DRAKERION

Guide d'Apprentissage

V 2.0 - BÊTA

Bienvenue dans Drakerion : le jeu de cartes à jouer et à collectionner.
Incarnez l'une des cinq factions et menez vos troupes à la victoire grâce à vos compétences et vos stratégies.

Les decks de démarrage contiennent tout le nécessaire afin de commencer votre première partie rapidement.

Les règles avancées seront disponibles ultérieurement sur le site officiel de Drakerion.

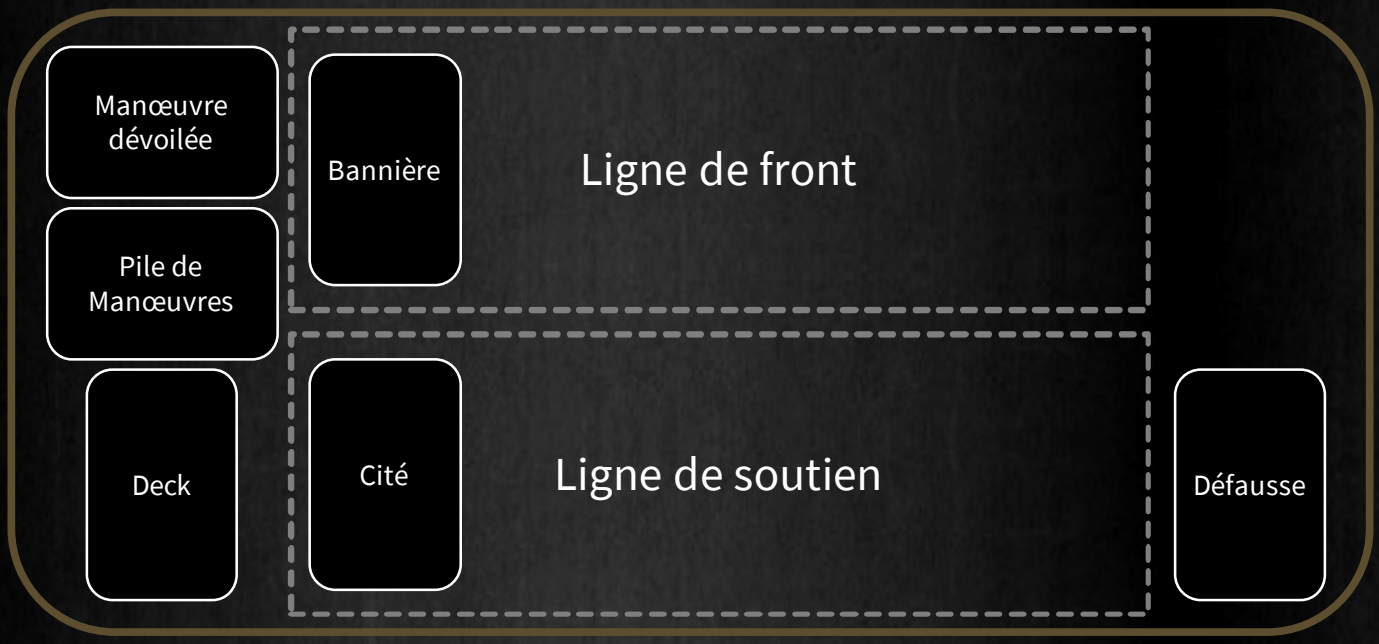
BUT DU JEU

Afin de remporter la partie, il existe deux conditions de victoire :

- détruire tous les Personnages adverses. Si un joueur n'a plus de Personnages en jeu, il perd instantanément la partie ;
- remporter 20 points de prestige ou plus. Les joueurs accumulent du prestige principalement en détruisant des Personnages adverses : plus un Personnage est puissant, plus il rapportera de prestige à l'adversaire lorsqu'il sera détruit.

COMMENCER LA PARTIE

Les joueurs placent leur Bannière, Cité, deck et pile de Manœuvres à leurs emplacements respectifs.



Ensuite, les joueurs effectuent les étapes suivantes, dans cet ordre :

1. Déterminer le premier joueur : le joueur qui possède la plus haute initiative sur sa Bannière choisit qui sera le premier joueur. En cas d'égalité, choisissez au hasard ;
2. Les joueurs effectuent leur **Mise en place** : ils cherchent dans leur deck les cartes indiquées sur leur Bannière. Le premier joueur met chacune d'entre elles sur sa ligne de front ou sa ligne de soutien. Puis le second joueur fait de même ;
3. Après avoir mélangé son deck, chaque joueur pioche six cartes puis peut effectuer un "Mulligan" : il met autant de cartes de sa main qu'il le souhaite sous son deck puis en pioche le même nombre et le mélange à nouveau.

La partie peut commencer.

Note : lors de la mise en place, les capacités des Personnages ne sont pas actives.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chaque tour est composé de trois phases :

1. Phase de Manœuvre

Lors de la Phase de Manœuvre, dans cet ordre, tous les joueurs :

a. Choisissent une Manœuvre dans leur pile de Manœuvres ;
b. Dévoilent simultanément cette Manœuvre en recouvrant celles dévoilées précédemment ;
c. Gagnent l'or et piochent le nombre de cartes indiqué sur leur Manœuvre simultanément ;
d. Peuvent activer l'éventuelle capacité **Déploiement** indiquée sur leur Manœuvre, en commençant par le premier joueur.

2. Phase d'Action

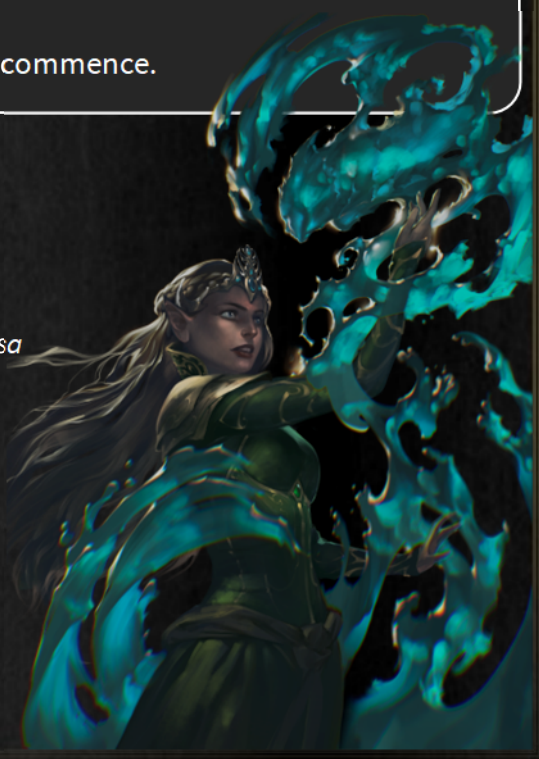
Les joueurs réalisent chacun une action alternativement en commençant par le premier joueur.
Ils sont libres d'effectuer l'action de leur choix parmi :

- jouer une carte de leur main en payant son coût en or ;
- activer une capacité "**Action**" ;
- déclarer une attaque (voir "Déroulement d'un combat" ci-dessous) ;
- passer ;
- passer définitivement pour être le premier joueur du prochain tour.

Lorsque tous les joueurs passent consécutivement, la Phase d'Action se termine.

3. Fin du tour

Certaines capacités peuvent s'activer à la fin du tour.
Les joueurs redressent leurs cartes inclinées et un nouveau tour commence.



Note

- *Les joueurs gardent l'or non dépensé à la fin du tour.*
- *À n'importe quel moment pendant le tour, lorsqu'un joueur n'a plus de Personnage sur sa ligne de front, il met tous ses Personnages de sa ligne de soutien sur sa ligne de front.*
- *Quand un joueur a passé définitivement, il peut toujours activer les capacités automatiques comme **Réaction** ou **Destruction**.*
- *Si aucun joueur n'a "passé définitivement", le dernier joueur à avoir "passé" devient le premier joueur.*

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

- Les Personnages peuvent attaquer le tour de leur arrivée en jeu.
- Il existe deux types d'attaque : l'attaque de mêlée et l'attaque à distance. Tous les Personnages peuvent déclarer une attaque de mêlée, mais seuls ceux ayant cette icône de tir , peuvent déclarer une attaque à distance.
- Tant qu'un Personnage est redressé il peut attaquer, même s'il a déjà attaqué ce tour.
- Lorsque le combat est terminé, les joueurs reprennent la Phase d'Action. C'est alors le joueur défenseur qui effectue une action.

Attaque de mêlée

Pour déclarer une attaque de mêlée, un joueur incline l'un de ses Personnages en ligne de front qui devient l'attaquant et choisit un Personnage adverse en ligne de front qui devient le défenseur.

En commençant par le joueur défenseur, les joueurs effectuent alternativement une action parmi :

- jouer un Évènement avec une capacité "**Combat**" ;
- activer une capacité "**Combat**" d'une carte qu'il contrôle ;
- passer.

Lorsque les deux joueurs ont passé consécutivement, les dégâts sont infligés simultanément : l'attaquant inflige au défenseur sa valeur d'attaque, le défenseur inflige à l'attaquant sa valeur de riposte.

Les Personnages dont les points de vie atteignent zéro sont détruits. Leurs points de prestige peuvent être ajoutés au total de l'adversaire.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

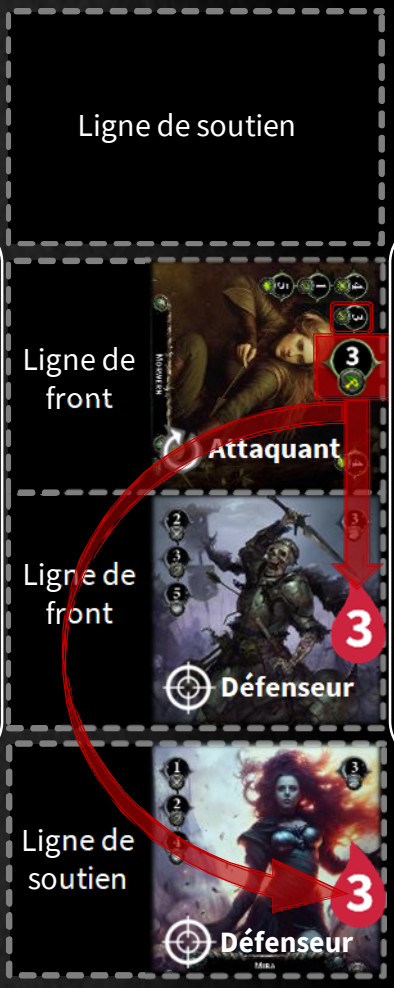
Attaque à distance

Les règles sont les mêmes que lors d'une attaque de mêlée avec les différences suivantes :

- le défenseur peut être choisi à une distance de deux lignes de l'attaquant ;
- l'attaquant inflige au défenseur sa valeur de tir au lieu de sa valeur d'attaque ;
- le défenseur n'inflige pas de dégât avec sa riposte.

L'attaquant en soutien peut attaquer à distance un Personnage au front.

L'attaquant au front peut attaquer à distance un Personnage au front ou un Personnage en soutien.



À noter que l'attaquant au front peut attaquer en mêlée également.

F.A.Q.

- *Les dégâts sont persistants : ils restent sur le Personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné ou quitte le jeu.*
- *Lorsqu'une capacité modifie l'attaque de mêlée, cela ne modifie pas l'attaque à distance, et inversement.*
- *Il n'est pas possible d'attaquer l'un de ses Personnages.*
- *Lorsqu'une capacité fait attaquer un Personnage, en l'absence de précision, il peut attaquer en mêlée ou à distance. Dans les deux cas, il attaque sans prendre en compte la ligne sur laquelle il se trouve ni celle du défenseur.*

ANATOMIE DES CARTES

Bannières

Elle définit la faction (couleur) choisie par le joueur.
Les joueurs ne peuvent inclure que des cartes de cette faction ou des cartes non-affiliées dans leur deck et leur pile de Manœuvres.

Cités

Certaines Cités ont ce logo. Il représente cette capacité imprimée :
Action : inclinez cette Cité et mettez une carte de votre main sous votre deck pour piocher une carte.

Initiative : valeur présente sur les Bannières permettant de déterminer le premier joueur du premier tour.

Traits : caractéristique utilisée par certaines capacités y faisant référence. Lorsqu'une carte a plusieurs traits, elle est affectée par toutes les capacités affectant l'un d'eux.

Manœuvres

Les capacités des Manœuvres sont actives lorsqu'elles sont dévoilées et inactives lorsqu'elles sont recouvertes. Si un joueur doit dévoiler une Manœuvre et que sa pile de Manœuvres est vide, il refait d'abord une pile avec les huit Manœuvres déjà révélées.

Nom de la carte

Sous-type : les Manœuvres sont partagées entre deux sous-types : Ravitaillement ou Tactique.

Revenu en or : la quantité d'or gagnée.

Valeur de pioche : la quantité de cartes piochées.

Traits

Capacités

ANATOMIE DES CARTES

Personnages

Lorsqu'un Personnage arrive en jeu, son contrôleur choisit de le placer sur sa ligne de front ou sa ligne de soutien.

Attaque de mêlée : quantité de dégâts que le Personnage inflige lors d'une attaque de mêlée.

Attaque à distance : quantité de dégâts que le Personnage inflige lors d'une attaque à distance.

Riposte : quantité de dégâts que le Personnage inflige lorsqu'il défend une attaque de mêlée.

Points de vie : quantité de dégâts à infliger pour détruire le Personnage.

Capacités

Coût en or : quantité d'or à payer pour jouer la carte.

Prestige : quantité de prestige que peut gagner l'adversaire lorsque le Personnage est détruit.

Nom de la carte

Sous-titre

Personnage Nommé : certains Personnages ont un "sous-titre", ce sont des Personnages Nommés. Un joueur ne peut pas contrôler deux Personnages Nommés du même nom.

Les Personnages Nommés ont cette capacité supplémentaire :
Combat : défaussez une carte du même nom que ce Personnage pour lui donner 1 Bouclier ou +1 ou +1.

Attachements

Lorsqu'un Attachement arrive en jeu, son contrôleur le lie à n'importe quel Personnage en jeu.

Un Attachement reste en jeu jusqu'à ce qu'une capacité le détruise ou que le Personnage auxquels il est lié quitte le jeu.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Attachements auquel un Personnage peut être lié.

Nom de la carte

Attaque de mêlée

Riposte

Points de vie

Coût en or

Prestige

Traits

Capacités

ANATOMIE DES CARTES

Évènements

Les Évènements peuvent avoir plusieurs capacités “**Action**” et/ou “**Combat**”. Une seule de ces capacités peut être activée lorsque l’Évènement est joué.

Après avoir fait effet, l'Évènement est mis dans la défausse de son propriétaire.

*Note : un Évènement n'est jamais "en jeu". Cela ne l'empêche pas d'activer l'une de ses capacités "**Action**" ou "**Combat**".*

CAPACITÉS

- Les capacités sont facultatives à activer, sauf si elles mentionnent l’inverse en indiquant “**forcée**” (par exemple, **Réaction forcée**).
- Certaines capacités sont appelées "passives" : ce type de capacité n’est pas introduite par un mot en gras. Elle s'applique obligatoirement et en continu tant que la carte possédant cette capacité est en jeu.
- La plupart des capacités nécessitent que la carte la possédant soit en jeu pour être activée. Les capacités “**Action de la défausse**” ou “**Destruction**” constituent des exceptions à cette règle.
- Si des capacités doivent s’activer simultanément, le joueur qui a initié l’action (par exemple, le joueur qui attaque) active ses capacités dans l’ordre de son choix. Ensuite, l’adversaire fait de même.

DÉFINITION DES CAPACITÉS

Action : si la carte avec cette capacité est en jeu, elle peut être activée pendant la Phase d'Action, hors combat. Elle utilise une action.

Action de la défausse : si la carte avec cette capacité est dans la défausse, elle peut être activée pendant la Phase d'Action, hors combat . Elle utilise une action.

Combat : si la carte avec cette capacité est en jeu, elle peut être activée pendant un combat. Lorsque cette capacité donne des statistiques ou d'autres capacités, ce gain ne dure que lors de ce combat. Elle utilise une action.

Déploiement : lorsque la carte possédant cette capacité arrive en jeu, elle peut être activée. Elle n'utilise pas d'action.

Destruction : lorsque la carte possédant cette capacité est détruite et envoyée dans la défausse, elle peut être activée. Cas particulier : si la carte a perdu cette capacité lorsqu'elle était en jeu, elle ne peut pas être activée. Elle n'utilise pas d'action et peut être activée même si le propriétaire a passé définitivement.

Réaction : cette capacité est toujours suivie d'une ou plusieurs conditions en gras. Lorsque ces conditions sont remplies, elle peut être activée. La carte doit être en jeu pour activer cette capacité, sauf si l'une des conditions implique l'inverse. Cas particulier : si la carte a perdu cette capacité lorsqu'elle était en jeu, elle ne peut pas être activée. Elle n'utilise pas d'action et peut être activée même si le joueur a passé définitivement.

DÉFINITION DES MOTS-CLÉS

Implacable : capacité passive. Tant qu'un Personnage avec cette capacité est attaquant, son attaque ne peut ni être redirigée ni annulée.

Imprévisible : si la carte avec cette capacité est en main, elle peut être jouée lors d'un combat. Elle peut néanmoins être jouée normalement pendant la Phase d'Action. Dans les deux cas, jouer la carte utilise une action.

Infiltrateur : capacité passive. Un Personnage au front avec cette capacité peut attaquer un Personnage en soutien si l'adversaire ne contrôle pas de Personnage au front avec **Infiltrateur**.

Intercepteur : en tant que première action lors d'une attaque de mêlée, un Personnage avec cette capacité situé sur la même ligne que le défenseur peut être incliné pour rediriger l'attaque contre lui. Il devient le nouveau et unique défenseur de cette attaque. Cette capacité utilise une action.

Pas d'Attachement : capacité passive. Le Personnage avec cette capacité ne peut pas être lié à un Attachement. Si ce mot-clé est suivi du mot "excepté" et d'un trait, le Personnage ne peut être lié qu'à des Attachements du trait indiqué.

GLOSSAIRE

Blessé : statut acquis par un Personnage tant qu'il a au moins 1 dégât.

Bouclier [donnez 2 boucliers à un Personnage] **:** chaque dégât infligé à ce Personnage est infligé prioritairement au bouclier, le réduisant d'autant. À la fin du combat, les boucliers sont perdus.

- Les dégâts infligés au bouclier sont considérés comme infligés au Personnage.
- Les boucliers sont cumulatifs : donner 1 bouclier puis 2 boucliers est équivalent à donner 3 boucliers.
- Lorsque le bouclier est réduit à zéro, les dégâts restants sont infligés normalement au Personnage.

Chercher [un Personnage dans le deck et mettez-le dans votre main] **:** regardez les cartes dans le deck sans les révéler et mettez un Personnage dans votre main. Lorsque la carte cherchée doit respecter au moins un critère (Personnage), le joueur doit la révéler. Il est libre de ne pas trouver la carte demandée, même si elle est présente. Après avoir cherché une carte dans le deck, celui-ci doit être mélangé.

Combattant : Personnage participant à un combat en tant qu'attaquant ou défenseur. Il cesse d'être combattant après que les dégâts ont été infligés ou si l'attaque est annulée.

Contrôleur [d'une carte] **:** joueur ayant cette carte en jeu sur son propre espace de jeu.

Coût [d'une carte] **:** quantité d'or à dépenser pour jouer cette carte.
Coût [d'une capacité] **:** tâches obligatoires pour réaliser l'effet de cette capacité. Si une capacité a un coût, elle est écrite avant le mot "pour" (coût pour effet).

Défausser [une carte] **:** mettre une carte de sa main dans la défausse.
Défausser [une carte du deck] **:** mettre une carte du deck dans la défausse.
Une carte défaussée n'est pas considérée comme "détruite".

Déplacer [un Personnage] **:** changer de ligne ce Personnage.

- Il ne peut pas être déplacé sur la ligne où il se trouve déjà ni sur une ligne d'un autre joueur.
- Les Attachements qui lui sont liés le restent.
- Un Personnage incliné peut être déplacé.

Détruit : statut que peut recevoir une carte, qui peut survenir à deux moments :

- si le nombre de dégâts sur un Personnage est égal à ses PV ou si ses PV sont réduits à zéro, il est instantanément détruit ;
- lorsqu'une capacité indique "détruire".

Lorsqu'une carte est détruite, elle est immédiatement mise dans la défausse de son propriétaire.
Une carte ne peut être détruite que si elle est en jeu. Une carte détruite n'est pas considérée comme "défaussée".

Effet [d'une capacité] **:** ensemble des conséquences issues de cette capacité. Il est possible d'activer une capacité même si son effet n'est pas réalisable ou partiellement réalisable.

En jeu : zone composée des lignes de front et de soutien de tous les joueurs.

Imprimé [attaque imprimée d'un Personnage] **:** ce terme indique un texte physiquement présent sur une carte. Attaque de base de ce Personnage.

GLOSSAIRE

Jouer [une carte hors Évènement] **:** payer le coût en or de cette carte pour la faire arriver en jeu.
Jouer [un Évènement] **:** payer le coût en or de cet Évènement pour activer l'une de ses capacités puis le mettre dans la défausse de son propriétaire.

Mettre en jeu : faire arriver une carte en jeu sans payer son coût en or.

Piocher [une carte] **:** mettre la première carte du deck dans sa main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut piocher par tour ni au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

Propriétaire [d'une carte] **:** joueur possédant cette carte avant de commencer la partie.

Rediriger [une attaque contre un Personnage] **:** changer le défenseur par ce Personnage, il devient le défenseur à la place du Personnage initial qui perd le statut de défenseur.

Regarder [les trois premières cartes du deck] **:** lire ces cartes sans les révéler et les mettre sur le deck dans l'ordre de votre choix .

Soigner [de 2 un Personnage] **:** retirer deux dégâts de ce Personnage.
- Si le Personnage a moins de dégâts que la valeur indiquée, le contrôleur retire tous ses dégâts.
- Si le Personnage n'a aucun dégât, il n'est pas considéré comme "soigné".

Vos [Personnages] **:** les Personnages dont vous êtes le propriétaire.
Vos [Personnages en jeu] **:** les Personnages dont vous êtes le contrôleur.
Cas particulier : lorsqu'une capacité implique obligatoirement que le Personnage soit en jeu (infligez des dégâts, inclinez, donnez 1 bouclier…), la précision "en jeu" est volontairement retirée.

Rejoignez-nous