

Règles en version française

RULEBOOK



FLYING FROGTM
PRODUCTIONS

A Supernatural Adventure Board Game
for 2-8 Players, Ages 12 and Up

A TOUCH OF EVIL

THE SUPERNATURAL GAME

By
Jason C. Hill

Gameplay Breakdown

Shadowbrook à l'aube du 19ème, à une époque où se mêlent sciences et croyances...

C'est la pleine lune. D'horribles meurtres sont commis la nuit. Un groupe d'individus va intervenir et sauver ce village. Le mal s'est installé en ces lieux, et il faudra l'en déloger ! Mais avant toute chose il faudra différencier les amis des ennemis !

La ruse, la force et le mental seront nécessaires pour forcer la bête à quitter son repaire.

Les secrets de Shadowbrook sont importants, et nos héros ne tarderont pas à découvrir qu'ils ne sont que des étrangers dans cette ville pourrie de l'intérieure depuis si longtemps qu'il sera difficile de la sauver !!!!!

Game Overview

Chaque joueur est un chasseur de monstres qui parcourt la ville afin de s'équiper pour venir à bout du "mal". Il faudra le débusquer et le tuer. Pour cela on peut jouer en coopération ou en compétition. Le jeu se compose d'un plateau, de paquets de cartes, de 8 héros et de 4 monstres + leurs servants.

Fonctionnement du jeu :

-chacun possède un héros, qui parcourt le plateau et s'équipe avec les objets trouvés afin de se renforcer

-on tourne dans le sens des aiguilles d'un montre. Enfin après le tour de tous les joueurs, c'est la phase "mystère" (pendant laquelle le "mal" intervient) Elle s'exécute en piochant une carte mystère, qui est lue à haute voix... puis on débute un nouveau tour.

Game Contents

1 livret couleur de règles
1 plateau de jeu
8 héros différents
50 cartes événement
50 cartes mystère
20 cartes manoir
20 cartes moulin
20 cartes "vieux bois"
20 cartes "pensionnat abandonné"
20 cartes de tanière
20 cartes secrets
16 cartes "objet de la ville"
6 cartes ancien de la ville
6 cartes malédiction du loup-garou
6 cartes référence
8 fiches caractéristiques héros
4 fiches de "monstre" (villain)
4 fiches servants de monstre (mi non)
4 plaquettes de pions pré-découpés
16 dés
1 cd d'ambiance

Players

Se joue de 2 à 8. En compétitif ou coopératif.

Bon compromis en durée de jeu

7 à 8 joueurs :

- en coop.
- ou en jeu d'équipe-coop

Ce jeu fonctionne avec maxi 8 joueurs mais devient plus lourd à partir de 7 en compétitif

Competitive or Cooperative

2 styles de jeux :

- compét : course entre les joueurs pour être le 1er à vaincre le mal

- coop : tous travaillent ensemble contre le jeu lui même et un monstre très difficile

Le mode prévu par défaut est : la compétition (il est donc décrit en 1er, l'autre viendra ensuite)

Shadow Track Marker

Le marqueur "trace de l'ombre" est placé sur l'espace "piste de l'ombre" sur la case n°20. Durant la partie plus le démon étendra son pouvoir maléfique, plus le marqueur se rapprochera de l'obscurité.



Si le marqueur atteint la case "0", - Le mal a gagné !!!

* Attention, ce marqueur ne sert pas à compter les tours.

First Player Marker : ce pion sert à repérer le joueur qui joue en 1er dans le tour en cours.



A la fin de chaque tour, ce marqueur est passé au voisin de gauche !

*Celui qui commence en 1er au début du jeu est choisi aux dés !

GAME COMPONENTS

Dice (Dés)

Le jeu contient 16 Dés à 6 faces (D6) qui peuvent être répartis entre les joueurs. Certaines cartes mentionnent les D3 et les D6. *D6 = Dé à 6 faces /

*pour le D3 lancer 1D6 et se reporter tableau ci-contre :

D6 Roll	Result
1-2	1
3-4	2
5-6	3

Militia

Parfois durant le jeu, un pion "MILITIA" sera détaché pour garder une aire du plateau

Ce marqueur donne +1 au combat et peut encaisser 1 blessure à la place du héros. Si une blessure lui est assignée, le pion MILITIA est retiré du plateau.



Wound Markers

Ces marqueurs rouges sont fait pour signaler les blessures encaissées par les personnages durant le jeu. Ils servent aussi pour les démons et leurs serviteurs. Les gros marqueurs de valeur 5, sont utilisés pour le démon (villain) en mode coop.



Skill Upgrade Markers

Ces marqueurs servent à repérer les améliorations des capacités (des héros)



Villain Wound Upgrades

Quel quefois "le mal" gagne 1 bonus de résistance aux blessures. Cela le rend plus dur à terrasser. Ce marqueur influence de façon permanente le nombre de blessures que peut encaisser un démon !



Investigation Markers (5 et 1)

Ces marqueurs servent à acquérir des soins, acheter des objets à la forge, à enquêter sur les secrets des "anciens des villes", entamer un affrontement avec le démon etc...





HEROES & VILLAINS

Hero Character Sheets

1 héros = 1 fiche de caractéristiques on y trouve : capacités, habiletés et informations diverses.



Villain Record Sheets

Il existe 4 monstres différents. Chacun est représenté par une grosse plaquette qui reprend : combat / points de vie / capacités particulières.

*Une capacité avancée ne sert que pour le jeu avancé



Villain Minion Charts

(liste des serviteurs du monstre)

Chaque monstre possède sa propre liste d'armée "de serviteurs" et d'évènements.

Ces plaquettes sont à double-face :

jeu basique = vert
jeu avancé = rouge

GAME BOARD

Le plateau représente shadowbrook et ses environs. Il est divisé en zones (chemins, villages et lieux)

Il y a 4 lieux principaux (corner location) sur le plateau :

Corner Locations

(The Manor, Windmill, Olde Woods, Abandoned Keep)
(manoir/moulin/bois ancien / pensionnat abandonné)

A Chacun de ces lieux correspond une pile de cartes dans laquelle le héros pioche, quand il fouille l'endroit !

Town Spaces (QUARTIER DE LA VILLE)

(Town Hall, Blacksmith, Church, Doctor's Office, Magistrate's Office) (hotel de ville/ forgeron/ église/ docteur/ juge)
*La ville de shadowbrook est faite de plusieurs quartiers dans lesquels on pioche une carte événement lorsqu'on y rentre, il existe aussi une capacité spéciale liée à ce lieu, qui peut être utilisée lors de l'arrivée dans ce lieu.

Dangerous Locations

(Fields, Marsh, Covered Bridge, Crossroads)
(champs/marais/pont couvert/carrefour)

Lors du passage en ces lieux, on lance un D6 :

Si 3, 4, 5 ou 6 ==> on pioche un événement (ça correspond à une découverte d'indice pour l'enquête)

Si 1 ou 2 ==> on pioche une carte mystère et on lit (cela simule une sinistre découverte)

Roads (routes)

Lieux neutres qui servent juste à la connexion des différents sites.

Pas de pioches/ni de rencontres lorsqu'on y termine son mouvement !

SKILLS

Les héros ont 4 capacités.

Esprit / ruse / combat / honneur

Spirit (Blue) (esprit)

*Symbolise la force du lien avec le surnaturel :
fantômes / magie / surnaturel

Cunning (Green) (ruse)

*Facilité de résoudre puzzles, énigmes /
compréhension technologies/sciences

Combat (Red) (combat)

*Capacité au combat même sans armes !
C'est aussi la "force de base".

Honor (Yellow) (honneur)

*Courage et volonté de faire des sacrifices héroïques pour défendre les autres.
C'est aussi : sagesse, expérience, et la débrouillardise de la rue.

Making Skill Tests

Souvent le héros doit tester sur une ou plusieurs capacités. Ces tests précisent quelle capacité utiliser et quel résultat atteindre pour réussir.

Pour faire un test, il faut lancer un nombre de dés égal à la capacité concernée. Si au moins 1 dé donne un résultat égal ou supérieur au résultat à obtenir ==> test réussi !

Exemple : un test d'esprit +5, signifie qu'il faut lancer un nombre de dés = à la valeur d'esprit du héros. Si 1 dé donne 5 ou + c'est gagné !



En général ces tests servent à gagner des cartes "investigation" qui se trouvent sur les emplacements prévus à cet effet

Ex : "Hanging skulls" trouvé à old woods => => Test d'esprit 4+ gain = 1 investigation à chaque 4, 5, 6 obtenu aux dés / pas de pénalité si échec !

Certains tests font appel à 2 capacités simultanées ou plus !
(ex : esprit et ruse 4+)

Dans ce cas, on additionne les valeurs des 2 capacités :

Cela donne, le nombre de dés à lancer.

Exemple :

-un héros avec 4 d'esprit et 2 en ruse, lancera un total de 6 dés.

Chaque dé donnant 4, 5 ou 6 = Réussite

ITEMS AND ALLIES

Durant le jeu on trouve des cartes avec la mention objet (item) ou allié (ally).

Les objets = armes / équipements alors que les alliés = gens de la cité qui rejoignent le héros dans son combat contre le mal. Ces cartes donnent des bonus de capacité et offrent de nouveaux savoir-faire. Quand les cartes "objet / allié" sont trouvées, on les place face visible près de la fiche descriptive du héros. Elles sont lisibles par tous et à tout moment tant qu'elles sont sur la table

Tant que le joueur possède ces cartes, il peut se servir des textes et capacités qui y sont mentionnés.

Un héros peut utiliser n'importe quel nombre d'objets et alliés pour améliorer ses capacités et/ou les savoir-faire de ses cartes

Town Items

 objets de la ville

Il s'agit d'objets définis qui peuvent s'acheter lors d'une investigation (par ex au forgeron). Le coût pour acheter un objet grâce à l'investigation est marqué sur le coin haut/droite de la carte. Cette pile "d'objets de ville" est disponible pour tous les héros, mais est limitée au nombre de cartes disponibles. Il n'y a par exemple qu'un seul mousquet dans le paquet. Si il est acheté, il n'est plus disponible avant d'être redéfaussé et de retour dans la pile.

Carrying Limit (Limite d'exercice)

On peut donc utiliser divers objets et alliés en même temps en respectant la limite de ce que le héros peut porter.

- * un héros ne peut porter qu'1 objet ou allié à la fois issu d'un même lieu ("corner location").
- * Il ne peut également porter que 3 "objets de ville" maxi en même temps !

=> Donc au maximum : 7 cartes.
1 pour chacun des 4 lieux (corner location) + 3 cartes "objet de ville"

Parfois un héros peut avoir la capacité de porter plus de cartes que prévu ou alors, une carte ne sera pas prise en compte dans le nombre de cartes transportées.

Les cartes de lieux ont un symbole en haut à gauche, indiquant leur appartenance à telle ou telle pile. Elles ont aussi une bordure colorée, permettant de mieux les repérer.
Ex : "pension abandonnée"

-elle a le symbole "pensionnat" dans le coin supérieur droit + une bordure rouge.
*Si un héros se retrouve avec plus de cartes qu'il n'a le droit de porter, il doit aussi tôt défausser mais peut choisir laquelle il va jeter



Healing Wounds (soigner blessures)

A tout moment : héros, démons, ou serveurs du démon peuvent se soigner. Il suffit de retirer un pion blessure de la fiche leur correspondant.



THE BASIC GAME

Le jeu de base est conçu pour s'habituer aux mécaniques du jeu.

Il permet de créer une partie rapide sans perdre de temps avec des règles complexes (spécifiques au démon, aux serveurs du démon, ou aux anciens des villes)

Cette partie traite du jeu compétitif. Après l'explication "jeu de base", il y a la partie "jeu coopératif"

vous pouvez être tenté de jouer directement en mode "avancé". (si vous êtes des joueurs expérimentés)

Mais il est fortement recommandé de commencer par le mode "basique".

Celui-ci représente 90% de l'expérience nécessaire au jeu.

SETTING UP

Remove Advanced Game Elements jeu de base :

- *Oter quelques éléments.
- écarter "malédiction du loup-garou"
- *Oter les cartes secrets suivantes :
 - On the hunt (à la chasse)..... moins 2 cartes
 - hero of the people (héros du peuple).... moins 2 cartes
 - darkest secret (secret obscur)..... moins 2 cartes
 - selfless martyr martyr altruist.....
 - reluctant hero (héros réticent).....

Bien mélanger chaque paquet, avant toute nouvelle partie.

Laying out the Game Board

Mettre le plateau sur une grande table + "la piste de l'ombre" et son marqueur circulaire vert sur la zone 20.

Shuffle and Place the Card Decks

Construire les différents paquets de cartes. Puis, bien les mélanger. Il n'est pas nécessaire de mélanger les objets de la ville, car ils sont face visible pour le jeu, et chacun peut y accéder et les voir. Placer les 4 paquets "lieux" (manoir, moulin vieux bois, pensionnat abandonné) proches de leurs lieux respectifs au bord du plateau. Placer les paquets restant comme ci-dessous.

Place the Town Elders

Placer les cartes des 6 anciens des villes en rang au dessus du plateau, avec leur face "positive" (bleue) visible.

Piocher une carte secret par "ancien" (sans chercher à la regarder) et la glisser face cachée sous chaque ancien.

Draw or Choose the Villain

Mélanger les fiches des serveurs du démon. En piocher une au hasard pour savoir qui terrorise la ville. Si tout le monde est d'accord on peut aussi choisir ensemble le démon. Ensuite choisissez la liste de serveurs correspondante. Placer la fiche du démon + celle des serveurs du côté "jeu basique" visible.



THE GAME ROUND

N'oubliez pas : dans le jeu basique seules les capacités de base "du mal" sont utilisées !

Les capacités avancées seront pour le jeu avancé !

Draw and Place Hero Characters

(choisir les héros)

Mélanger les fiches héros, puis chaque joueur en pioche une.

Placer le héros correspondant sur le plateau de jeu.

Tous les héros débute à l'hôtel de ville (town hall) à moins d'une consigne contraire sur la fiche héros

Seul Heinrich Cartwright, the drifter débute ailleurs !!!

Prepare Counters and Dice

(pions et dés)

Mettre tous les marqueurs investigation dans un pot. Placer tous les marqueurs "blessure" et les autres à portée de main. Répartir les dés entre les joueurs

Each Hero Starts the Game with 2 Investigation

(chaque héros débute avec 2 investigations)

chacun prend 2 investigations.

Roll Off to Determine the First Player

(1er joueur choisi aux dés)

Lancé de dés pour le 1er joueur. Le + fort, sera le 1er à jouer. Positionner le marqueur "1er joueur" à côté de la feuille du héros choisi !

VOUS ETES MAINTENANT PRET A JOUER !

Le jeu se joue en une série de rounds, jusqu'à la défaite "du mal" ou jusqu'à sa victoire sur le bien (progression sur la piste de l'ombre au delà du chiffre 1... ce qui signifie l'obscurité absolue !)

Chaque tour complet = 3 parties :

- 1er joueur : mouvement/combat/actions.
- Puis joueurs suivants (sens aiguilles d'une montre)
- puis phase mystère : Action du mal (pioche carte myst.)
- Puis transmission du marqueur "1er joueur" au joueur suivant.
- Le nouveau 1er joueur débute 1 nouveau tour complet !

A Hero's Turn

- 1) Mouvement
- 2) Combat (ennemis sur même case)
- 3) Actions

Movement (mouvement)

Avec 1 D6, puis déplacement. Les héros peuvent se déplacer librement, et occuper une même case sur le plateau.

A noter : Les autres héros ne sont pas des ennemis, même s'il y a compétition.

Lors du lancé de dés pour le mouvement, si vous obtenez 1, vous piochez aussi tôt gratuitement une carte événement !

Cet événement gratuit, est un bonus de compensation suite au "petit mouvement".

Cela symbolise le héros qui (se déplaçant moins vite) prend plus de temps pour enquêter.

Lingering (persistant)

Un héros n'est jamais obligé de bouger pendant son tour. Il peut rester où il est.
Cela peut cependant être dangereux, et attirer l'attention du "mal".
Lorsqu'un héros finit son tour à l'endroit où il l'a commencé : ça s'appelle : "persistance".
On lance 1 D6 => sur un résultat de 1, il est attaqué !
Puis relancer les dés en fonction de la feuille des démons.
* A noter :
Tous les résultats inscrits sur une fiche des serviteurs du démon ne sont pas forcément liés aux "serviteurs". Quelquefois il peut s'agir d'un événement diabolique !

Corner Location Themes

(thèmes des lieux)
A chacun des 4 lieux correspond une pioche thématique.
Chacun de ces thèmes aide à déterminer les sites à visiter en 1er => 2 sites sont plus risqués que les autres : le vieux bois / le pensionnat abandonné (old wood/ abandoned keep). Mais les cartes y sont + intéressantes !
- The Manor
Esprits, secrets, livres
- Windmill
Ruse, essai combiné, objets
- Olde Woods
Esprit, combat, magie
- Abandoned Keep
Ruse, honneur, danger

FIGHT ENEMIES IN YOUR SPACE

(Combattre les ennemis sur sa case)

Un héros qui arrive sur un espace occupé par un ennemi, stoppe son déplacement et combat immédiatement, avant la phase "ACTION" (phase 3 du tour du joueur)

Notez qu'il est aussi possible de combattre à d'autres moments de votre tour et même durant la phase mystère !

TAKE ACTIONS

Après tous les combats avec les ennemis sur sa case, le héros passe à l'étape suivante : "action" (phase 3 : explorer des lieux, gérer sa force, affronter le démon.)

Les actions peuvent être résolues dans l'ordre qu'on veut et réalisées de nombreuses fois. (bien que certaines soient limitées à 1 fois par tour) La plupart des actions sont optionnelles et peuvent être réalisées ou pas !
La seule action obligatoire : c'est d'explorer les cases où on se trouve

Actions possibles lors du tour du héros pendant la phase "action" :

Encounter the Space

La seule action obligatoire pour un héros à chaque tour, c'est la fouille de la case occupée ! (1 seule fois par tour)... Faire comme ci-dessous.

Corner Locations - Un tas de carte un tas correspond à ces endroits. Piocher 1 carte et la lire à haute voix. si elle représente un objet ou allié vous venez de trouver une aide pour votre chasse ! Placer cette carte près de votre feuille de personnage.

Si la carte a révélé un "serviteur du démon", vous êtes attaqué. Pour une autre carte, on suit le texte **Other Named Spaces** - Tout autre endroit cité sur la carte, existe sur le plateau. La plupart des ces endroits offrent 1 ou plusieurs possibilités en plus de la pioche.

Exemple : Au bureau du docteur, on peut guérir une malédiction + piocher 1 événement

Ces cartes de villes sont une option

Roads - Routes - pas de test/pas de cartes pas de fouilles !

Collect Investigation from the Board

(collecte d'investigation)

Si un héros finit son mouvement sur une case qui contient des marqueurs d'investigation, il peut automatiquement collecter ces investigations gratuitement en tant qu'action.

Heal a Wound (guérir blessure)

Un héros peut dépenser 3 investigations pour guérir une blessure. c'est + cher que chez le docteur, mais ça évite le déplacement !

Look at a Town Elder's Secrets

(regarder le secret d'un Ancien)

Coût = 2 investigations
Pour ce prix on peut voir le secret de l'un des anciens.
Ça permet de savoir si on peut compter sur eux pour l'affrontement final, ou s'ils basculeront du côté du "malin".
Quand on regarde le secret d'un ancien, il est important de garder l'information pour soi et de bien la mémoriser !

Buy a Lair (acheter une tanière)

Le prix en est fixé sur la "piste du mal" (chiffre en bas des zones)
Quand un héros achète une tanière, il pioche la carte du dessus du tas.
Le héros peut regarder sa carte mais il garde le secret de la tanière !

Les héros ne peuvent posséder qu'1 seule tanière à la fois. Si vous achetez une nouvelle tanière et que vous en aviez déjà une, vous devez aussi tôt vous défausser d'une de votre choix !

Start a Showdown

(débuter l'affrontement)

-Coût précisé sur la carte tanière !
quand le héros sent qu'il est prêt, il utilise sa carte tanière pour débiter l'affrontement.

Pour attaquer il faut :

- avoir une carte tanière
- être à l'endroit nommé sur la carte
- payer le prix inscrit sur la carte



Good Side Sur le coté "bon" (des cartes des anciens) il y a 3 capacités de base. Esprit, ruse, honneur. Dans le jeu de base, celles-ci sont référencées sur d'autres cartes (mystère en general)

La case spéciale en bas de la carte est une capacité que gagne le héros quand l'ancien le rejoint pour une "partie de chasse au démon".

Evil Elders (anciens devenus diaboliques)

Quand un ancien devient diabolique, on retourne sa fiche (coté "mal"), ses secrets sont défaussés on le pose près de la fiche du "mal".

Un ancien devenu diabolique, procure +1 en combat (au démon) et il a 1 point de vie.

Death of a Town Elder (mort d'un ancien)

Si un ancien est tué durant le jeu, renverser sa fiche sur le coté. Il garde ses secrets et peut encore être fouillé, mais ne peut plus se joindre à une "partie de chasse au démon".

La raison pour laquelle il garde ses secrets est : que s'il s'avère être démoniaque... il peut feindre sa mort puis rejoindre le démon.

Quand un ancien est sur le point de mourir, n'importe quel joueur peut jouer une carte afin de le protéger de la blessure fatidique, pour le maintenir en vie.

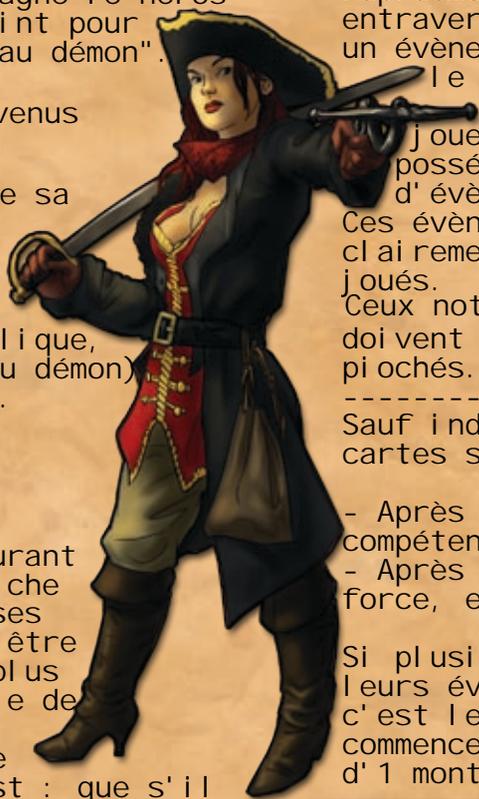
A chaque fois qu'un ancien est tué, avancer le marqueur du mal, sur la piste du mal de 2 cases vers l'obscurité (le chiffre zéro)

Hunting Party (partie de chasse)

Les anciens sont important pour les héros car ils peuvent se joindre à eux lors de la chasse au démon. (jusqu'à un maximum de 2 anciens)

Ceux qui sont déjà morts, ou diaboliques ne peuvent pas se joindre à une chasse au démon (aux cotés du héros)

+ d'explications dans la section combat)



PLAYING EVENT CARDS AND TIMING

s'organiser pour jouer évènements

Les cartes évènements agissent rapidement pour vous aider ou pour entraver d'autres héros. Lorsque un évènement est pioché, on peut le garder secret dans sa main (sauf s'il est noté "à jouer immédiatement"). On peut posséder n'importe quel nombre d'évènements dans sa main ! Ces évènements doivent être clairement expliqués avant d'être joués. Ceux notés "à jouer immédiatement" doivent être joués dès qu'ils sont piochés.

Sauf indication contraire, ces cartes sont utilisables :

- Après avoir fait un test de compétence pour rajouter un dé
- Après avoir relancé le dé de force, etc...

Si plusieurs joueurs veulent jouer leurs évènements en même temps, c'est le 1er joueur du tour qui commence (puis sens des aiguilles d'un montre)

CANCELING CARDS

Souvent une carte permettra l'annulation d'une autre carte déjà jouée ou revenue en jeu.

Seule exception : On ne peut annuler un lancé (ou relancé) de dés qui a déjà été effectué. Si une manière est annulée => la chasse en décollant est annulée !



FIGHTS

(combats) Un combat dure jusqu' à ce qu' une des 3 choses suivantes se produise :

- l'ennemi perd
- le héros est ko
- le héros s' enfuit

Durant le combat, les opposants s'attaquent mutuellement avant l'application des résultats !

Fight Round Breakdown (étapes du combat)

- le héros combat aux dés
- l'ennemi combat aux dés
- Application des résultats

Fight Dice (dés de combat)

Le héros lance un nombre de dés égal à sa compétence "combat"

Les serviteurs du démon lancent le nombre de dés donné sur leur fiche

Sauf mention contraire, il faut toujours obtenir 5 ou 6 pour gagner un combat.

Pour chaque 5 ou 6 obtenu, on fait une blessure à l'ennemi.

- Lors d'un combat, les dés du démon sont lancés par les autres joueurs.

Apply Results (appliquer résultats)

Quand les 2 camps ont lancé leur dés de combat, on applique les résultats. Chaque (5/6) provoque une blessure.

- Mettre un marqueur blessure sur la fiche concerné.

Si les serviteurs du démon encaissent plus de blessures que possible sur leur fiche, ils ont perdu.

Si le héros a encaissé autant de blessures que sur sa fiche, il est ko.

A noter : Comme les résultats s'appliquent simultanément il est possible que le héros et les "serviteurs" soient tués en même temps. Si les 2 sont encore capables de continuer, on poursuit.

Quand un serviteur est vaincu, on considère que le héros est victorieux.

Même si le héros a été mis ko en même temps..... Dans ce cas, le héros gagne le bonus de victoire prévu sur la fiche du serviteur du démon.

Escaping from a Fight (fuir un combat)

Après le début de chaque round de combat (et au delà du 1er round), le héros peut choisir de fuir.

Si ça se produit, il doit immédiatement se rendre sur une case adjacente, qui ne contient pas d'autre ennemi et son tour se finit aussitôt. Si il n'y a pas de case adjacente libre pour s'échapper, le héros doit combattre jusqu'à la fin

Undefeated Minions

Les serviteurs invaincus :

- Si c'est un serviteur sous forme de pion, il reste sur place et soigne complètement les blessures encaissées durant ce combat.

Si c'est un "serviteur" sous forme de carte, il est simplement défaussé

Between Fight Rounds

(entre les rounds de combat)
Au début combat, ainsi qu'avant chaque round du combat tout héros peut jouer des cartes et utiliser les "pouvoirs" cités.

Cà ne fait pas partie intégrante du round de combat => par exemple : la carte "soins" a la mention : utiliser "Hors du round de combat !"

Using Cards and Abilities (utiliser pouvoirs des cartes) Les joueurs peuvent jouer les cartes événement et "capacités" à tout moment du combat.

Ceci peut provoquer un ajout de dé sur un jet de combat ou une relance de dés, avant l'application des résultats. Ex: événement +2 en combat, le héros lance aussitôt 2 dés en plus.

Fighting the Villain (combattre le mal)
Il peut arriver qu'un héros fasse un combat en 1 seul round contre le démon à cause d'une carte mystère ou de la fiche "serviteurs du démon". Ces combats ne sont pas considérés comme des affrontements, et donc le démon ne peut pas en ressortir blessé.

=> 1 seul round de combat est joué : Le démon lance ses dés (nombre de dés égal à sa valeur combat). Dans ce cas, on gagne 1 investigation par dégât causé au démon (au lieu d'1 blessure)

KO'd HEROES

(heros ko)

Quand un heros encaisse sa dernière blessure => il est ko ! On le met aussitôt sur la case "town hall" (hotel de ville) et on le couche au sol !

Lorsqu'il est ko, un heros doit aussitôt lancer un D6 ; le résultat correspond à la perte mixée des cartes suivantes : investigation, objets, et/ou alliés. Il retrouve également sa santé complète.

Tant qu'il est ko, un héros ne participe pas au jeu ! Aucune collecte d'investigation, aucune attaque, etc... Le joueur qui possède ce héros peut malgré tout encore jouer des cartes événement de façon normal. Les héros ko reviennent toujours en jeu durant l'étape 2 de la phase mystère.

A noter : si on est mis ko durant la phase "mystère" on ne pourra revenir en jeu, que lors de la prochaine phase mystère ! Passant ainsi son tour de héro.

MINIONS AND MINION CHARTS

(serviteurs du démon et leurs fiches)

Chaque démon a son propre clan de serviteurs et d'événements spécifiques sur ses fiches. Pour un jet de dés "serviteurs". Lancer un D6 et Consulter la fiche "serviteur". Pour le jeu de base, assurez vous de suivre la fiche "serviteurs" : "texte et numéros de couleur verte,). A noter: tous les résultats de la liste concernant "les serviteurs". Souvent, cette liste d'événements "serv. du démon" peut être annulée par un événement.

Minions

(serviteurs du démons)

Ils se présentent sous 2 formes : cartes, ou pions. Les cartes ne sont jouées que durant un affrontement



à la fin de ce combat et quel que soit le résultat, ces cartes sont défaussées.

Les pions mis sur le plateau restent en place jusqu'à leur défaite et conservent leur santé intégrale!

Minion Counters (pions serveurs)

Les pions sont limités en nombre dans la boîte. Si on doit placer un pion serveur, et qu'il ne reste plus de pions de sa catégorie disponible =>

=> On bouge le "marqueur du démon" de 1 case vers l'obscurité (piste du mal)

* 1 seul pion "serveur" par case/Si un pion "serveur" bouge ou apparaît sur une case déjà occupée par 1 autre serveur. Celui déjà sur la case, est déplacé vers une case adjacente par la route la plus courte qui mène à l'hotel de ville (town hall)

Un serveur pousse un autre, etc, etc. Si un serveur qui se trouvait sur l'hotel de ville (town hall), devait être déplacé => à la place on bouge le "marqueur" du démon de 1 case vers l'obscurité (le zéro)

A chaque fois qu'un serveur apparaît ou traverse une case de héros, ce héros doit aussitôt combattre le serveur du démon.

*S'il y a plus d'1 héros sur la même case, le "serveur" combat en 1er celui avec l'honneur le + élevé
*s'il y a 2 héros d'honneur égal, le 1er joueur du tour décide qui combat en 1er.

*Si un héros fuit un combat contre un pion serveur(en allant sur case adj.) et qu'il reste un héros seul sur la case du serveur celui ci doit combattre le serveur.
conclusion : héros et "serveur du démon" ne peuvent être sur la même case sans combattre !!!!!

DRAWING A RANDOM LOCATION

(piocher un lieu aléatoire)
Il faut => piocher, révéler, puis défausser la carte du dessus des tanières. L'endroit désigné par la carte devient ce lieu aléatoire (random locat°).
En fin de pile, mélanger, et reformer une pioche !

RUNNING OUT OF CARDS IN A DECK

(cartes hors jeu)

Parfois des cartes ont été ôtées du jeu. Ne faisant plus partie du jeu en cours, elles ne sont pas remises, lorsque l'on refait une nouvelle pile avec la défausse.



SHORTEST PATH TO THE TOWN HALL

(chemin le + court vers l'hotel de ville)

Pour déterminer le chemin le + court vers l'hotel de ville :
=> compter le nombre de cases entre le heros et l'hotel de ville.

Le seul endroit avec 2 distances égales permettant de se rendre à l'hotel de ville, se trouve à "fiel d" (champs).

Des flèches numérotées s'y trouvent, il suffit pour choisir la trajectoire de lancer 1 dé !

REMOVING CARDS FROM THE GAME

(carte retirée du jeu.)

On les met à l'écart, et elles ne prendront jamais part à la partie en cours.

SHOWDOWNS WITH THE VILLAIN

Pour détruire le démon :
Le traquer jusqu'à sa tanière et débiter le combat ! Dès qu'on a une carte tanière et qu'on se rend à l'endroit approprié : On peut débiter le combat, au lieu de faire une fouille.
A noter : si le lieu a déjà été fouillé ce tour, on attend le prochain tour pour débiter l'attaque

Pour faire une attaque :
1) révélez la tanière/payer le cout
2) organiser une partie de chasse
3) révélez les secrets
4) accusations
5) rounds de combats
=> => => =>

1. Reveal Lair Card and pay Cost

(révélation + coût)
Débiter un combat : révéler la carte tanière, payer cout d'investigation noté sur la carte. Chaque tanière a une capacité spéciale qui débute auto. quand on entamme un combat.

2. Forming a Hunting Party

(former un groupe de chasse)
Au début d'1 combat contre le démon, le héros peut être accompagné par 1 ou 2 anciens. Il faut choisir des anciens pas encore devenus diaboliques. C'est pourquoi, il est important d'avoir enquêté à temps sur les anciens !!!!

Placer les "anciens" choisis, au dessus de la fiche du héros, pendant l'affrontement on bénéficiera de leurs capacités spéciales !

3. Reveal Secrets (révélation secrets)

Une fois que les "anciens" pour la "chasse au démon" sont choisis c'est le moment de vérité.
On révèle leurs secrets à haute voix.

Si on a mal choisi, ils deviennent diaboliques => Dans ce cas ils rejoignent le démon et défont leurs secrets

4. Accusations

En mode compétitif, Lorsqu'un héros lance son affrontement, il est possible de le contrer :
En effet, chaque autre joueur peut questionner "un ancien", et s'il a de la chance, le forcer à se révéler sous sa forme "diabolique".

Pour accuser: Un joueur choisit un ancien qu'il pense être diabolique et paye le coût de l'investigation. (souvent 2 marqueurs investigat°)
Si ses secrets sont "maléfiques" l'ancien rejoint aussitôt le Démon pour l'assister dans le combat final !
Si l'accusat° s'avère fautive, l'accusateur perd aussitôt tous ses pions d'investigation. Les secrets alors dévoilés restent visibles sous les anciens concernés.

5. Showdown Fight Rounds

(rounds de l'Affrontement Final)
=> Semblables aux autres combats.

Les 2 opposant jettent les dés, qui causent des dégats sur 5 et 6.
Le démon lance un nombre de dé égal à son niveau de combat.
Le héros peut aussi utiliser (entre chaque round de l'affrontement) des cartes qu'il n'avait pas pu utiliser durant les combats normaux. (comme "most healing")

Attacking the Hunting Party

(attaquer la "bande des chasseurs")
Quand le démon attaque, il doit lancer un dé de son jet de combat contre chaque ancien faisant partie de l'équipe de chasse !
Le restant de ses dés de combat cible alors le héros

Targeting Evil Elders

(cibler les anciens diaboliques)

Avant de lancer ses dés, le héros peut décider comment il va répartir ses attaques entre le démon et les "anciens diaboliques".

Ancien = 1 pt de vie; donc 1 blessure le tue !

Un ancien mort ne fait plus profiter le démon de ses bonus.
Chaque touche supplémentaire qui était destinée à l'ancien, est gaspillée si celui-ci est déjà mort !
Si le démon est sur le point de prendre sa dernière blessure et qu'il a encore ses "anciens" avec lui, les blessures sont attribuées en premier aux anciens !

Escaping From/Canceling a Showdown (annul /échap=>affrontem.)

-Un héros peut échapper à un affrontement, de la même façon qu'il échappe à un combat normal.
-Contrairement aux serveurs, le démon peut se soigner au moment qui suit chaque phase mystère.
-Idem si affrontement annulé !

Sending Town Elders Back to Town (renvoyer anciens en ville)

-Au début de chaque round de l'affrontement, et après le 1er, on peut renvoyer n'importe lequel des anciens (appartenant à l'équipe de chasse") à la ville=>en sécurité
-on choisit lequel, puis on le met sur sa position originelle (haut de plateau)
-Ceci fait, impossible de le ramener à l'affrontement. On n'a plus ses bonus !
Après combat tous les anciens de la chasse repartent automat. en ville

WINNING THE GAME

Le 1er qui tue le démon gagne !!!

On peut gagner même si on est ko pendant l'affrontement (les combats sont simultanés !)

YOU ARE NOW READY TO PLAY YOUR FIRST FEW GAMES.

(vous êtes maintenant prêt à jouer vos premières parties)

COOPERATIVE PLAY

En mode coopératif :
On utilise toutes les règles compétitives + quelques règles additionnelles .

Note : Beaucoup de cartes (surtout des évènements) peuvent être jouées sur n'importe quel héros pas seulement sur vous !

Exchanging Cards (Echange de cartes)

Nouvelle possibilité :
Echanger objets/alliés avec d'autres héros situés sur la même case. Pas de limite d'échange, mais attention à la capacité de transport du héros.

A chaque fois qu'un héros doit défausser une chose en trop, il lui est aussi possible de transmettre cet objet/allié à un autre héros présent à ce moment sur la même case. Ceci en + de la séquence de jeu normal .

-Impossible pour un évènement, marqueur d'investigation, etc...

Cooperative Shadow Track

(piste de l'ombre...coop)
Mettre la piste de l'ombre coté COOP.

Certaines cases sont marquées d'un symbole, quand le marqueur tombe dessus le démon gagne le bonus en question ! Cela symbolise la montée en puissance du démon ! Si le marqueur revient en arrière et repasse sur le bonus, on le retire de la fiche du monstre !

Mystery Phase Chart (fiche phase mystère)

En mode coop. le démon a une influence + grande, ceci se produit à chaque tour de jeu, durant la phase mystère.
-lancer 1 D6 et se reporter au tableau ci-dessous juste avant de piocher et de lire la carte mystère à chaque tour.

D6	RESULT
1)	L'obscurité tombe: le marqueur de l'ombre glisse vers l'ombre de 2 cases ! Les héros encaissent aussitôt 5 blessures collectives, à répartir comme on veut.
2)	L'ombre rampante : le marqueur de l'ombre glisse de 1 case vers l'ombre=> 3 blessures collectives, à répartir comme on veut
3-4)	Attaque des serviteurs/démon Jet de dé => se reporter à leur fiche. Placer pion serviteur sur lieu au hasard
5-6)	Indices dispersés : Piocher 1 lieu au hasard et y poser 2 pions investigat°

Town Elder Secrets

Au lieu du coût normal (qui est de : 2 investigations pour connaître le secret) =>

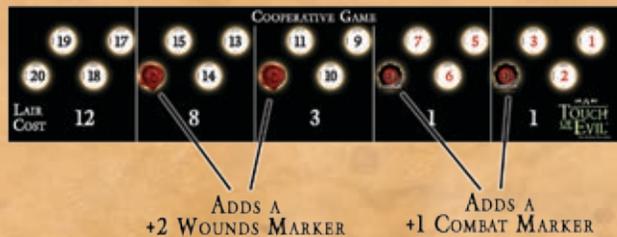
le coût devient 4 pour questionner un ancien quand le nombre de héros = 4.

*coût=3 quand héros =3

Ce coût est payé par 1 seul joueur. Chaque fois qu'un héros lit 1 secret d'ancien, il le partage avec ses équipiers..... A noter :

Cela ne s'applique pas aux cartes ou capacités avec l'inscription suivante : "without revealing"/"pas de révélation"

*si 1 ancien est tué => bouger marqueur sur la piste de l'ombre (comme normal), puis révéler ses secrets. Tout effet diabolique inscrit, agit aussi tôt
Tourner carte de l'ancien côté obscure.



Villain Difficulty (niveau du démon)

Démon plus fort /+ de points de vie / plus de facilité à se soigner.

Dans ce mode de jeu (coop) on multiplie le nombre de pts de vie du démon par le nombre de héros (par exemple : démon 5 pts de vie X 4 héros=20 pts de vie)

Tous les autres pts que gagnés par le démon s'ajoutent, ils ne sont pas multipliés.

Durant la phase mystère le démon se soigne pour la valeur de : 1 D6 au lieu de 1 D3 en mode compétitif.



Buying a Lair Card (acheter une carte tanière)

En mode coop on a besoin d'acheter une seule carte tanière pour tout le groupe. On choisit celui qui achète ! => puis : carte face visible sur table

COOPERATIVE SHOWDOWN

(Affrontement coop.)

Quelques différences d'affrontement :

Starting a Showdown (débuter l'affr.)

Tout héros présent sur le lieu de la tanière peut débuter le combat, durant sa phase action normal. Tous les autres sur le plateau peuvent immédiatement rejoindre le combat en payant le coût de la tanière.

Tout héros qui ne peut ou ne veut pas payer ne participe pas au combat !

Choosing the Hunting Party

(choisir l'équipe de chasse)

Le choix des anciens qui participent est collectif, mais le 1er joueur du tour en cours tranche définitivement. 2 anciens Maximum se joignent à l'équipe de chasse au démon (même s'il y a plusieurs héros). Chaque ancien présent doit alors être assigné à un héros (maxi 1 par héros). Une capacité spéciale d'Ancien agit seulement sur le héros auquel il est rattaché. De la même façon si un marqueur "MILITIA" se trouve là, il ne peut être rattaché qu'à un héros qui ne possède pas déjà un Ancien sous sa coupe.

Showdown Fight Rounds (rounds de combat de l'affrontement)

Ca se passe comme en mode compétitif, sauf que chaque héros présent combat à son tour (en commençant par celui qui est à l'origine de l'affrontement)

- chacun à son tour :
- lance ses dés
 - lance ceux du démon
 - résout le combat

A noter : Le démon utilise sa puissance de combat contre chaque participant. Il s'en prend aux anciens ou à "militia" uniquement lorsqu'il attaque les héros qui leurs sont rattachés !

Regrouping and Escaping (se regrouper s'échapper)

Au début de chaque round d'affrontement y compris le 1er, les héros peuvent se regrouper pour échanger objets/alliés et échanger leurs "anciens"/"militia" (participant à la chasse).

C'est aussi à ce moment qu'on peut se soigner.

On peut aussi fuir le combat entre les rounds, s'il n'y a plus de héros ou qu'ils tous ko => affrontement annulé

WINNING & LOSING

(gagner ou perdre)

Si le marqueur de l'ombre atteint la case "zero" (obscurité) tous les héros perdent ensemble.

ADVANCED GAME

Recommandé de jouer en basique, avant de faire une partie avancée. Les règles basiques couvrent 90% du système avancé. Le système avancé procure quelques règles un peu plus complexes qui vous seront plus accessibles si vous vous entraînez en basique.

Ce qu'il y a en +, en mode avancé :

- Quelques cartes "secrets" plus complexes
 - Capacités du démon
 - Fiche de particularités des "serviteurs démon" plus élaborée
- on peut donc ajuster à notre guise le jeu avec les éléments suivants :

COLLECTING INVESTIGATION FROM THE BOARD

En mode de base on collecte librement les marqueurs d'investigation sur la case où on se trouve.

En mode avancé, pour collecter :
-faire au choix un test (d'esprit ou ruse 5+). pour chaque 5 ou 6 obtenu le héros peut prendre un marqueur d'investigation sur sa case.

VILLAIN'S ADVANCED ABILITIES

(capacités avancées du démon)

Il y a juste un peu plus de choses à savoir.

Curse of the Werewolf

Le loup-garou peut infliger une malédiction au héros, à chaque fois qu'il le met KO dans un combat (affrontement final). Le héros touché prend automatiquement une carte "malédiction loup-garou". Ceci provoque la transformation lente du héros en loup-garou. Une fois que la malédiction est accomplie, le héros est devenu un loup-garou. Il continue à jouer normalement mais devient un loup-garou lors de chaque phase "mystère". Il se retrouve obligé d'attaquer un autre héros sur le plateau.



IMPORTANT : Cette malédiction peut être soignée sur la case "CABINET DU DOCTEUR" (en ville), pour un certain coût en marqueurs d'investigation.

Cette malédiction peut encore se soigner, après la transformation complète du héros !

ADVANCED GAME MINION CHARTS

Chaque serviteur du démon a un niveau de base et un niveau avancé.

Round Minion Counters (pi ons ronds servi teurs)

Les fiches avancées pour les serviteurs du démon (loup-garou et épouvantail) ajoutent de nouveaux serviteurs :
-les rats et les corbeaux.

Les différences de ces pions ronds sont :

- qu'ils ne stoppent pas le mouvement du héros.
- Ils ne combattent pas dans le sens normal et ne provoquent pas le déplacement des autres pions serviteurs.
- Ils peuvent partager une même case avec d'autres serviteurs bien qu'ils soient limités à un seul de leur propre race par case (ex: rats et corbeaux)

Si plus d'un pion rond serviteur se retrouve sur une même case déplacer tout et n'en laisser qu'un puis avancer le marqueur de l'ombre vers l'obscurité de 1 case par serviteur déplacé.

Ceci arrive quand les serviteurs sont appelés sur le plateau par une carte spéciale.

into the same space.
exemple :
"march of the darkness"

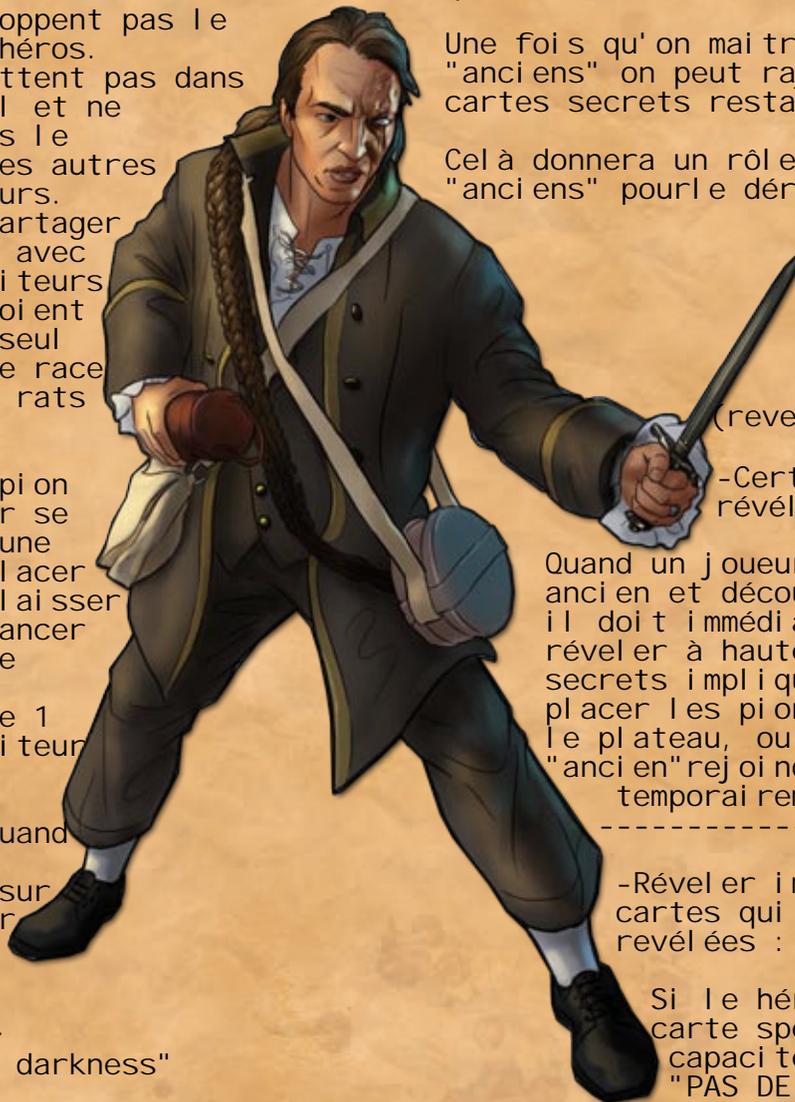


USING ALL OF THE SECRETS

(utiliser tous les secrets)

Une fois qu'on maîtrise le système des "anciens" on peut rajouter toutes les cartes secrets restantes"

Cela donnera un rôle plus actif aux "anciens" pour le déroulement du jeu.



Reveal Immediately

(révéler immédiatement)

-Certains secrets sont révélés aussi tôt :

Quand un joueur enquête sur un ancien et découvre ses secrets, il doit immédiatement les révéler à haute-voix. Ces secrets impliquent souvent de placer les pions "ANCIENS" sur le plateau, ou d'envoyer un "ancien" rejoindre un héros temporairement.

-Révéler immédiatement les cartes qui ne sont pas révélées :

Si le héros utilise une carte spécifique ou une capacité qui dit "PAS DE REVELATION" alors on révèle si on le veut.

THE TEAM GAME

Team Game

C'est un mix de coopératif et de compétitif en petites équipes de 2, 3 ou 4 héros. Ceux-ci s'affrontent et veulent être les 1ers à vaincre le démon. Il doit y avoir le même nombre de héros dans chaque équipe.

Si une équipe a moins de joueurs, elle doit simplement utiliser un héros supplémentaire dirigé par l'ensemble des joueurs de l'équipe.

Using Elements From Each Style

(utiliser des éléments de chaque style)

-Ce mode de jeu utilise le système compétitif, avec quelques exceptions.
-Les équipiers (même équipe) peuvent échanger objets/alliés sur même case.

-Achat de tanière, niveau de difficulté du démon, et combat avec le démon sont traités comme en coop. Par exemple si il y a 3 héros dans chaque équipe, les points de vie du démon sont multipliés par 3.

A noter : le démon peut se soigner pour 1 dé durant chaque phase mystère comme en coop.

First Player (1er joueur)

Le marqueur du 1er joueur est fait pour toute l'équipe. Quand on change de joueur, on passe le marqueur à l'équipe suivante !

Simultaneous Play (jeu simultané)

L'avantage du jeu en équipe, c'est que tous les joueurs font leur tour en même temps. Chaque héros peut bouger en phase mouvement, combattre des ennemis, puis faire des actions. La seule restriction du tour, c'est que chaque héros doit finir terminer ses actions, avant que le suivant commence.

On peut malgré tout choisir l'ordre dans lequel les héros feront leurs actions.

Winning the Game (gagner le jeu)

L'équipe qui tue le démon en 1er a gagné.

OPTIONAL RULES

Pour ajouter un peu de piment aux modes coop/compétitif du jeu, on peut utiliser le tableau (affrontement du démon) suivant :

Au début de chaque round affrontement et après le 1er : lancer 2D6 et se reporter au tableau suivant.

Les résultats du tableau peuvent être annulés comme s'ils étaient des événements ou des cartes mystères.

Showdown Chart (Optional)

2D6	RESULT
2	Daring Confrontation (conf. audacieuse) - Choisir 1 héros présent/il doit faire 1 test d'honneur+6. Si échec : chaque héros présent prend 1 blessure ou alors l'affrontement est annulé.
3	Coach Chase (chase entraîneur) - Piocher une nouvelle tanière, et se rendre à l'affront. sur ce lieu. Tout héros qui veut combattre doit aussi tôt payer le prix de la tanière et s'y rendre. Qui conque ne veut ou ne peut payer ne peut pas y aller. -Il faut maintenant utiliser la capacité spéciale de la nouvelle tanière.
4-5	Impossible Foe (impossible ennemi) -Le démon se soigne immédiatement de 1D6 blessures (ou 1D3 en compét.)
6	A Cunning Challenge (épreuve ruse) - Les héros doivent utiliser la ruse pour se battre à la place du combat.
7	The Power of Evil (pouvoir du diable) - Le démon se soigne immédiatement d'1D3 blessures (ou d'1 blessure en mode compét.)
8	Supernatural Force (force surnaturelle) - Les héros doivent utiliser leur esprit pour combattre ce round, à la place du combat
9-10	Darkness Unleashed (obscurité déchaînée) -Le démon fait immédiatement 3D6 blessures à l'ensemble des héros ! Ceci est réparti au choix des joueurs. (ou alors 1 blessure en mode compétitif)
11	Sweeping Strike (coup de balai) -Chaque héros présent doit immédiatement défausser un objet ou allié de son choix
12	Fight the Good Fight (mener le bon combat) -Le démon et chaque héros se soignent immédiatement pour 1D6 blessures chacun. (cela remet en jeu les héros KO !) En jeu coop, tout héros ne prenant pas part à l'affrontement peut immédiatement s'y joindre librement.

HERO PROFILES

Karl, The Soldier



Heinrich Cartwright, The Drifter



Anne Marie, The School Teacher



Katarina, The Outlaw



Inspector Cooke



Victor Danforth, The Playwright



Thomas, The Courier



Isabella Von Took, The Noble Woman



FAQ & CLARIFICATIONS

Q : Si un objet vous permet d'utiliser "ruse ou esprit" à la place de "combat", que se passera-t-il si lors d'une bataille, un serviteur du démon, vous oblige à utiliser autre chose que le combat ?

R : Certains objets comme "tools of science" ne s'utilisent qu'en combat. Contre "ghost soldiers" les héros utiliseront toujours leur "esprit".

Q : Certains objets comme "holly water" peuvent être défaussés automatiquement pour vaincre un serviteur du démon. Cela peut-il être fait avant le 1er round de combat ?

R : Oui, on peut défausser n'importe quand. Si on défausse avant le combat, le serviteur est vaincu sans lancer les dés.

Q : Si SOPHIE "la sage-femme" est choisie pour faire partie de l'équipe de chasse, à quel moment sa capacité spéciale prendra-t-elle effet ? Q'en sera-t-il si sophie a le "coward secret" ?

R : Aussitôt que les secrets d'anciens sont révélés, sa capacité devient active. Si elle possède "coward" (lache), elle peut tenter de s'en servir pour effacer les cartes mystères en jeu avant le 1er round de combat (quand on lance les dés pour voir si elle s'enfuit).

Q : Si Lord Hambrook prend une seule blessure, puis retourne en ville peut-il se soigner ou "retenir" sa blessure ?

R : Il soigne sa blessure ! On peut aussi le soigner après les rounds de combat en utilisant, tout ce qui peut soigner un héros.

Q : Le Dr MANNING ou Lady HANBROOK peuvent-ils prévenir les blessures des autres anciens lors d'une partie de chasse ?

R : Non, ils ne peuvent soigner que les héros !

Q : "La torche" peut-elle être utilisée pour relancer un jet ayant touché un ancien dans une partie de chasse ?

R : Oui !

Q : est-ce que les nids de rats peuvent être bougés par les serviteurs du démon ?

R : oui !

Q : Avec "malédiction du loup-garou", est-ce que le héros attaque lors de la première phase mystère, ou il s'est transformé en loup-garou héros ?

R : oui !

Q : Si je débute un affrontement contre le démon et que ma carte "tanière" est annulée, puis-je encore fouiller la case ?

R : oui !

Q : "barghest hound" (chien...) bouge jusqu'à 2 cases au début de la phase mystère pour atteindre le prochain héros. Que se passe-t-il, s'il passe à travers la case d'un autre serviteur ? celui-ci sera-t-il déplacé ?

R : Non. "barghest hound" bougera à travers n'importe quel "serviteur" pour rejoindre le héros. Il ne fera déplacer un autre serviteur que s'il termine son mouvement sur la case de celui-ci pour atteindre

Q : Que se passe-t-il si 2 "barghest hounds" peuvent rejoindre le même héros ? Celui-ci les combat-il en même temps ?

R : "barghest hounds" bougeront l'un après l'autre. (l'ordre est choisi par le 1er joueur en cours) Le héros devra combattre le 1er qui bouge, avant que le 2eme puisse avancer.

Q : Les cartes événements qui ajoutent un bonus aux capacités portent un symbole de capacité ; Est-ce que ces cartes restent en jeu ?

R : NON, ces cartes donnent une amélioration de la capacité puis sont défaussées ! Le symbole de la carte est juste là pour illustrer le bonus !

Q : Comment la carte événement "gossip and rumors" s'utilise-t-elle avec l'accusation des anciens au début de l'affrontement ?

R : "gossip and rumors" peut se jouer pour interrompre une accusation. Elle permet de regarder puis de défausser.

Ou de replacer un éventuel secret du démon qui vient d'être lu, mais avant qu'il ne soit révélé.

Q : A quel moment prend-on en compte le pt de vie supplémentaire d'un démon qui reçoit 1 point de vie venant d'1 marqueur bonus ou d'1 ancien diabolique (comme "spectral horseman's collect souls ability") ?

R : cela ne prend effet qu'à la fin du round de combat en cours, après résolution du jet de combat.

Si le démon est détruit dans le round ou il a gagné un bonus, le jeu prend fin avant que celui-ci ne puisse s'appliquer !

Look for up-to-date FAQ, additional material, and support on the Website at:
WWW.FLYINGFROG.NET

CREDITS

Game Design - Jason C. Hill

Graphic Design and Layout - Jack Scott Hill

Music Composition - Mary Beth Magallanes

Photography - Jack Scott Hill

Post Production Artwork - Jack Scott Hill
Jason C. Hill

Game Board Illustration - Matthew Morgaine

Rules - Jason C. Hill

Miniature Concept Artwork - James Ma

Miniature Sculpts - Gael Goumon

Playtesters -

James Boer, Mark Brown, Jennifer Coonrad, Tom 'Coony' Coonrad, John Corpening, Joel Hills, Chris Kemnow, Aaron Martin, David A. Nolin, Brian Scroggs, Christopher Shull, Jennifer Skahen, and many others.

Cast

Heroes:

Katarina, The Outlaw -
Josie Nutter

Heinrich Cartwright, The Drifter -
Matthew Morgaine

Inspector Cooke -
Drew Cady

Victor Danforth -
Christopher W. Shull

Thomas, The Courier -
Michel S. Lowrance

Karl, The Soldier -
Patrick Meehan

Isabella Von Took -
Kelli Zmiarovich

**Anne Marie,
The School Teacher** -
Anne Marie Henderson

Town Elders:

Lord Hanbrook - Frank Peterson

Lady Hanbrook - Nancy E. Frye

Doctor Manning - David A. Nolin

Sophie, The Midwife - Bailey Fischer

Reverend Harding - Aaron Sutherland

Magistrate Kroft - Josh Lytle

Villains:

The Vampire - Jonathan "Sto" Perrins

Spectral Horseman - Lora Nelson

Scarecrow/Werewolf - Jason C. Hill

Townpeople and Minions:

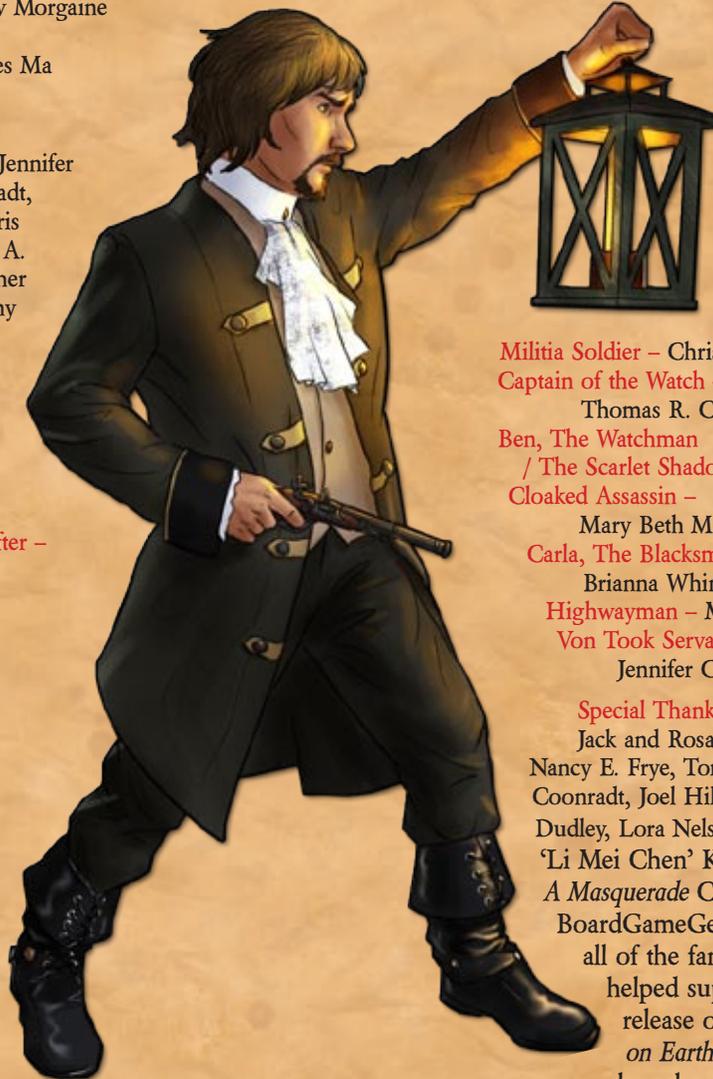
Lucy Hanbrook - Amanda Kom
Selena, The Housemaid

/ **The Succubus** - Heidi Costello

The Coachman - Jack W. Hill Jr.

Jack, The Servant Boy - Todd Harry

Delani, The Servant Girl - Lynn Rose



Militia Soldier - Chris Kemnow

Captain of the Watch -

Thomas R. Coonradt

Ben, The Watchman

/ **The Scarlet Shadow** - Jason C. Hill

Cloaked Assassin -

Mary Beth Magallanes

Carla, The Blacksmith's Wife -

Brianna Whinnery

Highwayman - Mark Brown

Von Took Servant -

Jennifer Coonradt

Special Thanks -

Jack and Rosa Hill, Baxter,

Nancy E. Frye, Tom 'Coony'

Coonradt, Joel Hills, Matthew

Dudley, Lora Nelson, Chris

'Li Mei Chen' Kemnow,

A Masquerade Costumes,

BoardGameGeek.com, and

all of the fans who have

helped support the

release of *Last Night*

on Earth and the

launch year of *Flying*

Frog.

Contact Info / Web Info
WWW.FLYINGFROG.NET

A Touch of Evil™, *The Supernatural Game*, Copyright 2004-2008 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved. First Edition 2008. Shot on location in Washington State. Manufactured in China. *Something Wicked*™ this way comes.

Mystery Phase Summary

- 1) Début de la phase mystère
- 2) Les héros ko revivent
- 3) Le démon se soigne
- 4) Piocher carte mystère
- 5) Passer le marqueur "1er joueur" au suivant

Showdown Steps

(étapes de l'affrontement)

- 1) Révéler la tanière
- 2) Former l'équipe de chasse au démon
- 3) Révéler les secrets des anciens
- 4) Accusations contre les anciens
- 5) Rounds de combat de l'AFFRONTMENT

Cooperative Mystery Phase Chart

D6 RESULT

- 1 Darkness Falls -**
 Le marqueur de l'ombre s'avance immédiatement de 2 cases vers l'obscurité (0). Les héros encaissent collectivement 5 blessures qu'on répartit comme on le veut.
- 2 Creeping Shadow -**
 Le marqueur de l'ombre s'avance immédiatement de 1 case vers l'obscurité. Les héros encaissent collectivement 3 blessures à répartir comme on le veut.
- 3-4 Minion Attack! -**
 Lancer le dé et se rapporter à la fiche des serviteurs du démon. Puis placer le serviteur sur une case aléatoire.
- 5-6 Scattered Clues -**
 Piocher un lieu aléatoire et placer 2 pions investigation dans cet espace.

See Cooperative Play on Page 20 for details.

Showdown Chart (Optional)

See Optional Rules on Page 24 for details

2D6 RESULT

2 Daring Confrontation

Choisir un héros présent et faire un test d'honneur+6. Si échec, chaque héros présent encaisse une blessure. ou alors l'affrontement est annulé.

3 Coach Chase

-Piocher une nouvelle carte tanière, et se rendre au lieu de l'affrontement. Tout héros qui veut poursuivre le combat doit immédiatement payer le coût de "la tanière" et se rendre sur place. Celui qui ne veut pas ou ne peut pas payer, ne peut s'y rendre.
 -On peut maintenant utiliser la capacité spéciale de la nouvelle carte "tanière"

4-5 Impossible Foe

Le démon se soigne immédiatement de 1D6 blessures (1D3 en compét.)

6 A Cunning Challenge

Les héros doivent utiliser leur ruse pour se battre ce round (à la place du combat)

7 The Power of Evil

Le démon se soigne immédiatement de 1D3 blessures (ou 1 blessure en mode compét.)

8 Supernatural Force

Les héros doivent utiliser leur esprit pour se battre ce round (au lieu du combat).

9-10 Darkness Unleashed

Le démon inflige immédiatement 1D3 blessures à l'ensemble des héros (à répartir comme on veut). (ou alors 1 touche en mode compétitif)

11 Sweeping Strike

Chaque héros présent doit immédiatement défausser 1 objet ou 1 allié de son choix

12 Fight the Good Fight

-Le démon et chaque héros se soignent immédiatement de 1D6 blessures chacun. (+ résurrection des héros ko)
 -en mode coop tout héros qui ne participe pas à l'affrontement peut immédiatement rejoindre librement l'affrontement.



**FLYING FROG™
 PRODUCTIONS**