

# *Etraclor*

*Le jeu de rôle de cartes*



*Le livret  
des règles  
de base*



# Avant tout, prenez le temps de conter l'Histoire ...

## La découverte d'un nouveau monde

Tu es un Esprit Joueur, une boule d'énergie lumineuse qui file à toute allure à travers le cosmos... Comment es-tu arrivé ici ? Cela est une autre histoire ... Dans le lointain, tu aperçois une planète qui semble bien agitée. C'est une planète brumeuse sur quasiment toute sa surface mais tu aperçois une zone où le soleil parvient à percer jusqu'au sol.

En voulant t'approcher, tu rencontres l'Esprit Gardien d'Etraclor :

Bonjour et bienvenue autour du monde d'Etraclor. Les Esprits Joueurs se retrouvent ici pour perfectionner leur combativité et leur stratégie. L'endroit que tu vois s'appelle le berceau, c'est ici que les Setrac naissent. Les Setrac sont les personnages qui peuplent le monde d'Etraclor.

Approchons nous un peu... Observe les Setrac, tu devrais pouvoir distinguer 4 races distinctives : Les grands costauds sont des Rognik, les grands et fins avec leur tête allongée sont des Demaneq, les petits trapus sont des Valkaj et les petits maigrichons sont des Assa.

Regarde bien, ils portent des équipements bien spécifiques : des Armes, des Boucliers, des Potions et des Parchemins... C'est à l'image des 4 éléments primordiaux de ce monde : Le Soin ♥, l'Attaque ♠, la Défense ♦, et la Magie ♣. Les Setrac peuvent tous s'équiper de chacun de ces objets, mais chacun d'eux est lié à un élément dès sa naissance, ils préféreront souvent utiliser l'équipement correspondant à leur élément.

Regarde cet Etrac ! Il manie les Armes mieux que les autres, c'est un Attaquant, il a un talent inné, ça crève les yeux ! Celui-ci encaisse les coups sans broncher, c'est probablement un Défenseur... Oh ! Celle-là soigne ses alliés, c'est la Soigneuse du groupe, et juste derrière elle, avec son chapeau, une Mage qui s'apprête à... À foudroyer son ennemi !

ATTENTION !!!

# Le Matériel



Un jeu de 54 cartes

Des marqueurs de dégâts

Le livre de règle

2 Joueurs et leurs Fiches Combat

Entre 10 et 30 min de son temps

## Les cartes *Etraclor*, *Éléments* et *Valeurs*

### Les bases

Les 4 éléments primordiaux de ce monde sont le Soin , l'Attaque, la Défense et la Magie. Ils correspondent toujours aux couleurs des cartes respectivement ♥ Cœur, ♠ Pique, ♦ Carreau, et ♣ Trèfle.

La valeur de la carte indique s'il s'agit d'un personnage (As, Valet, Dame et Roi) ou s'il s'agit d'un équipement (de 2 à 10).



Soin



Attaque



Défense



Magie



## Les Personnages (A, V, D, R)

Il existe 16 personnages que tu peux invoquer. Chaque personnage est unique et possède ses propres caractéristiques et pouvoirs qui dépendent de sa race (As, Valet, Dame ou Roi) et de sa classe (Soin, Attaque, Défense, ou Magie).

### La race du personnage :

Il existe 4 races de personnages : As, Valet, Dame et Roi. C'est de la race du personnage que dépend son nombre de points de vie (PV) :

L'As	possède 10 PV (Points de Vie),
Le Valet	possède 11 PV,
La Dame	possède 12 PV,
Le Roi	possède 13 PV,

### La classe du personnage :

L'élément (la couleur) de la carte personnage définit sa classe, le personnage possède ainsi un point bonus dans cet élément :

- Un personnage ♥ est un Soigneur (+1 en Soin),
- Un ♠ est un Attaquant (+1 en Attaque),
- Un ♦ est un Défenseur (+1 en Défense),
- Un ♣ est un Mage (+1 en Magie),

Exemple :

Un R♠(Roi de Pique) est un Attaquant, avec 13 PV et +1 en Attaque.

Un A♣est un Mage, avec 10 PV et +1 en Magie.

Un D♦est ... à vous de me le dire !

## L'équipement (2-10)



Le reste des cartes (de 2 à 10) sont les équipements que tu octroies à tes personnages pour les rendre plus puissants. Avec un bon équipement, tu seras en mesure de terrasser ton adversaire.

L'élément (couleur) de la carte définit le type d'équipement :

Les cartes ♥ sont des Potions qui rendent des PV.

Les ♠ sont des Armes qui infligent des dégâts.

Les ♦ sont des Boucliers qui protègent des dégâts.

Les ♣ sont des Parchemins Magiques qui permettent aux Mages de lancer des sorts (voir section Magie page 10)

Un personnage qui subit 1 dégât perd 1 PV.

La valeur de la carte indique sa puissance.

Exemple :

Un 7 ♥ est une Potion qui soigne 7 PV,

Un 8 ♠ est une Arme qui inflige 8 dégâts,

Un 6 ♦ est un Bouclier qui protège de 6 dégâts,

Un 5 ♣ est un Parchemin Magique qui apporte 5 de puissance magique. Un Mage peut utiliser un parchemin pour lancer des sorts.

An illustration in the top-left corner shows a hand holding a fan of playing cards, including a red 8, a black 10, a red 6, and a black 9. A blue and grey object, possibly a card holder or a small figure, is also visible.

## Première partie ?

Si c'est la première fois que vous jouez, les scores ne comptent pas. Cette première partie est destinée à vous apprendre à jouer. Retirez les jokers du jeu, leur rôle est optionnel, vous pourrez les ajouter plus tard. Commencez dès maintenant votre première partie en lisant la règle au fur et à mesure lorsque vous en avez besoin.

*"C'est en jouant que l'on apprend"*

*Meligorn*

## La Fiche Combat



"Gout cela est très impressionnant... Les Setrac passent leur temps à se battre pour un oui ou pour un non. Ils ont un instinct de domination bien plus puissant que leurs capacités de réflexion.

Malheureusement, dans cette cohue meurtrière, aucun ne parvient à survivre très longtemps. S'ils essayent de s'entraider en formant des équipes, ils auront peut être le temps de découvrir autre chose que le combat... Nous, les Esprits, sommes spectateurs de ce monde et invisibles à leurs yeux. On ne peut interagir avec la matière de cette planète. Mais il existe un moyen de l'explorer. Le problème c'est que cette brume épaisse recouvre tout...

Étrangement, dans le Berceau, la brume ne persiste jamais très longtemps. On dirait que quand un Etrac ose s'en approcher, elle s'écarte devant lui."

L'esprit Gardien te tends alors un artefact étrange.

"Voilà pour toi esprit joueur, c'est ta Fiche Combat, tu auras besoin de petits cailloux pour qu'elle puisse fonctionner. Puisse-tu guider les Setrac sur les chemins mystérieux d'Etracolor et leur permettre de révéler ce qu'ils sont capables de devenir"

## Le début de la partie

Et l'Esprit Gardien disparaît aussi soudainement qu'il était arrivé.

C'est en retournant auprès des Setrac que tout devient plus clair : lorsque tu t'approches d'eux avec ta Fiche Combat, ils arrêtent ce qu'ils font et semblent attendre des instructions.

Par la seule force de ton esprit, tu peux maintenant influencer leurs actions. Tu parviens rapidement à former un petit groupe de Setrac et à les guider. Tu leur permet de trouver quelques équipements utiles, dissimulés à leurs yeux dans des cachettes que seuls les esprits peuvent trouver.

Des Armes, des Boucliers, des Potions pour le Soins et quelques Parchemins Magiques que l'Etrac Mage semble particulièrement apprécier.

Soudain, un autre Etrac se dresse sur le chemin de tes protégés, les empêchant de progresser plus avant, il a l'air prêt à se battre. Tu remarques que cet Etrac est guidé par un autre Esprit Joueur qui, comme toi, possède une Fiche Combat !

Le jeu est distribué, la partie peut commencer !



# Fonctionnement du Jeu

Etraclor est un jeu en tour par tour, le joueur effectue les 3 étapes de son tour puis c'est au tour de l'adversaire et ainsi de suite !

## Installation et début de partie

Pour commencer une partie, effectuez toujours les actions suivantes dans l'ordre :

1. **Disposez** vos Fiches Combat devant vous, visible par les deux joueurs. Chacun prévoit ses 8 marqueurs de dégâts proches de sa Fiche Combat (voir p12).
2. **Distribuez** le jeu en 2 Decks, un par joueur, qu'ils conservent face cachée à droite de leur Fiche Combat (ou à gauche pour les gauchers). Votre défausse sera de l'autre côté de la Fiche Combat, face visible.
3. **Piochez** 5 cartes dans votre deck et conservez les secrètement dans votre main. Chacun vérifie avoir au moins un personnage en main, si ce n'est pas le cas, le joueur montre sa main, la mélange avec son deck et pioche de nouveau 5 cartes. Si cela arrive 3 fois, le jeu est mélangé et redistribué.
4. **Commencez !** Le joueur le plus expérimenté commence (ou celui qui mène dans les scores) et n'aura pas le droit à la phase de combat lors de ce premier tour.

## Tour de jeu



Le joueur devra impérativement effectuer chacune des 3 étapes de son tour dans l'ordre :

Piocher, Phase Stratégique, Phase de Combat. Le joueur peut choisir de ne pas effectuer sa Phase Stratégique ou sa Phase de Combat mais doit toujours respecter l'ordre.

1. **Piochez** 1 carte dans votre Deck et ajoutez-la à votre main.

2. **Phase Stratégique** : Elle consiste à placer les personnages et équipements de votre main dans l'Arène

- **Invoquez des personnages**, en plaçant le personnage de sa main dans l'Arène (sur la table)

Il est possible d'invoquer plusieurs personnages lors d'un même tour. Cependant, un seul personnage de chaque classe (élément) ne peut être présent dans l'Arène. Votre équipe dans l'Arène sera composée au maximum de 4 personnages :

un Soigneur, un Attaquant, un Défenseur et un Mage.

- **Equipez vos personnages** présents dans l'Arène (autant que vous le souhaitez). Chaque personnage peut porter à la fois et au maximum 1 Arme, 1 Bouclier et 1 objet (Potion OU Parchemin Magique). Placez les équipements sur les personnages comme indiqué sur le schéma page 9. Lorsqu'un personnage est équipé, il ne peut plus changer d'équipement.



**3. Phase de combat :** Chaque personnage dans l'Arène peut effectuer une action lors de la phase de combat. Voici les différentes actions possibles (exemple page 13):

- **Attaquer :** Inflige la valeur de l'Arme équipée en dégâts au personnage adverse choisi. (+1 si le personnage est un Attaquant, -1 si l'ennemi est un Défenseur)  
Le personnage conserve son arme après l'attaque.
- **Soigner :** Si un personnage est équipé d'une Potion, il peut récupérer la valeur de la Potion en PV (+1 si le soin est effectué par un Soigneur) sans jamais dépasser son maximum de PV. La carte Potion est alors défaussée. Seul le Soigneur peut soigner un autre personnage de l'équipe.
- **Lancer un sort :** Seul un Mage peut lancer les sorts rappelés sur la Fiche Combat. Il doit être équipé d'un Parchemin Magique qu'il défasse lorsque le sort est lancé. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Magie page 10



Exemple :  
Ici D ♦ possède une Attaque de 6, un Bouclier de 7 et une Potion de 4

## La Magie



Pour utiliser la Magie dans Etraclor, un personnage doit avoir un bonus en Magie. Ainsi, ce sont les Mages qui sont les seuls à pouvoir lancer des sorts. Il est donc autorisé, mais inutile, d'équiper un Soigneur, un Attaquant ou un Défenseur avec un Parchemin Magique.

Un Mage équipé d'un Parchemin Magique peut lancer un sort, en fonction de la valeur de ce Parchemin +1 (son bonus en Magie).

Voici la liste des sorts qui peuvent être lancés :

**3 Boost** : Applique un bonus de +3 en Attaque à un allié pendant ce tour.

**6 Renfort** : Permet de regarder les 5 premières cartes de son deck, d'en ajouter une à sa main et de mélanger les 4 autres avec son deck.

**9 Dématérialisation** : Détruit un équipement

**11 Foudroiement** : Détruit un personnage

Exemples :

Mon As Mage (A ♣) est équipé d'un Parchemin Magique, un 2 ♣. Lors de la phase de combat, avec son bonus en Magie, il obtient  $2+1=3$  de puissance magique. Il peut donc lancer le sort 3 Boost en défaussant son Parchemin, le 2 ♣.

Le tour suivant, je l'équipe d'un 9 ♣, il a maintenant une puissance magique de  $9+1=10$ . Il peut lancer au choix le sort 3 Boost, 6 Renfort, ou 9 Dématérialisation. Sa puissance magique n'est pas assez élevée pour lancer le sort 11 Foudroiement. Quel que soit le sort que je choisis de lancer, je devrai défausser le Parchemin 9 ♣



## K.O.

Un personnage est KO lorsque ses PV tombent à zéro. Ça arrive... Le joueur qui vient de perdre son personnage le met dans la défausse ainsi que tous ses équipements. Il pioche immédiatement 3 cartes, conserve les deux premières dans sa main et défausse la troisième. Le tour de l'autre joueur peut alors continuer.

Si un personnage attaque l'adversaire qui n'en possède plus aucun dans l'Arène, cela équivaut à un KO et l'adversaire doit piocher 3 cartes, conserver les deux premières et défausser la troisième.

## *Fin de Partie*

### *Victoire et défaite*

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de son Deck, la partie prend fin immédiatement. Ce joueur connaît la défaite et peut féliciter amèrement son adversaire victorieux en proposant une revanche !

### *Score*

Si les joueurs souhaitent jouer en plusieurs manches, le joueur victorieux marque autant de points qu'il ne lui reste de cartes au total dans son deck.

Le joueur perdant ne marque aucun point.

En avant pour la revanche !

# La Fiche Combat



La Fiche Combat vous permet de retenir le nombre de PV de chacun de vos personnages. Vous la trouverez à la fin de ce livret de règles et sur [www.etraclor.com](http://www.etraclor.com)

Placez le marqueur de dégâts sur la valeur correspondant aux PV d'un personnage lorsque vous l'invoquez. Déplacez ce marqueur lorsque le personnage subit des dégâts ou est soigné.

La jauge supplémentaire permet, pour chaque personnage, de marquer les dégâts infligés à son Bouclier. Lorsqu'un Bouclier atteint 0, il est défaussé et le reste des dégâts est infligé au personnage.

Pour avoir vos 8 marqueurs de dégâts par joueur : vous pouvez utiliser des pièces de monnaie, les pièces de 1 cents € sont conseillées avec la Fiche Combat imprimée au format A5. Tout autre petit objet comme un trombone ou une boulette de papier feront l'affaire mais attention aux courants d'air !

## Bouclier JAUGE DE DÉGATS

Personnage engagé

PV restants du personnage

Couleur	Élément	Équipements (2-10)	Personnages (A, V, D, R)
♥	Soin	Potion de soin	Soigneur (+1 soin)
♠	Attaque	Arme	Attaquant (+1 att)
♦	Défense	Bouclier	Défenseur (+1 déf)
♣	Magie	Parchemin Magique	Magie (+1 magie)

Personnage	As	Valet	Dame	Roi
Points de vie (PV)	10	11 PV	12 PV	13 PV

**Tour de jeu**

- 1 - Piocher une carte
- 2 - Phase de Stratégie (Poser des cartes)
- 3 - Phase de Combat (1 action par personnage)

Sorts	Effets
3♣ Boost	+3 en attaque pour un allié
6♣ Renforts	Regarde 5 cartes, gardes en 1
9♣ Dématérialisation	Détruis un équipement
11♣ Foudroiement	Détruis un personnage

**RAPPELS RAPIDES**

# Exemple de phase de combat

Le joueur 1 engage 2 personnages dans l'Arène, la Dame de ♦ et le Roi de ♠. Il équipe sa D ♦ d'une Arme 6 ♠, d'un Bouclier 7 ♦ et d'une Potion 4 ♥. Il équipe également son R ♠ d'un Bouclier 3 ♦.

Le joueur 2 engage A ♣ qu'il équipe d'un Bouclier 4 ♦ d'un Parchemin Magique 8 ♣ et d'une Arme 2 ♠.

Actions possibles pour le joueur 1 :

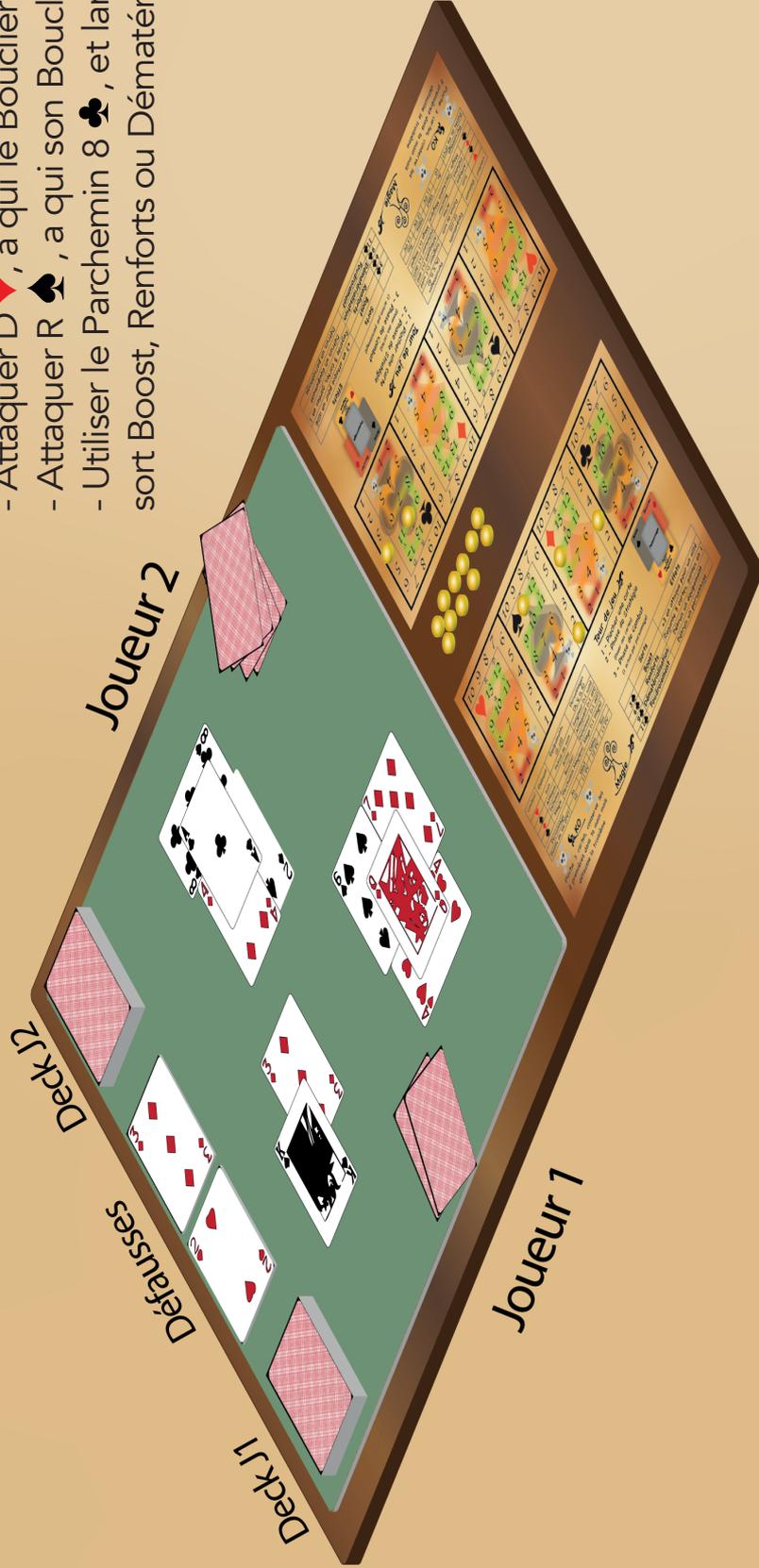
Avec D ♦

- Utiliser la Potion 4 ♥ pour se soigner
  - Attaquer A ♣ qui perdra son Bouclier et 2PV
- Le R ♠ ne peut rien faire ce tour ci

Actions possibles pour le joueur 2 :

Avec A ♣

- Attaquer D ♦, a qui le Bouclier subira 1 dégât
- Attaquer R ♠, a qui son Bouclier subira 2 dégâts
- Utiliser le Parchemin 8 ♣, et lancer au choix le sort Boost, Renforts ou Dématérialisation



## *Et encore plus...*



Ceci n'est que le début d'une longue aventure dans l'univers d'Etraclor. Afin de vous faire partager encore plus de bons moments en famille et entre amis, des aventuriers sont partis en quête d'extensions légendaires qui vous permettront de pimenter vos parties ! Pour découvrir toutes les astuces et des vidéos exclusives d'aide de jeu, rendez-vous sur le site internet :

[www.etraclor.com](http://www.etraclor.com)

## *Remerciements*

Cette première édition a vu le jour grâce aux Héros fondateurs qui ont cru en ce projet au point de s'aventurer dans le monde d'Etraclor sans vraiment savoir où cela allait les mener... Merci à l'équipe Ulule et à tous les contributeurs !

Nicolas Malglaise - Vero Frumy - William Chabre - Hugo Cormerais - Paola Mazzilli - Morgane Kergroac'h - Kevin Noacco - Mathieu Bonnafous - Quentin Turcotti - Thibault Bernard - Chloé Durand - Fabienne Mithieux - Etienne Crombez - Mickael Roue - Maxime Coffre - Sophia Hoehling - Pierre-Yves Gragnic - Titouan Gragnic - Nicolas Noyer - Ulrike Schroeder - Gauthier Damoran - Raphaël Soulard - Denis Goubier - Simon Hérard - Marion Bauer - Alice Lozac'hmeur - Mystère Express - Edi Spagnolo - Nicolas Monmège-Geneste - Laurie Pelissier - John Ancarani - François Maquet - Juliette Hérard - Thierry CarelKevin Casali - Gaspard Frumy - Alexia Carduner - Eva Frumy - Rémy Boeringer - Frederic Bernard - Mattéo Macedo - Parsifal Apeloig - Laurent De Sloover - Lucie Richard - Maxime Borlat - Pascal Grammon - Clémence Mathon - Mathieu Boutrelle - Liza Jaillot - Mathieu Soulard - Pierryck Eve - Elise Enard - Véronique Genevois - Maélys Delaye - Pascale Platini - Louise Lipp - Héline Lacombe - Julien Riou - Pierre Natoli - Sylvain Frumy - Cecile Meley

Merci aussi à toutes celles et ceux qui, de près ou de loin, ont cru en nous et nous ont soutenu jusqu'ici. Puisse la magie emplir vos vies d'aventures incroyables et inoubliables !

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.

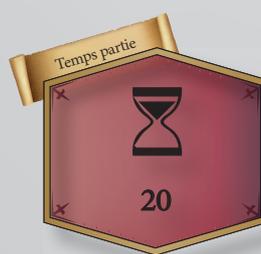


♥ ♠ ♦ ♣

*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](http://www.etraclor.com)

Le jeu de rôle de cartes

Un jeu proposé par : Matthis FRUMY & Valentin JAILLET

Grenoble - France

Tous droit réservés

Reference EV1