHASE DE STRATÉGIE

Dans la frénésie des combats, les joueurs d'une même alliance ne peuvent pas communiquer entre eux (ils ont par contre le droit d'invectiver les joueurs de l'alliance ennemie). Ils peuvent tout de même essayer de coordonner leurs actions lors d'une nouvelle phase d'un round : la phase de Stratégie.

Celle-ci s'intercale entre la phase de Pioche et la phase de Pose.

Elle va permettre aux joueurs de mettre en œuvre des stratégies pour le round en cours ou d'en préparer pour les suivants, en utilisant les cartes Stratégie et les points Stratégie qui sont représentés par les pions AracKhan Wars.



Lors de cette phase et en suivant l'ordre des joueurs du round en cours, chaque joueur accomplit les actions suivantes, dans cet ordre :

- 1 À l'exception du round 1, il reçoit un point Stratégie pris dans la réserve.
- 2 S'il n'en a pas déjà une, il pioche une carte Stratégie de la pile Stratégie. S'il en avait déjà une, il peut la défausser avant d'en prendre une nouvelle.
- 3 Enfin, il peut soit jouer sa carte Stratégie, soit la garder pour un round ultérieur.

IMPORTANT : un joueur ne peut pas avoir en main plus d'une carte Stratégie.

Les cartes Stratégie ainsi défaussées vont dans une défausse commune, présentée face visible et consultable à tout moment par les joueurs.

Si la pile Stratégie est vide, les joueurs mélangeant bien la défausse de cartes Stratégie et constituent une nouvelle pile Stratégie.





CARTES STRATÉGIE



Pour pouvoir être jouées, les cartes Stratégie ont un coût en points, précisé sur chaque carte. Le joueur qui joue la carte Stratégie doit dépenser le nombre requis de pions AracKhan Wars en sa possession. Les pions ainsi dépensés sont remis dans la réserve de points de stratégie.



Les cartes Stratégie sont de deux types :

- Les cartes Coup d'éclat peuvent être jouées par le joueur pendant sa phase de Stratégie. Le joueur annonce qu'il joue une carte Stratégie, s'acquitte de son coût et la révèle aux autres joueurs. La carte est ensuite posée près du joueur et y demeurera jusqu'à sa réalisation complète. Enfin, au moment indiqué sur la carte, elle sera placée face visible dans la défausse de cartes Stratégie.
- Les cartes Message secret sont transmises discrètement à son allié, qui pourra la jouer au moment précisé sur la carte. Si ce dernier décide de la jouer, il devra alors en payer le coût en points Stratégie. C'est le texte de la carte qui indique quand et comment elle doit être jouée et à quel moment elle sera ensuite défaussée. Quand un allié reçoit une carte Message secret, il doit défausser la carte Stratégie qu'il avait en main le cas échéant.

PLUS DE PLACE POUR POSER DES CARTES ?

Si au cours de la phase de Pose d'un round (cf. p.16, *Phase de Pose*), un joueur d'une alliance ne peut plus poser de carte ni sur le champ de bataille ni sur le plan astral, parce que tous les emplacements sont occupés, le round en cours est alors immédiatement interrompu et la partie prend fin, ce qui déclenche la séquence de Fin de partie (cf. p.18, *Fin de partie*).



CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE DES ALLIANCES EN FIN DE PARTIE

Pour gagner la bataille dans ce mode de jeu, lors de la séquence de Fin de partie (cf. p.18, *Fin de partie*), les deux joueurs d'une même alliance additionnent tous leurs points de victoire pour obtenir le score de l'alliance. L'alliance qui a le score le plus élevé remporte la victoire.

EN CAS D'ÉGALITÉ ENTRE LES DEUX ALLIANCES

- L'alliance totalisant le plus grand nombre de cartes alliées posées sur le champ de bataille l'emporte.
- Si l'égalité persiste, l'alliance qui possède le plus petit nombre de cartes créatures dans les défausses des deux alliés l'emporte.
- Si l'égalité persiste encore, la partie est finalement déclarée nulle.



Mode Évènement

Ce mode de jeu permet d'ajouter au chaos de la bataille des facteurs environnementaux imprévus qui ne manquent jamais de survenir lors de tels affrontements.

Une météo capricieuse, un impondérable logistique, un cataclysme naturel ou encore un vaisseau de circonstances favorables, chaque round de l'affrontement sera marqué par un évènement avec lequel les joueurs devront composer.

MISE EN PLACE

La mise en place suit la même séquence que celle d'une partie à deux joueurs (cf. p.15, *Mise en place*), avec la modification suivante :

- À la fin de l'étape 4, un des joueurs prend les vingt cartes Évènement incluses dans cette boîte, les mélange bien et les dispose face cachée en un paquet à proximité du tapis de bataille. Ceci constitue la pile Évènement.

CARTES ÉVÈNEMENT





LA PHASE D'ÉVÈNEMENT

À chaque round, la première carte Évènement de la pile est révélée par le joueur qui commence le round, lors de la phase d'Évènement qui précède la phase de Pioche.

Ses conséquences sont immédiatement effectives et perdurent jusqu'à ce que la carte soit défaussée, lors de la phase de Fin du round.

IMPORTANT : quel que soit le mode de jeu choisi, et en cas de contradiction entre différents types de cartes, les cartes Évènement ont toujours la priorité sur les autres.



Mode Objectif

Ce mode propose aux joueurs des objectifs militaires secondaires qu'ils pourront tenter opportunément de remplir, leur apportant ainsi de précieux points de victoire supplémentaires en fin de partie.

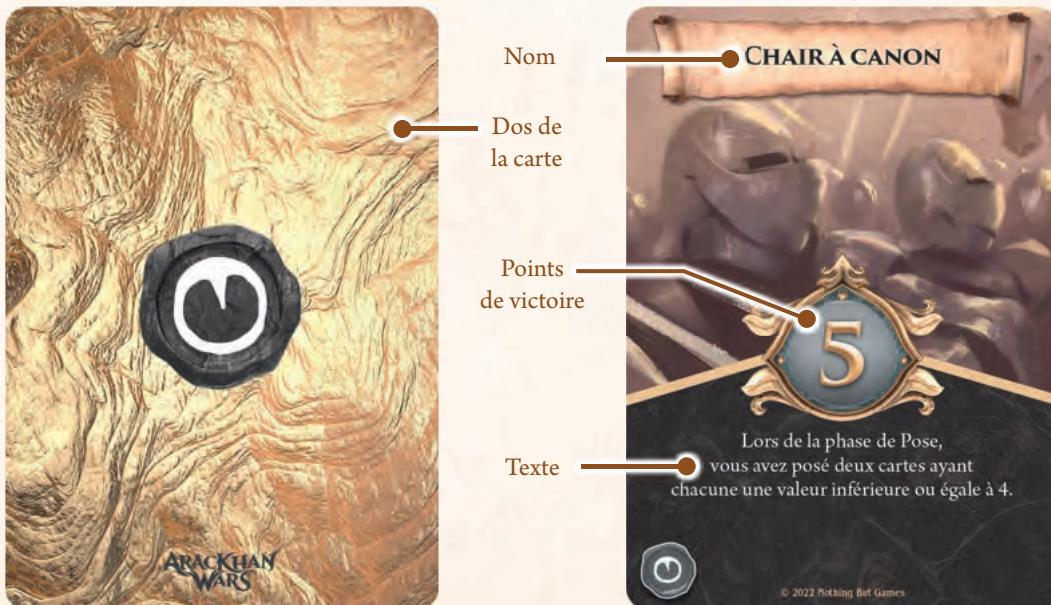
Les joueurs vont en permanence devoir arbitrer entre faire face aux menaces immédiates sur le champ de bataille et réaliser des objectifs à leur portée.

MISE EN PLACE

La mise en place suit la même séquence que celle d'une partie à deux joueurs (cf. p.15, *Mise en place*), avec les modifications suivantes :

- À la fin de l'étape 4, l'un des joueurs prend les vingt-trois cartes Objectif inclus dans cette boîte, les mélange bien, et les dispose face cachée en un paquet à proximité du tapis de bataille. Ceci constitue la pile Objectif.
- À la fin de l'étape 7, les joueurs piochent trois cartes de la pile Objectif et les disposent côté à côté et face visible, près du tapis de bataille.

CARTES OBJECTIF





ACCOMPLIR UN OBJECTIF

Quand un joueur, par ses actions, remplit la ou les conditions précisées par le texte d'une des cartes Objectif disponibles, il peut annoncer qu'il a accompli l'objectif. Il prend alors la carte pour la placer près de lui.

Si plusieurs joueurs sont en position de revendiquer un objectif en même temps, c'est celui qui dispose à ce moment du plus petit nombre de cartes alliées sur le champ de bataille qui choisit s'il veut accomplir cet objectif. S'il ne le souhaite pas, c'est au tour du joueur suivant parmi ceux qui possèdent le moins de cartes alliées sur le champ de bataille qui décide, et ainsi de suite.

En cas d'égalité dans le nombre de cartes alliées sur le champ de bataille, c'est l'ordre des joueurs de ce round qui détermine lequel choisira d'accomplir l'objectif en premier, puis en second et ainsi de suite.

Un objectif accompli par un joueur lui rapportera des points de victoire équivalents à la valeur indiquée sur sa carte Objectif lors de la séquence de Fin de partie (cf. ci-dessous).

Une nouvelle carte est tirée de la pile Objectif, de manière à ce qu'il y ait toujours trois cartes Objectif disponibles.

IMPORTANT : un joueur ne peut accomplir qu'un seul objectif par round.

CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

Lors de la séquence de Fin de partie (cf. p.18, *Fin de partie*), les joueurs ajoutent à leur total de points de victoire les points rapportés par chaque carte Objectif en leur possession.







INDEX

A

- Action (d'une carte) : 25
- Activation (phase d'un round) : 17
- Activer (une ou des cartes) : 23
- Adjacentes (cartes) : 20
- Alliances (mode) : 60
- Alliée (carte) : 20
- Attaque à distance (attribut) : 30
- Attaquer (une carte ennemie) : 23

C

- Caractéristiques (d'une carte) : 8
- Champ de bataille : 7
- Cibler (une carte) : 26
- Compétence (d'une carte) : 9
- Conquérir (un lieu) : 23
- Créature (type de carte) : 8

D

- Deck de faction : 35
- Défausser (une carte) : 25
- Déplacer (une carte) : 26
- Désactiver (une carte) : 22
- Détruire (une carte) : 25
- Distance (entre les cartes) : 21
- Durée (d'une partie) : 16

E

- Effet (d'une carte) : 11
- Emplacement (du champ de bataille) : 7
- Ennemie (carte) : 20
- Évènement (mode) : 63

F

- Famille (d'une carte) : 13
- Fin de partie : 18
- Fin (phase d'un round) : 17
- Furtif (attribut) : 32

I

- Initiative (attribut) : 28

L

- Lieu (type de carte) : 12

M

- Mouvement (attribut) : 28

N

- Nuée (attribut) : 30

O

- Objectif (mode) : 64
- Omnifrappe (attribut) : 29

P

- Perforation (attribut) : 32
- Phase (d'un round) : 16
- Pioche (phase d'un round) : 16
- Pion faction : 22
- Plan astral : 22
- Point faible (d'une carte) : 9
- Pose (phase d'un round) : 16
- Poser (une carte) : 21

R

- Régénération (attribut) : 31
- Révélation (phase d'un round) : 17
- Round : 16

S

- Sort (type de carte) : 10
- Stratégie (phase) : 61

T

- Tapis de bataille : 7

V

- Valeur d'Attaque (d'une carte) : 23
- Valeur de Défense (d'une carte) : 23
- Valeur principale (d'une carte) : 13
- Valeur secondaire (d'une carte) : 13
- Vol (attribut) : 29

Z

- Zone de départ (du champ de bataille) : 7

**Cette première édition d'AracKhan Wars est dédiée
à tous nos contributeurs qui ont fait de cette aventure une réalité.**

Pour leur précieux soutien, nous remercions tout particulièrement :

Anne-Camille Allieu-Aboulin, Bernard Allieu, Michaël Arène, Au Dé Café Inné, Philippe Argoud, Loïc Blazek, Boardgames with Couple (Thomas et Sharon), BoardGameCo (Alexander Radcliffe), Arnaud Bourez et l'équipe Néoludis, Backerkit, Catherine Bruguières, Cyril Calvo, Drew Campbell, Javier Caos, Olivier Castillon, Michael « Hiigy » Chmielewski, José Cerezo Navarro, Franck Cini, Yves Courcelle, Thomas Covert, Arnaud Dartigues, Greg Decroix, Valéry Dehongher, Romain Delavie, Romain Denizot, Jérémie Dredd, Bruno Dufour, Didier Edumalle, Etrigane, Christophe Finana, Hadrien Flot, Lizzy Funkhouser, Marie et Rachel Gachet, Stuart Garside, Brice Guarrigues, Arden Hamadou, Sam Healey, Katia Howatson Derek, JB Le Meeple, Jolan « le Renard Ludique », Arthur Joucelin, Alain Kauffmann, Greg Ketal, Sascha Krüger, Randall et Katelyn Kooiman, Mateusz Kozak, Steve Kozlowski, Matthieu et Julien Lamadon, Quentin Lammerant, François Lake, Armando Larry Cruz Canales, Sacha Larsimont, Mickaël Launay, Justin Lenaghan, Florian Lesjours, Elias Leslie, LongPack Games (Renee Ren, Stephane Gallani, Matthieu Bonin, Benson Yang), Lor Numérique, Living Realms (Jake Kitchen, Ryan Miles, Fabio Pinheiro), Geoffrey Lohse, Clara et Hugo Lorenço, Martial « Kool » Louis, Ludovox (Fanny Roux, Marilyne Aquino, Mathieu Rivero), Vianney Marcin, Mathilde Marlot, Xavier Mateos, Nicole Mary Barthélémy, Marcus et Chandler Meyer, Owen Michaud, Martin Montreuil, Jean Morganti, Nicolas Morin, Adam Mucha, Mythic Games (Benoit Vogt, Léonidas Vesperini, David Rakoto, Christophe Madura, Mike Monnier, David R'Lyeh), Nerdlab (Marvin Hegen), Robert, Pascale et Jackie Palmer, Thierry Plates, Point 11 (François Wendling, Krimo Marouf), Martyn Poole, Alessandro « AleBoardGamer » Pugliese, Quackalope, Jérémie et Yann Reverdy, Stéphane Rocchiccioli, Cyril Rolland, Roll For Crit, Mathieu Roque, Ludovic Schmidt, Nicolas Smeers, David Smith, Bailie Sorensen, Kate Thomsen, Fred « Weekend Wizard » Trinkaus, Marion Verguet, Astrid Vogel, Nick Welford, Kelley Williams et Wes Woodbury.

ARACKHAN WARS

I^{re} édition, 2022

Un jeu de Robert Eugene Palmer III et Mickaël Bour,
illustré par les talentueux :

Narendra B Adi, Ramza Ardyputra, Leo Aveiro, Marv Bärg, Vlad Botos, Túlio Brito, Calvin Calvin, JB Casacop, Milica Čeliković, CJ Centeno, Andrew Chou, Douglas Deri, Angga Dwipayana, Aaron Florento, Adam Gleba, Anastassia Grigorieva, Rafal Gorniak, Agri Karuniawan, Rastislav Le, Alexander Kozachenko, Pandu Mahardika, Wilson Nugraha, Robert E. Palmer III, Ekaterina Poliakova, Wirawan Pranoto, Ramon Puasa Jr, Gabriel Ragusi, Joshua Raphael, Elie Rigaut, Rio Sabda Mattawang, Brian Valeza, Ryan Van Dongen et Huy Tran Viet.

- Lyesse « L.P. Henz » Hamadou : auteur-compositeur
- Marcus Meyer : développement du jeu
- Axel Allieu : édition et gestion de projet
- Astrid Vogel : relecture et traduction
- Yves Courcelle et Bernard Allieu : relecture et typographie
- Point 11 : colorimétrie et pré-presse
- LongPack Games : fabrication

NOTHING BUT GAMES

