

DRAKERION

GUIDE D'APPRENTISSAGE



V 1.0 - 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.

Dans quelques semaines, les règles avancées seront disponibles 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 sur le champ de bataille, il perd instantanément la partie ;
- remporter 20 points de prestige. 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

Placez vos cartes Bannière, Cité, « Sonner la retraite » ainsi que votre deck et votre pile de Manœuvres à leurs emplacements respectifs.



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

1. 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. Le premier joueur effectue sa **Mise en place** : il cherche dans son deck les cartes indiquées sur sa Bannière et met chacune d'entre elles sur sa ligne de mêlée 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 qu'il le souhaite au-dessous de son deck puis en pioche le même nombre et le mélange à nouveau.

La partie peut commencer.



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 :

- Choisissent une Manœuvre dans leur pile de Manœuvres ;
- Dévoilent simultanément leur Manœuvre en recouvrant les précédentes ;
- Gagnent l'or et piochent le nombre de cartes indiqués sur leur Manœuvre simultanément ;
- Peuvent activer l'éventuelle capacité Déploiement indiquée sur leur Manœuvre, en commençant par le premier joueur.



2. Phase d'Action

Chaque joueur réalise une action à tour de rôle en commençant par le premier joueur.

Les joueurs sont libres d'effectuer l'action de leur choix parmi :

- jouer une carte depuis leur main en payant son coût en or ;
- activer une capacité de type **Action** ;
- déclarer une attaque (voir "Déroulement d'un combat" ci-dessous) ;
- passer ;
- activer « Sonner la retraite » (passer définitivement).

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 mêlée, il monte tous ses Personnages depuis sa ligne de soutien vers sa ligne de mêlée ;
- si un nouveau tour commence alors qu'aucun joueur n'a activé 'Sonner la retraite', le dernier joueur à avoir 'passé' est le premier joueur de ce tour.



DÉROULEMENT D'UN COMBAT

⚔ Attaque de mêlée ⚔

Ligne de soutien : impossible d'attaquer

Ligne de
mêlée



Inclinez votre
Personnage.
Il devient
« Attaquant ».



Choisissez un
Personnage
adverse.
Il devient
« Défenseur ».

Ligne de
mêlée



Chaque joueur réalise une action
à tour de rôle en commençant
par le joueur défenseur. Ils sont
libres de :

- jouer un Événement avec une
capacité de type **Combat** ;
- activer une capacité de type
Combat d'une carte en jeu ;
- passer.

Lorsque les deux joueurs ont
passé consécutivement, les
dégâts sont infligés.

Attaque



2



2

Riposte

4

Ligne de soutien : impossible d'attaquer

🏹 Attaque à distance 🏹

Certains Personnages peuvent attaquer à distance plutôt qu'en mêlée.

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

Ligne de soutien



Ligne de mêlée



Ligne de mêlée



Ligne de soutien



Attaque à distance de 3

Portée jusqu'à 2 lignes

Le défenseur n'inflige pas de
dégât de riposte

À noter :

- les Personnages peuvent attaquer le tour de leur arrivée en jeu ;
- les dégâts sont infligés simultanément ;
- les dégâts sont persistants, ils restent sur le Personnage jusqu'à ce que celui-ci soit soigné ou qu'il quitte le champ de bataille ;
- si une capacité modifie l'attaque de mêlée, cela ne modifie pas l'attaque à distance, et inversement ;
- à la fin du combat, les joueurs reprennent la Phase d'Action. Le joueur défenseur est alors le premier à effectuer une action.



ANATOMIE DES CARTES

Bannières

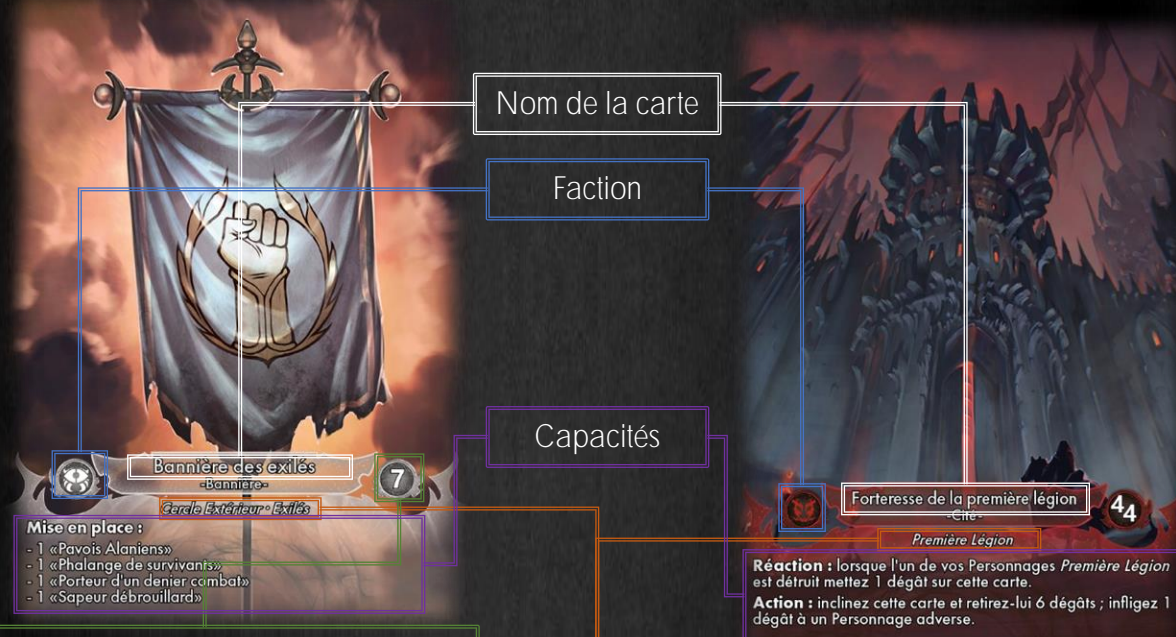
Elle définit la faction (couleur) de vos autres cartes.

Vous ne pouvez inclure dans votre deck et votre pile de Manœuvres que des cartes de cette faction ou des cartes non-affiliées.

Cités

Toutes les cartes Cités possèdent cette capacité par défaut :

Action : inclinez votre Cité et mettez une carte de votre main au-dessous de votre deck ; piochez 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.



Sonner la retraite (passer définitivement)

Lorsqu'un joueur a activé 'Sonner la retraite' :

- il passe chacune de ses actions jusqu'à la fin du tour. En contrepartie, il choisit quel joueur sera le premier joueur du tour suivant ;
- il passe également ses actions pendant le combat, il ne pourra pas activer la capacité **Intercepteur** par exemple ;
- il peut activer les capacités automatiques de type **Réaction** (exemple : **Destruction**).



ANATOMIE DES CARTES

Manœuvres

Si vous devez dévoiler une Manœuvre et que votre pile de Manœuvres est vide, refaites une pile avec les huit cartes Manœuvres déjà révélées.

Nom de la carte

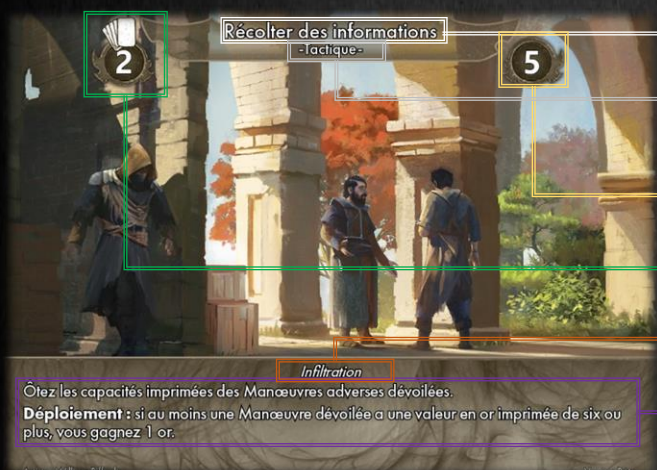
Sous-type : les Manœuvres sont partagées entre deux sous-types : Ravitaillement ou Tactique.

Valeur en or : la quantité d'or gagnée.

Valeur de pioche : la quantité de cartes piochées.

Traits

Capacités



Personnages

Lorsqu'un Personnage arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit de le placer sur sa ligne de mêlée 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-nom

Personnage Renommé : certains Personnages ont un « sous-nom », ce sont des Personnages Renommés. Un joueur ne peut pas contrôler deux Personnages Renommés du même nom sur le champ de bataille. Tous les Personnages Renommés dans la main possèdent cette capacité supplémentaire :

Combat : défaussez cette carte de votre main et ciblez l'un de vos Personnage avec le même nom que cette carte ; lors de ce combat, la cible gagne 1 Bouclier ou +1 ✖ ou +1 🔄.



ANATOMIE DES CARTES

Évènements

Lorsque vous jouez un Évènement, celui-ci est envoyé dans la défausse de son propriétaire après avoir fait effet.

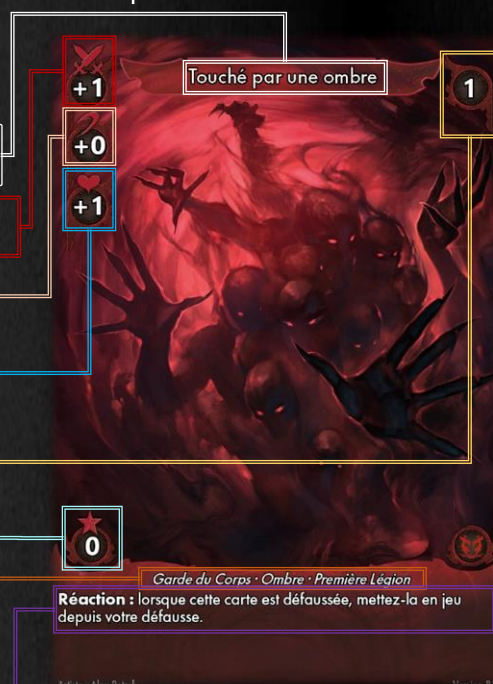
Lorsqu'un joueur joue un Évènement :

- pendant la Phase d'Action, il doit choisir et activer une seule capacité de type Action si cet Évènement en possède plusieurs ;
- pendant un combat, il doit choisir et activer une seule capacité de type Combat si cet Évènement en possède plusieurs.



Attachements

Les Attachements peuvent être joués sur n'importe quel Personnage en jeu et ils restent attachés de façon permanente à ce Personnage. Si le Personnage quitte le champ de bataille, ses Attachements sont détruits. Vous pouvez attacher à un Personnage autant d'Attachements que vous le souhaitez.



CAPACITÉS

Par défaut, une capacité peut être activée par son contrôleur lorsque la carte qui possède cette capacité est en jeu. Les capacités sont facultatives à activer, sauf si elles mentionnent l'inverse en indiquant par exemple "Forcé".

Les capacités sont réparties en quatre types :

- **Action** : activable seulement pendant la Phase d'Action, hors combat, elle utilise une action.
- **Combat** : activable seulement pendant un combat, elle utilise une action.
- **Réaction** : activable lorsque les conditions indiquées par la capacité sont remplies. Elle n'utilise pas d'action.
- **Passive** : ce type de capacité n'est pas introduite par un mot en gras. Elle s'active automatiquement lors de l'arrivée en jeu ou lorsque les conditions indiquées par la capacité sont vérifiées. Elle n'utilise pas d'action.



Cas particulier : activation de plusieurs capacités au même moment

Si des capacités devaient s'activer simultanément, celles du joueur qui a initié l'action (par exemple, le joueur qui attaque) s'activent avant celles de son adversaire, dans l'ordre de son choix. Ensuite, l'adversaire active ses capacités dans l'ordre de son choix.



GLOSSAIRE DES CAPACITÉS



Action : ce mot désigne à la fois un type de capacité et une capacité, dont la définition est identique à son type : activable seulement hors combat pendant la Phase d'Action, elle utilise une action.

Action depuis la défausse : capacité de type Action. Activable seulement si la carte possédant cette capacité se trouve dans la défausse.

Combat : ce mot désigne à la fois un type de capacité et une capacité, dont la définition est identique à son type : activable seulement pendant un combat, elle utilise une action.

Déploiement : capacité de type Réaction. Activable lorsque la carte possédant cette capacité arrive en jeu.

Destruction : capacité de type Réaction. Activable lorsque la carte possédant cette capacité est détruite.

Réaction : ce mot désigne à la fois un type de capacité et une capacité, dont la définition est identique à son type : activable lorsque les conditions indiquées par la capacité sont remplies. Elle n'utilise pas d'action.

Capacités - Mots-clés

Imprévisible : capacité de type Combat. Une carte avec la capacité **Imprévisible** peut être jouée depuis la main pendant un combat. Elle peut néanmoins être jouée normalement pendant la Phase d'Action.

Intercepteur : capacité de type Combat. Lors d'un combat, en tant que première action, un Personnage avec **Intercepteur** situé sur la même ligne que le défenseur peut être incliné pour rediriger l'attaque contre lui. Il devient ainsi le nouveau et unique défenseur de cette attaque.

Pas d'Attachement : capacité de type Passive. Une carte avec cette capacité ne peut pas être attachée à un Attachement. Si ce mot-clé est suivi du mot "excepté" et d'un trait, la carte ne pourra être attachée qu'à des Attachements du trait indiqué.

Infiltrateur : capacité de type Passive. Un Personnage avec **Infiltrateur** sur une ligne de mêlée peut attaquer un Personnage sur la ligne de soutien adverse. Si l'adversaire contrôle au moins un Personnage avec **Infiltrateur** sur sa ligne de mêlée, cette capacité ne peut pas être utilisée.



GLOSSAIRE

Au-dessus / Au-dessous (du deck) : si une capacité indique à un joueur de mettre plusieurs cartes au-dessus ou au-dessous de son deck sans précision, ce joueur les met dans l'ordre de son choix.

Autocitation : si une capacité indique "cette carte" ou cite son propre nom, cela fait référence à l'exemplaire de la carte possédant cette capacité. Cela n'affecte pas une éventuelle carte du même nom sous votre contrôle.

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

Bouclier : quelques capacités permettent à un Personnage de gagner une certaine quantité de Bouclier. Chaque dégât infligé à ce Personnage est infligé au Bouclier à la place, réduisant le Bouclier de 1. A la fin du combat, les Boucliers sont perdus.

- Les dégâts infligés au Bouclier sont considérés comme infligés au Personnage.
- Les Boucliers sont cumulatifs : si le Personnage gagne 1 Bouclier puis 2 Boucliers, il aura 3 Boucliers.
- Lorsque le Bouclier est réduit à zéro, les dégâts restants sont infligés normalement au Personnage.

Chercher : si un joueur peut "chercher" une carte dans une zone grâce à une capacité, il peut regarder les cartes dans cette zone sans les révéler. De plus, si la carte demandée est présente dans cette zone, le joueur peut déclarer la recherche infructueuse. Après avoir cherché une carte dans le deck, celui-ci doit être mélangé.

Cibler : acte de désigner une ou plusieurs cartes. En l'absence de précision, "cibler une carte" implique une carte se trouvant en jeu. Certaines capacités demandent de "cibler" une ou plusieurs cartes : "cibler" est alors un coût qui doit être intégralement satisfait pour activer la capacité.

Contrôleur d'une carte : joueur qui a la carte en jeu sur son propre espace de jeu.

Coût : le coût désigne l'ensemble des conditions à respecter et des ressources nécessaires pour jouer une carte ou activer une capacité. Si une capacité a un coût, il est toujours écrit avant le point-virgule ";" précédant l'effet de la capacité.

Défausser : lorsqu'une capacité demande de "défausser" une carte, celle-ci doit être choisie par le joueur dans la zone indiquée par la capacité et envoyée dans la défausse. Une carte défaussée n'est pas considérée comme détruite.

Déplacer (un Personnage) : le contrôleur change de ligne le Personnage sur son espace de jeu.

- Il ne peut pas déplacer le Personnage sur la ligne où il se trouve déjà.
- Si le Personnage est attaché à un ou plusieurs Attachements, les Attachements se déplacent avec lui.
- Une carte inclinée peut être déplacée.



GLOSSAIRE

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

- Si le nombre de dégâts sur un Personnage est égale à ses PV ou si ses PV sont réduits à zéro, il est détruit,
- Lorsqu'une capacité indique "détruire".

Lorsqu'une carte est détruite, elle est immédiatement placée dans la défausse de son propriétaire.

Une carte ne peut être détruite que lorsqu'elle est en jeu. Une carte détruite n'est pas considérée comme « défaussée ».

Imprimé : ce terme indique une information présente physiquement sur la carte, une information imprimée.

Jouer : acte consistant à payer les coûts d'une carte pour la faire arriver en jeu depuis la main. Dans le cas d'un Évènement, l'acte consiste à payer les coûts pour activer ses capacités puis le mettre dans la défausse de son propriétaire.

Mettre en jeu : acte consistant à faire arriver une carte en jeu sans payer ses coûts ni respecter ses conditions.

Participant : sont considérés comme "participant" les Personnages attaquant et défenseur. Ils cessent d'être participant dès que les dégâts ont été infligés ou que l'attaque a été annulée.

Piocher : lorsqu'une capacité demande de "piocher" :

- le joueur ajoute à sa main le nombre de cartes indiqué par la capacité en les prenant sur le dessus de son deck,
- il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut piocher par tour,
- il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

Propriétaire d'une carte : joueur qui possède cette carte avant de commencer la partie.

Rediriger (une attaque) : le Personnage vers qui une attaque est redirigée devient le défenseur à la place du Personnage défenseur précédent, celui-ci n'est plus considéré comme défenseur.

Regarder : lorsqu'une capacité indique à un joueur de regarder des cartes dans une zone, il peut lire ces cartes sans les révéler.

Remplacer : certaines capacités permettent à un joueur de cibler l'un de ses Personnages et de le remplacer par un autre. Le Personnage remplaçant récupère de la cible :

- ses dégâts,
- son statut d'attaquant ou de défenseur,
- son état incliné ou redressé,
- ses Attachements.

Il ne récupère pas ses éventuelles statistiques ou capacités gagnées. Puis la cible est défaussée.

Vous pouvez utiliser un effet « remplacer » sans perdre la partie même si vous ne contrôlez qu'un Personnage.

Soigner : retirer autant de dégâts qu'indiqué par la capacité. Si le Personnage a moins de dégâts que la valeur indiquée, le contrôleur retire tous ses dégâts.



Rejoignez-nous

