



LEGENDS OF
RUNETERRA™

CARD GAME WORKSHOP

KEVIN COUTAND

SOMMAIRE

MORDEKAISER

CHAMPION & FLAVOR

p. 3

COMPÉTENCES

LEAGUE OF LEGENDS

p. 4

CONCEPTION

INTENTIONS

p. 5

CARTES DE RÉFÉRENCE

p. 6

MORDEKAISER LVL 1 - V1

p. 7

| Statistiques

| Mot clé

| Compétence

| Condition de level up

MORDEKAISER LVL 1 - V2

p. 8

| 2nd version

MORDEKAISER LVL 2

p. 9

| Statistiques

MISE EN SITUATION

p. 10 - 12

SORT DE CHAMPION

p. 13

| Statistiques

| Compétence

MISE EN SITUATION

p. 14

TEMPO & VALUE

p. 15

CONCLUSION

POUR ALLEZ PLUS LOIN

p. 16 - 17

| Conclusion

| Ouverture



MORDEKAISER

CHAMPION ET FLAVOR

Mordekaiser est un puissant champion dans **League of Legends** et pour être honnête, il s'agit de mon préféré.

Il est un champion de type **tank** et **combattant** qui excelle dans les combats prolongés grâce à sa robustesse et à ses capacités de dégâts soutenus. Mordekaiser est reconnu pour sa capacité à manipuler les âmes et à dominer ses adversaires grâce à une combinaison de **puissance brute** et de **contrôle de terrain**.

COMPÉTENCES

LEAGUE OF LEGENDS



VORTEX DE TÉNÈBRES

PASSIF

Après 3 attaques ou compétences contre des champions ou des monstres, Mordekaiser gagne un puissant halo de dégâts et augmente sa vitesse de déplacement.



OBLITÉRATION

SORT - A

Mordekaiser frappe le sol avec sa massue, infligeant des dégâts à tous les ennemis touchés. Les dégâts sont augmentés si un seul ennemi est touché.



INDESTRUCTIBLE

SORT - Z

Mordekaiser stocke une partie des dégâts qu'il inflige et qu'il subit pour créer un bouclier. Il peut consommer ce bouclier pour récupérer des PV.



EMPRISE FUNESTE

SORT - E

Mordekaiser attire tous les ennemis qui se trouvent dans une zone.



ROYAUME DES MORTS

ULTIME - R

Mordekaiser entraîne sa victime avec lui dans une autre dimension et lui vole une partie de ses stats. S'il la tue, il garde ces stats jusqu'à la réapparition de sa victime.

CONCEPTION

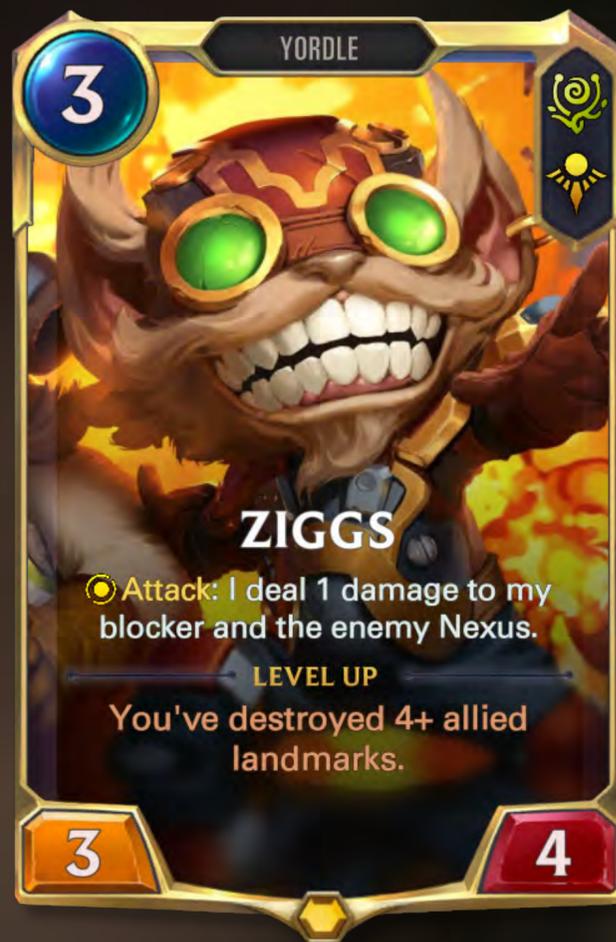
INTENTIONS

- Concevoir des mécaniques et des synergies de gameplay en réutilisant et en adaptant les **aptitudes de Mordekaiser de League of Legends** pour Legend of Runeterra (oblitération, emprise funeste, etc...).
- Utiliser des mécaniques de jeu qui reflètent sa **force brute et sa capacité à manipuler le terrain**, tout en assurant un équilibre avec les autres cartes du jeu.
- Jouer sur la **stratégie du positionnement** des cartes alliés de Mordekaiser sur le plateau.



CONCEPTION

CARTES DE RÉFÉRENCE



Référence pour oblitération : lorsque ziggs attaque, il inflige des **dommages supplémentaires** à son bloqueur et à une autre entité (ici Nexus ennemi).



Référence pour level up : lorsque Garen a frappé 2 fois, il s'améliore.



Référence pour le sort : lorsque le sort est utilisé, un **allié frappe une unité**, si elle meurt, chaque champion où qu'il se trouve gagne +2|+2

CONCEPTION

MORDEKAISER LVL 1 - V1

STATISTIQUES

Coût : 7 mana

- Mordekaiser est conçu pour être une carte puissante de **fin de partie** qui peut influencer significativement le plateau. Un coût de 7 mana est justifié par l'impact potentiel de sa capacité à détruire rapidement les défenseurs ennemis.

Stats : 5|7

- Un 5|7 offre à Mordekaiser une combinaison de puissance offensive et de durabilité. Ces statistiques permettent à Mordekaiser de **survivre plus longtemps** sur le plateau, ce qui est crucial pour tirer parti de ses **capacités de dégâts** et de **son évolution**.

MOT CLÉ

Comme mentionné plus tôt, dans League of Legends, Mordekaiser possède un excellent «**crowd control**» grâce à **Emprise Funeste**.

Dans Legends of Runeterra, cela se traduirait par le contrôle du terrain, notamment avec le mot-clé « **Challenger** » qui permet à son possesseur de choisir son bloqueur lors des phases d'attaques.



COMPÉTENCE

La compétence de Mordekaiser lui permet de **frapper**, en plus de ses statistiques d'attaque classiques, les **deux ennemis adjacents** à son bloqueur direct.

Voir mise en situation - p 10

Plus il y a d'ennemis adjacents touchés (jusqu'à un maximum de 2), plus les dégâts sont répartis entre eux.

Il s'agit en fait d'une **attaque de zone**, similaire à son sort «**Oblitération**» dans League of Legends.

CONDITION DE LEVEL UP

Pour évoluer, Mordekaiser doit **avoir frappé 3 ennemis** lors d'une phase d'attaque, et cela doit se produire à **deux reprises**.

Cette condition est remplie lorsque Mordekaiser a frappé deux fois un bloqueur direct tout en touchant également deux ennemis adjacents.

CONCEPTION

MORDEKAISER LVL 1 - V2

2ND VERSION

Amélioration du **wording** et la compréhension de la carte de Mordekaiser.

Changement de certains mots :

- Enemies → blockers : pour bien montrer qu'on parle des ennemis présents en défense.

Précisions :

- «If they exist» → pour évoquer que rien ne se passe si aucun bloqueur n'est adjacent.
- «In the same round» → préciser que Mordekaiser doit frapper 3 ennemis lors d'un même tour.



CONCEPTION

MORDEKAISER LVL 2

STATISTIQUES

Stats : 6|9

- Lors de son évolution Mordekaiser gagne **1|1**.



COMPÉTENCE

Au lieu d'infliger **4 points de dégâts** comme précédemment, Mordekaiser inflige désormais **6 points de dégâts** répartis entre tous les ennemis adjacents au bloqueur direct.

De plus, s'il n'y a qu'un **seul ennemi** adjacent au bloqueur direct, alors celui-ci prend l'**entièreté** des dégâts.

CONCEPTION

MISE EN SITUATION

Prenons l'exemple d'un affrontement entre Garen et Mordekaiser niveau 2.

1. Offensive Initiale : Le joueur attaque avec Mordekaiser et force Garen à le bloquer directement pour le vaincre.

2. Placement des alliés : Le joueur place ensuite deux autres unités alliées pour forcer l'adversaire à les bloquer.



CONCEPTION

MISE EN SITUATION

3. Résolution des Attaques :

- La Brume Envahissante (Éphémère) meurt en attaquant, mais inflige 2 dégâts à son bloqueur, lui laissant 1 point de vie.
- Mordekaiser attaque et tue Garen, activant sa compétence passive qui inflige 3 dégâts aux deux bloqueurs adjacents à Garen ($6 / 2 = 3$).



CONCEPTION

MISE EN SITUATION

4. Résultats des Dégâts :

- L'unité à gauche de Garen perd 3 points de vie et meurt.
- L'unité à droite de Garen perd 3 points de vie, ne lui laissant que 3 points de vie.

5. Confrontation Finale :

- L'allié de Mordekaiser et l'unité restante de l'adversaire se frappent et meurent tous les deux.

CONCLUSION

Grâce à la compétence passive de Mordekaiser, l'équipe du joueur a pu infliger des dégâts supplémentaires et provoquer plus de morts que prévu, renversant ainsi l'issue du combat en leur faveur.



CONCEPTION

SORT DE CHAMPION

STATISTIQUES

Coût : 6 mana

- Afin d'utiliser ce sort, il faut que Mordekaiser soit **placer sur le terrain** sinon la carte n'apparaît pas. Un coût de 6 mana permet à ce sort d'être une option viable pour **contrôler le jeu** et **préparer des attaques puissantes** avec Mordekaiser. Pour un **deck contrôle**, ce type de sort convient très bien pour influencer le terrain.

Type : sort  **rapide**

- Un sort rapide permet de donner une dimension stratégique lors d'une phase d'attaque ou de défense et peut complètement renverser la situation. Le fait que le sort ne soit pas disponible tôt dans la partie permet une condition qui équilibre l'utilisation de ce sort puissant.



COMPÉTENCE

Le joueur choisit un allié sur le terrain pour défier l'unité la plus puissante sur le plateau adverse. Si l'allié remporte le défi, tous les Mordekaisers gagnent la **moitié des statistiques de l'adversaire ainsi que ses mots-clés**, où qu'ils soient.

Si le joueur réutilise ce sort, tous les Mordekaisers perdent leurs statistiques bonus actuelles et récupèrent les nouvelles.

Cette compétence s'inspire de l'**ultime** de Mordekaiser dans League of Legends.

CONCEPTION

MISE EN SITUATION

Prenons l'exemple d'un affrontement entre Hecarim et Mordekaiser niveau 2.

1. Offensive Initiale : Le joueur attaque avec Mordekaiser et force une unité à Hecarim à le bloquer.

2. Placement des alliés : Le joueur place ensuite deux autres unités alliées sur le terrain.

3. Bloque des ennemis : L'adversaire bloque les unités du joueur.

4. Utilisation de sort : Le joueur utilise le sort de Mordekaiser et choisit de faire affronter l'Hydre Ténébreuse avec Hecarim.



CONCEPTION

MISE EN SITUATION

5. Effet du sort : Hecarim est vaincu. Tous les Mordekaisers, où qu'ils soient, gagnent la moitié des statistiques d'Hecarim (arrondies à l'inférieur) et récupèrent son mot-clé «  Surpuissance ».

6. Effet du Nouveau Mot-Clé : Grâce à «  Surpuissance », Mordekaiser inflige des dégâts au Nexus ennemi.



CONCEPTION

TEMPO & VALUE

CHAMPION

Tempo : 2

• Le tempo de Mordekaiser est **très faible** en raison de son **coût élevé** en mana. Étant donné qu'il ne peut être joué avant le **tour 7**, son impact sur le rythme de la partie est limité jusqu'à ce moment-là. Cette carte est donc mieux adaptée à un **deck de contrôle**, où l'objectif est de survivre jusqu'à la fin de la partie pour jouer des cartes puissantes.

Value : 8

• Mordekaiser offre une **value élevée** grâce à ses **dégâts importants** et à sa forte **résistance** en combat. Sa compétence, qui lui permet d'infliger des dégâts répartis aux bloqueurs adjacents, le rend particulièrement efficace pour se **débarrasser rapidement** des menaces **ennemies** et pour **soutenir les alliés** sur le terrain. Ces attributs font de lui une carte très précieuse dans les situations de **combat prolongé**.



SORT

Tempo : 2

• Le coût du sort est **relativement élevé** à 6 mana, et sa rareté, étant un «**sort champion**», limite sa disponibilité. Ces facteurs combinés font que le sort a un tempo **très faible**, car il ne peut être joué que tard dans la partie.

Value : 7

• Realm of Death possède une **value correcte** car il peut changer le cours d'un combat en **faveur du joueur**. En permettant à un allié de frapper le plus fort ennemi et en transférant ses statistiques à tous les Mordekaisers ainsi que de nouveaux mots clés, ce sort peut créer des **avantages stratégiques** significatifs malgré son coût élevé.

CONCLUSION

POUR ALLER PLUS LOIN

CONCLUSION

En concevant les cartes de Mordekaiser pour Legend of Runeterra, j'ai cherché à réutiliser et **adapter ses aptitudes** de League of Legends, comme l'oblitération et l'emprise funeste, pour créer des **mécaniques et synergies de gameplay différentes** de ce qu'on peut trouver en jeu.

Mon intention était de refléter la **force brute** de Mordekaiser et sa capacité à **manipuler le terrain**, tout en maintenant un équilibre avec les autres cartes du jeu. J'ai également mis l'accent sur l'importance de la **stratégie de positionnement des alliés** de Mordekaiser sur le plateau pour maximiser son efficacité en combat.

Le sort de Mordekaiser renforce cette idée de contrôle du terrain et de puissance brute. Ce sort, inspiré de l'ultime de Mordekaiser dans League of Legends, ajoute une **dimension stratégique supplémentaire** en offrant la possibilité de renverser le cours d'une bataille de manière décisive et s'adapte donc très bien à **un deck contrôle**.



CONCLUSION

POUR ALLER PLUS LOIN

OUVERTURE

Les synergies potentielles avec des decks basés sur «**Surpuissance**» offrent des perspectives intéressantes pour enrichir le gameplay autour de Mordekaiser.

Par exemple, combiner les effets de contrôle de Mordekaiser avec des unités possédant ce mot clé pourrait maximiser les dégâts infligés au Nexus ennemi, même lorsque des bloqueurs sont présents. Des decks avec **Darius** ou encore **Tryndamere** pourrait être intéressant.

Il est important de noter que l'équilibrage de ces cartes n'est pas encore optimisé, faute de tests approfondis. Les mécanismes décrits ici ne sont que des **projections** et devront être ajustés à travers des **phases de test** et de retours des joueurs pour assurer une **expérience de jeu équilibrée et satisfaisante**.

