



OMBRE DANSANTE – 1^{re} édition – nécessite la boîte de base d'AracKhan Wars pour jouer.

Contenu de cette extension :
19 cartes des Terres Blanches,
19 cartes Nakka,
19 cartes de l'Ordre Gris,
19 cartes du Fléau.

Retrouvez d'autres decks de faction
sur le site arackhan.com

AracKhan est une marque déposée utilisée sous licence.
©2022 Nothing But Games - Tous droits réservés.



Les menaces qui pèsent sur les forêts primordiales du Vestour ne laissent d'autre choix aux Nakka qu'un déferlement de violence pour préserver leur refuge sacré de toute souillure impie. Outre des renforts bienvenus, des créatures extrêmement mobiles font leur apparition, comme le *Protecteur* – dont la puissance ne fera que croître au cours de la bataille – et les féroces *Fauves Reptiliens* qui feront trembler vos adversaires. Muez vos superbes *Perroquets Provocateurs* en volatiles tueurs, et usez des sorts de la nature pour augmenter vos capacités offensives et votre mobilité.



LES NAKKA

Le deck LES SENTIERS DE LA GUERRE vous place à la tête d'une force redoutablement variée et mobile, issue de la faune et de la flore du Vestour, au service de votre *Arbre de Vie*. Submergez l'adversaire avec votre *Protecteur*, vos *Fauves Reptiliens* et vos *Xénodons* galvanisés par la *Puissance Dévorante*.

Positionnez astucieusement vos *Perroquets Provocateurs* pour invoquer à leur place l'incroyable *Colère de la Forêt* grâce au sort *Manifestation Surnaturelle* qui permettra également de vous redéployer en un éclair.

DECK LES SENTIERS DE LA GUERRE



AracKhan a fait des Terres Blanches un sanctuaire, et le Peuple de Glace et ses alliés entendent le protéger à tout prix. De nouveaux renforts sont donc à votre disposition pour mener à bien cette mission sacrée. Citons entre autres les insaisissables *Fées Novices* qui ont le pouvoir d'invoquer à leur place de féroces créatures, et les meutes de *Loups de Glace* qui encercleront l'ennemi pour déchaîner leur fureur. De nouveaux sortilèges font leur apparition et renforcent encore la mobilité de vos troupes, ou décuplent les forces de vos créatures les plus vulnérables.



TERRES BLANCHES

Ce deck DE CROCS ET DE GLACE met à votre disposition une force menée par *Gabriel*, le paladin légendaire. Utilisez vos *Fées de Glace* pour faire déferler les *Loups de Glace* à l'endroit voulu. Vos *Griffons des Neiges* lanceront des raids en profondeur depuis le cœur de votre force, solidement protégé par vos *Boucliers du Crépuscule*. Et pas moins de sept sorts vous offrent une combinaison redoutable de capacités offensives, défensives, de mouvement et de nuisance.

DECK DE CROCS ET DE GLACE





Il y a peu encore, la prospère Arbourg était réputée pour ses commerces lucratifs au nord-ouest du Byartour. C'est pourtant de cette radieuse cité nichée au pied de la grande barrière rocheuse des Terres Blanches qu'est né le schisme qu'AracKhan connaît aujourd'hui.

La tragique destinée d'Hilgarde était encore dans toutes les mémoires. Cette ville paisible du Myrkour, devenue le poumon économique de sa province, sombra dans une violence inouïe que l'Ordre Gris eut le plus grand mal à endiguer.

Afin de ne pas revivre un tel traumatisme, son conseil établit à Arbourg une imposante garnison. « Une mesure préventive à la hauteur de la grandeur d'Arbourg » disait-on à Finistelle. « Une dangereuse provocation pour les frontaliers, digne de l'Ordre Gris ! » répliquait-on à Arbourg. Ses méthodes étaient maintenant connues de tous.

Constatant cette présence menaçante, des délégations Nakka et Crépusculaires exigèrent le repli immédiat des troupes. Tandis qu'en ville d'habiles émissaires Gris négociaient perfidement avec les différentes parties, les funestes légions progressaient à l'abri des regards indiscrets sur le sentier de la guerre.

À vous d'écrire la suite ; mais que vous participiez à l'ascension sulfureuse de l'Ordre Gris ou que vous luttiez ardemment contre, l'affrontement sera votre seule option...

OMBRE DANSANTE met à votre disposition de nouvelles cartes créatures, sorts et lieux pour surprendre vos adversaires, selon que vous dirigez l'Ordre Gris ou que vous l'affrontez. Ces dix-neuf cartes pour chacune des quatre factions ne manqueront pas de changer radicalement le cours des batailles que vous livrerez à AracKhan.

La construction de votre deck de faction est l'essence même d'AracKhan Wars. Cette discipline vous ouvre d'innombrables possibilités pour mettre au point de nouvelles stratégies qui vous mèneront à la victoire. Pour vous guider dans cette voie, quatre decks de faction vous sont proposés. À vous ensuite de créer les vôtres.

Règles de construction d'un deck de faction

- 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.
- Il ne peut pas comporter plus de cinq cartes avec l'attribut Initiative.
- Il ne peut pas comporter plus de six cartes avec l'attribut 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.
- Certaines cartes sont également limitées individuellement, comme les cartes Légendaires, limitées à une du même nom.

Ces nouveaux atouts illustrent l'étendue presque sans limite des ressources à disposition de l'Ordre Gris pour prendre le contrôle d'AracKhan. Servez-vous de la colère paysanne, puis envoyez les zélotes de l'Ordre punir les récalcitrants, soutenus par vos effroyables machines de guerre. Profitez d'une mobilité accrue et protégez-vous de la magie impie de vos ennemis, tout en faisant exploser l'Yhdil en fusion dans leurs rangs. Enfin, et si la situation l'exige, ordonnez à la discrète et efficace confrérie des assassins d'éliminer le leader adverse pour infléchir le cours de la bataille.

RENFORTS



L'ORDRE GRIS

Le deck DESTRIERS DE LA MORT vous propose plusieurs moyens de remporter la victoire. Il est structuré autour de ses *Cavaliers Gris*, dont le mouvement et la robustesse monopoliseront les forces adverses, tandis que les *Gueux des Champs* se répandront en nombre. Pendant ce temps, usez de subterfuges tels que le *Convoi Fortifié* et le *Cheval d'Avalon* pour mettre créatures et lieux adverses à portée de vos machines de guerre destructrices.

DECK DESTRIERS DE LA MORT

×6 Gueux des Champs	×2 Fanatique	×1 Baliste	×2 Catapulte	×1 Cavalier Gris	×2 Assassin
×1 Héros de la Bataille de Nerz	×1 Tourelle d'Attaque	×1 Convoi Fortifié	×1 Explosion d'Yhdil	×1 Monolithe d'Acier Fantôme	
×2 Soldat Ivre	×6 Gueux des Champs	×2 Fanatique	×2 Baliste	×1 Catapulte	×3 Cavalier Gris
×2 Tourelle d'Attaque	×1 Héros de la Bataille de Nerz	×1 Convoi Fortifié	×1 Explosion d'Yhdil	×1 Cheval d'Avalon	×1 Fort Avalon

L'imagination des forces du Fléau est toujours féconde quand il s'agit de mettre concrètement à l'œuvre l'annihilation d'AracKhan. La mort viendra donc à la fois des airs – avec les escadrons meurtriers des *Ailes du Tourment* – et des profondeurs qui déverseront leurs meutes de *Rats-Hommes* et *Rats-Colosses* frénétiques dans les rangs adverses. Pour vous assurer du succès de ce plan somme toute assez simple, la magie du Fléau neutralisera efficacement celle de vos adversaires, ou décuplera vos forces dans des proportions inimaginables.



LE FLÉAU

Nul doute que vos adversaires goûteront assez peu votre deck TOURMENT DES CIEUX et ses *Ailes du Tourment* qui les harceleront sans relâche, protégées par vos *Berserkers* – que vous ne manquerez pas d'améliorer avec *Absorption d'Essence* –, le tout saupoudré d'une magie destructrice et des capacités de nuisance redoutables de vos *Collecteurs de Peste*. Pendant ce temps, aucun lieu ennemi ne résistera aux coups de boutoir de vos *Rats-Colosses* et de votre *Mangeur d'Enfants*, judicieusement placés autour de votre *Forge Occidentale*.

DECK TOURMENT DES CIEUX

×1 Blatte Malsaine	×6 Rat-Homme	×3 Rat-Colosse	×1 Collecteur de Peste
×4 Ailes du Tourment	×2 Sorcellerie Impure	×2 Absorption d'Essence	
×2 Blatte Malsaine	×1 Ogre du Marais	×2 Berserker	×2 Collecteur de Peste
×2 Foudre de Feu	×1 Sorcellerie Impure	×2 Absorption d'Essence	×2 Tempête de Feu

×2 Rat-Colosse	×4 Ailes du Tourment	×1 Mangeur d'Enfants
×1 La Peur	×1 Forge Occidentales	

