

# A Touch of Evil

Chaque joueur possède un héros qui parcourt la carte pour s'équiper et débusquer le monstre.



**Mode basique = vert**

**Mode avancé = rouge**

2 styles de jeu possibles (compétitif ou coopératif)

## **Lecture des cartes :**

Les cartes *événement* et *tanière* sont gardées secrètes  
les autres cartes sont lues à haute voix.

## **Le plateau :**

4 lieux (corner locations) avec pioche

la ville avec pioche événement + capacité spéciale

les lieux dangereux => lancé de dé (1 ou 2 carte mystère / 3,4,5 ou 6 carte événement)

routes : lieux neutres

## **Enquête :**

recherche d'information pour la chasse au monstre et sur les notables

### Collecte de pièces :

pendant la phase mystère ou sur les cases du plateau

### La piste du mal :

Symbolise la progression vers le mal absolu. Si le décompte dépasse le chiffre 1, le mal gagne !  
Les chiffres en bas de chaque zone du mal sont le prix de la tanière.

### Tester une capacité :

chiffre de la capacité = nombre de dés à lancer

exemple : Test d'esprit 5+ => on lance le nombre de dés indiqués, il faut un 5 ou + pour gagner

### Test sur 2 capacités :

on additionne les 2 chiffres, ca donne le nombre de dés à lancer

### Objets ou alliés

les cartes objets ou les cartes alliés sont posées près de la fiche joueur.

Un héros peut utiliser n'importe quel nombre de cartes objet ou allié

### Objets de la ville :

c'est un magasin (on peut consulter les cartes avant d'acheter)

### Limite de transport :

1 seule carte par *corner location* + 3 objets de ville ( soit 4 cartes *corner location* + 3 cartes objet)  
total = 7 cartes

### Soigner blessure :

a tout moment => héros, serviteur du mal ou démon peuvent se soigner.

## MISE EN PLACE DU JEU

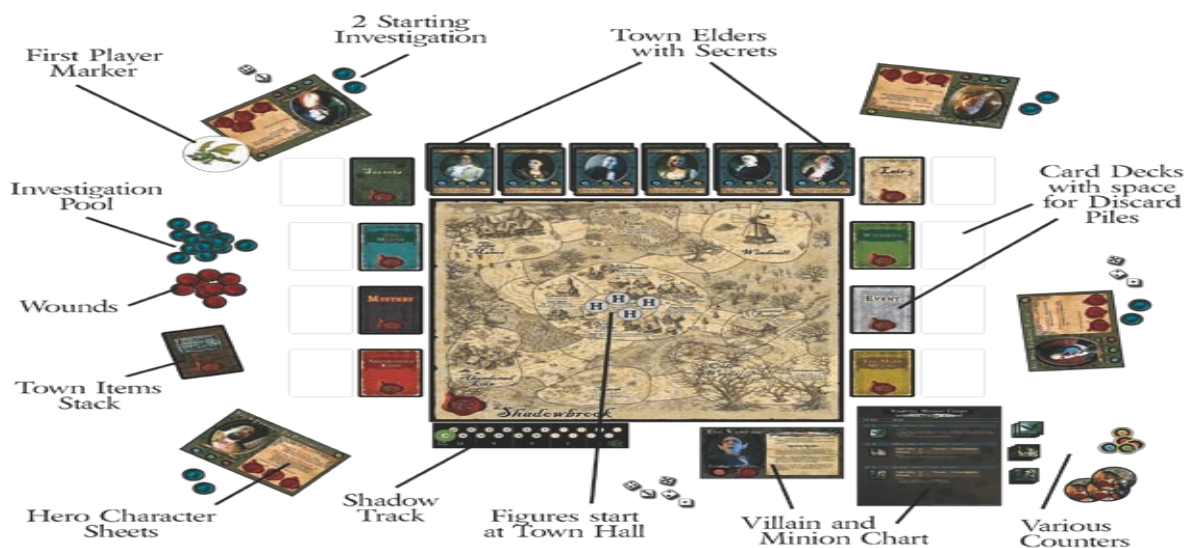
Jeu de base : Ce mode représente 90% des connaissances totales.

Il faut retirer :

on the hunt (2 cartes)

darkest secret (2 cartes)

selfless martyr, reluctant hero



Jeu basique = couleur verte jeu avancé = couleur rouge
---

- Les héros : ils débutent à l'hotel de ville (sauf Heinrich CARTWRIGHT)
- Chaque héros débute avec 2 pièces

### **Tour de jeu :**

- 1) Phases de tous les joueurs (sens des aiguilles)  
Le 1er joueur change à chaque tour
- 2) Phase mystère

### Une phase de joueur =>

- 1 -mouvement : 1D6 et déplacement libre (les joueurs peuvent occuper la même case)
- 2 -combat des ennemis sur la case,
- 3 -diverses actions.

Lors du lancé => 1 = pioche évènement
---------------------------------------

Immobilité : Un héros qui décide de rester où il est doit lancer 1D6, sur un résultat de 1 il est attaqué par les démons => lancer un dé et se reporter à la fiche «serviteurs du démons»

### Lieux

- chaque coin du plateau a une pioche.
- 2 lieux sont plus dangereux que les autres, mais les objets sont plus intéressants : old wood et abandoned keep

### **Combattre sur sa case :**

quand un héros arrive sur une case occupée par un ennemi, son mouvement s'arrête et le combat a lieu avant la phase 3 de son tour.

### **Actions :**

après un éventuel combat, le héros peut faire ses actions. (fouiller, gérer sa force, chasser le démon)

Les actions peuvent être faites dans n'importe quel ordre, et faites plusieurs fois. Ces actions sont souvent optionnelles. Mais la fouille est obligatoire !
--

### Pioche des lieux « corner location »

piocher 1 carte et la lire à haute voix

si la carte est une aide, la mettre près de la fiche héros

Les autres lieux nommés du plateau : permettent une pioche + une capacité

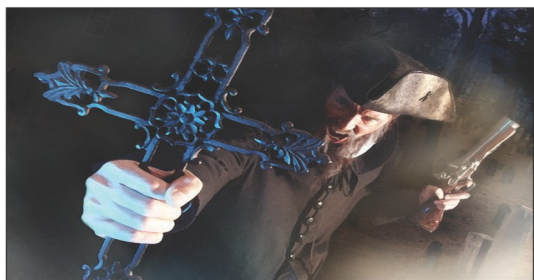
Routes : pas de test, pas de carte, pas de fouille

Collecte de pièces : Si un héros finit son mouvement sur une case avec des pièces, il les prend.

Soins : un héros peut se soigner pour 3 pièces. (+ cher que le docteur, mais ça évite le déplacement)

Regarder un secret de notable : pour 2 pièces, on choisit un notable et on lit son secret (pour savoir s'il est bon ou mauvais). Il faut lire cette information secrètement, et la mémoriser.

Acheter le plan de la tanière du démon : le coût figure sur le haut de la carte. Avec cette carte, on peut se rendre sur place pour attaquer le Démon.



**Phase mystère :**

- 1) tout événement programmé pour cette phase mystère se produit au début de la phase.
- 2) Tout héros KO revient en jeu (guéri)
- 3) le démon se soigne
- 4) le 1er joueur pioche la carte mystère et la commente à haute voix
- 5) passer le marqueur 1er joueur au voisin de gauche



**Notables :**

leurs cartes ont 2 faces.

Durant le jeu un ancien peut se révéler être diabolique.

Secrets : chaque notable commence le jeu avec un seul secret. Mais durant la partie ils peuvent en acquérir des supplémentaires.

Sur le côté bon de leur cartes : 3 capacités (esprit, ruse, honneur). Le texte en bas de la carte, est une capacité que gagne le héros si il prend le notable avec lui pour la chasse au démon.

Notables devenus diaboliques : Un notable devenu diabolique, procure +1 au démon lors du combat et il a 1 point de vie.

Mort d'un notable :s'il est tué, il conserve son secret et on le met près de la fiche du Démon. Il peut toujours être fouillé, mais ne peut plus participer à une chasse au démon.

La raison pour laquelle il doit conserver son secret, c'est que s'il est démoniaque, il pourrait éventuellement faire semblant d'être mort pour ensuite ressuscité et se joindre au démon !

Quand un noble est sur le point de mourir, tout héros peut jouer une carte afin de le sauver.

A chaque fois qu'un notable meurt : la piste du mal progresse de 2 cases !

### Partie de chasse !

Les notables peuvent se joindre aux héros pour la partie de chasse.

Voir section combat !



### Jouer des événement / Organisation

Quand un événement est pioché, il peut être gardé en main à moins qu'il ne porte l'inscription : à jouer tout de suite !

On peut avoir n'importe quel nombre d'événement en main.

Sauf mention particulière,

les cartes doivent toujours être utilisées après le fait d'avoir ajouté un dé supplémentaire à un test de capacité, après avoir forcé le dé à être relancé, etc...

Annuler des cartes :

Une carte peut annuler une autre carte en jeu. Un jet de Dé ne peut pas être annulé.

### COMBATS :

Un combat se poursuit jusqu'à ce que :

- l'ennemi perde
- le héros soit KO
- le héros s'enfuit

Les combats sont simultanés, donc les résultats s'appliquent en même temps.

Combat de Dé :

le héros jette un nombre de dés égal à sa compétence combat.

Idem pour le démon.

Il faut en principe 5 ou 6 pour gagner un combat  
Chaque 5 ou 6, provoque une blessure

Appliquer les résultats :

Chaque 5/6 égal un jeton blessure

Quand un démon a autant de blessures que sur sa fiche, il perd !

Quand le héros a encaissé autant de blessures que sur sa fiche, il est KO !

Quand un démon meurt en même temps que le héros est mis KO, on considère que le héros est vainqueur !

Fuir un combat :

c'est possible au delà du 1er round et au début de chaque round (lancé de dés)

pour fuir, les adversaires doivent se rendre sur une case libre adjacente. A ce moment le combat est fini !

S'il n'y a pas de case adjacente libre, le héros doit se battre jusqu'à la fin.

Serviteurs invaincus :

si c'est un pion , il reste sur place et retrouve toute sa santé

Entre les rounds de lancé de dé :

possibilité de jouer des cartes

Utiliser le pouvoir des cartes :

les joueurs peuvent jouer des cartes capacités et événement à tout moment du combat

Combattre le démon

Il peut arriver que le héros affronte le démon en un seul round (à cause d'une carte mystère) ou de la fiche : serviteurs du démon. Donc le démon ne peut pas en ressortir blessé. Mais dans ce cas on gagne 1 pièce (au lieu d'une blessure) pour chaque dégât causé au démon.

**Heros KO**

-il retourne sur TOWN HALL, couché au sol !

Il doit aussi lancer 1D6  
=> ça donne le nombre de cartes perdues dans le combat .  
N'importe quel mélange entre des investigation, objets, ou alliés.  
  
Santé à nouveau complète !

-Un héros KO peut encore jouer des cartes événement de façon normal

-Un héros ko revient en jeu à l'étape 2 de la phase mystère.

**Serviteurs du mal et Fiche**

pour connaître un serviteur, lancer un D6 et se référer à la fiche. (coté vert pour du basique)



#### Serviteurs du mal :

- sous forme de carte ou pion
- les cartes ne sont en jeu que pendant le combat, après elles sont défaussées, quelque soit le résultat.
- les pions mis sur le plateau, restent jusqu'à leur défaite

#### Pions serviteurs :

-quand il n'y a plus assez de pions dans la boîte, on avance la piste d'1 cran à chaque fois que l'on devrait mettre un pion

-1 seul pion serviteur par case, si un serviteur arrive sur une case déjà occupée par un autre serviteur, il le pousse d'1 case vers Town hall (par le chemin le + court)  
un serviteur en pousse un autre etc etc...

-Si on doit déplacer un serviteur situé sur Town Hall, à la place on avance la piste du mal d'1 cran.

A chaque fois qu'un serviteur apparaît sur la case ou traverse la case d'un héros,  
le héros doit aussitôt combattre

-Si il y a plus d'1 héros sur la même case, le serviteur combat en 1er celui qui a le + d'honneur !

-s'il y a 2 héros d'honneur égal, le 1er joueur du tour décide celui qui combat en premier

-si un héros fuit un combat contre un pion, et qu'il reste sur la case l'autre héros seul avec le pion :  
l'autre héros doit combattre le pion !

#### Piocher un lieu aléatoire:

Quand un lieu aléatoire est demandé ; piocher une carte « LAIR »

#### Cartes retirées du jeu :

elles sont retirées définitivement !



#### AFFRONTEMENT AVEC LE DEMON :

Il faut se rendre à sa tanière, mais attention :

Si le lieu de la tanière vient d'être fouillé ce tour,  
il faut attendre le prochain tour pour débiter l'attaque !

### Étapes :

- 1) révéler tanière / payer le coût
- 2) réunir un groupe de chasse
- 3) révéler les secrets
- 4) accusations
- 5) rounds de combats

### **REVELATION ET COUT**

Pour commencer le combat : révéler la carte tanière et payer son cout ! + voir sa capacité qui débute automatiquement avec le combat.

### **Réunir le groupe de chasse :**

Le héros peut choisir 1 ou 2 notables pour l'accompagner (d'ou l'importance de l'enquête concernant leurs secrets !

Les notables désignés sont placés au dessus de la fiche du héros (on bénéficiera de leur capacités spéciales.

### **Révélation des secrets :**

Une fois qu'ils sont désignés, les notables révèlent leurs secrets. (il peut y avoir transformation en démon)

### **Accusation :**

En mode compétitif, un autre joueur peut contrer le héros qui lance l'attaque en accusant un notable d'être démoniaque. (il a pu le découvrir lors d'une enquête)

Pour accuser, le héros désigne le notable et paye souvent 2 pièces. Si le notable s'avère maléfique, il rejoint aussitôt le démon.

Si l'accusation est fausse, l'accusateur perd aussitôt toutes ses pièces. Mais les secrets ainsi dévoilés restent visibles.

### **Si le démon attaque le groupe de chasseurs :**

il doit lancer 1Dé de son jet de combat contre chaque notable du groupe de chasseurs

Les Dés restants visent le héros

### **Viser les notables diaboliques :**

Avant son jet, le héros décide comment il répartit ses dés entre le démon et les notables diaboliques  
Notable = 1 pt de vie => une seule blessure suffit à le tuer !

Un notable mort n'aide plus le démon.

Toute touche supplémentaire destinée au notable est perdue

Si le démon est sur le point d'encaisser sa dernière blessure, et qu'il a encore des notables maléfiques à ses cotés, les blessures sont attribuées au maximum aux notables.

### **Fuir l'affrontement:**

Un héros peut échapper à l'affrontement final (comme à un combat)

Contrairement aux serviteurs, le démon peut se soigner au moment qui suit chaque phase mystère  
C'est également valable si l'affrontement est annulé !

### **Renvoyer les notables en ville :**

Au début de chaque round d'affrontement mais seulement après le 1er round, le héros peut renvoyer n'importe quel notable de l'équipe de chasse à la ville. (en sécurité)

Dans ce cas, le notable est remis sur sa position initiale, et il ne pourra plus revenir dans l'affrontement.. Après un affrontement tous les notables retournent automatiquement en ville.



### **Gagner la partie :**

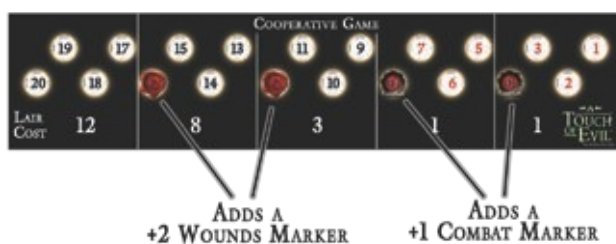
le héros peut gagner même s'il tombe KO en même temps.

### **Jeu coopératif :**

#### **Echange de cartes :**

- échanger objets ou alliés entre héros sur la même case !
- Pas de limite d'échange !
- c'est en plus de la séquence de jeu normale
- pas valable pour pièce, événement

### **Piste de l'ombre :**



Certaines cases ont un symbole : quand le marqueur tombe dessus le démon gagne un bonus

Fiche phase mystère :

en coopératif, le démon est plus puissant. Lors des phases mystère, lancer 1D6 et voir tableau ci-dessous juste avant de piocher et lire la carte mystère à chaque tour.

#### Résultat du D6

- 1) 2 cases vers l'ombre + 5 blessures à répartir entre les héros !
- 2) 1 case vers l'ombre + 3 blessures à répartir entre les héros !
- 3-4) Attaque de serviteurs : lancer Dé et voir fiche. Placer pion serviteur sur case aléatoire
- 5-6) Piocher un lieu aléatoire et y poser 2 pièces

### **Secrets des notables :**

- Au lieu du coût normal : 2 pièces pour voir un secret
- Ce coût passe à 4 pièces si il y a 4 héros.....(3 pièces si 3 héros)
- Cette somme doit être payée par un seul héros
- En coopératif, quand un héros regarde 1 secret, il le lit à tous les joueurs, cela ne s'applique pas si il y a l'inscription (pas de révélation)
- Si un notable est tué, avancer la piste de l'ombre, et révéler ses secrets !

### **Niveau du démon :**

- fort et + de points de vie
- on multiplie le nombre de points de vie du démon par le nombre de héros
- Durant la phase mystère le démon se soigne de 1D6 (au lieu de 1D3 en mode compétitif)

### **Acheter carte tanière :**

en mode coopératif, on achète une seule carte pour tous, et on la laisse visible.

### **Affrontement coopératif :**

Tout héros présent sur la tanière peut débiter l'affrontement lors de sa phase action.  
Les autres peuvent le rejoindre immédiatement en payant le cout de la tanière.

### **Choisir une équipe de chasse :**

Les notables sont choisis collectivement.

2 notables au maximum peuvent se joindre à l'équipe de chasse (même s'il y a plusieurs héros)

Chaque notable présent doit être assigné à un héros (maximum 1 par héros)

Une capacité spéciale de notable agit seulement sur le héros auquel il est rattaché.

Idem pour un marqueur Militia => rattaché à un seul héros si celui-ci ne possède pas déjà un notable sous sa coupe.



### **Rounds de combat pendant l'affrontement :**

comme en mode compétitif sauf que chaque héros présent combat à son tour !

Chacun à son tour :

lance ses Dés

lance ceux du démon

résout le combat

Note : le démon utilise sa puissance de combat contre chaque participant. Il s'en prend aux notables ou à Militia uniquement lorsqu'il attaque les héros qui leurs sont rattachés.

### **Se regrouper / s'échapper :**

Au début de chaque round d'affrontement (y compris le 1er) les héros peuvent se regrouper pour échanger des objets/alliés ou échanger leurs notables/militia qui participent à la chasse.

C'est aussi à ce moment qu'ils peuvent se soigner.

Un héros peut aussi fuir entre les rounds. S'il ne reste plus de héros ou qu'ils sont tous KO, l'affrontement est annulé !!!

### **Marqueur de l'ombre :**

S'il arrive à zéro => victoire du mal



### **Jeu avancé :**

il y a en + :

- quelques cartes secrets plus complexes
- capacités du démon
- fiche « particularités des serviteurs » plus élaborées !

Collecter des pièces sur le plateau :

En mode basique, on collecte sur la case, en mode avancé on collecte sur sa case, par test d'esprit ou de ruse 5+

chaque 5+ obtenu donne une pièce !

### **Capacités avancée du démon :**

la malédiction du loup garou :

le loup garou peut transmettre une malédiction au héros quand il gagne en combat. Le héros touché prend automatiquement une carte malédiction.

Ensuite, celui-ci se transforme progressivement en loup garou . Une fois que la malédiction est accomplie, le héros est devenu loup garou. Il continue à jouer normalement, mais se transforme en loup garou à chaque phase mystère. A ce moment là, il est obligé d'attaquer un autre héros du plateau !

Cette malédiction peut être soignée chez le docteur en ville (même après une métamorphose complète)
--



### **Liste des serviteurs en jeu avancé**

serviteurs pions :

-Ils ne stoppent pas le mouvement du héros

-Ils ne combattent pas dans le sens normal

-Ils ne provoquent pas le déplacement des autres pions serviteurs

-ils peuvent partager une même case avec d'autres serviteurs (mais ils sont limités à un seul de leur propre race, par case). Quand plusieurs pions de la même race sont cumulés sur une même case, il faut déplacer le surplus et en laisser 1 seul sur place + avancer la piste de l'ombre d'1 case.

### **Révéler immédiatement les secrets :**

Quand un joueur enquête sur un notable, il lit à voix haute.

**Règle optionnelle** : au début de chaque round de l'affrontement après le 1er, lancer 2D6 et voir tableau suivant :

### Résultat des 2D6

2) choisir 1 héros présent / il doit faire un test d'honneur 6+  
si échec : chaque héros présent reçoit 1 blessure

ou

affrontement annulé

3) piocher nouvelle tanière + aller à l'affrontement.

Tout héros qui veut participer doit payer le prix de la tanière et s'y rendre.

Les autres héros restent en arrière.

Il faut maintenant utiliser la capacité spéciale de la nouvelle tanière.

4-5) le démon se soigne 1D6 blessures (ou 1D3 en mode compétitif)

6) les héros utilisent la ruse pour se battre à la place du combat

7) le démon se soigne 1D3 blessure (ou d'1 blessure en mode compétitif)

8) les héros doivent utiliser Esprit pour combattre ce round (à la place de combat)

9-10) le démon provoque 3D6 blessures à l'ensemble des héros ! Ces blessures sont réparties au choix des joueurs (ou 1 blessure en mode compétitif)

11) chaque héros présent doit défausser un objet ou allié de son choix

12) le démon et chaque héros se soignent pour 1D6 blessures chacun. (cela relance les héros KO)

En jeu coopératif, tout héros ne participant pas à l'affrontement peut immédiatement s'y joindre librement.

