

DRAGON'S WRATH

But du jeu


Dragon's Wrath permet à deux ou plusieurs joueurs de livrer des batailles titanesques dans le but faire baisser la popularité de ses adversaires. En effet, chaque joueur représente le leader de quelques provinces qui lui apportent richesse, puissance magique et prestige. Le dernier joueur à posséder au moins une province est considéré comme étant le vainqueur.

Différents types de cartes

Les joueurs de Dragon's Wrath utilisent plusieurs types de cartes. Afin que vous puissiez vous rendre compte des particularités de chaque carte, voici une description rapide des types que vous pourrez manipuler. Chaque rituel, créature ou maléfice possède une série de sphères dans le coin supérieur gauche. Ces cercles représentent la puissance politique, économique ou magique nécessaire (en nombre de provinces) nécessaire pour utiliser la carte en question.

Exemple: Un rituel qui comporte 2 sphères bleues et 1 sphère rouge nécessite 2 provinces bleues et 1 province rouge pour être utilisé.

Provinces: ces cartes représentent la puissance de chaque joueur. Au début de la partie, chaque joueur dispose de 15 provinces. Il est éliminé de la partie lorsqu'il n'en possède plus.

Créatures: ces cartes représentent les créatures que les joueurs engagent ou invoquent durant la partie et qui leur servent de puissance de frappe physique. Les créatures qui possèdent le symbole  sont les seules qui peuvent utiliser des objets magiques. Chaque créature possède deux valeurs symbolisées comme suit: PM pour la puissance ma-

gique, PP pour la puissance physique. Ces deux capacités sont utilisées en combat.

Objets magiques: ces cartes représentent les reliques et les objets ensorcelés que les joueurs peuvent acheter ou créer en cours de partie. Un objet magique, lorsqu'il entre en jeu, doit obligatoirement être affecté à une créature en jeu de votre choix (si elle possède le symbole ☺). Il existe quatre types d'objets magiques: les défenses (symbole: ☺), les armes (symbole: ☹), les projectiles (symbole: ☹) et les objets divers (symbole: ☹). Une même créature ne peut posséder qu'un seul type d'objet de chaque type.

Rituels: ces cartes représentent des sortilèges magiques complexes à mettre en oeuvre et qui doivent être exécutés à certaines périodes de l'année. A moins que le contraire ne soit indiqué, les effets magiques d'un rituel continuent jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que la partie se termine. Une fois lancé, la carte qui représente le rituel est défaussée (ou laissée face visible sur la table si les joueurs en ont besoin pour se souvenir des effets dudit rituel).

Maléfices: ces cartes représentent des sortilèges magiques faciles à mettre en oeuvre qui peuvent être lancés à tout moment de la partie. A moins que le contraire ne soit indiqué, les effets magiques d'un maléfice ne durent que jusqu'à la fin du tour en cours. Une fois lancé, la carte qui représente le maléfice est défaussée.

Préparation de la partie

Chaque joueur doit séparer ses cartes en deux paquets: d'un côté les provinces et de l'autre côté les créatures, les objets magiques, les rituels et les maléfices.

Le tas des provinces doit être composé d'exactly 15 cartes et ne doit pas contenir plus de 2 provinces magiques. Ce tas constitue la puissance

politique, militaire et magique de chaque joueur. Dès le début du jeu, un joueur possède en main toutes les provinces de son tas.

Le tas des alliés, composé de toutes les autres cartes, doit en contenir au moins 30. Ce tas doit être mélangé et placé non loin du joueur auquel il appartient. Il tire ensuite les 5 premières cartes de son tas et les place dans sa main.

Ces 20 cartes constituent la main de départ de chaque joueur.

Décomposition d'un tour de jeu

Chaque tour représente un an de combats et de luttes politiques. Il se décompose comme suit. N'oubliez pas qu'un maléfice peut être lancé à tout moment (si le joueur qui le lance dispose de la puissance nécessaire).

Phase de renforts: chaque joueur tire une carte de son tas.

Phase magique: chaque joueur peut, s'il le désire (et s'il dispose de la puissance magiques nécessaire), utiliser une carte de rituel magique de sa main. Le rituel magique prend effet immédiatement.

Phase d'achat: chaque joueur peut, s'il le désire (et s'il dispose des fonds ou de la puissance magique nécessaires), utiliser une carte de créature et autant d'objets magiques que souhaité de sa main. Les objets magiques et la créature qui entrent ainsi en jeu peuvent être utilisés dès la phase suivante et ce jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Phase de combat: chaque joueur, par ordre décroissant de puissance, peut faire attaquer tout ou partie de ses créatures en jeu afin d'éliminer les créatures ou les territoires adverses. La puissance de chaque joueur est calculée en additionnant toutes les cartes de province qu'il possède en main (les ex-aequos sont départagés aléatoirement). Les créatures contrôlées par les joueurs ne peuvent at-

taquer les provinces adverses avant le début du troisième tour.

Phase de renforts

Durant cette phase, chaque joueur tire, simultanément à ses adversaires, la carte du dessus de son tas d'alliés. Cette phase est obligatoire. Un joueur dont le tas d'alliés est épuisé n'est pas éliminé du jeu mais doit, à partir de ce moment, se contenter des cartes qu'il a en main.

Phase magique

Durant cette phase, chaque joueur peut lancer, simultanément à ses adversaire, un rituel magique qu'il possède dans sa main. Un joueur ne peut lancer un rituel que s'il possède en main au moins autant de provinces (de chaque couleur) qu'indiqué dans le coin supérieur gauche du rituel en question (il doit, pour le prouver, montrer ces cartes à ses adversaires). La puissance magique d'un rituel est telle que le joueur qui vient d'en lancer un doit défausser une des provinces utilisée pour son lancement. Cette phase est totalement facultative.

Phase d'achat

Durant cette phase, chaque joueur peut, simultanément à ses adversaires, placer en jeu une créature et autant d'objets magiques qu'il le désire. Un joueur ne peut placer une créature que s'il possède en main au moins autant de provinces (de chaque couleur) qu'indiqué dans le coin supérieur gauche de la créature en question (il doit, pour le prouver, montrer ces cartes à ses adversaires). La puissance magique ou monétaire nécessaire à l'apparition est telle que le joueur qui vient d'en placer un doit défausser une des provinces utilisée pour cet achat. Cette phase est totalement facultative. Notez qu'un objet magique ne nécessite aucune province pour entrer en jeu (son coût monétaire ou magique est trop peu important).

Phase de combat

Lorsqu'il attaque, le joueur concerné choisit les cibles que ses créatures vont combattre ainsi que la façon dont chacune d'elle va attaquer (mentalement ou physiquement). Il procède comme suit: il désigne deux créatures, une des siennes et une autre appartenant à un adversaire. Il indique ensuite quel type de combat aura lieu (physique ou magique). Les résultats du combat prennent effet immédiatement. On compare la puissance (physique ou magique selon le type de combat choisit) des deux créatures, après avoir laissé le temps aux joueurs de lancer autant de maléfices qu'il le désirent, la plus faible étant immédiatement détruite (la carte qui la représente est défaussée). Si les deux créatures ont une puissance égale, elles sont toutes les deux détruites. Les objets magiques possédés par une créature détruite le sont aussi (et sont défaussés). Une créature peut aussi attaquer directement les provinces ennemies. Le joueur qui la contrôle doit, avant cela, avoir attaqué au moins une fois toutes les créatures possédés par le joueur dont les provinces sont attaquées. Chaque créature attaquante détruit une province ennemie (qui est choisie et immédiatement défaussée par le joueur cible).

Maléfices

Les maléfices sont de petits sortilèges faciles à lancer. Un joueur ne peut utiliser un maléfice que s'il possède en main au moins autant de provinces (de chaque couleur) qu'indiqué dans le coin supérieur gauche de la créature en question (il doit, pour le prouver, montrer ces cartes à ses adversaires). Les maléfices ne sont pas aussi puissants que les rituels et il n'est donc pas nécessaire de défausser une carte lorsqu'un sort de ce type est lancé. Cependant, les provinces d'où le joueur a tiré sa puissance ne peuvent plus être utilisées jusqu'au début du tour

suisant. Il devra, pour s'en souvenir, les placer face cachée sur la table. Les cartes ainsi mises de côté sont tout de même considérées comme étant “_en main_” en ce qui concerne les effets de certaines cartes et la détermination de l'initiative.

Provinces magiques

Les provinces magiques sont relativement rares et certainement très puissantes. Elles ont deux utilisations. Premièrement, elles peuvent être utilisées pour représenter une province de n'importe quelle couleur. Deuxièmement, elles peuvent être utilisées pour invoquer un puissant rituel magique. Cette deuxième option entraîne la défausse immédiate de la province magique. Jusqu'à la fin du tour, toutes les cartes de provinces défaussées (par qui que ce soit) sont récupérées par le joueur qui vient de sacrifier sa province magique. Si plusieurs joueurs utilisent une province magique en même temps, on devra déterminer aléatoirement qui récupère chaque province défaussée. On ne peut utiliser qu'une province magique de cette façon par tour.

Caractéristiques spéciales

De nombreuses cartes possèdent des caractéristiques spéciales indiquées en caractère gras. Elles servent uniquement à déterminer les effets de certaines autres cartes et n'ont pas d'utilité spécifique en cours de jeu. On distingue les caractéristiques spéciales suivantes: **incorporel**, **volant**, **blindé**, **mort-vivant**, **fanatique**, **démoniaque**, **magique**, **mercenaire**, **insecte**.

Toutes les cartes sont aussi caractérisées par leur couleur. Il existe quatre couleurs: **rouge**, **vert**, **bleu** et **gris**. Les provinces (magiques ou non) n'ont aucune couleur. Certaines cartes ont des pouvoirs spéciaux sur d'autres cartes d'une couleur précise.