

The cover art depicts a medieval fantasy scene. At the top, a knight in full plate armor sits atop a horse, holding a lance and a banner. Below the knight, the title 'ARACKHAN WARS' is written in a large, ornate, golden font with dark, flame-like flourishes. Two banners are draped across the title, containing the text 'L'VEIL DE L'ORDRE GRIS'. The background is a vibrant, multi-colored landscape with green, red, and blue hues. In the foreground, a muscular, bald man with a red complexion is shown in a dynamic pose, surrounded by swirling energy. To his right, a blue, armored creature is visible. At the bottom, a dark banner contains the text 'ACIER CHANTANT'.

ARACKHAN WARS

L'VEIL DE L'ORDRE GRIS

ACIER CHANTANT



Les patriarchats régnant en maîtres dans le Myrkour se croyaient à l'abri des velléités de conquête de l'Ordre Gris, en vertu de vieux accords passés qui garantissaient sécurité et prospérité en échange de l'approvisionnement constant de leur fameux acier. Cependant le Conseil Gris finit par dépêcher un sénéchal afin de renégocier leur pacte considéré comme caduc.

L'homme à la carrure imposante arriva aux forges occidentales avec la ferme intention d'imposer de nouveaux quotas assortis de ses propres conditions. Il fut accueilli par Brana Shagam lui-même, le plus puissant des sept patriarches, surnommé comme ses aïeux « Le Prince des Princes de Fer ».

Le sénéchal perçut immédiatement l'effrayante empreinte du Mal. Le patriarche Shagam en portait tous les stigmates, jusqu'à ses pupilles écarlates qui se dilataient excessivement dans l'obscurité, trahissant son pacte maudit.

Le sénéchal sentait que les patriarches avaient été corrompus de gré ou de force par le Fléau, ce mal sournois et contagieux. Peu importait l'issue des négociations, il savait qu'au sortir des forges il devrait faire chanter sa lame d'acier pour repousser des hordes impies qui déferleraient sur lui. La dépendance de l'Ordre Gris à l'acier était sa faiblesse, et le Fléau, dans sa perfidie, allait l'exploiter.

Quel que soit votre camp, l'éveil de l'Ordre Gris risque fort de libérer des forces qui changeront à jamais la face d'AracKhan.

ACIER CHANTANT 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.

Rendez votre Légion VI létale et mobile comme jamais ! Avec neuf créatures de cette famille, dont le gigantesque *Titan*, deux *Porte-Étendards* pour redéployer efficacement vos unités et le *Prêtre-Gris* pour les galvaniser, vous êtes parés. Les subterfuges **RENFORTS** *En Permission*, *Ordre de Marche* et *Renforts* vous garantiront en outre un positionnement idéal pour faire face à n'importe quelle attaque adverse, d'où qu'elle vienne.



L'ORDRE GRIS

Vous voici à la tête d'un corps expéditionnaire de la Légion VI dûment constitué de pas moins de quinze créatures d'élite. Partant de *Fort Avalon*, vous déploierez votre légion menée par trois *Champions* sur le champ de bataille, en un ou plusieurs blocs, à votre guise. Vos adversaires devraient définitivement saisir l'efficacité de la devise « L'union fait la force ».

DECK
FRATERNITÉ
DESTRUCTRICE



×1 Soldat Sobre



×2 Fantassin



×2 Phalange



×1 Mercenaire Aguerri



×1 Champion



×1 Prêtre Gris



×1 Titan



×2 En Permission



×1 Soldat Ivre



×4 Fantassin



×4 Phalange



×2 Porte-Étendard



×2 En Permission



×1 Levée de Boucliers



×1 Ordre de Marche



×1 Cheval d'Avalon



*×1 Mercenaire
des Neiges*



×2 L'Armurier



×2 Porte-Étendard



*×2 Ordre
de Marche*



×1 Renforts



×1 Prêtre Gris



×3 Champion



×1 Titan



×1 Renforts



×1 Fort Avalon



Augmentez encore le potentiel destructeur déjà certain de votre faction préférée. D'effroyables créatures font ici leur apparition, comme les *Fléaux des Marais*, les *Forgerons Renégats*, les *Molosses des Marais* et les *Trolls Géants*. Les *Tunnels Sombres* serviront à la fois de sanctuaire et de base pour lancer des raids meurtriers. Une deuxième *Hydre Abominable* vous est désormais accessible, pour ravager les quatre coins du champ de bataille en duo. Et, cerise sur le gâteau, *Lucy* et *Feyr*, les deux émissaires légendaires du Fléau, répandront anarchie et confusion dans les rangs adverses.

RENFORTS



LE FLÉAU

Ce deck BRUTALITÉ MALSAINÉ devrait dissuader quiconque de s'approcher de vos précieuses *Forges Occidentales*. Guidées par *Lucy*, *Feyr* et deux *Patriarches de la Forge*, et soutenues par des sorts aux effets perturbateurs comme *Tempête de Feu*, *Brume Maléfique* et *Exil Maudit*, vos créatures assailliront l'ennemi de toutes parts. Par ailleurs, vous avez à votre disposition une mobilité inédite, grâce aux deux volatiles surnois et aux *Mouches Scorpions*, dont vous saurez certainement tirer parti.

DECK BRUTALITÉ MALSAINÉ



*x3 Fléau
du Marais*



*x2 Forgeron
Renégat*



*x3 Mouche-
Scorpion*



x1 Berserker



x2 Troll Géant



x1 Feyr



*x1 Hydre
Abominable*



*x1 Brume
Maléfique*



x1 Blatte Malsaine



*x1 Fléau
du Marais*



x1 Ogre du Marais



*x2 Mouche-
Scorpion*



x2 Troll Géant



x1 Feyr



*x1 Mangeur
d'Enfants*



x2 Foudre de Feu



×2 Molosse des Marais



×1 Lucy



×1 Possession



×1 Tunnel Sombre



×2 Berzerker



×2 Molosse des Marais



×2 Patriarche de la Forge



×1 Lucy



×2 Tempête de Feu



×1 Bête Maléfique



×1 Exil Maudit



×1 Forges Occidentales



Pénétrer dans les forêts du Vestour sans y avoir été invité devrait laisser un souvenir cuisant aux impudents qui s'y risquent. Y affronter la faune et la flore ne sera déjà pas une partie de plaisir, mais ce n'est rien en comparaison de la fin horrible qui attend les envahisseurs, qui finiront lacérés par les chorégraphes mortelles des danseurs, au rythme syncopé des funestes mélodies des musiciens Nakka. Le même sort sera réservé à ceux qui tentent de s'approcher d'un lieu sacré comme les *Ruines de Sylv*, farouchement défendues par ses sentinelles.

RENFORTS



LES NAKKA

L'ASCENSION NAKKA vous place à la tête d'une force particulièrement agressive déployée autour de deux lieux légendaires : l'*Arbre de Vie* et les *Ruines de Sylv*. Une fois vos ennemis empêtrés dans un mur végétal constitué de vos *Plantes Carnivores* et du sort *Perdu dans la Forêt*, vos Nakka les extermineront sans relâche, à distance d'abord, avec vos *Archers*, votre *Banshee Montée* et vos *Chasseresses*. Puis, vos *Porteurs* et *Sonneurs de Mort* achèveront en cadence les dernières poches de résistance préalablement affaiblies.

DECK L'ASCENSION NAKKA



×2 Phacochère Borgne



×2 Centipède Explosif



×3 Porteur de Mort



×3 Sonneur de Mort



×1 Béhémoth



×1 Banshee Montée



×1 Flamme Surnaturelle



×2 Perdu dans la Forêt



×1 Phasme Venimeux



×4 Archer Nakka



×3 Porteur de Mort



×3 Sonneur de Mort



×1 Tremblement de Terre



×1 Puissance Dévorante



×1 Perdu dans la Forêt



×1 Camouflage Naturel



×3 Chasseresse



×1 Ruines de Sylv



×2 Plante
Carnivore



×3 Chasseresse



×1 Banshee
Montée



×1 Ruines de Sylv



×1 Arbre de Vie



Il n'y a pas que la Grande Barrière rocheuse qui protège l'accession aux Terres Blanches. Ses peuples fédérés en consistent le second rempart, encore plus dangereux. Votre *Bibliothèque Ancestrale* favorisera l'afflux de vos forces sur le champ de bataille. Votre défense est consolidée par les *Protecteurs de Glace* et les *Hommes des Neiges*, tandis que l'*Hiver Étotérique* vous met à l'abri des sorts ennemis. Vos capacités offensives ne sont pas en reste, avec les *Molegs de Glace* menés par un terrifiant *Ours Vindictif*. Enfin, les *Fous de la Reine* sauront perturber efficacement les formations adverses les mieux organisées.

RENFORTS



TERRES BLANCHES

Gabriel mène votre force **TEMPÊTE DE GLACE** à la guerre, vous offrant des capacités offensives et défensives équilibrées. Vos *Crépusculaires* et l'*Élémentaire de glace* offriront un rempart solide à vos forces, permettant à vos *Aigles*, votre *Ours Vindictif* et votre *Golem de Glace* de ravager des rangs ennemis complètement désorganisés par l'action conjointe des *Fous de la Reine* et d'un assortiment glacé de six sorts aux effets dévastateurs.

DECK TEMPÊTE DE GLACE



×2 *Protecteur de Glace*



×2 *Prêtresse du Givre*



×2 *Homme des Neiges*



×1 *Aigle*



×2 *Fou de la Reine*



×2 *Moleg de Glace*



×1 *Ours Vindictif*



×2 *Hiver Ésotérique*



×3 *Pingouin Nihiliste*



×3 *Aigle*



×3 *Bouclier du Crépuscule*



×1 *Paladin de Glace*



×1 *Ours Vindictif*



×1 *Golem de Glace*



×1 *Hiver Ésotérique*



×2 *Protection Hivernale*



×1 *Paladin de Glace*



×2 *Élémentaire de Glace*



×1 *Vent de Coriolis*



×1 *Bibliothèque Ancestrale*



×2 *Élémentaire de Glace*



×2 *Fou de la Reine*



×1 *Gabriel*



×1 *Vent de Coriolis*



×1 *Téléportation*



×1 *Blizzard*



ACIER CHANTANT – 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.

NOTHING BUT
GAMES 