

L'ORAGE DES DRAGONS

MISE EN PLACE

Placez l'orage des dragons à portée de tous les joueurs. Chaque joueur reçoit une carte de clan de son choix (plus d'un joueur peuvent choisir la même carte de clan). Chaque joueur a aussi besoin de marqueurs « faction ». Ces marqueurs peuvent être représentés par des dés, des perles de verre ou n'importe quel autre objet qui se pose facilement sur l'orage des dragons. Les marqueurs « faction » de chaque joueur placés sur l'orage des dragons doivent être distincts les uns des autres.

RÈGLES

- Les joueurs placent l'un de leurs marqueurs « faction » sur l'orage des dragons à chaque fois qu'ils effectuent l'une des actions suivantes :
 - » Lancer un sort de commandant ou de dragon.
 - » Infliger des blessures de combat à un adversaire avec au moins une créature.
 - » Lancer un sort non-créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 de leur main.
- Une fois pendant le tour de chaque joueur, lorsqu'il pourrait lancer un rituel, le joueur peut activer l'une des capacités répertoriées sur sa carte « faction » en retirant le nombre indiqué de ses marqueurs de l'orage des dragons.
- Au début de chaque étape de fin, s'il y a au moins quinze marqueurs sur l'orage des dragons, chaque joueur qui a des marqueurs sur l'orage des dragons active sa dernière capacité de faction sans payer son coût. Puis retirez tous les marqueurs de l'orage des dragons.





TARKIR

LA TEMPÊTE DES DRAGONS

COMMANDER PARTY

