

DARK TOMB

THE ICE CHASERS™



GAMEPLAY V1.04 B

KOZZ®
GAMES

Chaque jeu *Dark Tomb* contient tous les éléments nécessaires pour jouer. Les personnages sont interchangeables entre les jeux. *Dark Tomb* est un jeu coopératif. En mode solo, le joueur joue au choix de 1 à 4 personnages. De 2 à 4 joueurs, chaque joueur incarne un personnage, tandis qu'un 5e joueur peut contrôler les monstres.

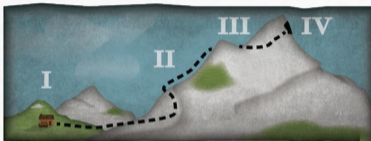
MISE EN PLACE DES PERSONNAGES

Placez toutes les cartes à dos gris face visible. Chaque joueur choisit une carte personnage, puis prend les cartes Action et les cubes de couleur correspondants. Placez un cube vierge sur la valeur la plus élevée de la piste *HP*. La santé ne peut jamais dépasser ce maximum.



ÉTAPES

L'aventure est linéaire et comporte plusieurs étapes qui deviennent progressivement plus difficiles. Chaque étape peut être jouée indépendamment à tout moment.



Taverne
Azur



Flanc de
Montagne



Col de
Kardon



Caverne
de Glace



Code couleur

Chiffre romain

La première fois que vous jouez, commencez votre aventure par l'étape I. Prenez toutes les cartes de la couleur de cette étape et divisez-les en piles face cachée selon les icônes similaires. Mélangez séparément les cartes des monstres, des objets et des tuiles. Lorsque vous les mélangez les tuiles, faites-les pivoter.





INITIATIVE


Au début d'un nouveau tour, chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le score le plus élevé commence et récupère la carte *Character Turn*. Les tours de jeu se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOUR DES PERSONNAGES

A chaque tour, vous pouvez effectuer, dans cet ordre:

- Un Mouvement
- Une Action (et/ou des actions gratuites)

MOUVEMENT

Vous pouvez déplacer votre personnage d'une ou plusieurs cases, sans toutefois dépasser sa valeur de mouvement .

Les mouvements peuvent se faire dans n'importe quelle direction, sauf en diagonale. Les personnages peuvent traverser d'autres personnages, mais pas des monstres. Les monstres peuvent traverser d'autres monstres, mais pas des personnages. Aucun des deux ne peut terminer son déplacement sur une case occupée par un personnage ou un monstre.

ACTIONS

Vous pouvez jouer ensuite l'une des quatre actions de votre personnage. Un joueur ne peut pas utiliser la même action deux fois de suite.

Si vous décidez de ne pas effectuer d'action laissez le cube Action à sa place ou choisissez de tenter une action différente ne pouvant pas être effectuée au tour suivant (exemple : une attaque hors de portée) en déplaçant le cube vers cette action.








Le joueur place son cube action sur la carte Action qu'il souhaite utiliser.

ACTIONS GRATUITES

Révéler des tuiles, ramasser des objets, et défausser des objets, entre autres, sont des actions gratuites.

Révéler une tuile

Vous pouvez révéler une tuile encore non révélée, lorsque vous êtes adjacent à celle-ci. Retournez la tuile face visible. Placez des cubes blancs sur les cases .

Placez un cube noir avec symbole correspondant    sur la ou les cases , puis piochez une carte monstre. Placez cette carte à coté de la tuile. Placez un cube noir vierge sur la piste *HP* du monstre dans la case avec un nombre de points égal au nombre de personnages qui ont commencé l'étape.

Par exemple : placez le cube sur les deux points blancs dans une partie à deux joueurs (même si l'un de ces personnages a été vaincu).

Ramasser un objet

Pour obtenir un objet, le personnage doit se trouver sur une case avec un cube blanc. Prenez la carte du dessus de la pile d'objets et retirez le cube de la tuile.

La bannière indique la couleur du cube et son symbole.



Il faut dépenser 3 points de mouvement pour sortir d'une case *black ice*.

Lâcher, échanger ou perdre des objets

Un personnage peut déposer un ou plusieurs objets dans sa case. Deux personnages adjacents peuvent échanger un ou plusieurs objets.

Lorsqu'un personnage porteur d'objets est vaincu, un cube blanc est placé sur sa case, et les cartes objets correspondantes sont placées à côté de la tuile.

ACTIONS SPÉCIALES

Action double : des actions telles que "Bouclier et attaque" et "Attaque furtive" combinent deux actions en une. La seconde action ne prend effet que si l'attaque est effectuée même si elle échoue. Après résolution, les deux actions deviennent inactives pour le reste du tour.

Shield (Bouclier) : son utilisateur bénéficiera de l'effet de cette

action uniquement durant le prochain *Stage Turn*. Cette action peut également profiter à des personnages adjacents.

Stealth (Furtivité) : son utilisateur bénéficiera de l'effet de cette action uniquement durant le prochain *Stage Turn*.

Heal (Soin) : le soin peut être utilisé sur soi-même ou sur un personnage adjacent. Ni les personnages ni les alliés ne peuvent être ressuscités avec un soin standard.

Transport : le transport remplace le mouvement, à n'importe quel tour. Après le transport, une action est effectuée selon les règles normales. Cette action peut être *Dash*.

Board (Planche) : une planche offre une flottaison illimitée tant qu'elle est en possession du personnage. Elle réduit le mouvement d'une case par tour. Cela n'affecte que le mouvement standard, pas la course (*Dash*).

TYPES D'ATTAQUES

Corps à Corps : c'est l'action de combattre un adversaire adjacent.

Attaque à Distance : c'est l'action de combattre un adversaire avec des armes à distance, des attaques de zone et des sorts. Les attaques à distance ont une portée minimale et maximale. *Par exemple : une portée de 2-4 signifie que l'attaquant doit être à au moins deux cases de sa cible et à pas plus de quatre cases. La portée est mesurée case par case dans n'importe quelle direction sauf en diagonale.*

SYMBOLES DES ATTAQUES



Contourne les coins



En ligne droite, dans la ligne de vue



Multiples cibles, dans la ligne de vue



Direct, à travers les murs



Multiples cibles, à travers les murs

Les règles de ligne de vue ne s'appliquent pas aux attaques spéciales qui contournent les coins ou traversent les murs.

Les attaques ciblant plusieurs cibles touchent toutes les cibles possibles à portée.

Les attaques qui peuvent contourner les coins et celles qui peuvent percer les murs fonctionnent aussi en ligne droite.

ATTAQUER

Ligne de vue (LDV) : Pour attaquer, il est nécessaire d'avoir une ligne de vue. La ligne de vue est une droite partant du centre de la case de l'attaquant au centre de l'espace de la cible. La ligne de vue n'est bloquée ni par les personnages ni par les monstres. Un mur interrompt la ligne de vue. Les angles à 45 degrés aux coins des murs passent avec succès car les coins sont légèrement arrondis.

Pour attaquer, lancez le dé et ajoutez le modificateur d'attaque. L'attaque est réussie si la somme est égale ou supérieure à la valeur d'armure du défenseur. Réduisez les *HP* du défenseur du montant des dégâts indiqué. Si un monstre ou un personnage passe sous 1 *HP* à tout moment, il est vaincu et retiré du plateau.



Par exemple: Dalia attaque à distance en lançant sa faucille. Le joueur lance le dé et obtient 14, auquel il ajoute son modificateur

d'attaque de Dalia, soit 3, pour un total de 17. Comme 17 est supérieur à la défense de la cible, qui est de 13, l'attaque est réussie. L'assassin subit 1 point de dégâts.

Succès critique : Un 20 naturel inflige 1 point de dégâts supplémentaire à la cible.

Échec critique : Si un personnage obtient un 1 naturel en attaquant, il subit 1 point de dégâts.

Si un monstre obtient un résultat naturel de 1 à 5 en attaquant, il s'éloigne de 4 cases de sa cible.



TOUR DES MONSTRES

Après le tour des joueurs, c'est au tour des monstres. Lancez d'abord un dé pour l'Événement Sismique. Si un 19 ou 20 est obtenu, tous les personnages (pas les monstres) subissent 1 dégâts.

Ensuite, chaque monstre est activé, de gauche à droite et de haut en bas. Les monstres se déplacent afin d'attaquer.

Les monstres ne révèlent pas de tuiles et n'obtiennent pas d'objets.



MOUVEMENTS DES MONSTRES

Les monstres suivent les mêmes règles de mouvement que les personnages. Ils se déplacent du moins de cases possible pour pouvoir attaquer un personnage et continueront à se déplacer plus loin si cela leur permet d'attaquer plusieurs personnages.


Les monstres s'éloigneront d'une cible s'il est nécessaire de se mettre à portée. Si un monstre est bloqué par des personnages et ne peut pas se déplacer suffisamment pour atteindre sa distance d'attaque minimale, il peut toujours attaquer de manière standard, mais en soustrayant 1 à son d'attaque.

Si plusieurs personnages sont à égale distance d'un monstre, les égalités de distance sont rompues de gauche à droite, puis de haut en bas. Les égalités d'attaque sont rompues de la même manière. S'il n'y a aucun chemin possible qui mènerait éventuellement à un personnage lors des prochains tours, le

monstre ne bougera pas.

Les monstres ne se déplacent pas pour anticiper ce que les personnages pourraient faire lors des tours suivants. Si un joueur supplémentaire contrôle les monstres, ils peuvent être déplacés comme souhaité dans la limite de la valeur de mouvement allouée au monstre.

TERMINER UNE ÉTAPE

L'étape est terminée lorsque toutes les tuiles de carte ont été révélées et que tous les monstres ont été vaincus (la carte d'introduction de l'étape peut spécifier des exigences supplémentaires). L'étape est considérée comme terminée pour tout le groupe, y compris ceux qui ont été vaincus. Lisez ensuite la carte d'accomplissement de l'étape .

La prochaine fois que vous jouez, tous les personnages commencent la nouvelle étape avec une santé complète et aucun

objet n'est reporté de l'étape précédente. Les personnages peuvent être échangés entre les étapes si vous le souhaitez.

Si tous les personnages sont vaincus, l'étape est incomplète. Pour retenter une étape, restaurez la santé de tous vos personnages et re mélangez tous les objets, monstres et tuiles.


BARQUE

Utilisé dans *Dark Tomb - Bloodthorn Island*.

La barque occupe un rectangle de 2x3 cases.




Déplacement de la barque sur une rivière :

à chaque tour des joueurs, déplacez la barque jusqu'à 3 cases dans n'importe quelle direction sauf en diagonale. La barque avance ensuite de 2 cases. Si une partie de la barque est sur un rapide , elle continue de se déplacer en avant jusqu'à ce qu'elle ne soit plus sur un rapide.

Dash déplace la barque d'une case dans n'importe quelle direction pendant le tour du joueur. La barque ne tourne pas et sa proue fait toujours face à l'avant.

Les personnages ne peuvent pas descendre de la barque dans la rivière ni se déplacer à l'intérieur de celle-ci. Lorsqu'ils attaquent depuis la barque, les personnages peuvent choisir d'ajouter +1 à la portée pour toute attaque standard (sans objet).

Les monstres de la rivière nagent et font mouvement en utilisant la totalité de leur valeur de mouvement . Ils ne peuvent pas monter à bord de la barque. Si la barque se déplace dans une case occupée par un monstre, le monstre passe en dessous et se déplace vers le côté opposé. Le mouvement des monstres n'est pas affecté par les rapides.

Les tuiles sont révélées lorsqu'elles sont adjacentes à la barque. Les objets sont récupérés par le personnage dont c'est le tour

lorsqu'une partie de la barque, y compris la proue, se trouve au-dessus d'un objet. Tous les objets récupérés sont partagés au sein de la barque et peuvent être utilisés par n'importe quel personnage.

FAMILIERS

Les familiers jouent une fois que leur maître a terminé son tour. Ils peuvent se déplacer, attaquer et révéler des tuiles. Cependant, ils ne peuvent pas récupérer ou posséder d'objets. Le familier ne compte pas comme un personnage lors de la détermination des *HP* initiaux des monstres.







Les familiers ont 1 seul *HP*. Les familiers peuvent être ressuscités grâce à une action de leur maître, réapparaissant sur une case libre adjacente à lui.

L'hermine a seulement 1 *HP* et peut être vaincue d'un simple

coup. Oash peut la ressusciter, mais sur un résultat de 1 ou 2 l'hermine devient un monstre.

Si tous les personnages ont été vaincus, un familier peut terminer une étape pour le groupe. Si un familier est ressuscité en tant que monstre, il doit être vaincu pour que l'étape soit considérée comme terminée.



-  **TERRAIN DÉGAGÉ** : Ne gêne ni les mouvements ni les LDV.
-  **MUR** : Bloque les mouvements et les LDV.
-  **TERRAIN AQUATIQUE** : Contrairement aux monstres, les personnages ne peuvent pas traverser un terrain aquatique sans barque. Les attaques peuvent se produire sur et au-dessus de l'eau.
-  **TONNEAU** : Bloque les mouvements mais ne bloque ni les attaques ni les LDV.
-  **PORTE** : Le passage et les attaques ne peuvent se produire que lorsque la porte est ouverte. Une porte peut être déverrouillée avec une clef ou un kit de crochetage et reste ouverte une fois déverrouillée.
-  **GLACE NOIRE** : Entrer et se déplacer sur ce terrain coûte 3 points de mouvements.

ICÔNES DES CARTES



Intro



Tuile



Objet



Monstre



Tuile de
départ



Accomplissement

CRÉDITS

Concepteur : Andy Bergmann

Illustrations : Andy Bergmann et Daniel Rubio

Traduction française (fan made) : Dhan Torkin (BGG member)

— 2024 —