



Etracolor

Le jeu de rôle de cartes



*La
Panoplie
de
l'Initié*



La Panoplie de l'Initié

La panoplie de l'initié est une série de variantes pour améliorer votre expérience de jeu.

Vous devez gagner une partie classique avant de découvrir les règles d'une variante, puis gagner une partie avec cette variante pour en débloquer une autre etc...

Quand vous les aurez débloqué, vous pourrez cumuler les variantes à votre guise.

Mettez vous bien d'accord sur les variantes utilisées pour chaque partie avant de piocher vos 5 cartes !

Les Variantes :

- Partie Infinie
- Double Jeu
- Partie Bardique
- La Puissance Divine du Joker
- Pas de Quartier !

Le choix des Créateurs : Double Jeu, Jokers et Partie infinie ! Et vous, avec quelle combinaison de variante préférez-vous jouer ?

Partie Infinie



Désormais, vous tiendrez un score continu pour chacun de vos adversaires. Vous reprenez le score de la dernière partie chaque fois que vous vous retrouvez.

Le score se compte en points de respect.

Exemple :

Si le 1er Janvier, John gagne contre Bob et qu'il lui reste 15 cartes dans son deck, John marque 15 points de respect dans sa colonne "Bob". Bob, lui, n'a pas de points de respect, mais il marque quand même -15 dans sa colonne "John" pour être sur que John ne trafique pas le score d'ici la prochaine partie.

Le lendemain, Bob gagne la partie contre John, il lui reste 5 cartes dans son deck, John perd 5 points de respect, il met à jour sa colonne "Bob" il n'a plus que 10 points de respect, Bob marque -10 dans sa colonne "John".

Le surlendemain, Bob gagne et il lui reste 12 cartes. John perd ses 10 points de respect et il marque -2 pour se souvenir que Bob a maintenant 2 points de respect dans sa colonne "John".

Le jour suivant, Alice met une raclée à Bob avec 23 cartes restantes dans son deck, elle gagne 23 points de respect contre Bob, lui marque -23 contre Alice, mais il a toujours ses 2 points de respect...
Contre qui déjà ?

Les esprits joueurs se souviennent les uns des autres et cherchent à gagner le respect de chacun de leurs adversaires.



Double Jeu

Parfois injuste, parfois trop rapide, ou même frustrant ?

Utilisez chacun un jeu de 54 cartes complet pour votre Deck. Chacun prend son jeu de cartes, le mélange, et la partie peut commencer.

La partie sera plus longue (30 min), plus équitable, et plus stratégique.

Après avoir joué tes premiers combats, tu apprends à fédérer un groupe plus important de Setrac.

Partie Bardique

Pour communiquer avec votre adversaire vous devez le faire en narrant l'histoire de ce combat et en interprétant vos personnages.

Par exemple au lieu de dire "Ma dame de coeur fait 5 dégâts à ton as de trèfle, ça enlève son bouclier et il perd 2 PV" vous pouvez dire : "Le soigneur, fou de rage de voir ses alliés tombés au combat, brandit son arme et se jette sur le Mage adverse "Prends ça ! Magicien de pacotille !!!"" et l'adversaire répond : "le Mage lève son bouclier qui vole en éclat sous l'impact mais ce n'est pas suffisant, il regarde inquiet l'entaille dans son épaule..."Rhaaaa ! Tu vas me le payer !""

La Puissance Divine du Joker



Ajouter les 2 Jokers à votre deck.

Lorsqu'un Joker est joué, on applique son effet, puis on le défausse. C'est une carte qui se joue sur l'instant pendant la Phase de Combat. Quand un Joker est posé sur la table, son effet doit être appliqué immédiatement avant de continuer les actions des personnages. Si aucun effet ne peut être appliqué le Joker est perdu et défaussé.

Un Joker peut être utilisé de 5 manières différentes :

- Donne un bonus de +3 à la prochaine Attaque (comme le sort Boost)
- Donne un bonus de +3 en Défense lorsqu'un allié subit une attaque. (Attention ! Une attaque inflige toujours 1 dégât au minimum)
- Donne un bonus de +3 en soin lorsqu'un personnage est soigné.
- Donne un bonus de +3 en magie lorsqu'un mage veut lancer un sort
- Seulement si un mage allié est en jeu, le joker peut contrer le sort lancé par un mage ennemi. Dans ce cas, le sort n'a pas d'effet mais le Parchemin Magique est quand même défaussé. (on peut contrer un contre sort avec un autre joker, dans ce cas, le sort fait effet normalement)

Pendant un combat, les nuages s'écartent et laissent percer les rayons du soleil qui donnent à un Etrac en jeu la force de se dépasser pour l'action qu'il prévoyait d'exécuter.



Pas de Quartier !

Vous ne lâchez rien et êtes prêt à vous donner corps et âme au combat ! Utilisez cette extension pour achever tous les personnages de votre adversaire !

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte, ni dans son Deck, ni dans sa main, ni dans l'Arène. Le score du gagnant est calculé en comptant toutes ses cartes restantes en dehors de sa défausse.

Lorsque votre deck est vide, à chaque début de tour et lorsqu'un de vos personnage tombe KO, vous choisissez une carte de votre main que vous défaussez.

Une fois que vous n'avez plus de cartes dans votre main, de la même manière, choisissez parmi vos cartes sur la table, celle que vous défaussez.

Tu parviens maintenant à garder la confiance des Setrac même quand tu n'as plus de ressources pour continuer. Ton équipe est prête à se battre coûte que coûte pour obtenir la victoire!

Voici un jeu dans lequel tu peux défier tes amis dans des combats sans merci en invoquant différents personnages qui possèdent chacun leurs propres pouvoirs et caractéristiques. Tu deviendras vite un(e) grand(e) stratège afin d'explorer ce monde, de découvrir tous ses secrets et de résoudre les mystères des rôles de cartes.

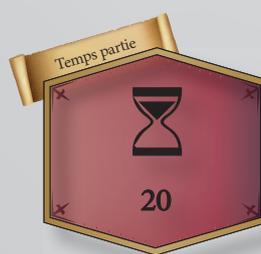
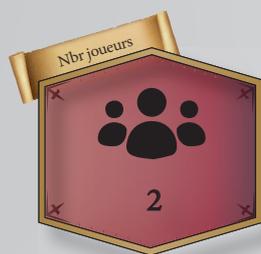


♥ ♠ ♦ ♣

Bienvenue en terre de combat !

*Félicitations aventurier(e),
te voilà arrivé(e) dans le monde d'Etraclor.*

Lors d'une partie d'Etraclor, tes cartes vont représenter des personnages et des équipements. Tu pourras invoquer des personnages dans l'Arène, leur donner des équipements pour les rendre plus puissants et attaquer l'équipe adverse pour forcer ton adversaire à perdre ses cartes. C'est lorsque ton adversaire n'a plus aucune carte que tu remportes la partie !



Ta première quête, si tu l'acceptes, sera de rassembler le matériel nécessaire coûte que coûte : un jeu de 54 cartes, 8 pièces de centime et une Fiche Combat.

Bon courage jeune aventurier(e), Etraclor t'attend !

© 2020 Etraclor www.etraclor.com

Le jeu de rôle de cartes

Un jeu proposé par : Matthis FRUMY & Valentin JAILLET

Grenoble - France

Tous droit réservés

Reference EV1