

DRAKERION

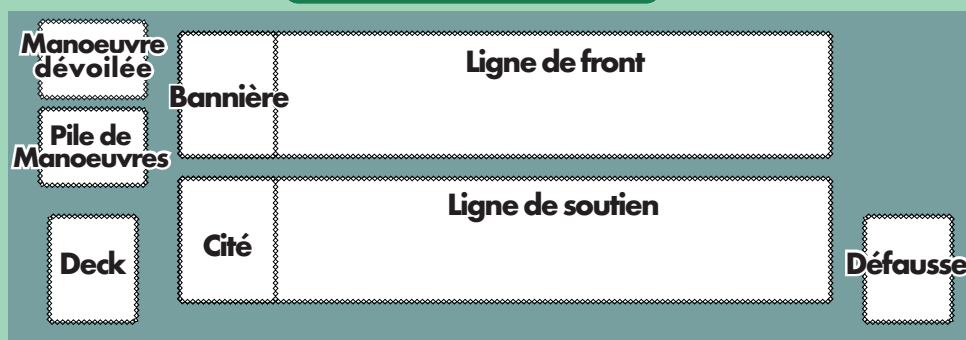
BUT DU JEU

- Détruire le dernier Personnage adverse en jeu ou atteindre 20 points de prestige.

MISE EN PLACE

- 1 Placez vos cartes Bannière et Cité.
- 2 Formez une pile avec vos 8 Manœuvres et placez-la face cachée.
- 3 Les autres cartes constituent votre deck, placez-le face cachée.
- 4 La valeur sur la Bannière de chaque joueur indique son Initiative, celui ayant la plus haute décide qui sera le premier joueur. En cas d'égalité, déterminez au hasard.
- 5 Le premier joueur cherche dans son deck les cartes indiquées sur sa Bannière, met chaque Personnage sur la ligne de son choix (front ou soutien) et mélange son deck. Le second joueur fait ensuite de même.
- 6 Chaque joueur pioche 6 cartes.
- 7 Chaque joueur peut mettre autant de cartes de sa main qu'il le souhaite sous son deck pour en piocher le même nombre, puis il mélange son deck. Vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois.

CHAMP DE BATAILLE



Cette image présente les différentes zones d'un joueur

LA PARTIE PEUT COMMENCER

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

1 Attaquer un Personnage adverse

- Incliner l'un de vos Personnages sur votre ligne de front. Votre Personnage est alors l'attaquant.
- Choisir quel Personnage sur la ligne de front adverse est attaqué. Ce Personnage est alors le défenseur.

Attaquer à distance : des Personnages possèdent une icône de tir (☘), cela indique qu'ils peuvent attaquer à distance. Ce type d'attaque diffère d'une attaque classique. En utilisant la valeur de (☘), l'attaquant peut attaquer depuis sa ligne de front un Personnage sur n'importe quelle ligne adverse. Il peut également attaquer depuis sa ligne de soutien un Personnage sur la ligne de front adverse. Le défenseur n'inflige pas de dégât de riposte (↻) à l'attaquant.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1 Phase de Manœuvre

- a- Chaque joueur choisit une carte dans sa pile de Manœuvres et la dévoile en même temps.
- b- Chaque joueur gagne l'or et pioche le nombre de carte comme indiqué sur sa Manœuvre.
- c- Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut activer le «**Déploiement** :» de sa Manœuvre.

2 Phase d'Action

- À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chaque joueur réalise une action parmi :
- Jouer l'une des cartes de sa main en payant son coût en or.
 - Activer une capacité de type «**Action** :» sur une de ses cartes en jeu.
 - Passer.
 - Passer définitivement pour être premier joueur lors du prochain tour.
 - Attaquer un Personnage adverse (cf : **DÉROULEMENT D'UN COMBAT**).

Après avoir été joué, un Évènement est toujours mis dans la défausse.

3 Fin du tour

- Le tour peut se terminer de deux façons :
- Les deux joueurs passent consécutivement. Le deuxième joueur à «Passer» devient alors le premier joueur pour le tour suivant.
 - L'un des joueurs a passé définitivement plus tôt dans le tour et l'autre joueur «Passe».

Les joueurs redressent leurs cartes et conservent l'or non dépensé. Les Personnages conservent leurs dégâts. La Manœuvre dévoilée ce tour-ci ne retourne pas dans la pile et sera recouverte par la suivante. Un nouveau tour commence.

2 Action durant un combat

- À tour de rôle, en commençant par le défenseur, chaque joueur choisit une action parmi :
- Passer.
 - Jouer un Évènement depuis sa main avec écrit «**Combat** :».
 - Activer une capacité «**Combat** :» d'une carte en jeu qu'il contrôle.

IMPORTANT : DURANT UN COMBAT, VOUS NE POUVEZ ACTIVER ET JOUER QUE DES CARTES INDIQUANT «Combat :» ou «Réaction :». LORSQUE DES STATISTIQUES OU D'AUTRES CAPACITÉS SONT AINSI DONNÉES, ELLES NE DURENT QUE LORS DE CE COMBAT.

3 Résoudre un combat

- Quand les deux joueurs ont utilisé l'action «Passer» consécutivement, on résout le combat.
- Simultanément l'attaquant inflige au défenseur autant de dégâts qu'il a de valeur d'attaque (☘) et le défenseur autant de dégâts à l'attaquant qu'il a de valeur de riposte (↻).
- Les Personnages ayant au moins autant de dégâts sur eux que de vie (♥) sont détruits.
- Un Personnage détruit est mis dans la défausse et donne autant de prestige (💎) qu'indiqué sur sa carte au joueur adverse.

IMPORTANT : LORSQUE LE DERNIER PERSONNAGE DE LA LIGNE DE FRONT D'UN JOUEUR EST DÉTRUIT, TOUS SES PERSONNAGES EN LIGNE DE SOUTIEN SONT MIS SUR SA LIGNE DE FRONT.

MOTS IMPORTANTS

- **Action de la défausse :** activable si la carte possédant cette capacité est dans la défausse.
- **Combat :** ne peut être joué ou activé que durant un combat.
- **Déploiement :** activable lorsque la carte possédant cette capacité arrive en jeu.
- **Destruction :** activable lorsque la carte possédant cette capacité est détruite.
- **Implacable :** l'attaque d'un Personnage avec cette capacité ne peut ni être redirigée ni annulée.
- **Imprévisible :** lors d'un combat, une carte avec cette capacité peut être jouée comme «**Combat** :» depuis la main en payant son coût.
- **Intercepteur :** lors de la première action d'un combat, un Personnage avec cette capacité situé sur la même ligne que le défenseur peut être incliné pour rediriger l'attaque et devenir l'unique défenseur de cette attaque. Cela est considéré comme un «**Combat** :».
- **Infiltrateur :** un Personnage au front avec cette capacité peut attaquer un Personnage en soutien adverse tant que ce dernier n'a pas de Personnage avec Infiltrateur au front.
- **Pas d'Attachement :** une carte avec cette capacité ne peut pas être liée à un Attachement.

NOMMÉ

Certains Personnages sont Nommés, on peut les distinguer par leur sous-titre.

Ces Personnages ont deux particularités :

- On ne peut en contrôler qu'un seul du même nom.
- Un joueur peut défausser un Personnage Nommé de sa main s'il contrôle un Personnage du même nom, comme un «**Combat** :» pour donner à ce dernier un bonus de +1☘, +1↻ ou réduire de 1 les dégâts qu'il doit subir lors de ce combat.

Retrouvez-nous ainsi que le guide d'apprentissage de Drakerion complet sur :

