

LA GUERRE FRATRICIDE

COMMANDER PARTY

Mise en place de la Commander Party *La Guerre Fratricide* :

Vous devriez avoir reçu :

- 100 cartes de faction
 - 50 cartes de la faction de Mishra
 - 50 cartes de la faction d'Urza
- 100 cartes promos
- 1 série d'instructions

Il vous faudra aussi l'affiche de l'événement *Dominaria uni*. Vous utiliserez la même affiche pour cet événement, ainsi que pour les événements de Commander Party *Tous Phyrexians* et *L'invasion des machines* à venir.

Si vous n'avez pas organisé d'événement de Commander Party Dominaria uni : avant l'événement de Commander Party La Guerre Fratricide, grattez 2 des 3 carrés et les octogones A et B.

Quand les joueurs arrivent pour l'événement, distribuez **une carte promo de participation** dans la limite des stocks disponibles. Groupez les joueurs par tables de quatre dans la mesure du possible. Une fois tous les joueurs assis, mais avant le début de l'événement, faites passer deux cartes de la faction de Mishra et deux de la faction d'Urza à chaque groupe de joueurs (pour les tables comptant un nombre de joueurs impair, retirez ou ajoutez une carte de faction au hasard). Les joueurs peuvent discuter entre eux pour décider qui prend quelle carte de faction dans leur groupe.

Au début de l'événement, lancez un compte à rebours de 120 minutes et mettez fin à l'événement une fois celui-ci écoulé. En page 2, vous trouverez des instructions à lire aux joueurs au début de l'événement, à des moments précis de celui-ci, et à la fin.

Instructions pour la Commander Party *La Guerre Fratricide* :

Lisez ces instructions à voix haute aux participants au début de l'événement :

Bienvenue à la Commander Party La Guerre Fratricide ! Tout le monde devrait avoir reçu une carte de faction liée à Urza ou à Mishra en arrivant aujourd'hui. Si vous n'avez pas de carte de faction, levez la main et nous vous en donnerons une maintenant.

La lutte entre Urza et Mishra est bien visible sur vos cartes de faction. Chaque faction peut perfectionner et comparer ses combattants. Améliorer vos guerriers vous permet d'ajouter un marqueur « perfection » sur votre carte de faction et un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez. Comparer les guerriers vous permet de piocher une carte ou de gagner des points de vie pendant que votre adversaire perd des points de vie ; tout dépend du frère avec lequel vous êtes.

Pendant la Commander Party, les deux emplacements triangulaires à gratter sur la carte seront révélés. La première personne à perdre une partie pendant l'événement pourra gratter l'un des triangles, et la première personne à avoir 4 marqueurs « perfection » sur sa carte de faction pourra gratter l'autre. Si vous pensez être la première personne à perdre ou à avoir 4 marqueurs « perfection » sur sa carte de faction, levez la main ou appelez un membre du personnel pour le confirmer.

Lorsqu'une nouvelle portion de la carte sera révélée, nous annoncerons les nouvelles règles du jeu qui entreront en vigueur.

Une partie de notre carte a déjà été révélée et influencée par le déroulement de la Commander Party Dominaria uni. Si vous remplissez toutes les conditions indiquées sur les parties révélées de la carte, une fois par partie, vous pouvez piocher trois cartes.

(Lisez uniquement les conditions associées aux pouvoirs déjà révélés sur votre carte.)

Si vous êtes un joueur :

- 1 - avec le total de points de vie le plus bas*
- 2 - dont les créatures adverses ont une force totale supérieure à 9*
- 3 - qui contrôle le moins de créatures*
- 4 - qui contrôle un artefact*
- 5 - qui contrôle le moins d'artefacts*
- 6 - qui contrôle le moins de terrains*

À la fin de votre partie, communiquez à l'organisateur de l'événement le nombre de vos marqueurs « perfection » et le frère avec lequel vous étiez. Ces informations seront utilisées pour révéler de nouveaux emplacements sur l'affiche à la fin de l'événement. (Vous pouvez noter ces informations sur l'une des pages suivantes.)

Pendant la Commander Party :

Lorsqu'un joueur remplit les conditions pour gratter un des triangles de la carte, pensez à annoncer les nouvelles informations à tous les joueurs.

Il peut gratter l'un des triangles indiqués ici par une bordure jaune.



Lisez à voix haute le texte surligné à tous les joueurs, en fonction du chiffre dévoilé par la case :

Si le chiffre 7 est dévoilé :

Si vous êtes un joueur allié de Mishra, vous pouvez ajouter un marqueur « perfection » sur votre carte de faction.

Si le chiffre 8 est dévoilé :

Si vous êtes un joueur allié d'Urza, vous pouvez ajouter un marqueur « perfection » sur votre carte de faction.

Lisez ces instructions à voix haute aux participants à la fin de l'événement :

Merci d'être revenus vous plonger dans la Guerre Fratricide. J'espère que vous avez pu perfectionner vos combattants et gagner vos comparaisons contre d'autres guerriers. Nous allons révéler 2 autres emplacements sur la carte pour préparer la prochaine Commander Party, qui nous emmènera chez les Phyrexians.

Une fois que vous avez fini la lecture, rassemblez toutes les informations concernant les marqueurs « perfection » auprès des joueurs qui ne vous ont rien signalé, partagez les résultats, puis grattez les deux emplacements suivants sur la carte.

Nombre de participants à l'événement : _____

Marqueurs « perfection » de la faction de Mishra : _____

Marqueurs « perfection » de la faction d'Urza : _____

Si vos joueurs de Mishra ont terminé avec au moins 6 marqueurs « perfection » de plus que les joueurs d'Urza, révélez D et F.

Si vos joueurs d'Urza ont terminé avec au moins 6 marqueurs « perfection » de plus que les joueurs de Mishra, révélez E et F.

Si vos joueurs de Mishra et d'Urza terminent à moins de 5 marqueurs d'écart, révélez D et E.

Pensez à gratter les deux nouvelles cases avant de passer à l'étape suivante.

Lisez le texte suivant à voix haute après avoir gratté les deux nouvelles cases de la carte :

L'héritage de la Guerre Fratricide est toujours le même : deuil et destruction. Les forteresses des deux frères sont désormais en ruine et en grande partie oubliées. Tandis que nous revenons dans le présent, nous quittons Dominaria et nous nous préparons à partir pour la Nouvelle Phyrexia. Quelles horreurs peuvent bien nous attendre là-bas ? Contact mortel, célérité, vigilance, initiative et piétinement seront à votre portée, mais seulement si vous vous exposez aux secrets des praetors. Merci d'avoir participé et rendez-vous pour Tous Phyrexians.

Ajoutez deux cartes de faction sur la carte, avec une bande adhésive ou de la colle, dans la région au milieu à droite, comme indiqué sur l'image. L'une des cartes devrait couvrir la fonderie de Mishra et le C, l'autre devrait couvrir la tour d'Urza et le 2.



Ajoutez les cartes de faction ici