

Perillico

Table des matières

Descriptions.....	2
But du jeu	2
Fin de partie	2
Liste et description des composants	3
Les cartes épreuves	3
Les cartes équipement	4
Les cartes personnages	4
Les éléments annexes	4
Mise en place	5
Préparation des joueurs	5
Préparation du terrain.....	5
Déroulement du tour	6
Les cartes pièges	6
Les cartes malédictions	6
Les cartes ennemies	6
Les cartes boss.....	6
Les cartes repos.....	6
Les variantes.....	7
Crédits	7

Descriptions

Vous êtes un groupe de quatre aventuriers qui part en quête d'un mystérieux artefact enfoui dans un ancien temple. Mais, ce faisant, vous vous êtes attiré le courroux des lieux qui mettront tout en œuvre pour causer votre perte. Arriverez-vous à surmonter ses dangers ?

But du jeu

Les quatre aventuriers devront s'entraider pour faire face à l'inconnu, afin qu'au moins deux des membres du groupe arrivent jusqu'au trésor tant convoité.

Fin de partie

Trouver le trésor ou la mort de deux des personnages.

Liste et description des composants

Les cartes épreuves

Au nombre de 33, et représenté par des têtes de mort, on y retrouve plusieurs éléments, dont :

- 10 cartes ennemis, et 5 boss :
 - o Sur ces cartes 5 éléments cruciaux sont à prendre en compte :
 - Le nom de la créature
 - Les dégâts, qui sont infligé à chaque joueur lorsque la créature attaque.
 - Les points de vie du monstre.
 - La vitesse, qui détermine un ordre de passage pendant le tour.
 - L'effet, est une caractéristique unique, que les joueurs vont devoir surmonter.
- 5 cartes malédiction
 - o Sur ces cartes figurent deux éléments :
 - Le nom de la malédiction
 - L'effet, est un élément unique qui expose les conséquences de la malédiction.
 - L'effet spéciale, est un effet secondaire.
- 5 cartes pièges
 - o Sur ces cartes figurent quatre éléments :
 - Le nom du piège
 - L'épreuve que les joueurs vont devoir passer pour le surmonter
 - Les dégâts, infligé en cas d'échec
 - L'effet spécial, qui est unique à chaque carte.
- 5 cartes repos sur lesquelles figurent un effet bénéfique à appliquer.
- 1 carte départ, qui est le point de départ de l'aventure
- 1 carte trésor, qui est le point d'arrivée, mais aussi l'objectif des joueurs
- 1 carte clé, pour la variante, mais nous y reviendrons plus tard

Les cartes équipement

Représentée par une sacoche ces 80 cartes comportent :

- 8 cartes rares classiques, disponible en double exemplaires
- 64 cartes communes dont :
 - o 48 classiques, 16 cartes différentes y sont présente en 4 exemplaires.
 - o 16 cartes déchet, où 4 cartes différentes pour chaque personnages (4) présente juste pour pourrir la main de certains joueurs
- Sur ces cartes on retrouve les mêmes points d'intérêt :
 - o Le nom de la carte
 - o Son effet

Les cartes personnages

Au nombre de 16, ces cartes sont les suivantes :

- 4 cartes personnages parmi lesquels figurent :
 - o Les Points de vie initiaux (max ?) du personnage.
 - o La valeur de ses dégâts de base.
 - o Sa vitesse
- 8 cartes rare de personnage (2 cartes uniques pour chacun d'entre eux), on y retrouve :
 - Le nom de la carte
 - L'effet de la carte, représentant les forces du personnage
- 4 cartes capacité personnages :
 - o Comme les cartes rares, chaque joueur possède la sienne, on y retrouve :
 - 3 effets uniques et souvent utile et utilisé.

Les éléments annexes

Parmi eux figurent plusieurs objets dont :

- 1 plateau de jeu, qui peut être utilisé pour mettre à jour les points de vie des entités
- 6 pions :
 - o 5 pions de couleurs utilisés pour représenter la vie des différentes entités,
 - o 1 pion de groupe, utilisé pour montrer l'avancement des joueurs
- 1 dés pour passer certaines épreuves
- 1 Notice où figure les règles.

Mise en place

Préparation des joueurs

Chaque joueur prend la carte personnage de son choix, ce sera le rôle qu'il incarnera lors de cette dangereuse aventure. Par la même occasion récupérer ses 2 cartes rare, ainsi que sa carte capacité.

Exposez les 48 cartes classiques sur la table de manière à former 16 piles parmi lesquelles se trouvent les 4 même cartes (les cartes déchets ne comptent pas). En faisant cela, prenez le temps de réfléchir à votre stratégie de jeu, car vous allez devoir piocher à tour de rôle, une carte qui composera votre deck. Le joueur étant la Leader commence, une fois sa carte choisi et récupéré, c'est à son voisin de gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte. Réitérez l'opération mais cette fois avec les cartes rare classique.

Une fois terminée, mélangez les cartes déchets et distribuez-en 4 aux joueurs.

Par la suite, mélangez toutes les cartes précédemment acquises SAUF les cartes personnages et capacité. Placer le paquet face cachée devant vous, ce sera votre deck.

Pour finir, choisissez vos pions, et placez-le sur le plateau des points de vie en utilisant les PV initiaux de vos personnages.

Préparation du terrain

Mélanger les cartes ennemies, malédiction, pièges et repos ensemble. Mélangez les cartes boss.

Disposer 4 cartes du premier tas, en ligne, face cachée. A la fin de cette ligne placez une carte boss (face cachée). Répétez l'opération deux fois de plus. Vous devriez avoir 3 cartes du premier tas, suivi d'une carte boss, et ceci 3 fois. Cette grande ligne de carte représente le chemin vers le coffre, mais aussi les épreuves que le groupe va rencontrer.

Placez les cartes départ et trésor face visible, d'un bout à l'autre du parcours.

Posez le pion du groupe sur la carte départ.

Vous êtes maintenant « prêts » à affronter le Temple.

Déroulement du tour

Le groupe retourne la carte se trouvant devant eux, et avance dessus.

4 cas peuvent avoir lieu, voyons leurs fonctionnements.

Les cartes pièges

Ces cartes attendent des héros une certaine performance. Ils doivent en effet accomplir une épreuve (souvent en équipe mais pas que). S'il l'épreuve est réussie, ils ont accompli le test, sinon, ils subissent un montant de dégâts communiqué par la carte. Des effets bénéfiques peuvent même avoir lieu s'ils réussissent avec succès.

Les cartes malédictions

Ces cartes sont un fléau, de part le fait que le joueur ne peut pas les contrer. Bien que certains personnages soient plus ou moins immunisés à ces cartes, ils devront tout de même payer le prix de la malédiction, certains effets secondaires n'arrangeant pas les choses.

Les cartes ennemies

Prenez en considération son effet spécial et appliquez-le. Les entités jouent par ordre de vitesse (plus grand au plus petit). Lors de son tour, le joueur pioche. S'il a plus de 5 cartes en main il en défausse une. Il pourra par la suite effectuer deux possibilités :

- Utiliser sa carte capacité (si elle n'a pas déjà été utilisée lors de ce combat), et choisir un des effets qu'il souhaite voir appliquer.
- Jouer, une ou plusieurs, cartes équipement et/ou attaquer.

Attaquer marque la fin du tour du joueur. C'est alors à la deuxième entité avec la plus grande vitesse d'attaquer. Répétez l'opération jusqu'à la mort de la créature, ou de deux des joueurs.

Une fois la fin du combat, les joueurs peuvent récupérer leur carte capacité

Les cartes boss

Les cartes boss sont comme les cartes ennemie, ils sont juste un peu plus gros.

Les cartes repos

Profitez de ce moment tranquille pour recharger vos piles (voir effet sur carte).

Les variantes

Mode survie : Mélangez et utilisez toutes les cartes épreuves pour former la ligne.

Mode plateau : disposez (face caché) et de manière à créer un plateau carré de forme 5*5, 23 cartes épreuve (carte repos comprises), la carte clé, et le trésor. Le but est de trouver la clé et le trésor.

Crédits

Florian Rogeret

Aurélien Ambroise

Romain Racano

Matthieu Fabritius