



GUIDE STRATÉGIQUE



ARACKHAN WARS

GUIDE STRATÉGIQUE

UN JEU DE ROBERT E. PALMER III
ET MICKAËL BOUR

AVANT-PROPOS

Ce *Guide stratégique* a pour vocation d'accompagner vos progrès dans votre apprentissage d'AracKhan Wars. Vous y trouverez des clés pour mieux connaître les forces en présence, des conseils pour élaborer votre stratégie, ainsi que des combinaisons de cartes performantes qui surprendront vos adversaires, quel que soit le camp que vous choisirez.

CONTENU DE CETTE EXTENSION



×1 tapis de bataille du Byartour
(57,6 × 57,6 cm)



×6 cartes de faction
holographiques exclusives



×8 cartes Terrain



×1 Guide stratégique



SOMMAIRE

L'éveil de l'Ordre Gris	6
Sur les sentiers de la guerre	8
Choisissez soigneusement votre camp	8
Forces et faiblesses	9
Bâissez une stratégie forte et cohérente	9
Assurez votre agilité tactique	10
Protégez vos meilleurs atouts	12
Évaluez la situation	12
Pratiquez régulièrement	13
Menez l'Ordre Gris à la victoire	14
Considérations stratégiques	14
Le Chevalier Gris	18
La Catanolithe	19
Maîtres d'AracKhan	20
Deck CORPS EXPÉDITIONNAIRE DE L'OUEST	22
Deck FORCE DE FRAPPE	24
Sauvegardez le patrimoine Nakka	26
Variété et polyvalence	26
L'Hydre Instable	28
Deck TURBULENCE PERPÉTUELLE	30
Protégez les Terres Blanches	32
Mobilité et robustesse	32
L'Armure du Crépuscule	34
Deck LES GARDIENS DES PORTES BLANCHES	34
Œuvrez pour le Fléau	36
Nuisances destructrices	36
La Carriole Pestilentielle	39
Deck EMPRISE FUNESTE	40
Mode Terrain	42
Structure d'une partie en fonction du mode de jeu	47





Province du Vestour

⊙ Mannaz

⊙ Sœming

Hilgarde

⊙

Province du Myrkour

Forges Occidentales

Les Terres Blanches

Avalon

Castel

Province du Byartour



L'ÉVEIL DE L'ORDRE GRIS, DÉBUT DE L'ÂGE PHRYGIEN D'ARACKHAN



C'EST sous une pluie battante et dans un brouillard à couper au couteau que le sénéchal Arys Riven arriva au camp de la garnison grise de Scëming. Quelques marques encore fraîches au sol indiquaient que l'installation était toute récente et réalisée en un temps record.

Le camp surplombait légèrement Scëming, offrant une vue imprenable sur les environs. Du haut de la tour de guet, l'on pouvait observer le bras principal du fleuve, un point stratégique. L'enceinte fortifiée était entièrement composée de plaques d'acier que seule la force d'un Titan permettait de disposer en quinconce. Elle protégeait quelque cinq cents hommes de l'Ordre Gris, dont deux régiments de la Légion VI épaulés pour l'occasion d'un détachement de la Légion VI, les tirailleurs de l'ombre.

D'un pas résolu, Arys Riven traversait l'allée centrale pour se rendre à sa tente de commandement au cœur de la garnison. Devant celle-ci, un légionnaire se tenait prêt à le débarrasser de son heaume et de son épée. À quelques pas de là, un homme hissait haut l'étendard de l'Ordre Gris qui arborait le gant de la justice ; un symbole uniquement compris des initiés Gris.

Le sénéchal pénétra dans sa demeure d'un jour. Il venait tout droit d'Hilgarde et partirait dès le lendemain à Mannaz. Il y fut accueilli par Vars Elheri, un scribe de la bibliothèque de Scëming afin de rédiger, à l'attention du Conseil Gris, un rapport circonstancié sur le déploiement des légions grises dans l'Ouest arackhanien.

Le sénéchal maniait l'épée avec bien plus d'habileté que la plume, qu'il considérait comme une arme sournoise et venimeuse. Si cela ne tenait qu'à lui, il exécuterait tous les hommes de lettres qu'il accusait de répandre un poison perfide dans le cœur des hommes.



En réalité, Arys Riven ne savait pas écrire. Né au Roc et orphelin dès son plus jeune âge, il fut recueilli, élevé et éduqué à la citadelle du Roc où lui fut dispensée une formation militaire stricte mais juste. Les arts et les lettres étaient bons pour les déviants Finistelliens, pas pour les âpres Rociadiens. Aujourd'hui, il s'accommoderait de la présence du scribe auquel il confia, sans même daigner le regarder, les mots suivants :

Conseiller Suprême,

À l'heure où je vous écris ces mots, je reviens d'Algarde. Votre suspicion concernant les sept patriarches des forges occidentales s'avère justifiée. Le pacte qui lie l'Ordre Gris aux Patriarcats du Myrkour a bel et bien été rompu. Il n'est nullement question d'une nouvelle pénurie d'acier, mais bien d'un détournement de celui-ci au profit d'un tie s que nous n'allons pas tarder à démasquer.

Nos espions ont constaté des départs de convois en direction du Myrkour profond, mais les conditions climatiques hostiles de la région les ont contraints à abandonner leur filaire. Ce n'est qu'une question de temps avant que nous remontions cette filière de contrebande. Quant au sort à réserver à ce Brana Shagam, le prince des patriarches, j'attends vos ordres.

Concernant le nord du Byartour et comme vous l'avez ordonné, nous avons brûlé l'intégralité des bas plateaux des Terres Blanches. Votre stratagème a permis de repousser les Crépusculaires par-delà la ceinture rocheuse d'où ils ne tarderont pas à riposter. Le duc d'Arbours n'aura d'autre choix que d'implorer notre présence.

À cette heure, je constate la mise en place effective de la garnison de Sæming. Ce fut un vif soulagement pour la population locale, maintenant libérée du joug des Nalka. Nos premières patrouilles ont été lancées aux abords du fleuve qui sépare Sæming de leur domaine. Des rapports quotidiens seront établis sur l'évolution de cette menace.

Demain, je pars aux aurores pour Mannaz lancer l'opération qui nous permettra rapidement de lever le rideau d'acier sur tout l'ouest d'AracKhan.

Sénéchal Arys Riven

Sans mot dire, Vars Elheri roula précautionneusement la missive, puis fit chauffer une cire ébène afin que le sénéchal scelle la lettre de sa bague. Une fois cette tâche achevée, l'homme se leva lentement, attendant la généreuse solde promise sans oser la demander. Arys Riven glissa sa main sous son plastron. Les yeux du scribe brillaient à l'idée du festin qu'il allait s'offrir à Sæming pour fêter cette mission rondement menée.

Pour seule récompense, il ne reçut qu'un coup de dague porté à la vitesse de l'éclair, le perforant sous le menton pour loger la lame empoisonnée dans le cerveau. Tel était le sort réservé à ceux qui n'étaient pas du sérail et qui en savaient trop...

SUR LES SENTIERS DE LA GUERRE

Le moment est venu de prendre les armes et de mener vos troupes sur le champ de bataille pour infléchir le cours des événements. Mais avant de foncer tête baissée dans l'affrontement, il convient d'abord d'étudier les quelques considérations stratégiques qui suivent.

Choisissez soigneusement votre camp

Chaque faction possède son propre style, qui aura une influence considérable sur les stratégies à votre disposition lorsque vous mettrez au point votre deck de faction, ainsi que les tactiques que vous pourrez employer le moment venu sur le champ de bataille. Cela se traduit dans les faits par des expériences de jeu radicalement différentes, indépendamment de l'adversaire qui vous fait face.

Commençons par observer les decks de faction préconstruits de la boîte de base d'AracKhan Wars, afin d'en cerner les principaux marqueurs.



Les forces de l'Ordre Gris reposent sur l'esprit de corps et la discipline de fer de sa Légion VI qui démontrera son efficacité sur le champ de bataille en restant toujours groupée.



Les Nakka disposent de créatures extrêmement polyvalentes pour défendre leur refuge végétal, vous donnant accès à un large éventail de tactiques à utiliser quelle que soit la situation.



Les peuples des Terres Blanches combinent un solide potentiel défensif et une extraordinaire mobilité, permettant de lancer des raids en profondeur depuis une base arrière farouchement défendue.



Les forces du Fléau s'appuient quant à elles sur une redoutable agressivité associée à un pouvoir de nuisance sans égal. Elles forment un véritable rouleau compresseur qui s'accommodera bien de quelques sacrifices.

Au moment de faire votre choix, notre meilleur conseil est... de faire confiance à votre instinct et à ce que vous dicte votre cœur !



Forces et faiblesses

Se connaître soi-même ainsi que ses adversaires est une étape cruciale de votre apprentissage.

En commençant par celles de votre faction, lisez attentivement toutes les cartes à votre disposition. Apprendre petit à petit à les connaître vous permet d'imaginer quel rôle leur attribuer, ce qui vous servira à bâtir votre édifice stratégique.

Pour compléter votre point de vue, étudiez également les cartes de vos adversaires. Quelles menaces allez-vous affronter ? Quelles cartes vous poseront de sérieux problèmes en exploitant certaines de vos faiblesses ? Surveillez en particulier les combinaisons entre les créatures et les sorts qui produisent généralement des effets dévastateurs.

Cette analyse vous guidera pour identifier quelles cartes serviront à contrecarrer les plans de votre adversaire. Complétez enfin votre étude en observant simultanément vos cartes et celles de l'adversaire.



Identifier les bonnes combinaisons de cartes vous permettra de faire la différence sur le champ de bataille. Toutes ne sont pas aussi évidentes...

Bâtissez une stratégie forte et cohérente

Tout en ayant en tête vos forces, vos faiblesses, ainsi que les règles qui régissent la construction d'un deck de faction, il est temps de commencer à recruter vos unités. La mise au point de votre stratégie consiste à composer la colonne vertébrale de votre armée, orientée vers une manière principale de remporter la bataille.

Vous appuyerez-vous sur une forte capacité défensive qui résistera à l'épreuve des 9 rounds ? Allez-vous choisir l'attaque permanente et vous lancer dans une guerre d'attrition qui nécessitera forcément des sacrifices ? Est-ce que vous miserez sur la mobilité, pour à la fois harceler les troupes ennemies et vous mettre à l'abri de leurs contre-attaques ? Vous doterez-vous de nombreux sorts pour déstabiliser les plans adverses ?

Notre armée ne pourra pas être performante sur tous les tableaux à la fois, concentrez-vous donc sur un ou deux axes forts pour bâtir votre stratégie, comme la mobilité et l'attaque, par exemple.

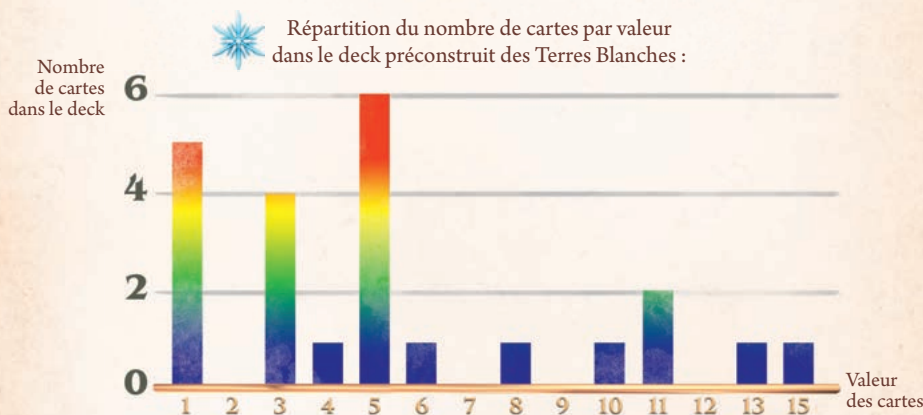
Gardez à l'esprit que sur les vingt-trois cartes de votre deck, vous en poserez (hors faits de jeu) deux par round, soit dix-huit sur l'ensemble de la bataille. Quelle que soit l'orientation stratégique que vous choisissiez, veillez à ce qu'une part significative de vos forces y soit dédiée de manière que, round après round, ces cartes soient effectivement déployées et remplissent le rôle qui leur a été attribué.

Assurez votre agilité tactique

La meilleure des stratégies peut être mise en échec lors d'un round mal négocié, ou à cause des incontournables aléas qui surviennent au cours de la bataille. Votre capacité à vous adapter en permanence aux situations qui se présentent vous guidera vers la victoire.

Ayez donc en tête des manières de répondre aux surprises que vos adversaires vont inmanquablement vous réserver. Des créatures aux attributs et compétences inattendus, des sorts particulièrement perturbants, ou encore un positionnement efficace sur le champ de bataille sont autant de petites batailles dans la bataille, des défis situationnels que vous devrez constamment relever.

Le socle de votre deck de faction devra être composé d'un mélange bien dosé de cartes de valeurs faibles, moyennes et fortes, ce qui lui conférera à la fois puissance et souplesse.



Le deck des Terres Blanches de la boîte de base propose des cartes de toutes les valeurs, au service d'un équilibre alliant capacités offensives, défensives et forces mobiles.

Quelle que soit leur valeur principale (et secondaire si elles en ont une), leurs valeurs d'Attaque et de Défense, certaines de vos cartes présentent des caractéristiques qui les rendent uniques. Elles sont matérialisées par une large gamme d'attributs, de compé-

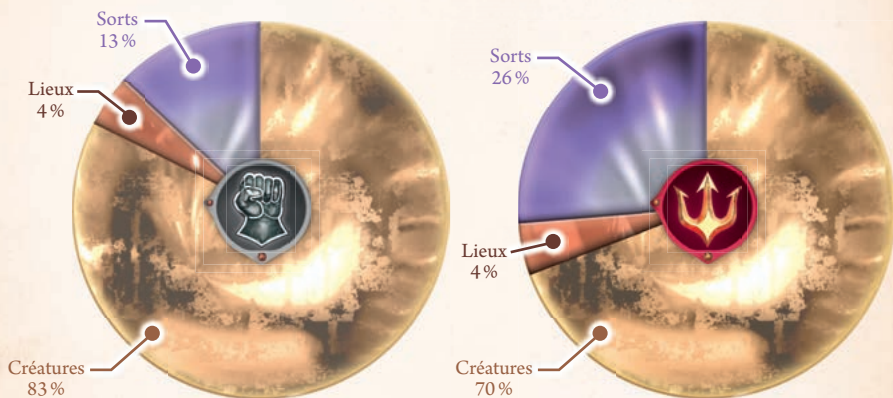


tences, d'actions et autres effets. Ce sont ces particularités qui façonneront la stratégie de votre deck de faction et que vous pourrez mettre à l'œuvre afin d'obtenir le résultat souhaité.

Une autre composante de l'agilité de votre deck réside dans la bonne proportion de cartes créatures, lieux et sorts adaptée à cette stratégie. Rappelez-vous : vous avez dix-huit cartes à poser au cours de la bataille, et les sorts ne sont pas pris en compte dans le calcul des points de victoire à la fin de l'affrontement.

À l'opposé, partir en guerre en étant dépourvu de sorts vous expose à deux risques : les capacités de nuisance qu'ils représentent vous feront défaut pour perturber les plans de vos adversaires, et vous ne pourrez pas mettre en œuvre les puissantes combinaisons de sorts et de créatures qui augmentent significativement l'efficacité de ces dernières. Enfin, vous serez démuni face aux subterfuges ennemis. Veillez donc à ce que le nombre de sorts de votre deck de faction soit savamment dosé et que leur utilisation soit bien planifiée.

Comparaison de la proportion des différents types de cartes entre les deck préconstruits de l'Ordre Gris et du Fléau :



Le deck préconstruit de l'Ordre Gris propose seulement trois sorts, comptant pour 11 de ses 125 points de construction (13%). Cela laisse la part belle aux créatures, notamment celles de la Légion VI (huit sur un total de dix-neuf), dont l'efficacité sur le champ de bataille sera optimisée grâce aux trois sorts soigneusement choisis.

À l'opposé, le deck préconstruit du Fléau comporte six sorts comptant pour 21 de ses 125 points de construction (soit 26%). Quatre de ces sorts sont dédiés à perturber fortement le jeu de l'adversaire, tandis que les deux autres améliorent le potentiel offensif de votre deck de faction.

Protégez vos meilleurs atouts

Vous devrez évaluer correctement le rapport entre la mise en œuvre de vos cartes, l'effet qu'elles vont produire, votre capacité à les garder en vie et les points qu'elles ramèneront si elles survivent à la bataille.

La colonne vertébrale de votre deck comporte donc quelques atouts majeurs devant être protégés à tout prix. Les garder en vie le plus longtemps possible aura un impact non négligeable sur le moral de vos adversaires, en faisant peser une menace constante sur leurs forces, et constitueront une source importante de points pour vous assurer la victoire.

La qualité de leur placement sur le champ de bataille est une des clés de leur longévité, en faisant attention aux forces en présence et à l'ordre des joueurs. Soutenir ces unités avec des renforts peut être une solution ; les redéployer ailleurs, si vous en avez les moyens, en est une autre.

Cela dit, certaines cartes ne sont destinées qu'à un coup d'éclat, et vous n'hésitez pas à les sacrifier une fois leur mission dûment remplie. Cette décision ne doit pas vous inquiéter, car consommer de précieuses ressources pour garder à tout prix en vie une créature risque de se faire au détriment d'autres actions plus rémunératrices en points de victoire.

Évaluez la situation

Ne perdez jamais de vue qu'une bataille à AracKhan Wars se remporte en cumulant le plus grand nombre de points de victoire sur le champ de bataille après la fin du dernier round.

Quel que soit le type de guerre que vous menez, vous devez garder un œil sur l'évolution des points. Au premier tiers de la bataille, effectuez un premier relevé, puis un autre au deuxième tiers, en analysant l'évolution des points entre les deux relevés. À partir de là et ce jusqu'à la fin, surveillez-les comme le lait sur le feu afin de prendre les bonnes décisions tactiques.



Aussi contre-intuitif que cela puisse paraître, il est parfois plus judicieux de poser certaines cartes de valeur à l'écart du danger immédiat, plutôt que s'entêter à éradiquer une créature ou conquérir un lieu adverse. De la même manière, vous devrez identifier le bon moment pour poser vos cartes, en analysant finement les circonstances et les points de victoire en jeu.



Enfin et puisque c'est permis, n'hésitez pas à consulter la défausse de votre adversaire et les points de construction de deck qu'elle représente. Cette rapide analyse, complétée par l'étude des forces actuellement déployées sur le champ de bataille, vous permettra d'estimer l'étendue des menaces qui restent à venir.



Pratiquez régulièrement

Pour conclure la première partie de ce *Guide stratégique*, il est utile de rappeler la prépondérance de l'expérience pour progresser sur la courbe d'apprentissage d'AracKhan Wars. Jouez régulièrement et si possible contre plusieurs adversaires, avec des decks de faction variés. Autant d'occasions pour vous d'être exposé à pléthore de situations inattendues qui forgeront inmanquablement votre expérience. Vous acquerez à la fois des réflexes et une souplesse tactique qui vous permettront de tourner à votre avantage les problèmes auxquels vous ferez face.



MENEZ L'ORDRE GRIS À LA VICTOIRE

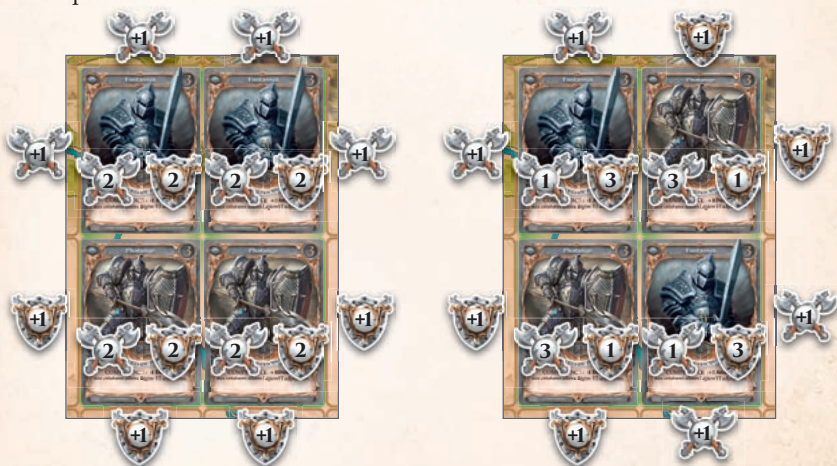
L'Ordre Gris est le bras armé du royaume des hommes. Cependant, il n'en réfère pas directement au roi de Finistelle. Dirigé par un mystérieux conseil, il impose secrètement sa stratégie et ses actions militaires pour répondre à de supposées menaces auxquelles le royaume humain croit faire face, tout en masquant ses véritables desseins.

C'est au Roc, à l'est de Finistelle, que sont formés les différents corps d'armée de l'Ordre. Depuis l'archer en passant par l'assassin jusqu'aux terrifiantes légions, tous y apprennent l'art de la guerre dans l'enceinte de la citadelle du Roc. Discipline, endurance, puissance et rigueur, telles sont les qualités requises pour servir l'Ordre Gris.

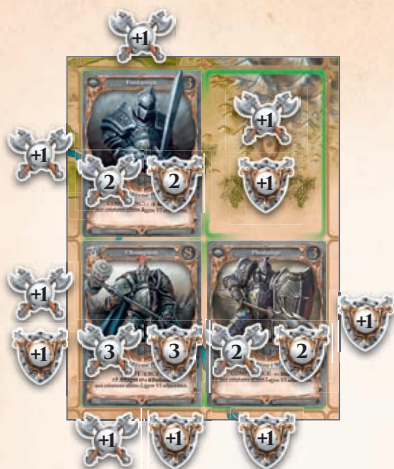
La mission confiée par le conseil est claire : toute la moitié ouest d'AracKhan doit être sous contrôle le plus rapidement possible. Pour y parvenir, deux objectifs principaux : en les ceinturant depuis l'ouest d'Arbourg jusqu'à la cité de Scëming, investir le cœur des grandes forêts du Vestour où devra flotter la bannière grise, et s'emparer des très productives forges du Myrkour.

Considérations stratégiques

Mener la Légion VI à la guerre vous demandera de maintenir rigueur et discipline dans ses rangs : c'est ainsi qu'elle donnera son plein potentiel. Vous devrez positionner ses unités de manière resserrée sur le champ de bataille et éviter à tout prix la dispersion qui affaiblirait l'ensemble de l'édifice.



Exemples de formations en bloc de la Légion VI, constituées d'une paire de *Fantassins* et d'une paire de *Phalanges*. L'agencement de chaque formation propose des capacités offensives et défensives très différentes. Les possibilités de développer votre formation Légion VI lors des rounds suivants varient également.



Les formations asymétriques, ici composées de *Champions*, *Fantassins* et *Phalanges*, offrent des perspectives tactiques plus étendues pour déployer efficacement vos unités de la Légion VI. Elles peuvent par ailleurs limiter les dégâts d'une attaque avec l'attribut Perforation. En revanche, elles présentent certains points de fragilité que vos adversaires risquent d'exploiter, en lançant par exemple des attaques avec Omnifrappe.

Vous disposez de nombreux atouts pour améliorer l'efficacité de votre Légion VI qui n'est pas seulement composée de *Fantassins*, *Phalanges* et *Champions*.



La maîtrise de votre déploiement est essentielle pour garantir les performances de votre Légion VI. Le sort *Renforts* va grandement y contribuer. Il vous permet de poser de votre main jusqu'à deux créatures de la Légion VI, chacune d'une valeur inférieure ou égale à 8, ce qui couvre un large éventail de leurs effectifs. Vous l'aurez compris, ce subterfuge est loin d'être anecdotique puisqu'il vous donne la possibilité de poser jusqu'à trois créatures sur le champ de bataille lors du même round.



Au cas où la puissance viendrait à vous faire défaut, il sera temps de libérer les forces incommensurables de l'Ordre. Les *Titans* sont les pièces maîtresses de la Légion VI qui en possède quatre. Entités gigantesques conçues à l'image de la démesure et de la folie meurtrière du Conseil Gris, leur simple apparition sur le champ de bataille sèmera la panique dans les rangs adverses tout en exaltant vos légionnaires.

Pour asseoir son dogme, l'Ordre Gris entretient à grands frais un collège de zélotes détenteurs de mystérieuses connaissances, et chargés de convertir les cœurs et les esprits. Certains de ses membres sont intégrés à des légions grises pour démultiplier leur efficacité sur le champ de bataille.



Les *Prêtres Gris* galvanisent leurs coreligionnaires de la Légion VI, leur apportant l'attribut Initiative en lançant des anathèmes contre les ennemis de l'Ordre. Par ailleurs, ces mêmes *Prêtres Gris* sont immunisés contre les sorts ennemis grâce à leur savoir occulte. Positionnés au cœur de leur formation, ils seront redoutables et très difficiles à déloger.



Les *Missionnaires Gris* forment l'autre corps des dévots de l'Ordre incorporé à la Légion VI. Ils sont chargés d'aller en première ligne avec leurs frères d'armes en les protégeant des sorts ennemis, contre lesquels ils sont eux-mêmes immunisés. Ils sauront ainsi remettre les esprits récalcitrants dans le droit chemin.

Apporter de la mobilité à votre légion peut constituer un avantage décisif, notamment face à un adversaire retranché dans une inextricable position défensive. Et les moyens à votre disposition pour y parvenir ne manquent pas.



Les *Cavaliers Gris* constituent un complément idéal à votre Légion VI. À la fois puissants, résistants et mobiles, ils sont parfaits pour mener des attaques et semer la zizanie dans les rangs adverses. Leur présence forcera votre adversaire à faire un choix entre s'occuper de cette menace, potentiellement létale à chaque round, ou empêcher votre Légion VI de faire bloc. Déployés par paires, ils donneront leur plein potentiel.



Ordre de Marche vous permet de reconfigurer vos formations de la Légion VI, dont vous pourrez déplacer chaque membre d'une distance inférieure ou égale à 2. Pouvoir ainsi leur donner de nouveaux ordres vous assurera une grande flexibilité pour vous adapter à la tournure des événements sur le champ de bataille.



En plus de tout ce panel de possibilités, d'autres ressources sont à votre disposition pour diversifier vos tactiques et parvenir à vos fins.



Premier modèle de vos pièces d'artillerie, la *Baliste* avec Attaque 1 bénéficie de l'attribut Attaque à distance 3. Avec un bon positionnement, une paire de balistes fera pleuvoir des traits sur tout le champ de bataille.

Autre pièce d'artillerie à utiliser sans modération, vos *Catapultes* dotées d'Attaque 2 et de l'attribut Attaque à distance 3 propulsent d'imposants projectiles qui viendront à bout des ennemis les plus coriaces. Vous pourrez également les engager dans des sièges pour contribuer à la capture de places fortes ennemies.

Si conquérir un lieu ennemi a été désigné comme objectif prioritaire, sortez les grands moyens ! Votre *Tourelle d'Attaque* dispose d'Attaque 4 et de l'attribut Perforation. Soutenue par n'importe laquelle de vos unités, elle ne laissera aucune chance à un lieu non protégé, qui tombera sans coup férir sous votre contrôle.

Vos autres forces pourront également compter sur des alliés qui sauront les protéger efficacement.



Le Conseil de l'Ordre Gris a décidé de ne pas lésiner sur les moyens pour atteindre ses objectifs. Nous assistons donc au déploiement d'un dispositif militaire inédit que nous allons passer en revue.

Le Chevalier Gris

Unité relativement méconnue de la Légion VI – plutôt réputée pour ses implacables troupes à pied –, les *Chevaliers Gris* constituent une force d'élite montée, à la fois puissante et mobile. Les missions qui leur sont traditionnellement assignées : protéger sans relâche les environs de la citadelle du Roc, et sécuriser les convois particulièrement sensibles dans la région.

Les *Chevaliers Gris* partagent leur longue formation entre d'intenses exercices de combats équestres et l'étude scrupuleuse des dogmes de l'Ordre, sous la direction des *Prêtres Gris* et des *Missionnaires* dont ils partagent certaines connaissances occultes.

Solidement dotés avec Attaque 2 et Défense 2, l'attribut Mouvement 2 leur garantit une mobilité appréciable, et leur formation doctrinale poussée les immunise contre les sorts ennemis. Ils sont membres de la Légion VI, pensez donc à exploiter à votre avantage leur placement judicieux autour de vos *Fantassins*, *Phalanges* et *Champions* pour bénéficier d'une défense accrue et/ou d'un avantage offensif. Pour 15 points de construction de deck et 9 points de victoire, vous pourrez déployer jusqu'à quatre unités de *Chevaliers Gris*, leur redoutable efficacité étant contrebalancée par la rareté de leurs effectifs.



Les *Chevaliers Gris* sont particulièrement à leur aise quand ils sont disposés sur les flancs ou à l'arrière d'unités à pied de la Légion VI, prêts à jaillir des rangs pour mener une offensive éclair sur les lignes ennemies.

Dans cette configuration, le *Chevalier Gris* se déploie à partir d'une formation asymétrique aux côtés de deux *Fantassins* (+1 Attaque aux créatures alliées de la Légion VI adjacentes). Son attribut Mouvement 2 lui permet de porter une attaque meurtrière d'un bout à l'autre du champ de bataille. Observez comment son potentiel létal, symbolisé sur les emplacements rouges, varie en fonction de son déplacement.

La Catanolithe

Attardons-nous maintenant sur une autre composante importante du dispositif militaire de l'Ordre Gris : les pièces d'artillerie. Fleurons de cette famille, les *Catanolithes* sont des lanceurs de projectiles lourds affectés initialement à la défense de la citadelle du Roc.

Leurs particularités résident dans leur taille massive, leur haut degré de perfectionnement permettant une visée précise, et surtout leurs projectiles qui sèmeront la désolation sur le champ de bataille.

D'une taille colossale, ils sont chargés d'Yhdil sous une forme spécialement préparée pour apporter deux avantages décisifs. En premier lieu, une fois le projectile lancé, de l'Yhdil situé dans un petit réservoir est violemment comprimé vers l'arrière, allumé par un système de mise à feu retardé, puis évacué sous pression, accélérant l'engin tout en augmentant sa portée. Ensuite, lorsque le projectile atteint sa cible qu'il perfore de sa pointe fléchée et son énergie cinétique, le réservoir principal d'Yhdil en fusion explose, enflammant tout ce qui se trouve dans la zone et provoquant ainsi des dégâts considérables.

Avec Attaque 3 et l'attribut Attaque à distance 3, la *Catanolithe* sera le soutien idéal de vos attaques en profondeur. Attention cependant : ses dimensions imposantes font d'elle une cible idéale, et malgré sa protection naturelle contre les sorts ennemis lorsqu'elle est active, sa Défense 1 traduit sa fragilité. Enfin, un tel dispositif n'est pas fait pour attaquer des cartes ennemies adjacentes ; son positionnement doit donc être soigneusement évalué, d'autant que cette précieuse pièce d'artillerie vous coûtera 15 points de construction de deck pour un potentiel de 10 points de victoire.



Assurez l'entrée surprise de votre *Catanolithe* sur le champ de bataille avec le *Cheval d'Avalon* qui lui évitera d'être immédiatement détruite avant d'avoir pu agir. Ensuite, développez tout son potentiel en lui adjoignant deux *Armuriers* qui révéleront tout son potentiel sur le champ de bataille.



En cas de menace ennemie imminente, n'hésitez pas à redéployer votre *Catanolithe* le plus vite possible avec *En Permission*, ou utilisez la capacité de transport offensif *Convoi Fortifié* pour lui faire traverser le champ de bataille tout en faisant pleuvoir les brandons de la destruction.



Maitres d'AracKhan

Outil de conquête par excellence, *Maitres d'AracKhan* est le fruit de l'ingéniosité des experts militaires de l'Ordre Gris qui ont imaginé un ensemble d'infrastructures à déployer en territoire ennemi. Avec une base solidement fortifiée et des campements satellites efficacement reliés entre eux, *Maitres d'AracKhan* optimise toute la chaîne logistique des opérations, fait tomber les dernières poches de résistance adverses et garantit ainsi la maîtrise totale des territoires ciblés.

Ce lieu légendaire vous coûtera 10 points de construction de deck. Il bénéficie d'une Défense 4 tout en apportant Défense +1 aux créatures alliées adjacentes. Choisissez bien à quel emplacement et à quel moment poser cette carte, sachant que vous ne pourrez pas le faire au dernier round.

En fin de partie et en plus de ses 10 points de victoire, *Maitres d'AracKhan* vous rapportera :

- les valeurs des créatures ennemies adjacentes à *Maitres d'AracKhan*

ET

- les valeurs des créatures ennemies adjacentes aux créatures alliées, elles-mêmes adjacentes à *Maitres d'AracKhan*.



Dans cet exemple, à la séquence de Fin de partie, *Maitres d'AracKhan* vous rapporte 10 points de victoire auxquels s'ajoutent :

- 7 points pour le Pourfendeur et 4 points pour le Berserker qui lui sont adjacents,
- 3 points pour l'Ogre des Marais adjacent à votre Chevalier Gris (ce dernier étant adjacent à *Maitres d'AracKhan*),
- 1 point pour la Blatte Malsaine adjacente à votre Fantassin (ce dernier étant adjacent à *Maitres d'AracKhan*),

soit un total de 25 points de victoire à lui tout seul.

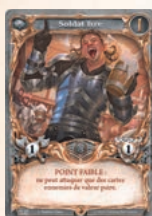
Maitres d'AracKhan pourrait bien infléchir le cours de la bataille en votre faveur !



Deck CORPS EXPÉDITIONNAIRE DE L'OUEST

La cité de Soëming est une étape importante du plan de l'Ordre Gris pour prendre le contrôle de la partie nord du Myrkour. Cette grande cité y occupe une place clé, faisant office de carrefour – ou de frontière, c'est selon – avec le Vestour, territoire des fiers Nakka. Elle marque également la limite occidentale de la sphère d'influence des patriarches des forges, maîtres du fameux acier d'Hilgarde. Inutile de s'attarder ici sur l'importance que revêt le contrôle de cette précieuse ressource...

D'importants moyens sont mis à votre disposition pour vous acquitter efficacement de cette tâche, tout en vous préparant à d'éventuelles représailles qui pourraient faire échouer cette partie cruciale du plan.



× 5 Soldat Ivre



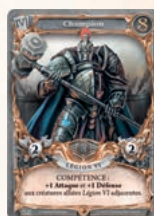
× 3 Fantassin



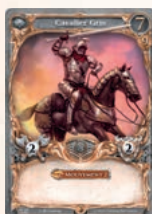
× 3 Phalange



× 1 Baliste



× 2 Champion



× 1 Cavalier Gris



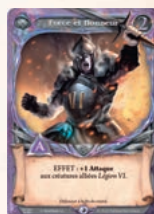
× 1 Chevalier Gris



× 1 Catanolithe



× 1 Titan



× 1 Force et Honneur



× 1 Levée de Boucliers



× 1 Trêve



× 1 Cheval d'Avalon



× 1 Fort Avalon

L'Ordre vous place à la tête du CORPS EXPÉDITIONNAIRE DE L'OUEST, une imposante formation de la Légion VI menée par un Chevalier Gris. La polyvalence est son atout : le mélange modulable de capacités offensives et défensives de la Légion VI, une meilleure mobilité, le don de résister aux sorts, complété par des attaques à distance dévastatrices.



Afin de bien démarrer les hostilités, votre main de départ comporte idéalement deux *Champions*, une *Phalange*, le *Cavalier Gris* et le *Chevalier Gris*.

Commencez le premier round en formant la base d'un bloc solide qui résistera au premier assaut si vous jouez en deuxième. Deux *Champions*, ou un *Champion* et une *Phalange* sont tout à fait indiqués à cet effet. Ces deux créatures doivent être encore en vie au début du round 2.

C'est alors le moment idéal pour déployer votre cavalerie qui installera une pression constante sur l'ennemi. Votre *Chevalier Gris* est prépositionné comme expliqué précédemment (cf. p. 18), afin de le prémunir contre toute attaque surprise. Il est suivi de près d'un *Cavalier Gris* ; les deux utiliseront leur attribut Mouvement 2 pour déborder et pénétrer les positions adverses en attaque groupée. Tant que ces deux unités montées seront sur le champ de bataille, vous en garderez le contrôle.

Défendez intelligemment : une fois vos unités mobiles déployées, protégez-les ! Votre sort *Trêve* est l'outil idéal pour cela. En effet, il empêche toute créature adjacente d'attaquer et d'être attaquée pendant un round. Votre *Chevalier* et votre *Cavalier Gris* y trouveront un refuge sûr avant de repartir à l'attaque, surtout lorsque vous jouez en second.

Soignez également l'apparition de votre *Catanolithe*. Si vous la déployez trop tôt, elle sera immédiatement la cible de votre adversaire. À partir du round 6, lorsque l'adversaire aura dévoilé ses principaux atouts et campera sur ses positions, elle sera plus à son aise, en particulier à côté de *Fort Avalon* où elle disposera d'Attaque 4 et Défense 2. Son attribut Attaque à Distance 3, combiné à vos éléments mobiles, vous permettra de conquérir aisément un lieu adverse ou d'éliminer une de ses pièces maîtresses.

Votre *Titan* sèmera la destruction en s'appuyant sur le bloc de la Légion VI que vous aurez préalablement constitué lors de la partie. Attention cependant : n'en ayant que quatre à sa disposition, l'Ordre Gris ne saurait tolérer sa perte. Veillez donc à le protéger jusqu'au bout, il contribuera alors grandement à votre victoire et à la prise de *Sceming*.



Deck FORCE DE FRAPPE

L'Ordre Gris a décidé d'attaquer tous azimuts, et Arbourg constitue un autre point névralgique au nord-ouest d'AracKhan. Cette ville est stratégiquement placée à l'intersection du Byartour, du Vestour et des Terres Blanches. Les multiples parties en présence combinées à la grande diversité des menaces qu'elles représentent requièrent l'emploi d'une force non conventionnelle.

Vous devez prendre le contrôle de cette riche cité, qui vous permettra à la fois de contenir les Crépusculaires qui forment le rempart des Terres Blanches, et de prévenir toute incursion Nakka ainsi qu'une potentielle alliance de circonstances entre ces deux peuples, ce qui aurait de très fâcheuses conséquences sur le déroulement de ce plan parfaitement huilé.



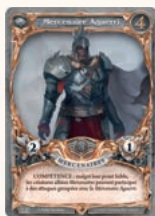
× 4 Soldat Ivre



× 2 Mercenaire des Neiges



× 2 Fanatique



× 1 Mercenaire Aguerri



× 1 Baliste



× 2 L'Armurier



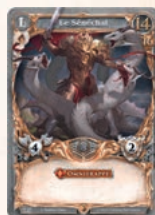
× 1 Cavalier Gris



× 2 Catapulte



× 1 Chasseur de Dragons



× 1 Le Sénéchal



× 2 En Permission



× 1 Convoi Fortifié



× 1 Trêve



× 1 Cheval d'Avalon



× 1 Monolithe d'Acier Fantôme

Voici donc votre FORCE DE FRAPPE ; sous le commandement de votre *Sénéchal* secondé par un *Chasseur de Dragons*, elle vous ouvrira de toutes nouvelles perspectives pour mener l'Ordre Gris à la victoire.



Ce deck de faction est particulièrement adapté pour faire face aux Nakka et aux Terres Blanches qui disposent de nombreuses forces mobiles (Mouvement, Vol), mais aussi contre des decks de faction faisant la part belle aux sorts.

Votre main de départ doit vous apporter une certaine polyvalence dont vous tirerez profit, selon que vous commencez ou pas le premier round. Elle devrait idéalement comporter les cartes suivantes : deux *Mercenaires*, un *Fanatique*, un *Armurier*, un *Cavalier Gris* et une *Catapulte* avec le sort *En Permission*.

Si vous jouez en premier, vous pouvez tenter de prendre le contrôle immédiat de la partie grâce à votre *Catapulte* et votre *Cavalier Gris* qui raseront le champ de bataille. Mais cette stratégie est risquée car il est très important de préserver ces deux atouts pour les rounds suivants. Votre *Armurier* et *En Permission* vous aideront à encaisser la riposte adverse tout en vous permettant d'asseoir votre dispositif. Une alternative pour le second round consisterait à maintenir la pression offensive en déployant vos deux *Fanatiques*, si vous les avez en main.

Si vous jouez en second au premier round, vous pouvez privilégier une approche plus défensive, en mettant en place un bloc résilient qui vous permettra de passer sereinement à l'attaque par la suite. Le couple *Mercenaire* et *Armurier* – où ce dernier est placé à l'abri des attaques ennemies – est tout indiqué pour cela.

Placez ensuite votre *Monolithe d'Acier Fantôme*, clé de voûte de votre résistance aux sorts adverses. Il est idéal pour protéger efficacement votre *Baliste* et votre *Catapulte*, ainsi que votre *Chasseur de Dragons* qui repoussera les créatures ennemies volantes ou rampantes, tout en vous apportant de précieux points de victoire supplémentaires. Attention cependant, ne jouez pas ce dernier trop tôt et assurez-vous de sa survie sur le champ de bataille, car il va vite devenir une cible prioritaire pour votre adversaire.

Votre *Sénéchal* est l'un de vos plus précieux atouts et pourra à lui seul renverser la situation. Conquête de lieu ou raid sur les créatures adverses, il est capable de tout. L'*Armurier* saura compenser sa relative faiblesse défensive. En attaque groupée avec une *Baliste*, il prendra n'importe quel lieu. Et avec un peu d'astuce, vous pouvez même le transformer en *super-Sénéchal* ! Pour cela, posez votre *Cheval d'Avalon* sur l'emplacement convoité. Placez ensuite *Convoi Fortifié* sur le plan astral. À votre tour, le *Sénéchal* remplace le *Cheval d'Avalon* et *Convoi Fortifié* lui permettra de traverser le champ de bataille pour porter une attaque dévastatrice avec *Omnifrappe* et *Attaque +1*.

Votre sort *Trêve* est tout indiqué pour protéger vos précieuses créatures, comme votre *Cavalier Gris* qui pourra repartir à l'attaque une fois le tour adverse terminé. *En Permission* vous autorise à repositionner instantanément une de vos créatures, avant que l'ennemi ne puisse l'abattre.





SAUEGARDEZ LE PATRIMOINE NAKKA

À la tête du fier peuple Nakka, en filiation directe de l'Arbre de Vie, il vous appartient de préserver coûte que coûte ce qui reste du sanctuaire végétal qui s'étendait il y a bien longtemps sur tout le flanc occidental d'AracKhan.

Véritable laboratoire du vivant, cette antique région abritait en effet le plus grand nombre d'espèces vivantes, qu'elles soient organiques, végétales ou un mélange des deux. Les Nakka sont les premiers contributeurs à l'harmonie de leur écosystème. Leurs connaissances séculaires sont très étendues, et leur confèrent un immense pouvoir. Il ne souhaitent cependant pas les partager, préférant rester isolés au cœur de leur territoire.

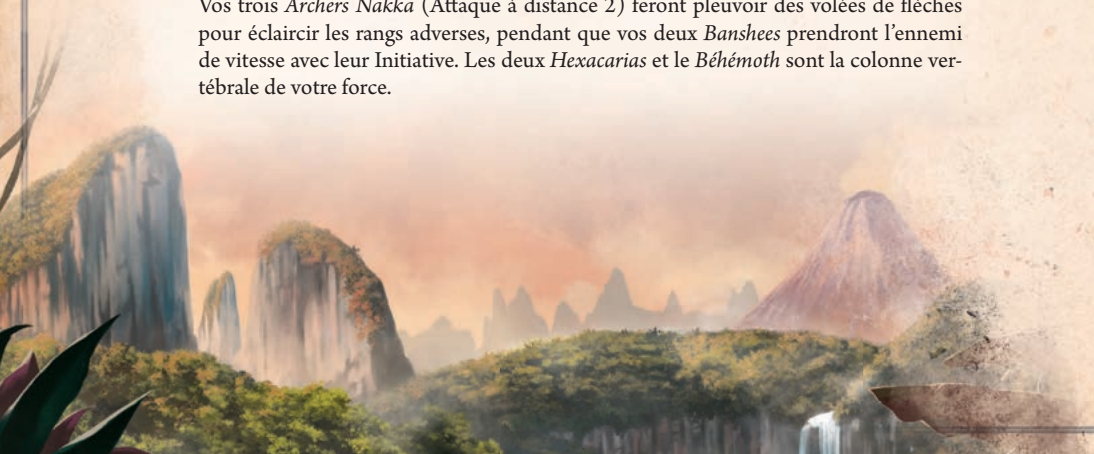
Leur histoire récente leur donne sans aucun doute raison : certains peuples sont bien décidés à s'approprier leurs précieuses ressources. Et l'invasion généralisée de l'Ordre Gris ne vient que confirmer ce que la matriarche avait depuis longtemps prédit. Vous êtes heureusement prêts et déterminés à libérer les forces de la Nature sur les inopportuns.

Variété et polyvalence

Nous pourrions définir ainsi la nature des Nakka et de leurs alliés, prêts à éteindre toute velléité d'investir les territoires sacrés du Vestour. Cela se traduit concrètement par la possibilité d'agir quel que soit le type de menace qui se présente, vous donnant ainsi une souplesse tactique sans équivalent. Par ailleurs, la connaissance des mystères de la Nature permet aux Nakka de mettre en œuvre de puissants sorts à faible coût en points de construction de deck.

Neuf cartes de votre deck préconstruit disposent d'une valeur d'Attaque de 2 ou plus (huit créatures et le sort d'attaque *Tremblement de Terre*) ; aucune force conventionnelle ne saurait résister à une telle fureur.

Vos trois *Archers Nakka* (Attaque à distance 2) feront pleuvoir des volées de flèches pour éclaircir les rangs adverses, pendant que vos deux *Banshees* prendront l'ennemi de vitesse avec leur Initiative. Les deux *Hexacarias* et le *Béhémoth* sont la colonne vertébrale de votre force.





Alors que vos adversaires pensaient avoir tout vu, il est temps de leur présenter l'une des créatures les plus puissantes et les plus dangereuses d'AracKhan : la *Colère de la Forêt*. Véritable monstre sacré, elle se réveille de son profond sommeil lorsqu'elle sent son domaine en danger. Ses 16 points de construction de deck représentent certes un investissement considérable, mais ses caractéristiques sont impressionnantes : Attaque 3, Défense 3, Omnifrappe et Perforation, elle fera des ravages sur le champ de bataille et vous rapportera 13 points de victoire, si vous la menez jusqu'à la fin de la partie.



Et si jamais vous estimez que vous manquez un peu de force, le sort *Puissance Dévorante* apportera +2 Attaque et -1 Défense à vos créatures alliées adjacentes, pour 2 modiques points de construction de deck. De quoi assurer votre succès lors d'une offensive déterminante.

Les Nakka ne manquent pas d'atouts quand il s'agit de résister aux coups de boutoir de l'ennemi. En effet, sept de vos créatures disposent d'une Défense égale ou supérieure à 2.

Vos *Plantes Carnivores* sont un atout clé de ce dispositif : elles sont extrêmement coriaces – les créatures adverses ne peuvent les affronter qu'en attaque groupée –, tout en apportant +1 Défense à vos créatures adjacentes.

L'*Arbre de Vie* est une autre de vos pièces maîtresses, et non des moindres.



Grâce à son bénéfice, l'*Arbre de Vie* donne à vos créatures adjacentes l'attribut Régénération, qui leur confère une incroyable résistance ; attention cependant aux sorts d'attaque ennemis qui font perdre cet attribut jusqu'à la résolution de l'attaque.

Stratégiquement placées autour, vos *Plantes Carnivores* seront les gardiennes du temple, vous permettant éventuellement d'adjoindre à votre dispositif des éléments plus offensifs, comme un *Archer Nakka* ou une *Banshee Montée* qui pourra lancer ses raids meurtriers depuis cette position surprotégée.

Sept de vos créatures ont une défense égale ou supérieure à 2. Elles forceront votre adversaire à exposer ses créatures puissantes, en lançant des attaques groupées qui disperseront ses forces.

Vous avez également à votre disposition des créatures avec Mouvement et Vol qui vous seront d'une grande utilité pour chasser celles de l'adversaire, ou encore débuser un ennemi se croyant à l'abri derrière ses lignes. À AracKhan Wars, peu de cartes ont cette capacité de se déplacer ; leur bon emploi est donc de la plus haute importance stratégique.



Pris au dépourvu par l'assaut de l'Ordre Gris, les Nakka ne sont cependant pas dénués de ressources. Leur territoire recèle de nombreuses et déplaisantes surprises qui attendent ceux qui s'en approchent de trop près.

L'Hydre Instable

Créature généralement tapie au plus profond des forêts sacrées, l'*Hydre Instable* est extrêmement puissante, et les Nakka savent comment dompter son côté bestial.

Solidement dotée avec Attaque 2, Défense 1, Mouvement 2 et Omnifrappe, la compétence de l'*Hydre Instable* révèle sa nature changeante d'un round à l'autre. Gagnant +1 Attaque quand vous commencez le round, elle partira concasser les rangs ennemis. Au round suivant, elle se mettra sur ses gardes en gagnant +1 Défense.

Cette défense demeure malgré tout son seul point faible. Veillez donc à ce qu'elle soit bien accompagnée afin qu'elle ne devienne pas la cible toute désignée d'une manœuvre adverse pendant la séquence d'initiative. L'*Hydre Instable* sera ainsi tout à son aise entourée de *Plantes Carnivores* ou lovée dans les *Racines Éternelles* que vous aurez fait surgir à proximité des forces ennemies. Encore mieux : escortée d'un ou deux *Marcheurs*, vous aurez à votre disposition une force mobile presque impossible à arrêter.





Des compagnons et un refuge de choix pour votre *Hydre Instable*.

Avec la complicité d'un insaisissable *Perroquet Provocateur* et guidée par *Némésio*, vous pouvez à tout moment la faire apparaître au beau milieu d'un bloc ennemi, vous servir de son Mouvement 2 pour lui faire porter un coup fatal sur une cible de votre choix et ce, n'importe où sur le champ de bataille. La même technique étant utile pour l'extirper d'une situation délicate où elle serait enlisée.



Pour 13 points de construction de deck et 8 points de victoire potentiels si votre *Hydre Instable* survit à la bataille, c'est un morceau de choix ! À vous de bien rentabiliser sa présence en décimant les ennemis des Nakka.



Deck TURBULENCE PERPÉTUELLE

Cette nouvelle force Nakka menée par *Némésio* fait la part belle à la mobilité et propose une force de frappe impressionnante. Elle sera un véritable cauchemar pour vos adversaires.



× 1 Phasme Venimeux



× 1 Perroquet Provocateur



× 3 Xénodon



× 3 Archer Nakka



× 2 Banshee



× 2 Plantes Carnivores



× 2 Béhémoth



× 1 Némésio



× 1 Protecteur



× 1 Dragon Éclair



× 1 Hyde Instable



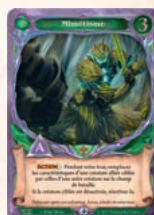
× 1 Puissance Dévorante



× 1 Tremblement de Terre



× 1 Camouflage Naturel



× 1 Mimétisme



× 1 Racines Éternelles



Au cœur de votre dispositif, *Némésio* animera les hostilités lors de chaque round en permutant la position d'une créature alliée adjacente avec celle d'une autre créature d'une valeur de 8 ou moins. C'est donc potentiellement n'importe laquelle de vos créatures qui devient mobile ! Vos trois *Xénodons* s'infiltreront partout, suivis ou précédés de votre *Hydre Instable*, votre *Protecteur* et votre *Dragon Éclair*. Aucun recoin du champ de bataille n'offrira de répit à vos adversaires.

Votre force de frappe est assurée par vos deux *Banshees* avec Initiative, et deux *Béhémoths*, chacun doté d'Attaque 3. L'*Hydre Instable* n'est pas en reste si vous commencez le round, et vous pourrez faire monter en puissance votre *Protecteur* en réalisant son action à chaque round pour lui faire gagner +1 d'Attaque.

Votre main de départ pour bien débiter l'affrontement devrait comporter au moins une *Plante Carnivore*, le *Protecteur*, *Némésio*, les *Racines Éternelles*, une *Banshee* et *Camouflage Naturel*.

Il est essentiel que la *Plante Carnivore* et le *Protecteur* soient posés au cours des deux premiers rounds. Améliorez la valeur d'Attaque de ce dernier, tout en le protégeant rigoureusement avec *Camouflage Naturel*, si nécessaire. Il pourra ainsi jouer un rôle déterminant au cours de la partie.

Némésio devra arriver un peu plus tard, lorsqu'il pourra compter sur de robustes créatures qui d'une part le protégeront, et qu'il pourra ensuite envoyer à l'assaut en utilisant son action. Et bonne nouvelle : toutes les créatures de votre deck ont une valeur de 8 ou moins, *Némésio* n'aura donc que l'embarras du choix ! Gardez cet énergumène en vie le plus longtemps possible, ses 4 points de victoire potentiels sont loin de refléter sa capacité de nuisance permanente.

Vos *Racines Éternelles* vous serviront de base arrière, protégeant ainsi vos créatures dotées d'une faible défense. Une position rêvée pour y replier votre *Dragon Éclair* si nécessaire, ou pour permettre à vos *Archers Nakka* d'arroser sereinement le champ de bataille. Forcer ainsi l'adversaire à concentrer ses efforts pour déloger ces créatures et tenter de capturer votre lieu, nécessitera une formidable dépense d'énergie pour un résultat loin d'être garanti. Cela vous laissera également le champ libre pour agir ailleurs.

Pour semer ensuite la destruction dans le camp adverse, de nombreuses possibilités s'offrent à vous. Si vous affrontez des créatures dotées de l'attribut Furtif, vos *Archers Nakka* seront très utiles pour les débusquer. Lancez une attaque groupée avec votre *Hydre Instable* et le sort *Tremblement de Terre* judicieusement placé vous permettra de frapper simultanément deux emplacements avec une valeur d'Attaque de 5 ! De quoi capturer un lieu et éradiquer une dangereuse créature ennemie dans le même mouvement. Dans un ordre d'idée similaire, une *Banshee* vitaminée par une *Augmentation Surnaturelle* pourra porter un coup fatal d'une valeur d'Attaque de 4 lors de la séquence d'Initiative.

Ce deck TURBULENCE PERPÉTUELLE vous offre de nombreuses possibilités pour désorganiser systématiquement l'adversaire et préparer votre victoire.

PROTÉGEZ LES TERRES BLANCHES

Les Terres Blanches sont hostiles, mystérieuses, parfois capricieuses. Prenez le commandement de la faction la plus énigmatique d'AracKhan et défendez votre sanctuaire de glace. Votre territoire doit rester immaculé !

Les Crépusculaires formeront votre premier rempart contre l'envahisseur. Habitants de la ceinture rocheuse, leur origine est sujette à diverses interprétations. Pour certains, ils seraient d'anciens habitants du Lagour bannis pour hérésie envers l'Arbre de Vie. D'autres disent que ce sont des Nakka qui auraient autrefois contesté l'autorité de leur matriarche et été contraints de quitter leur domaine forestier.

Si les Terres Blanches semblent former un bloc indivisible pour un observateur extérieur, les relations entre ceux qui y vivent sont pour le moins houleuses. Le puissant et secret peuple de Glace qui accepte de protéger les Crépusculaires ne partage pas leurs ambitions vengeresses et leurs raids sur les villages au pied des monts enneigés. De plus, il réprouve la rétention d'eau qu'ils exercent au détriment des Nakka, ravivant ainsi de vieilles tensions entre les deux peuples.

Mobilité et robustesse

Avec huit créatures dotées de capacités de déplacement, votre adversaire ne saura plus où donner de la tête ! Vos inoffensifs *Pingouins Nihilistes* avec Mouvement 2 occuperont l'espace et gaspilleront ses précieuses ressources, tout en l'empêchant d'accéder aux vôtres. Vos deux *Aigles* et vos deux *Griffons des Neiges* vont semer la panique dans les rangs adverses, surtout s'ils agissent de concert. Par ailleurs, ces derniers ont une compétence qui vous sera très utile pour vous débarrasser des nuées de créatures ennemies. Le *Dreki* et le *Morgon Nihiliste* sont également deux alternatives intéressantes pour varier les plaisirs.

Votre sort *Téléportation* est la solution idéale pour sauver d'une mort certaine une de vos créatures, ou pour lancer une frappe éclair afin d'éliminer une cible de votre choix n'importe où sur le champ de bataille.

L'autre atout de choc des peuples des Terres Blanches est leur incroyable résistance. Huit de vos créatures sont dotées d'une défense égale ou supérieure à 2. La bonne utilisation de vos trois *Boucliers du Crépuscule* sera déterminante. Étant soigneusement placés, ils érigeront un rempart infranchissable en protégeant vos créatures.

Votre *Forteresse de Myjir* apporte Défense +2 à vos créatures adjacentes. Correctement entourée, elle sera imprenable. Vos deux sorts de *Protection Hivernale* y contribueront également en apportant le même bénéfice à vos créatures et à votre lieu.

Votre Garde de Glace est également très solide. Qui plus est, vos *Paladins de la Garde* et leur légendaire commandant *Gabriel* sont dotés d'Initiative, ils porteront leurs coups meurtriers à la vitesse de l'éclair.



Et ils auront tout le soutien d'*Adrielle*, la plus célèbre des Fées de Glace qui, tout en étant dotée de Vol et Furtif, peut se sacrifier pour être remplacée par une des créatures de votre main. De quoi porter une attaque meurtrière n'importe où sur le champ de bataille.

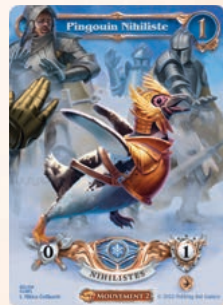


Quand il s'agira de passer à l'attaque, vous aurez à votre disposition de solides arguments. Les rares et surpuissants *Golems de Glace* en sont un bon exemple : d'une force et d'une robustesse incroyable, ils décimeront les rangs adverses avec *Perforation*.

Vous pouvez également réserver de belles surprises à un adversaire qui aurait négligemment laissé vos plus insignifiantes créatures vaquer à leurs occupations. Vos puissants sorts pourraient bien les rendre extrêmement dangereuses !



Les gentilles fées ne seront plus ce qu'elles sont censées être...



Le terrifiant sort *Incantation Secrète* donnera tout son sens à l'action de vos *Pingouins Nihilistes*.

L'offensive soudaine de l'Ordre Gris a surpris le peuple de Glace, l'obligeant à relever le niveau de protection à ses frontières, tout en mobilisant l'ensemble de ses alliés Crépusculaires afin de résister à l'invasisseur.

L'Armure du Crépuscule

Vos ennemis veulent faire parler leur puissance ? Ils se heurteront à votre résistance, que vous êtes capable d'élever à un niveau phénoménal.

L'*Armure du Crépuscule* est le genre de sort prompt à ruiner les espoirs et neutraliser l'action de vos adversaires pendant un round, infléchir le cours de la bataille, et ce pour 5 petits points de construction de deck.

Ce puissant sort maîtrisé par les Crépusculaires apporte +1 Défense à chaque créature alliée pour chaque autre créature alliée qui lui est adjacente. Si vos unités sont bien groupées, vos adversaires ne pourront pas briser la muraille de glace ainsi constituée.



Deck LES GARDIENS DES PORTES BLANCHES

Ce deck de faction s'appuie sur les forces principales des Terres Blanches que nous avons étudiées précédemment, et maximise leur efficacité.



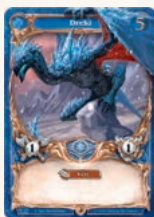
× 4 Pingouin
Nihiliste



× 2 Wendigo
Lunaire



× 2 Aigle



× 1 Dreki



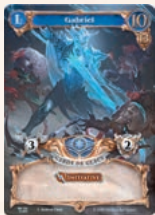
× 3 Bouclier
du Crépuscule



× 2 Paladin
de la Garde



× 1 Griffon
des Neiges



× 1 Gabriel



× 1 Golem
de Glace



× 1 Météore
de Glace



× 1 Protection Hivernale



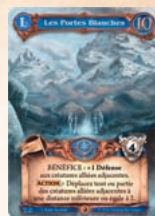
× 1 Téléportation



× 1 Armure du Crépuscule



× 1 Blizzard



× 1 Les Portes Blanches

Votre vitesse d'exécution sera garantie par vos robustes *Paladins* de la Garde de Glace – dont *Gabriel* –, tous trois dotés d'Initiative. Votre mobilité est incarnée par vos quatre *Pingouins Nihilistes*, votre *Dreki* et vos *Aigles*, ainsi que par les *Portes Blanches* qui vous permettront de redéployer vos créatures adjacentes pour les lancer à l'attaque, tout en fournissant un refuge protecteur à vos alliés les plus fragiles.

Pour bien démarrer la partie, essayez d'obtenir une main de départ variée : un *Wendigo Lunaire*, un premier *Paladin* de la Garde, un *Aigle* et au moins un *Bouclier du Crépuscule*.

Commencez par établir une base solide avec votre *Bouclier du Crépuscule* et votre *Wendigo Lunaire*, puis faites rapidement décoller vos *Aigles* et votre *Dreki* ; cela obligera l'adversaire à se concentrer sur ces créatures volantes perturbatrices.

N'hésitez pas à poser rapidement vos *Portes Blanches* non loin des lignes ennemies. C'est là que vos *Paladins* seront placés et efficacement protégés, tout en leur permettant d'être déployés ailleurs grâce à l'action de votre lieu légendaire. Votre Garde de Glace pourra ainsi s'occuper des menaces qui pèsent sur vos créatures ailées. N'hésitez d'ailleurs pas à leur adjoindre un *Bouclier du Crépuscule*, ce qui améliorera leur résilience.

Lorsque votre force principale est déployée et sécurisée, et alors que vos créatures avec Vol sèment la panique sur le champ de bataille, il est temps de porter des attaques dévastatrices dans les rangs adverses. Avec *Gabriel* bien sûr, et sa valeur d'Attaque de 3 en Initiative, mais vous pouvez aussi compter sur votre terrifiant *Golem de Glace* qui pourrait atteindre ses cibles grâce aux *Portes Blanches*, ou par l'action de votre sort *Téléportation* (qui sera également capable de le prémunir d'un dégel brutal et inattendu).

Si votre adversaire laisse malencontreusement deux emplacements libres adjacents à son lieu, vous n'hésitez pas à vous engouffrer dans la brèche en frappant vite et fort avec *Gabriel* et un de ses *Paladins*. Le jeu en vaut la chandelle, le différentiel de points ainsi créé par la capture d'un lieu ennemi est propice à faire basculer la victoire dans votre camp.

Ne négligez pas vos *Pingouins Nihilistes* ! Ils ont plusieurs utilités suivant les circonstances. Leur pose face cachée sur le champ de bataille sera source d'inquiétude pour votre adversaire. Adjacents à des cartes à forte valeur ajoutée, ils protégeront ces dernières, l'ennemi devant concentrer ses attaques pour les détruire avant de pouvoir accéder à son objectif principal. Enfin, leur attribut Mouvement 2 vous permettra de les redéployer à loisir pour propager ailleurs le même genre de nuisances.

ŒUVREZ POUR LE FLÉAU

Le Fléau est impalpable et imprévisible, mais une chose est certaine : du chaos qu'il propage, émane une volonté de tout corrompre, pour ne laisser derrière elle que ruine et désolation. Si vous prenez la tête du Fléau, vous devrez en accepter les forces et les faiblesses. Sachez qu'il ne se refusera à aucun sacrifice si la promesse d'anéantissement de l'ennemi est tenue.

Peu à peu, les contours de cette silhouette funeste se dessinent. Les bruits courent vite dans le Myrkour, aussi vite que les vents du Sud qui balayent la Steppe Rouge. Il se dit que les patriarches des forges seraient sous la coupe d'un demi-dieu né dans le fin fond du marais qui ronge la majestueuse forêt Nakka. Ils incarnent désormais le visage du Fléau qui s'abat sur AracKhan.

Où s'arrête la réalité et où commence la légende ? Nul ne le sait, mais les agissements des patriarches des forges laissent à penser qu'ils ont bel et bien prêté allégeance à une mystérieuse entité dont le but serait de contrecarrer l'Ordre Gris et tous ceux qui se dresseront sur son chemin. Le Fléau est multiple. Le Fléau est sournois et cruel. Le Fléau avance et recule, mais jamais ne capitule.

Nuisances destructrices

Ce sont les premiers mots qui viennent à l'esprit encore sain, alors qu'il découvre l'étendue des abominations dont regorge le deck préconstruit du Fléau. Si tout ce qui vous intéresse à AracKhan consiste à corrompre et à éradiquer, nul doute que votre allégeance à ce mal insidieux vaudra l'inévitable sacrifice de votre santé mentale.

Quand vous regardez les forces disponibles, vous comprenez que l'objectif principal est somme toute assez simple : éradiquer tout ce qui se présente. Le jeu du Fléau est de nettoyer le champ de bataille d'un maximum de cartes, quels que soient les moyens employés. Vous adopterez en conséquence une posture constamment agressive, attaquant sans relâche, tout en perturbant systématiquement les plans adverses.

Votre potentiel de destruction est sans limite. Dans votre deck préconstruit, pas moins de treize cartes disposent d'une valeur d'Attaque supérieure ou égale à 2. Chacune de vos attaques groupées fera donc peser une lourde menace sur n'importe quelle unité ennemie.

Cinq de vos cartes sont dotées de l'attribut Omnifrappe, et en considérant la fragilité défensive de votre deck, vous n'hésitez pas à les jeter au cœur de la bataille pour provoquer un maximum de dégâts, quitte à les sacrifier une fois leur sinistre besogne accomplie.

Vos *Patriarches de la Forge* et votre *Forge Occidentale* sont essentiels pour démultiplier le potentiel destructif de vos créatures ; placez-les donc près des points chauds adverses, là où vous concentrerez vos attaques.



En parallèle, vous devrez gêner votre adversaire par tous les moyens. C'est votre deuxième grand atout à mettre en œuvre, qui vous conduira à la victoire.



Vos *Collecteurs de Peste* sont particulièrement pénibles et affaiblissent toute créature à leur portée qui serait dotée d'attributs. Ils seront parfaits pour clouer sur place des ennemis mobiles, rendre inopérantes des pièces d'artillerie, ou encore réduire le potentiel d'une créature surpuissante.

Les sorts du Fléau font partie des plus redoutables manifestations magiques d'AracKhan, n'hésitez donc pas à les utiliser ! Faites déferler une *Tempête de Feu* sur les créatures ennemies pour les épuiser avant de leur porter un coup fatal.



Ou désactivez-les avec *La Peur* pour contrer la stratégie de votre adversaire lors de ce round. *Exil Maudit* vous autorisera quant à lui de vicieuses combinaisons qui désorganiseront les rangs adverses tout en éliminant une cible de choix !



Les sacrifices permettent au Fléau de progresser. Bien employés, ils ne seront donc pas vains. Ne vous appesantissez pas sur la perte de votre *Mangeur d'Enfants*, surtout s'il a réussi à capturer un lieu ennemi et vous a permis d'inverser le cours des événements.



Voyons comment mettre à profit la redoutable sorcellerie du Fléau pour détruire ce mur de glace.

Notez que vos *Ailes du Tourment* ont toutes deux une valeur d'Attaque de 2 grâce à leur attribut Nuée.

#1 Activez votre sort *Absorption d'Essence* pour sacrifier sans état d'âme votre *Hydre Abominable* et ajoutez ses caractéristiques à l'une de vos *Ailes du Tourment*.

Cette dernière se retrouve ainsi parée d'une valeur d'Attaque de 5, d'une valeur de Défense de 3 et des attributs Nuée, Vol et Omnifrappe !

#2 Vos super-*Ailes du Tourment* prennent alors leur envol pour atterrir au milieu des lignes ennemies et délivrer une attaque surpuissante avec *Omnifrappe*, ce qui permet d'éradiquer deux puissantes créatures, en apparence protégées, et de conquérir les *Portes Blanches* en une seule activation.

Voilà le genre d'actions dont votre adversaire devrait se souvenir pendant longtemps !



N'hésitez pas à laisser libre cours à votre imagination malsaine pour concocter des redoutables combinaisons et éradiquer toute menace qui se présenterait face à vous.



La Carriole Pestilentielle

Cet assemblage mobile malfaisant, conçu par les esprits corrompus du Myrkour, bénéficie d'un indéfinissable savoir-faire en métallurgie, une spécialité des grandes forges occidentales situées aux portes du marais. En résulte un véhicule particulièrement robuste.

Mais ce n'est pas le plus drôle : une fois satisfait du contenant, les cerveaux malades du marais se sont employés à doter leur *Carriole Pestilentielle* d'effets dévastateurs qu'il serait très amusant de voir à l'œuvre. Ils ont donc eu l'idée brillante d'y enfermer des mères de peste, fécond substrat des redoutés *Collecteurs de Peste*, pour ensuite observer le tout semer la destruction sur le champ de bataille.

Pour 14 points de construction de deck, faites entrer ce fléau roulant sur le champ de bataille et écrasez tout ce qui se présente ! Ses solides caractéristiques – Attaque 2, Défense 2 et Mouvement 2 – vous permettent de choisir dans quelle direction le faire. L'élevage de *Collecteurs de Peste* intégré déverse ses miasmes méphitiques dans son sillage et toutes les créatures qui lui sont adjacentes perdent leurs attributs et compétences... Un enfer sur roues pour vos ennemis tout comme pour vos propres créatures ! Soyez donc vigilant lorsque vous le déployez. 10 points de victoire sont à vous si la *Carriole Pestilentielle* traverse le champ de bataille indemne.



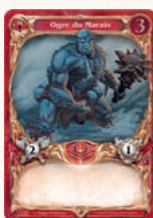
Deck EMPRISE FUNESTE

Grâce à l'action de son renseignement et à son implantation dans la région, l'Ordre Gris doit se rendre à l'évidence : quelque chose ne tourne pas rond dans le Myrkour. Une sourde corruption affectant les corps et les esprits est à l'œuvre dans cette région. Les échanges avec les grands patriarcats qui gèrent les forges et tirent profit de leur précieux acier s'enveniment, et ces derniers paraissent se détourner de l'Ordre au profit d'une force inconnue.

Des témoins plus au Sud ont rapporté avoir vu des flots d'abominations monstrueuses se déverser du marais du Myrkour, entraînant morts et destructions sur leur passage. La mise sous tutelle des patriarches des forges s'annonce comme beaucoup plus compliquée qu'initialement espérée.



× 1 Blatte
Malsaine



× 2 Ogre
du Marais



× 2 Fanatique



× 3 Troll
des Marais



× 3 Collecteur
de Peste



× 2 Patriarche
de la Forge



× 1 Carriole
Pestilentielle



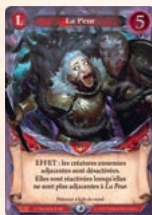
× 1 Mangeur
d'Enfants



× 2 Foudre
de Feu



× 2 Tempête
de Feu



× 1 La Peur



× 1 Souffle
du Dragon



× 1 Exil Maudit



× 1 Forges
Occidentales



Avec le deck *EMPRISE FUNESTE*, vous porterez votre pouvoir de nuisance à son paroxysme ! Trois *Collecteurs de Peste*, une *Carriole Pestilentielle*, deux *Tempêtes de Feu*, *La Peur* et *Exil Maudit*, ce ne sont pas moins de six cartes qui annulent les attributs des créatures ennemies adjacentes. Votre main de départ pourrait s'appuyer sur les éléments suivants : un *Collecteur de Peste*, un *Patriarche de la Forge*, deux *Foudres de Feu* et un *Ogre des Marais*.

Lors du premier round, peu importe que vous jouiez en premier ou en second, frappez fort ! Posez vos deux *Foudres de Feu* : avec une valeur d'Attaque de 2 et Attaque à distance 3, l'ennemi ne pourra pas s'échapper et vous ne craignez pas de riposte. Soit votre adversaire a posé des cartes de faible valeur et elles seront éradiquées ; soit il a opté pour attaquer avec une créature particulièrement puissante, et vous pourrez focaliser vos sorts pour la détruire. Bien sûr, cette manœuvre comporte un écueil : vous ne marquerez pas de point au premier round, mais vous porterez un coup au moral de votre adversaire dès le début de la partie.

Passé ce premier round tonitruant, commencez à poser des points en déployant des créatures robustes, comme le *Patriarche de la Forge* – qui vous servira d'appui lors de vos prochaines attaques – ou le *Collecteur de Peste* si vous souhaitez affaiblir une créature adverse dotée d'attributs. C'est justement au moment où votre adversaire commencera à poser ce genre de créatures que vous sortirez vos éléments perturbateurs. Vos *Tempêtes de Feu* sont tout indiquées pour affaiblir les créatures les plus puissantes, qui perdront attributs et compétences ainsi qu'un point de valeur d'Attaque et de Défense.

Dans le même ordre d'idée, votre *Carriole Pestilentielle* avec *Mouvement 2* ira cueillir les créatures qui se pensaient à l'abri. Rappelez-vous cependant de ne pas l'approcher d'un *Collecteur de Peste*, auquel cas vos deux créatures se neutraliseraient mutuellement. Pensez également à ces cartes pour annihiler la mobilité de l'adversaire ; des créatures volantes clouées au sol sont, vous le savez, particulièrement vulnérables.

Votre deck *EMPRISE FUNESTE* met à votre disposition deux sources d'attaques dévastatrices : votre *Mangeur d'Enfants* et le *Souffle du Dragon*. Ces deux cartes sont dotées d'une valeur d'Attaque de 4 et de l'attribut *Perforation*. Correctement utilisées, elles infligeront des dégâts considérables pour, par exemple, détruire une créature adverse extrêmement puissante et capturer un lieu ennemi.

Une attaque groupée combinant *Souffle du Dragon* et *Foudre de Feu* (s'il vous en restait une) sera quasiment inarrêtable. Le *Mangeur d'Enfants*, quant à lui, devra être épaulé par un *Patriarche de la Forge*, ou placé à côté des *Forges Occidentales* pour s'assurer qu'il rasera toute une ligne ennemie sans y laisser la vie. Si vous réussissez ces deux coups, votre adversaire pourrait bien ne pas s'en remettre.

Si *Exil Maudit* ne vous permet pas de détruire une créature très puissante, ce sort peut au moins vous servir à l'isoler de son bloc et la rendre ainsi plus vulnérable. Une autre de ses utilisations possibles consisterait à déplacer stratégiquement une créature richement dotée en attributs et compétences aux côtés d'un *Collecteur de Peste* ou de votre *Carriole Pestilentielle*, pour la neutraliser durablement.

À l'approche du dernier tiers de la partie, pensez à poser des cartes qui seront susceptibles de survivre jusqu'à la fin des hostilités et vous rapporter de précieux points. Selon la volonté du Fléau, il ne devrait pas rester beaucoup de cartes sur le champ de bataille en fin de partie, rendant le décompte des points de victoire encore plus simple à effectuer !

MODE TERRAIN

Dans ce mode de jeu, les joueurs doivent composer avec les particularités des champs de bataille du Byartour. Des cartes Terrain sont placées sur le champ de bataille et vont à la fois modifier sa forme et provoquer des effets de bord sur les cartes de faction qui leur sont adjacentes.

À cet effet, huit cartes Terrain sont fournies dans cette extension et permettent de rendre la configuration du champ de bataille unique à chaque partie. Les joueurs seront ainsi obligés d'adapter leur stratégie afin d'en tirer le meilleur profit.

Le mode Terrain est compatible avec tous les formats de jeu d'AracKhan Wars.

Cartes	Modes de jeu		
	Affrontement à 2 joueurs	Affrontement à 3 ou 4 joueurs	Affrontement 2 contre 2
 Stratégie			
 Objectif			
 Évènement			
 Terrain			

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.



Les cartes Terrain



SPÉCIFICITÉS DES CARTES TERRAIN

- Elles neutralisent l'emplacement sur lequel elles sont posées.
Aucune carte de faction ne peut être posée dessus.
- Elles sont infranchissables : une carte de faction dotée de l'attribut Mouvement ne peut pas les traverser.
- Elles ne sont ni des cartes alliées, ni des cartes ennemies. Pour qu'un joueur puisse poser ou déplacer une carte alliée adjacente à une carte Terrain, il doit au préalable respecter les règles de pose ou de déplacement.
- Elles ne peuvent ni être défaussées, ni détruites ou déplacées.
- L'effet d'une carte Terrain est actif dès que cette dernière est révélée.
Il perdurera jusqu'à la fin de la partie.

Mise en place des cartes Terrain

Le nombre de cartes Terrain à utiliser lors d'une partie dépend du nombre de joueurs impliqués :

- 2 joueurs = 2 cartes Terrain
- 3 joueurs = 3 cartes Terrain
- 4 joueurs (chacun pour soi ou deux contre deux) = 2 cartes Terrain



La mise en place suit la même séquence que celle d'une partie à deux, trois ou quatre joueurs, avec les modifications suivantes.

- À la fin de l'étape 4, l'un des joueurs prend les huit cartes Terrain incluses dans cette extension, les mélange bien, et les dispose en un paquet placé face cachée à proximité du tapis de bataille. Il constitue la pile Terrain.
- À la fin de l'étape 7, en commençant par le joueur intervenant en dernier au round 1, chaque joueur va poser à tour de rôle une carte Terrain sur le champ de bataille, jusqu'à atteindre le nombre de cartes indiqué dans le tableau précédent.
- Lorsqu'un joueur doit poser une carte Terrain, il en pioche deux de la pile Terrain et choisit secrètement celle qu'il va poser sur le champ de bataille. En posant cette carte, le joueur doit faire attention à son orientation haut-bas, ce qui aura potentiellement une influence sur le champ de bataille selon la carte Terrain employée. La carte non utilisée est écartée du jeu en restant face cachée.

Règles de pose des cartes Terrain

1. Une carte Terrain doit être posée à une distance minimale de 2 des emplacements de la zone de départ du champ de bataille, matérialisés par un contour vert sur le tapis de bataille.
2. Une distance minimale de 4 doit séparer les cartes Terrain entre elles sur le champ de bataille.

Révélation des cartes Terrain

Au début de la phase de Révélation du round 1, les joueurs révèlent les cartes Terrain ainsi posées lors de la mise en place.

IMPORTANT : lorsque les joueurs révèlent les cartes Terrain, ils ne doivent pas modifier leur orientation haut-bas sur le champ de bataille.

Plus de place pour poser des cartes ?

Si au cours de la phase de Pose d'un round, 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.

Structure d'une parti en fonction du m de de jeu



2 contre 2



Mode Évènement



Mode Objectif



Mode Terrain

Mise en place

1. Choisir son deck
2. Préparer l'espace de jeu
3. Préparer les pions factio
4. Constitution s piles



Création de la pile stratégie



Création de la pile vènement



Création de la pile bjecti



Création de la pile errain

5. Déterminer quel joueur commence le round 1
6. Pioche de la main de départ
7. Mulligan facultati



Chaque joueur pioche
9 cartes au lieu de 7



Chaque joueur reçoit
un point Stratégie



Les trois premières cartes
Objectif sont révélées



Mise en place des cartes Terrain

Phases d'un round



Phase d'Évènement

1. Phase de Pioche
2. Phase de Pose
3. Phase de Révélatio
4. Phase d'Acti atio
5. Phase de Fin



Round 1: les cartes
Terrain sont révélées

Fin de la parti



Chaque joueur ajoute à son
score les points apportés par
les objectifs qu'il a accompli

