

QUARRIORS! RISE OF THE DEMONS

Matériel

20 Dés Quarry

19 Cartes pouvoirs



Sort corruption

Démons



Quiddity corrompue

QUOI DE NEUF ?

Dans cette extension de Quarriors !, vous allez trouver les versions « corrompues » des 10 créatures de la versions de base, ainsi qu'une nouvelle créature le « Seigneur démoniaque », un nouveau sort « Corruption » et un nouveau dé Basic « Quiddité corrompue ».

Passons aux choses que vous devez maintenant savoir avant de commencer à jouer à cette extension.

MISE EN PLACE

La mise en place se déroule exactement de la même manière que pour le jeu de base. La différence est que vous avez maintenant une nouvelle carte Basic, Quiddité corrompue, qui est utilisée dans toutes les parties. Cela signifie que vous aurez 14 cartes au lieu de 13 dans les étendues sauvages.



MAIS OÙ CE TROUVE LE PRIX ?

Vous ne pouvez pas capturer les dés Quiddité corrompue dans les étendues sauvages! Par contre, vous pouvez les obtenir grâce (ou à cause) aux effets de vos dés ou de ceux de vos adversaires. Cela se produit lorsque qu'un de vos dés ou un de ceux de vos adversaires vous dit : « gagnez un dé Quiddité corrompue dans les étendues sauvages ». Prenez alors un de ces dés et ajoutez le à votre défausse. S'il n'y a plus de Quiddité corrompue dans les étendues sauvages, ignorez cette consigne.

Lorsque le Quombattant score, choisissez un adversaire : Cet adversaire doit prendre un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.



TRIPLE COUP D'ÉCLAT (TRIPLE BURST)

En plus d'être simplement malfaisant, le dé Quiddité corrompue a une face avec, pas un, ni deux, mais trois symboles coup d'éclat ! Lorsque vous tirez cette face, exécutez l'effet décrit sur la carte du dé (ne soyez pas si excité, ce n'est pas beau à voir...).

TRIPLE BURST

2



QUIDDITY

0 QUIDDITE ?

Cette extension de Quarriors ! introduit une nouvelle valeur de Quiddité : 0 ! Le dé Quiddité corrompue possède deux faces avec cette valeur. Si vous obtenez une de ces deux faces, ce dé ne vous donne rien pour ce tour.

Lancez ce sort pour détruire toutes les créatures (les vôtres incluses). Retirez le sort du jeu, et gagnez un dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.



PERTE DE GLOIRE

Il est maintenant possible pour un joueur de perdre des points de Gloire durant la partie. Le minimum de Gloire que vous pouvez posséder est 0. Donc si un joueur qui a 0 point de Gloire est obligé d'en perdre, son total reste à 0.

L'Esprit fantomatique ne prend pas de dommage d'un adversaire qui a lancé un dé Quiddité corrompue durant ce tour. Vous pouvez attribuer des dommages à l'Esprit fantomatique jusqu'à sa valeur de défense, mais il n'est pas détruit par ces dommages.



EXPULSION DU JEU

Certaines cartes de l'extension vous demanderons de retirer de manière permanente des dés du jeu. Ce n'est pas la même chose que l'action Sacrifice ! Lorsque vous devez retirer un dé du jeu, c'est pour de bon : placez le sur le côté ou même dans la boîte pour ne pas être tenté de le remettre dans votre sac.

* Choisissez un adversaire : il gagne 1 dé Quiddité corrompue des étendues sauvages.

* Quand le Sorcier savant est invoqué, choisissez un adversaire pour perdre 1 de gloire.



ET C'EST SUPPOSÉ FAIRE MAL ?

Certaines créatures, comme Esprit fantomatique corrompu, sont immunisées contre certains types de dégâts. Les cartes de ces créatures indiquent : « ne prend pas de dommage d'un type de créature, de sort ou d'un joueur. Une créature avec cette capacité ne peut pas être détruite par des dommages provenant de la source citée sur la carte. Mais, vous pouvez faire absorber ce type de dommages par la créature immunisée à chaque fois que vous êtes attaqué, jusqu'au niveau de sa valeur de défense (pas au delà). Ceci vous permet de protéger vos autres créatures grâce à la créature immunisée.

3

COMMENT JE FAIS POUR JOUER ?

Voici quelques manières de jouer à Rise of the Demons que nous vous proposons :

- 1) Quarriors !, avec une pincée de corruption : Mélangez les cartes de l'extension et celles du jeu de base, puis faite la mise en place du jeu normalement. Vous aurez en moyenne entre une et trois cartes corrompues, ce qui vous donnera un petit avant goût de la nouvelle mécanique.
- 2) Quarriors ! avec une cuillère à soupe de corruption : Mélangez les cartes de l'extension séparément et retourner en 4 ou 5 pour commencer à constituer les étendues sauvages. Puis complétez la avec les cartes du jeu de base.
- 3) Quarriors !, avec une bonne louche de corruption : Mélangez les cartes de l'extension séparément puis retournez autant de cartes corruption que vous pensez pouvoir en gérer pour commencer à constituer les étendues sauvages. Lorsque vous n'en pouvez plus à votre goût, complétez avec les cartes du jeu de base. Risque d'indigestion !
- 4) Quarriors !, mode démocratique : Votre groupe de joueur et vous, pouvez librement décider quelles seront les cartes qui constitueront les étendues sauvages.

CREDITS

Designed by Mike Elliott, Eric Lang, Will Price and Bryan Kinsella

Playtested by Brian Roll, Mike Gehrman, Justin Ziran and Mark Shabunia

Rule Book by Will Price

Illustrations by J. Lonnee

Graphic Design by Chris Raimo

Edited by William Niebling

R1
BRO LEON

NECA
WIZKIDS

WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillside, NJ, 07205 USA
www.wizkidsgames.com



© 2011 WIZKIDS/NECA, LLC. All rights reserved.