

A TOUCH OF EVIL - THE COAST quick ref by **DMC977**

- **Tidewater Village Encounters:** quando gli eroi investigano aree nel villaggio di Tidewater, devono pescare una carta da questo mazzo. Dopo averla risolta la carta va rimessa nel mazzo, che poi va rimescolato. Alcune carte pescate possono essere Oggetti o Alleati; in questo caso la carta viene mantenuta e vale come una carta Coastal Town Item.
- **Haunted Markers\Haunting:** massimo 1 solo haunted marker per spazio. Ogni volta che un eroe entra o passa in uno di questi spazi (e anche se Lingers) deve tirare 1D6; con 1 o 2 è attaccato immediatamente da un Haunting, pescando una carta dal mazzo (dopo averla risolta la carta va rimessa nel mazzo che poi va rimescolato), altrimenti può continuare il suo movimento. Se l'Haunting è sconfitto, rimuovere carta e segnalino Haunted, altrimenti lasciare il segnalino Haunted e piazzare anche il segnalino Haunting relativo alla carta pescata. La prossima volta che un eroe si trova a combattere in quello spazio, non deve pescare carte dal mazzo Haunting. Se successivamente viene pescata di nuovo la stessa carta Haunting per un nuovo spazio, spostare il relativo segnalino nel nuovo spazio. I segnalini Haunted e Haunting non sono considerati Minion e non interrompono il movimento di un eroe. Se un Haunting entra in gioco grazie all'effetto di una carta, viene rimosso a fine turno. **Hunting Down Ghosts:** un eroe in uno spazio con un segnalino Haunted può effettuare come un'azione un test Spirit o Cunning 5+; se ha successo, pesca una carta Haunting e la risolve come se avesse avuto un risultato di 1 o 2 quando entra o passa in uno spazio con segnalino Haunted.
- **Town Square:** è considerato come lo spazio Town Hall.
- **Setup\Town Elders:** mettere 6 Town Elders con 1 segreto su ShadowBrook e i 3 Town Elders di Tidewater con 2 segreti. Se durante la partita bisogna scegliere un Town Elder che ha una caratteristica più bassa di tutti, e c'è parità, si decide con il dado.
- **Drowned Dead:** sono considerati come normali Minion.
- **Blocked Roads:** a volte alcuni eventi bloccano una strada vuota, che diviene invalicabile per tutti. In questo caso mettere sulla strada un segnalino *Militia* a faccia in giù. Ogni volta che la Shadow Track passa da uno stage ad un altro, rimuovere tutti i segnalini blocked roads dal tabellone. Alcune carte fanno piazzare un segnalino e fanno anche spostare la Shadow Track; non rimuovere il segnalino in questo caso.
- **Keys:** quando viene trovata una Key, si pesca e si rivela una carta Lair, che resta collegata alla Key, senza nessun altro effetto della carta Lair.
- **The Kraken:** alla fine di ogni round di combattimento, un eroe non KO deve tirare sulla Kraken's Chart; l'eroe aggiunge +1 come descritto sulla Kraken's Chart. Il Kraken non è un villain.
- **The Lost Ship:** quando la Lost Ship entra in gioco, piazzare il relativo segnalino su *Icy Waters*. Ogni eroe che incontra questo spazio deve effettuare un tiro 2D6 sulla Lost Ship Chart. Se la Lost Ship viene rimossa mentre un eroe si trova su *Icy Waters*, questi deve effettuare subito un test Honor 4+; se non lo passa va KO.

THE LOST SHIP CHART

Un eroe con Spirit 4 o + deve sottrarre -1 dal suo tiro (ha un minimo di 2).

Un eroe con Cunning 4 o + deve aggiungere +1 al suo tiro (ha un massimo di 12).

Un eroe che ha sia Spirit che Cunning 4 o + può decidere dopo il tiro di aggiungere o sottrarre 1.

2D6	RESULT
2	Lair of Evil - You have stumbled into the Villain's lair! Too late to turn back now...it knows you're here. A Showdown with the Villain has begun! If playing a Team or Cooperative game, any other Heroes on your team may immediately move to The Lost Ship to join the Showdown. No Town Elder Hunting Party is formed, but each Hero involved may draw 2 Event Cards at the start of the Showdown.
3	Visions of Beyond - You stumble forward, bracing yourself against a chair; sharp flashes of the future flickering in your mind. Look at the top D6 Mystery Cards. Choose 1 of them to discard, 1 to play, and put the rest back on top of the deck in any order. Gain 2 Investigation for each card placed back on top of the deck.
4	Vengeful Spirit - As you stare into the broken mirror, a hateful apparition materializes behind you and strikes! Draw a Haunting to immediately fight.
5	Suffocating Mist - Before you notice, the air below deck has become thick with a choking fog as you struggle for breath. Make an Honor 6+ Test and gain 3 Investigation for every 6+ rolled. If failed, take 1 Wound and roll again until successful or KO'd.
6	Sensing a Presence - Make a Spirit 3+ Test and gain 1 Investigation for every 3+ rolled. If at least one 6 is rolled, you may also gain a +1 Spirit, +1 Cunning, or +1 Honor marker.
7	Hints at a Grisly End - Blood spatters the walls, broken glass litters the deck, and scratches mar the doors and rails...whatever happened here was savage. Gain D6 Investigation. If a 5 or 6 is rolled for the Investigation, you must also roll on the Villain's Minion Chart and work out the result.
8	Intriguing Discovery - Make a Cunning 3+ Test and gain 1 Investigation for every 3+ rolled. If at least one 6 is rolled, you may also take a Town Item from any Town Item stack for free.
9	Figures in the Darkness - You see movement from the corner of your eye, but it is too late. You are attacked by the Drowned Dead.
10	Tentacles from the Deep - With a shrieking wail, a mass of tentacles erupts from the sea and smashes the deck beside you! You are attacked by the Kraken.
11	Captain's Diary - "The ocean around us has become corrosive. Even now, we can hear it hissing and cracking as the sea churns, devouring the hull. A sinister presence permeates the very air. The food stores have become rotten and the water has spoiled. It is as if IT knows we are getting close. Some of the men and I have decided to go below deck and face this evil. We cannot let it reach the coast, and even if we wished to flee...there is nowhere left to go." Move the Shadow Track D3 steps closer to Darkness and gain 2D6 Investigation.
12	The Weight of Dread - A lone figure sits slumped against the wall, his injuries self-inflicted and a message scrawled on the floor, "Found a way out...". You are possessed with insatiable dread. Immediately take 2D6 Wounds. You may pay 1 Investigation each to prevent any of these Wounds. If not KO'd, you gain two +1 Spirit markers and may draw a Lair card. Move the Shadow Track one step closer to Darkness.