

Touch Of Evil : The Coast

Un épais brouillard arrivant de la mer, se déverse sur le village de Tidewater, apportant avec lui les ténèbres et le désespoir.

Le village endormi de pêcheurs, déjà maudit par le passé (Lire la légende des 7 noyés), est habité par bien plus que des hommes et des femmes.

Le mal est présent et les rues ne sont pas sûres.

Les choses enfouies dans les profondeurs se sont réveillées et elles réclament vengeance.

Le son lourd d'une corne de brume provenant du phare est entendu jusque dans les terres.

Ce son ressemble à un cri inquiétant et sinistre trouvant son écho sur Tidewater.

Mais la côte attire aussi des aventuriers prêts à en découdre avec les forces maléfiques venues des profondeurs des ténèbres, pour les forcer à retourner d'où elles viennent.

Le numéro de page entre parenthèses est la page du livret de règles original.

Contenu du jeu (page 2)

- 1 livre de règles
- 1 extension de plateau (Tidewater)
- 4 nouvelles figurines de héros
- 20 cartes de lieu "Smuggler's Cove"
- 20 cartes de lieu "Shipwreck "
- 20 cartes de lieu "Lighthouse"
- 12 cartes objets du village de Tidewater
- 12 cartes rencontres au village
- 7 hantés
- 8 nouveaux secrets
- 3 notables de Tidewater
- 4 nouvelles cartes lieu "Manor"
- 4 nouvelles cartes lieu "Windmill"
- 4 nouvelles cartes lieu "Olde Woods"
- 4 nouvelles cartes lieu "Abandoned Keep"
- 12 nouvelles cartes repaire
- 12 nouvelles cartes évènement
- 22 nouvelles cartes mystère
- 1 nouvelle carte Objet Ville
- 1 carte des morts noyés
- 4 fiches de héros
- 4 fiches des vilains
- 4 fiches des minions des vilains
- 1 fiche pour le kraken et les hantés
- 1 fiche pour le navire perdu
- 2 pistes des ténèbres

Touch Of Evil : The Coast

Nombre de joueurs (page 2)

Avec 4 nouveaux héros, Touch of Evil peut être joué par un plus grand nombre de joueurs mais il est recommandé de ne pas dépasser 5 joueurs en coopératif ou par équipe.

Nouvelles figurines (page 2)

The coast ajoute 4 nouvelles figurines de héros avec chacun, sa propre fiche de personnage.

Nouveaux pions (page 3)

- Marqueurs hantés

Durant le jeu, certains lieux peuvent être hantés par des fantômes particuliers.

Ces marqueurs immobiles peuvent attaquer les héros de passage.

- Le navire perdu

Un mystérieux vaisseau abandonné, le navire perdu fait quelques fois une apparition dans les eaux glacées près des côtes (Icy Waters). Il disparaît aussi vite qu'il est apparu.

Lorsque qu'il est sur le plateau, les héros peuvent le fouiller à leurs risques et périls mais la récompense est souvent importante.

- Les marqueurs endormissement

Ils sont utilisés lorsque la dévoreuse de rêves est en jeu. Les héros ne combattent pas uniquement des minions mais ils luttent pour ne pas s'endormir.

Elle est très redoutable lorsqu'elle attaque les héros pendant leur sommeil.

- L'or maudit

Lorsque le vaisseau fantôme est le villain, les héros parcourent les landes à la recherche du trésor perdu des pirates.

- Investigation supplémentaire

The coast ajoute des marqueurs d'investigation.

Ces marqueurs ont la même utilité que dans le jeu de base.

- Marqueurs des notables

Il y a 3 nouveaux notables dans le village de Tidewater.

Chaque notable est représenté par un marqueur qui peut être posé sur le plateau suivant le déroulement de la partie.

Touch Of Evil : The Coast

- **Le kraken**

Une créature rusée des profondeurs, le Kraken longe la côte entraînant avec lui les voyageurs dans les profondeurs avec ses énormes tentacules.

- **Les marqueurs hantés des 7 noyés**

Ces marqueurs représentent chacun une carte hauntings. Ils sont utilisés pour montrer qu'un lieu est hanté.

- **Marqueurs des nouveaux minions**

Il y a plusieurs marqueurs de minions qui représente des créatures variées et contrôlées par des vilains. Chaque vilain a sa propre fiche de minions. Un des nouveaux minions est le capitaine fantôme. Il est unique (forme octogonale). Son utilisation est décrite dans la fiche du vaisseau fantôme.

- **Marqueurs des vilains**

Un marqueur spécifique est attribué à chaque nouveau vilain de the coast. Deux marqueurs ont été inclus en plus des vilains de the coast : The Reaper (Hero Pack 2) et Shadow Witch (site officiel de FFP en téléchargement gratuit). Ces marqueurs ne sont pas forcément nécessaires pour le jeu mais ils peuvent être placés sur le plateau lors de l'attaque du vilain.

- **Marqueurs divers**

Plusieurs marqueurs divers sont fournis. Ils peuvent être utilisés pour des règles maison ou avec d'éventuelles extensions à venir.

Nouvelles cartes (page 4)

- **Decks existants**

Il y a des nouvelles cartes incluses dans the Coast afin de compléter les decks du jeu de base. Ces cartes se mélangent avec les autres cartes pour former un seul deck.

- **Nouveaux decks de lieu**

Smuggler's Cove, Shipwreck et Lighthouse
Il y a 3 nouveaux lieux à visiter sur le plateau de l'extension, avec chacun son propre deck.

Touch Of Evil : The Coast

Ces nouveaux lieux sont identifiés avec un nouveau symbole en haut à gauche de chaque carte.

- **Rencontres au village de Tidewater**

Lorsque les héros sont au village de Tidewater, ils doivent piocher une carte rencontre spécifique au village. Lorsqu'une carte rencontre est piochée, elle doit être résolue immédiatement.

Remettre la carte dans le deck et mélanger à nouveau celui-ci pour la prochaine rencontre.

- **Objets du village de The Coast**

Plusieurs objets peuvent être achetés chez le forgeron mais également à la boutique du village de Tidewater (Town Square). Ces objets sont face visible et il n'y a pas besoin de mélanger le deck. Les héros achètent ce qu'ils veulent.

- **Les notables de Tidewater**

Il y a 3 nouveaux notables pour le village de Tidewater. Ils sont à placer à côté des autres notables (jeu de base).

- **Cartes Haunting**

C'est un deck unique de fantômes qui n'a pas de défausse. Lorsqu'un fantôme doit apparaître, on mélange le deck et on pioche une carte au hasard. Sur la carte piochée apparaissent les caractéristiques du fantôme à combattre.

- **Les noyés mort-vivants**

Dans the Coast, les héros peuvent être attaqués par des mort-vivants sortants de la mer. Il y a une carte pour ces zombies de la mer.

- **Fiche de référence pour le kraken et les marqueurs hantés (haunting)**

Cette fiche décrit les règles spéciales lorsque l'on combat le Kraken, mais également l'utilisation des marqueurs hantés (haunting) sur le plateau de jeu. Elle sert également lorsque le villain représente les 7 noyés (seven sunken).

- **Nouveaux héros et villains**

Il y a 4 nouveaux héros et 4 nouveaux villains. Ils possèdent chacun une fiche personnelle.

Un exemple de mise en place du jeu avec l'extension « The Coast » se trouve à la page 7 du livret de règle original

Touch Of Evil : The Coast

Modification de la phase Mystère (page 4)

Le fonctionnement de la phase mystère a quelques modifications (la 1ère modification avait été apportée par l'extension Something Wicked).

- **Nouvelle Phase Mystère**

1-Déplacement des minions

Tous les minions qui peuvent bouger se déplacent avant toute autre évènement de la phase mystère.

2-Début de la phase Mystère

Toutes les autres choses qui doivent s'activer au début de la phase mystère.

3-Les héros KO sont relevés

4-Le villain se soigne.

5-Jeter les dés sur la table coopérative de la phase des mystères. (Jeu en coopératif uniquement)

6-Piocher une carte Mystère

7-Passer le marqueur Premier joueur au joueur suivant.

Touch Of Evil : The Coast

Nouvelle extension de plateau (page 5)

The Coast a une nouvelle extension de plateau à explorer. Le nouveau plateau peut s'ajouter au jeu de base mais également à l'extension "Something Wicked". Les 3 plateaux peuvent s'utiliser ensemble. The Coast ajoute de nouveaux lieux dont certains avec un deck de cartes. Cela rajoute de nouveaux endroits dangereux à fouiller ainsi que le village de Tidewater. De nouveaux chemins et repaires viennent agrandir le plateau de jeu.

Nouveaux endroits à visiter

Il y a 3 nouveaux endroits à visiter avec The Coast.
Smuggler's Cove (grottes de contrebandiers)
Shipwreck (bateau naufragé)
Lighthouse (le phare)

- Smuggler's Cove

Les grottes de contrebandiers sont un labyrinthe de cavernes, certaines inondées avec plusieurs passages vers la mer. Ce système de caves a été utilisé par les pirates et les contrebandiers pendant plus d'un siècle pour cacher leurs butins. Les grottes abritent plus que de simples trésors, elles contiennent également des esprits et des créatures diaboliques, qui hantent ces cavernes.

Les cartes de Smuggler's Cove sont liées à l'esprit, aux soins et à son dangereux labyrinthe.

-PASSAGE SECRET

Sur le plateau, **il existe un passage secret permanent entre Smuggler's Cove et Abandoned Keep** (jeu de base).

Prendre ce passage coûte tout le mouvement d'un héros ainsi que 1 investigation.

Le héros se retrouve immédiatement sur l'autre plateau et arrête son mouvement.

Un héros peut jeter un dé pour son mouvement et peut décider ensuite s'il veut utiliser le passage secret ou non.

Cela lui permet de gagner une carte événement s'il fait 1 sur le dé.

Touch Of Evil : The Coast

- **Shipwreck (Navire naufragé)**

Un petit canal très rocailleux près du rivage abrite un galion espagnol fracassé sur les rochers.

Le navire est à moitié sous l'eau et plusieurs fantômes et monstres des profondeurs rôdent près de l'épave.

De nombreux trésors sont restés dans ce galion espagnol.

Les cartes du navire naufragé sont liées à l'honneur, des dangers, de puissants objets et quelques monstres des profondeurs.

- **Le phare (lighthouse)**

Situé sur les hauteurs de Tidewater, à la pointe de la côte, juste au sud du village, se trouve le phare.

Toujours en fonctionnement, il permet de prévenir les bateaux du danger que représente la côte.

Le gardien du phare est un vieil homme. Il accueille les voyageurs qui veulent visiter le phare.

C'est le monument touristique de la côte.

L'énorme corne de brume fait écho sur toute la lande environnante en réponse aux bruits des vagues qui se fracassent sur la côte.

Les cartes du phare sont liées au cunning, à l'esprit et au Kraken (c'est juste une légende bien sûr).

Les passages maritimes (page 5)

Il y a plusieurs lignes en pointillés sur le plateau.

Ces lignes sont appelées Water Paths (passages maritimes) et représentent le parcours d'un héros avec un petit bateau pour aller d'un endroit à un autre.

Le nombre de points de mouvement à utiliser pour se déplacer est écrit sur le plateau.

Généralement un passage coûte 2 points de mouvement mais cela peut coûter 3 points de mouvement (Pour aller de la plage aux eaux glacées).

Le coût d'un déplacement est seulement compté pour le déplacement d'un héros (pas pour les vilains et leurs minions).

2 lieux reliés par un passage maritime sont considérés comme adjacents pour tout autre type de mouvement (S'échapper d'un combat ou le mouvement d'un minion).

Touch Of Evil : The Coast

Le village de Tidewater (page 6)

The Coast ajoute un nouveau village au jeu, le village maudit de Tidewater.

Tidewater est un village de pêcheurs.

Il y a 4 lieux dans ce village.

La place du village (Town Square), les habitations (Barracks), les docks (The Docks) et la plage (The Beach).

Pour chacun de ces lieux, lorsque vous vous y arrêtez, piochez une carte rencontre.

La carte doit être résolue immédiatement.

Vous pouvez utiliser vos capacités spéciales pour résoudre la carte rencontre.

- Les rencontres au village de Tidewater

Il y a une pile de carte rencontre mais pas de pile de défausse. A chaque fois que vous devez piocher une carte rencontre, mélangez les cartes et résolvez la rencontre.

Une fois la carte résolue, remettez la carte dans la pile.

Quelques cartes rencontres sont des objets ou des alliés.

Gardez ces cartes avec votre héros et si plus tard dans le jeu, vous devez les défausser, remettez-les dans la pile de rencontre.

Elles pourront de nouveau être réutilisables pour une autre rencontre.

- Objets en vente au village

Il y a un nouveau deck d'objets que vous pouvez acheter à la place du village (Town Square) de Tidewater (c'est écrit sur le plateau).

Ces objets comptent dans la limite maximum d'objets qu'un héros peut avoir.

TOWN SQUARE (page 6)

La place du village (Town Square) est équivalente au centre du village (Town Hall). (En termes de jeu.)

Sur le plateau de The Coast, Town Square est le point central. Pour tout ce qui se passe à Town Square, on utilise les mêmes règles que pour Town Hall.

Lorsque les minions doivent se déplacer vers le centre du village, ils iront à Town Square s'ils sont sur le plateau "The

Touch Of Evil : The Coast

Coast" ou sur Town Hall s'ils sont sur le plateau de "Shadowbrook".

On applique cette même règle lorsqu'un héros est KO.

Nouveaux lieux dangereux

Il y a 2 nouveaux lieux dangereux sur le plateau de "The Coast".

Stone Bridge (le pont de pierre) et Icy Waters (les eaux glacées).

Chacun de ces lieux a des instructions de notés sur le plateau (comme sur le plateau de Shadowbrook).

Icy Waters commence avec 3 pions d'investigation lors de la préparation du jeu.

The Icy Waters (les eaux glacées)

Cet endroit est identique aux autres mais pour s'y rendre et traverser le brouillard maritime, le héros utilise un petit bateau.

Flèches de direction sur le plateau (page 6)

Les flèches sont utilisées pour les déplacements aléatoires. Il y a 2 endroits sur le plateau de "The Coast" qui ont des flèches dessinées sur le plateau.

Ces 2 endroits sont Shipwreck (L'épave du bateau échoué) et Icy Waters (les eaux glacées).

Les flèches sont utilisées à chaque fois qu'un minion doit se déplacer en direction de Town Square.

Elles sont également utilisées lorsqu'un héros s'échappe d'un combat depuis the "Shipwreck" ou depuis the "Icy Waters".

Contrairement au lieu the "Forgotten Island " dans l'extension "Something Wicked", les héros qui s'échappent de The "Shipwreck ou de the "Icy Waters" n'ont pas besoin de faire de test pour s'échapper.

Nombre d'objets (ou alliés) par Héros (page 7)

Un héros peut porter un seul objet de chaque lieu différent (règles de base).

Il y a juste plus de lieux pour avoir des objets ou des alliés.

Touch Of Evil : The Coast

Les objets achetés dans le village de Tidewater comptent comme des objets de la ville (Town Items, Coastal Town Items).

Se déplacer d'un plateau à l'autre (page 7)

Pour se déplacer d'un plateau à l'autre, il faut passer par les lieux appelés (Crossroads).

Lors d'un déplacement où le héros change de plateau, les espaces Crossroads sont considérés comme étant adjacents.

Si vous jouez avec les 3 plateaux, Shadowbrook sera placé à gauche, Something Wicked au milieu et The Coast à droite.

En dehors du passage secret qui relie directement 2 lieux (Abandoned Keep et Smuggler's Cove), il n'y a aucun autre moyen de passer du plateau "The Coast" au plateau "Shadowbrook".

Si vous jouez avec 2 plateaux (Shadowbrook et The Coast), vous pouvez utiliser les routes pour changer de plateau (le passage secret est également utilisable).

Les notables de Tidewater (Tidewater Town Elders) (page 8)

Il y a 3 nouveaux notables qui arrivent du village de Tidewater. Mr Carver : le maire de Tidewater (Mayor Carver), la veuve Jessica (the Widow Jessica) et le capitaine du port (the Harbormaster).

Les règles de base pour les notables s'appliquent également pour les notables de Tidewater, avec une exception tout de même.

Les 3 notables de Tidewater commencent la partie avec 2 secrets chacun.

Au cours de la partie, il peut-être demandé de faire un jet de dé pour le notable ayant le plus petit score dans une compétence (honor, cunning, spirit, etc..).

Si plusieurs notables sont impactés, départager les en jetant les dés (exemple 1,2 ou 3 Jessica et 4,5 ou 6 Carver).

Il arrive aussi que cette demande impacte tous les notables ayant une compétence égale ou supérieure à un certain nombre.

Il faut être vigilant s'il est écrit sur la carte "One" ou "any".

Lors de la mise en place du jeu, les notables de Tidewater sont placés à côté des autres notables.

Touch Of Evil : The Coast

Les noyés (Drowned Dead) (page 8)

Occasionnellement, un héros peut-être attaqué (lors d'un tirage de carte) par des noyés (drowned dead).

Lorsque cela arrive, placer un pion Drowned Dead à l'endroit où se trouve le héros et immédiatement les noyés l'attaquent.

Les noyés sont des minions et ils restent en jeu tant qu'ils ne sont pas vaincus.

Les détails concernant ces minions sont sur leur carte de référence.

Routes coupées (Blocked Roads) (page 8)

Occasionnellement certaines routes peuvent être coupées (infranchissables) suite à l'effet d'une carte piochée.

Lorsque vous devez couper une route, il faut placer le pion Blocked Roads (au verso du pion Militia) sur la route (sur le plateau).

Pour pouvoir placer un pion Blocked Roads, il faut que l'emplacement soit vide (pas de héros, pas de minions).

Personne ne peut venir sur un emplacement qui a un pion Blocked Roads.

A chaque fois que la piste de l'ombre franchit une nouvelle étape, il faut retirer tous les pions Blocked Roads du plateau.

Si l'effet d'une carte demande de placer un pion Blocked Roads et d'avancer la piste de l'ombre et que celle-ci franchit une nouvelle étape, tous les pions Blocked Roads sont retirés du plateau, sauf celui qui vient d'être placé.

Les clés (Keys) (page 8)

Les clés font leur apparition dans "The Coast".

Lorsqu'une clé est trouvée, on pioche une carte repaire (Lair) afin de localiser le lieu qui sera en interaction avec elle.

Touch Of Evil : The Coast

Le bateau perdu (The Lost Ship) (page 8)

Le bateau perdu apparaît et disparaît de façon mystérieuse. Toutes ces actions sont liées à des cartes.

Lorsqu'il apparaît, il faut placer le pion (gros pion rond) sur le lieu "Icy Waters".

Lorsque le bateau perdu est sur le plateau, on ne prend plus en compte le texte imprimé sur le plateau des eaux glacées (Icy Waters).

Tant que le bateau perdu est sur le plateau, tout héros qui arrive dans les eaux glacées (Icy Waters) doit faire un jet de dé sur la table de référence du bateau perdu (The Lost Ship) qui se trouve au dos du livret de règles (La traduction se trouve sur le site Boardgamegeek).

Le héros jette 2D6 (la somme des 2 dés), applique les modificateurs liés à l'esprit (Spirit) ou à la ruse (cunning). Le bateau perdu possède de grandes richesses mais est un endroit très dangereux.

Autre grand danger que représente le bateau perdu, si un héros se trouve dans les eaux glacées (Icy Waters) et que le bateau perdu disparaît, il doit réussir un test d'honneur à 4+ pour s'échapper du bateau à temps). S'il rate son test, le héros est KO.

Le kraken (page 9)

Cette créature des profondeurs marines est un ennemi très puissant. Lorsque le kraken surgit de la mer, c'est pour attaquer les héros qui vont devoir lutter pour s'en sortir vivants.

Le déroulement du combat est décrit sur la fiche de référence du kraken.

Lorsqu'un héros combat le kraken, il ne lui inflige pas de blessure mais il gagne 1 pion investigation par touche.

A la fin de chaque round de combat (si le héros n'est pas KO), le héros doit jeter 1D6 et regarder les effets du résultat sur la table de référence du kraken.

Si le héros a fait plus de touches que le kraken, il gagne un bonus de +1 au résultat du D6. (C'est écrit sur la fiche du kraken).

Le kraken n'est pas un Villain ni un Minion.

Touch Of Evil : The Coast

Malus de compétence (page 9)

Quelques cartes dans "the Coast" donnent un malus lors de test de compétence.

Ces cartes ressemblent à celles qui donnent un bonus mais elles ont une bande rouge et un chiffre négatif (-) qui correspond au malus à appliquer.

(Exemple : la carte mystère "The Devil's Mark")

Ces malus s'appliquent tant que la carte est active (donc : non défaussée).

Apparition (paranormal) ou fantôme et pion hanté (Hauntings and Haunted Markers) (page 9)

Dans "The Coast", il y a également des cartes Hauntings.

Ce deck est composé d'esprits fantômes (apparitions) qui terrorisent le village de Tidewater et de ses environs.

Il n'y a pas de pile de défausse avec ce deck.

A chaque fois qu'il faut piocher une carte Hauntings (c'est pour combattre), mélanger le deck avant.

Les cartes de ce deck peuvent être consultées à tout moment par les joueurs (comme les cartes objets communs des villages).

Pions hantés (Haunted Markers) (page 9)

Le lieu avec un pion "Haunted" est hanté par un fantôme.

Limite : Un seul pion "Haunted" par lieu.

A chaque fois qu'un héros entre sur un lieu hanté (même s'il ne fait que passer) ou s'il décide de rester un tour supplémentaire sur ce lieu, il jette 1D6.

Sur un résultat de 1 ou 2, il doit combattre le fantôme du lieu.

Sur un résultat de 3 à 6, le héros peut continuer son déplacement.

Si le héros doit combattre le fantôme, il pioche une carte "Haunting" qui lui révélera les caractéristiques de l'apparition.

Si l'apparition est vaincue, enlever le pion "Haunted" du plateau et le lieu n'est plus hanté.

Si l'apparition n'est pas vaincue, placer sur le lieu, le pion spécifique de l'apparition révélée par la carte "Haunting".

Après un combat la carte "Haunting" retourne dans son deck que l'apparition soit vaincue ou pas.

Touch Of Evil : The Coast

Si un héros arrive sur un lieu dont l'apparition a été révélée, il ne pioche pas de carte "Haunting".

S'il doit combattre, il affrontera l'apparition qui est le pion personnalisé.

Dans ce cas-là, il récupère la carte "Haunting" de l'apparition dans le deck.

Si un autre pion "Haunted" doit être révélé dans un autre lieu et que l'apparition (de la carte "Haunting") est déjà sur un autre lieu, déplacer le pion révélé de l'apparition sur le nouveau lieu. (elle se sera déplacée)

Attention, les pions "Haunted" n'arrêtent pas définitivement le mouvement et ne sont pas considérés comme des minions.

Hunting Down Ghosts (La chasse aux fantômes ou apparitions) (page 9)

Lorsqu'un héros veut combattre volontairement une apparition et qu'il n'a pas fait 1 ou 2 sur 1D6, il peut faire un test d'esprit (Spirit) ou ruse (Cunning) pour essayer de trouver l'apparition et la combattre. Il doit réussir un test à 5+.

S'il réussit et que l'apparition n'est pas déjà révélée, il pioche une carte "Haunting".

Règles optionnelles (page 10)

-Trop de secrets (Too Many Secrets)

Dès qu'un notable a 3 secrets, ceux-ci sont immédiatement révélés.

Les éventuels bonus liés à la révélation des secrets sont donnés au joueur qui les a faits se révéler et non au 1er joueur.

-Echanger des objets ou alliés dans le jeu compétitif.

Comme action, les héros sur un même lieu, peuvent se donner et s'échanger des objets et des alliés (tout en respectant les limites d'objets et d'alliés imposés par le jeu de base).

Les investigations ne peuvent pas être donné ni échanger (contre autre chose).

-Jouer sans le plateau de l'extension de "The Coast"

Vous pouvez jouer sans le plateau de The Coast mais vous devrez retirer certaines cartes liées à l'extension.

(Les repaires, les objets du village de Tidewater, etc.)

Malgré cela, je vous déconseille de le faire car c'est avant tout un jeu d'ambiance et enlever le côté maritime du jeu si vous utilisez un villain de the coast serait complètement incohérent.

Touch Of Evil : The Coast

Advanced Mystery Phase Chart (page 10)

Conseillé pour le jeu coopératif

Lors de la phase mystère, vous pouvez remplacer la table de la phase mystère normale (coopératif) par la phase mystère avancée (qui se trouve au verso de la table de référence Lost Ship). Jeter 2D6 et appliquer les effets de la table. Comme pour la phase de mystère normale, les effets de la phase mystère avancée peuvent être annulés par une carte événement ou une carte mystère.

LES VILLAINS (page 12 et 13)

Les 7 noyés (sunken seven) (page 13)

Ce n'est pas un simple fantôme qui compose ce villain mais 7 esprits vengeurs qui sont réunis.

Les 7 noyés hantent le village maudit de Tidewater et de ses alentours.

Ils reviennent de leur tombeau sous-marin pour se venger du village qui les a trahis.

Les 7 noyés ont faim d'âmes damnées et terrorisent toute personne se trouvant sur leur chemin.

- **Les esprits et le Villain**

Pendant le jeu, les héros combattent les esprits (représentés chacun par un marqueur individuel) pour finalement finir par la partie de chasse qui les regroupent tous pour former le Villain: les 7 noyés.

Pour la partie de chasse, le Villain a ses propres caractéristiques qui ne sont pas liés aux esprits individuels.

- **Horde de fantômes**

Au début de chaque round de combat avec le villain, le héros jette les dés pour déterminer quelle caractéristique sera Utilisée pour le combat.

On ne tient pas compte des objets ou des capacités spéciales des héros pour les combats.

- **La malédiction des 7 noyés**

On doit utiliser uniquement les esprits (hauntings) marqués Sunken Seven (7 noyés).

Cette remarque s'appliquera aussi pour les futures extensions. Il y a 12 marqueurs Haunted.

Si les 12 marqueurs Haunted sont sur le plateau et qu'un nouveau marqueur doit y être placé, alors on avance la piste de l'ombre d'une case.

Touch Of Evil : The Coast

"You Should Not Have Come Here " (Vous n'auriez pas dû venir ici)

Un résultat de 5 ou 6 sur la table des minions des 7 noyés est marqué Evènement/Minion.

Il n'y a pas de minions définis pour les 7 noyés mais un marqueur Haunted doit être placé.

A chaque fois qu'une carte demande de placer un minion ((comme la carte mystère "Tide of Darkness), placer un marqueur haunted sur le plateau.

Le tisseur de rêves (DreamReaver) (page 13)

Le tisseur de rêves est une créature sombre provoquant la peur, créant un monde de plusieurs milliers de cauchemars.

Cachant la lumière du monde réel, son pouvoir crée chez sa victime un univers de terreur, drainant ainsi son âme.

La victime endormie entre dans son domaine, alors la reine des cauchemars consume tout ce qui est en elle.

- Attaque en rêve

Au début de chaque phase mystère, les héros prennent un marqueur endormi (Sleepless) et essaient de rester éveillés.

Ils doivent jeter les dés (un par marqueur) pour ne pas s'endormir.

Si un héros s'endort, il subit une attaque. Le tisseur de rêve rentre dans l'esprit du héros et lui fait vivre les pires cauchemars).

Un combat contre le tisseur de rêves est seulement réalisé si le héros a raté son jet de dés lié aux marqueurs (Sleepless).

Cela ne s'applique pas à la partie de chasse ni aux cartes qui font combattre le Villain.

- Reine des cauchemars

Pendant une attaque en rêve, le héros doit utiliser sa plus basse compétence pour la combattre (sauf si un objet ou une capacité spéciale permet de prendre une autre capacité).

- La promesse d'un matin lumineux

A chaque fois que la piste de l'ombre progresse d'un niveau, chaque héros retire 2 marqueurs (sleepless).

Cela s'applique également lorsque la piste de l'ombre arrive dans les ténèbres.

Touch Of Evil : The Coast

- Le marchand de sable et les ombres bestiales (minions)

Plus le héros a de marqueurs (sleepless), plus les minions seront puissants.

Le marchand de sable utilise les marqueurs (sleepless) du héros pour lui infliger des dégâts supplémentaires.

Les ombres bestiales chassent le héros avec des attaques vicieuses.

Bien sûr toutes ses attaques réveillent le héros, s'il survit.

La sirène (The Siren) (page 12)

La tentation des profondeurs, la sirène est une créature vicieuse, attirant les hommes vers la mort grâce à une mélodie envoutante.

Elle charme les équipages des bateaux, afin qu'ils viennent s'échouer sur les rochers. Alors les membres d'équipage sont emportés par les puissantes vagues vers le large.

Une bête primitive, la sirène s'intéresse uniquement à ressentir le désespoir de ses victimes et à arracher la chair de leurs corps pour nourrir sa horde de progénitures: les harpies.

Attraction irrésistible

Ce pouvoir fait déplacer la milice et les notables du village en direction des eaux glacées (Icy Waters) d'un mouvement par tour. Cela est applicable uniquement si des marqueurs milice ou notables sont présents sur le plateau de jeu.

La sirène

Les héros situés dans un lieu adjacent aux chemins maritimes (Water Path) doivent réussir un test d'honneur pour résister à la mélodie de la sirène durant la phase de mystère.

Un lieu est adjacent s'il y a 1 ou plusieurs chemins maritimes disponibles.

Chanson de la mort

Lorsque la carte mystère "murder" (meurtre) est piochée, les héros doivent immédiatement se déplacer d'un mouvement en direction des eaux glacées (Icy Waters) en prenant le chemin le plus court.

S'il y a plusieurs chemins à distance égale, le héros choisit où il se déplace.

Touch Of Evil : The Coast

Chanson hypnotique

La chanson hypnotique résulte de la fiche des minions.
Le ou les notables doivent réussir un test d'honneur pour résister à la chanson.
Si le test d'honneur est raté, alors le ou les notables rejoignent les forces du mal.

Le vaisseau fantôme (Ghost Ship) (page12)

Le vaisseau fantôme a pour équipage, des pirates spectraux commandés par un capitaine fantôme.
Le vaisseau des mort-vivants navigue dans les eaux glacées (Icy Waters) faisant feu avec ses canons mortels vers le rivage.
Sortant du brouillard nocturne, les pirates débarquent sur la côte pour piller et emmener avec eux les voyageurs égarés qui viendront s'ajouter à cet équipage En enfer.

Le capitaine fantôme

Le capitaine fantôme est un minion unique représenté par un pion octogonal dont les détails sont retranscrits dans le tableau des minions du vaisseau fantôme.
Les héros ne peuvent pas utiliser leur Esprit (Spirit) pour combattre le capitaine fantôme.

Le vaisseau fantôme ne possède pas de valeur de combat mais il utilise les valeurs de combat du capitaine fantôme, incluant également les capacités de "où est mon or (Where is my gold)
Tous les bonus liés aux différentes sources (cartes mystère, piste de l'ombre, etc...) sont applicables au capitaine fantôme.
(Également pendant le Showdown contre le vaisseau fantôme)

Tir des canons du vaisseau

Le tir des canons du vaisseau est résolu sur le tableau des minions du vaisseau fantôme.
Placer le pion vaisseau fantôme dans les eaux glacées (Icy Waters).
Le pion (grand) est recto-verso : le vaisseau fantôme / le navire perdu.

Or maudit

Les héros qui possèdent de l'or maudit gagnent des bonus contre le capitaine fantôme et contre le vaisseau fantôme.

Touch Of Evil : The Coast

Les héros peuvent échanger l'or maudit contre d'autre chose mais ils ne peuvent jamais le perdre, même lorsqu'ils sont K.O. Dans le jeu coopératif, tous les héros qui ont au moins une carte repère peuvent chercher l'or maudit.

Seul le héros qui possède de l'or maudit peut démarrer le showdown (les autres héros peuvent le rejoindre en payant des pions d'investigations même s'ils n'ont pas d'or maudit).

Les Héros (page 14)

Argot Blackwell, Chasseur expérimenté

Soldat très expérimenté, érudit dans les connaissances occultes et maléfiques, Argot Blackwell est connu célèbre grâce à sa connaissance du monde surnaturel.

Lorsqu'il était jeune (il vivait en Europe), sa famille a été massacrée par une meute de loups garous.

Il a été sauvé grâce à l'intervention d'un courageux chasseur, un traqueur de bêtes, chassant dans les montagnes.

Sa vie est conduite par sa vengeance contre les créatures de la nuit.

Argot a développé ses compétences pendant de nombreuses années, apprenant tout ce qu'il faut savoir sur toutes les créatures maléfiques aux quatre coins de la planète et maintenant , il est prêt au combat.

Maria De La Rosa, contrebandière

Maria Montoya Valencia De La Rosa est née en mer. Issue d'une lignée de sang noble, et d'un héritage fait d'aventure et de piraterie, Maria devint contrebandière pendant la révolution américaine, en aidant les colonies isolées.

Maintenant c'est une femme reconnue, vivant de contrebande et de chasse au trésor, cherchant le frisson dans la découverte de reliques anciennes.

Sa dernière préoccupation sur la côte rocailleuse de Tidewater, la côte hantée, est de retrouver un objet, appartenant à sa famille, perdu depuis très longtemps.

Liliana, l'âme perdue

Liliana est une âme égarée qui a changé pour toujours lorsque son village a été anéanti par une créature vicieuse et maléfique.

Touch Of Evil : The Coast

Portée par la vengeance, elle parcourt maintenant les contrées pour chasser les êtres maléfiques qui ont autrefois tout détruit autour d'elle.

Sa soif de vengeance lui a donné la force, à travers les années, de pister et traquer les bêtes afin d'avoir une emprise sur elles.

Dans le passé, elle a traqué les bêtes dans le village de Shadowbrook. Plus jamais elle ne tuera de ses propres mains.

Docteur Edwards

Physicien dans une ville voisine, le docteur Edwards est venu à Shadowbrook à la demande de son meilleur ami " l'inspecteur Jonathan Cook "

" Viens tout de suite " était écrit sur la lettre. " Urgent j'ai besoin de tes talents et de ta sagesse pour des phénomènes surnaturels "

Rapidement, il est parti pour Shadowbrook sans savoir que des événements dangereux et maléfiques l'attendaient.

Il était reconnaissant envers l'inspecteur Cook qui lui avait sauvé la vie, une nuit à Boston.

Il était très content de revoir son ami.

Touch Of Evil : The Coast

La légende des 7 noyés (page 11)

Venez écouter cette histoire de fantômes, et si vous avez des tripes ; prenez donc une chaise et asseyez-vous.

Il y a 30 ans, Tidewater était un village prospère, pêche, moisson, commerce, on l'appelait le joyau de la côte.

Une nuit, un étrange brouillard vert-gris arriva de la mer et envahit le village.

Les poissons disparurent de la côte, les moissons étaient catastrophiques et plus personne n'osait s'arrêter dans ce village devenu maudit.

Un jour, un homme arriva : Mr Scratch qu'il disait s'appeler. Il dit aux notables du village qu'une seule chose pouvait lever cette malédiction.

La mer réclamait un sacrifice de 7 personnes habitants à Tidewater.

Les habitants de Tidewater étaient stupéfaits par cette nouvelle.

Mr Scratch convint les notables du village que cela ne pouvait pas attendre et que la mer réclamait son dû.

Le révérend du village décida (avec les notables) d'organiser un tirage au sort pour savoir quels habitants de Tidewater devaient être sacrifiés.

Il écrivit le nom de chaque habitant sur des pierres et ensuite il procéderait à un tirage au sort.

Tous les habitants de dirigèrent vers Les eaux glacées de Tidewater. Le lieu recommandé par Mr Scratch.

Mr Scratch intervint: « elle », en désignant une petite fille, doit être la première. La mer la demande.

Tout le monde fut sous le choc mais le temps qu'ils réalisent cette horreur, Mr Scratch attrapa l'enfant et la jeta à la mer. « Cela doit être ainsi fait » cria Mr Scratch.

« A vous révérend ». Ce dernier tira une première pierre : le sort avait désigné la mère de la petite fille. Désespérée elle se jeta à l'eau.

Elle disparut dans la mer sombre et agitée.

Ensuite un homme de très petite taille puis vint le tour d'un vieil homme : le commandant du ferry.

A chaque sacrifice, Mr Scratch avait un petit sourire machiavélique, mais il était trop tard pour revenir en arrière. Le révérend pris une nouvelle pierre (la 7^{ème} et dernière) et annonça un nouveau nom.

Une femme, proche du de lui, cria « c'est un menteur ».

La foule était en colère et un homme vérifia le nom inscrit sur la pierre.

Il ne s'agissait pas du nom qui avait été prononcé par le révérend.

« C'était pour le bien du village » hurla le révérend.

Touch Of Evil : The Coast

Un homme s'effondra : « nous n'aurions jamais dû faire ça, nous serons maudits à tout jamais pour ce que nous avons fait ».

"Il n'est pas trop tard, nous pouvons arrêter cela" cria le révérend en s'éloignant lentement de la foule.

« Plus personne ne doit mourir » insista t-il.

2 hommes se précipitèrent sur le prêtre et l'étouffèrent avec sa capuche avant de le jeter par dessus le pont dans les eaux glacées, complétant ainsi le sacrifice demandé par l'étrange Mr Scratch.

Avant de sombrer dans les profondeurs le révérend cria « vous allez payer pour ça ».

La foule se dispersa silencieusement et les gens rentrèrent chez eux.

Ils repensaient sans cesse à ce qui venait de se passer.

Pendant la nuit, le brouillard vert-gris disparu du village de Tidewater. Au petit matin le soleil brillait à nouveau.

On ne trouva plus aucune trace de l'étrange Mr Scratch.

Très rapidement, les poissons furent de nouveau en abondance près des côtes et les terrains étaient redevenus fertiles.

Le village était à nouveau prospère mais à quel prix ?

Les habitants de Tidewater n'étaient plus les mêmes. Ils restaient enfermés chez eux et ne parlaient plus beaucoup.

Ils avaient peur que ce terrible secret soit révélé au monde extérieur.

30 ans plus tard, le soleil venait de se coucher et un brouillard, arrivant des eaux glacées, s'abattit sur Tidewater. Certains habitants pensaient avoir reconnu des visages familiers dans ce brouillard.

Les 7 noyés étaient de retour au village. Leurs âmes hantaient tous les lieux de Tidewater.

Tidewater était à nouveau maudit mais cette fois, c'était plus terrible encore.

Les habitants avaient scellés leur destin et avec eux toutes les personnes de passage à Tidewater.

Ils l'appelèrent : La malédiction des 7 noyés.

Aussi bizarre que cela puisse paraître, certains cowboys voyageant jusqu'à Brimstone auraient croisés un certain Mr Scratch, mais cela est une autre histoire.

Touch Of Evil : The Coast

Clarification et FAQ (page 14)

Q: Avec la carte mystère " Disturbing Collection " que fait-on si on ne peut plus placer les minions sur le plateau ?

R: A chaque fois qu'un minion ne peut pas être placé sur le plateau, on avance la piste de l'ombre de 1 case.

Q: Avec la carte mystère "the order's influence " pour the Harbomaster (le notable dirigeant la capitainerie), doit-on payer des investigations pour traverser " water path" en dehors de son mouvement normal ?

R: Non, on paye des investigations pour traverser Water path seulement pendant le mouvement du héros.

Q: Peut-on défausser la carte " Lonely Spirit " lorsqu'un héros est KO ?

R: Non, à moins d'être KO à l'église.

Q: Peut-on défausser la carte " Lonely spirit " à l'église sans raison ?

R: Oui la carte peut être défaussée à l'église pour 1 action.

Q: Liliana peut-elle cumuler capacité " shadow of the past " ?

R: Oui pour chaque dé de combat qui touche, elle a 1 dé supplémentaire lié à sa capacité.

Q: Peut-on jeter un dé supplémentaire suite à un jet de dé réussi avec la capacité " Shadow of the past" ?

R: Non, les dés de "Shadow of the past" ne sont pas cumulables entre eux.

Q: Est-ce que l'on applique les effets de la carte " buried gold " dans le lieu " Smuggler's cove " lorsque l'on s'attaque au vaisseau fantôme ?

R: Techniquement NON, mais on peut dire que si le résultat du jet de dé a pour résultat " Maudit ", le héros prend automatiquement un marqueur Cursed gold en plus d'être attaqué.

Q: Pendant la traque aux 7 noyés, pour l'effet de la carte " Holy water" les 7 noyés sont considérés comme des minions ou bien comme des vilains ?

R: Les cartes individuelles des 7 noyés sont considérés comme des minions.

Q: Comment utiliser la capacité des Sunken Seven's "vengeful Spirits" si le héros a 3 notables avec lui ?

R: Ce sont uniquement les notables qui sont avec le héros qui sont attaqués par le Villain. (Juste sur une partie de chasse). Si il y a 2 notables ou plus avec le héros, le Villain partage ses attaques de façon égale et le reste des attaques va sur le héros.

Touch Of Evil : The Coast