Page 3

**INTRODUCTION**

Retournons à Waterdeep, la Cité des Splendeurs !

Scoundrels of Skullport constitue la première extension de LoW. Cette extension propose deux modules, Undermountain et Skullport, chacun pouvant être associé au jeu de base pour en développer la profondeur.

Chaque module comprend de nouveaux Lords, Quêtes et cartes Intrigue ainsi que de nouveaux Bâtiments . En outre vous pouvez désormais jouer jusqu’à 6 joueurs .

**UNDERMOUNTAIN**

Undermountain est un vaste réseau de salles creusé au cœur de Mount Waterdeep ayant servi d’ antre au sorcier dément Halastar. Il fait maintenant office de tortueux dédale ne laissant que peu de refuges à des aventuriers épuisés .

Le module Undermountain propose de nouvelles quêtes et récompenses à la mesure.

Skullport-aussi connu comme le Port de l’Ombre-est niché au sein d’Undermountain ,dans les bas quartiers de Waterdeep .C’est un repaire propice aux crimes les plus infâmes, accords les plus sournois et délits de tout poil .Ceux qui visitent Skullport le font à leur propre péril , on ne sait jamais ce sur quoi tomber au détour de ses ruelles ténébreuses.

Le module Skullport propose une nouvelle ressource , la corruption , et le prix qu’il en coûte de se laisser corrompre.

**MATERIEL**

3 plateaux de jeu

Un livre de règle

Un thermoformage

Un set complet pour un sixième joueur ( Gray Hands )

37 éléments en bois

* 1 marqueur de score gris
* 11 agents ( 6 gris ,1 de chacune des 5 autres couleur )
* 25 pions Corruption

116 cartes

* 6 cartes Lords
* 50 cartes Intrigue
* 60 cartes Quête

50 tuiles pré-découpées

* 24 tuiles Bâtiment
* 9 marqueurs de contrôle de Bâtiment (gris)
* 16 tuiles Compagnie d’Aventuriers
* 1 jeton 100 PV ( gris )

**PLAN DE RANGEMENT**

…

Page 4

**COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION ?**

SoS introduit 2 nouveaux modules ( Undermountain et Skullport ) que l’on peut ajouter à LoW . Ces modules représentent des lieux supplémentaires dans votre lutte pour devenir le Lord le plus influent de Waterdeep.

Chaque carte Lord, Quête, Intrigue et tuile Bâtiment portent un symbole assorti au module auquel elles se rapportent .

Le module Undermounain emporte les Agents au plus profond des périlleuses cavernes de sous Waterdeep. Mystères et monstres à la clé . Les récompenses sont à la mesure des risques pris .

Le module Skullport introduit une nouvelle ressource : la Corruption. Au contraire de l’or et des cubes Aventuriers , engranger de la Corruption dans votre taverne vous pénalisera au terme de la partie. Cependant les Bâtiments , Quêtes et Intrigue qui entraînent de la Corruption offrent en compensation de bien plus lucratives récompenses . Vous devrez donc bien peser le pour et le contre entre votre cupidité et le tort occasionné par la corruption en fin de partie .

**NOUVELLES REGLES**

Les modules Undermountain et Skullport apportent de nouvelles règles expliquées ici. Le module Skullport amène aussi toute la mécanique de la Corruption et sera décrite en page 7.

A quelques exceptions près jouer à LoW avec l’un ou l’autre module ne se démarquera pas du jeu de base.

**LES PLATEAUX DE L EXTENSION**

Les deux modules nécessitent de nouveaux plateaux. Deux de ces plateaux ( un pour Undermountain l’autre pour Skullport ) possèdent de nouvelles cases Action. Ils fonctionnent comme celui de LoW : à votre tour , vous pouvez assigner un Agent sur une case Action ou un Bâtiment et les bénéfices de ce choix .

Le module Skullport introduit un plateau supplémentaire , la piste de la Corruption . Ce plateau sera détaillé dans la section « La Piste de Corruption » en page 7.

**Page 5**

**PLACER DES RESSOURCES SUR LES CASES ACTION**

Certaines cartes et tuiles Bâtiments demandent aux joueurs de placer des ressources, cube Aventurier ou Or sur des cases Action .

Vous pouvez placer des ressources sur des cases Action qui possèdent déjà des Agents assignés sur elles . Vous ne pouvez pas les placer sur les Bâtiments présents au Builder’s Hall.

Quand vous assignez un Agent sur une case Action comprenant déjà des ressources , vous prenez ces ressources et les placez dans votre taverne comme première partie de cette action. Ainsi vous pouvez immédiatement utiliser les ressources nouvellement collectées durant la même action ( pour par exemple utiliser cet or collecté afin d’acheter un Bâtiment ).

**COMPAGNIE D AVENTURIERS**

Cette extension comprend des tuiles Compagnie d’Aventuriers , 4 de chaque sorte , qui peuvent être utilisées avec n’importe quel module. Chaque tuile représente 5 Aventuriers d’un même type. Si la réserve venait à manquer , vous pouvez échanger des cubes Aventuriers contre ces tuiles dans votre taverne .

**UN SIXIEME JOUEUR**

Cette extension amène une nouvelle faction , The Gray Hands ,portant le nombre total de joueurs potentiels à 6 . Cependant pour pouvoir jouer à 6 joueurs , vous devez obligatoirement utiliser un module d’extension

Dans une partie à 6 joueurs , chaque joueur débute la partie avec 2 Agents .

**REGLE EN OPTION POUR PARTIE LONGUE**

Cette règle utilisée pour au maximum 5 joueurs permet d’effectuer d’avantage d’action par tour en ajoutant des Agents supplémentaires . Vous devez utiliser au minimum un des modules de cette extension pour cette version de jeu .

Les parties à 6 joueurs sont toujours considérées comme parties longues .

**PARTIE LONGUE**

**Nombre de joueurs Agents par joueur**

 **2 5 6 2**

 **3 4**

 **4 3**

 **5 3**

Cette extension comprend un Agent supplémentaire pour chaque faction, à utiliser pour une partie longue.

**REGLE EN OPTION : UTILISER LES DEUX MODULES**

Il est possible de jouer avec les deux modules simultanément. Vous devez dans ce cas utiliser les règles de partie longue .

De plus, avant la préparation du plateau , vous devrez retirer 25 cartes Intrigue, 30 cartes Quête et 12 tuiles Bâtiment parmi le matériel du jeu de base . Mélangez alors les cartes restantes avec leurs correspondantes des deux modules et faites de même avec les tuiles Bâtiment .

Placez alors tous les plateaux nécessaires à côté du plateau principal de façon à ce qu’ils soient facilement accessibles pour tous . Procédez finalement à la préparation du jeu elle-même .

**Page 6**

**UNDERMOUNTAIN**

Les rumeurs courants sur Undermountain incitent les aventuriers bien des monstres et mystères dans les sous-sols de la Cité des Splendeurs .Les risques encourus et les récompenses sont bien entendus en rapport pour ces quêtes qui nécessitent d’avantage d’or et d’aventuriers .

PREPARATION

Mélangez chaque type de cartes du module Undermountain avec leur correspondant du jeu de base et faites de même pour les Bâtiments .

Placez le plateau Undermountain près du plateau principal , facilement accessible pour tous .Mettez enfin en place le matériel comme pour une partie classique .

Page 7

**SKULLPORT**

Le module Skullport introduit une nouvelle ressource : la Corruption . Contrairement aux Aventuriers et à l’Or , posséder de la Corruption dans votre taverne vous pénalisera en fin de partie .

La Corruption est représentée par l’icône «  crâne bleu » sur les cartes et tuiles Bâtiment et par des cubes en forme de crâne bleu posés sur la piste de Corruption.

Chaque pion Corruption dans votre taverne en fin de partie entraîne des PV **NEGATIFS .** Leur valeur négative exacte dépend de la quantité de Corruption collectée durant la partie : plus vous vous serez laissés corrompre , plus la note sera salée !

PREPARATION

Mélangez chaque type de cartes du module Skullport avec leur correspondant du jeu de base et faites de même pour les tuiles Bâtiment .

Placez les deux plateaux du module Skullport près du plateau principal de façon à ce qu’ils soient facilement accessibles pour tous . Préparez la Piste de Corruption comme décrit ci-dessous et procédez enfin à la mise en place du matériel .

LA PISTE DE CORRUPTION

En plus du plateau représentant la Cité de Skullport , ce module comprend également un second plateau : la Piste de Corruption.

Avant de jouer avec ce module , vous devez préparer cette Piste de Corruption . Placez 3 pions Corruption sur chaque case intitulée « -2 » … jusqu’à « -9 » et ne placez qu’un seul pion Corruption sur la case « -1 » .

Page 8

**PRENDRE DES PIONS CORRUPTION**

A chaque fois qu’un effet vous oblige à gagner ou prendre de la Corruption, prenez un pion Corruption sur la case la plus proche de la case « -1 » et qui possède encore des pions de Corruption.

Si vous êtes amené à prendre un pion Corruption et le placer dans votre taverne alors qu’il n’y en a plus de disponible sur la Piste de Corruption , vous perdez immédiatement 10 PV pour chaque pion que vous ne pouvez prélever sur la Piste de Corruption.

**RENDRE DES PIONS CORRUPTION**

A chaque fois qu’un effet vous invite à renvoyer de la Corruption sur la Piste de Corruption, prenez le nombre souhaité de pions Corruption dans votre taverne et replacez-les sur la Piste de Corruption , en partant de la case « -3 » la plus éloignée de la case « -1 » et qui ne possède pas encore 3 pions Corruption.

En d’autres mots , la Corruption retourne sur la Piste de Corruption dans l’ordre inverse où elle y a été prélevée .

**SE DEBARRASSER DE PIONS CORRUPTION**

Quand une carte ou une tuile Bâtiment vous invitent à éliminer de la Corruption, ne renvoyez pas celle-ci sur la Piste de Corruption. Défaussez-la tout simplement ( le/les pions retourne(nt) dans la boîte de jeu ). On ne l’/les utilise(nt) plus pour le reste de la partie.

**FIN DE PARTIE**

A partir de son score final , chaque joueur doit faire jouer la Corruption. Chacun doit retrancher une certaine valeur de PV déterminée par le nombre de pions Corruption dans sa taverne .

La valeur de chaque pion Corruption est égale au chiffre associé à la case de la Piste de Corruption vide la plus éloignée de la case « -1 ».

Ex : à la fin de la partie, la case vide la plus éloignée de la case « -1 » est la case « -5 » Chaque pion Corruption présent dans une taverne ,vaudra 5 PV négatifs à ôter du total de PV de chaque joueur .

Page 9

**APPENDIX : LES NOUVELLES TUILES BATIMENT**

Ce paragraphe reprend les différentes tuiles Bâtiment où chaque joueur peut placer un de ses Agents. Chaque module possède 3 Bâtiments basiques .Le symbole représenté derrière le nom de chaque Bâtiment ci-dessous indique à quel module ce Bâtiment appartient .

BATIMENTS BASIQUES

Ces Bâtiments sont disponibles durant la totalité de la partie ( tant que leur case reste inoccupée bien entendu )

**Entry Well** ( U )

Situé dans la salle commune du Yawning Portal , elle constitue l’accès le plus utilisé à Undermountain.

Localisation : Yawning Portal

Action : prenez une carte Quête face visible de Cliffwatch Inn puis jouez une carte Intrigue présente dans votre main .

**Hall of Mirrors** ( U )

Ce couloir est flanqué de larges et imposants mirroirs en ovale , 8 de chaque côté du couloir . Ils ne reflètent pas toujours ce qui devrait l’être …

Localisation : Dungeon Level

Action : prenez un Aventurier de n’importe quel type OU 1 Guerrier ET 1 Voleur de la réserve et placez-le(s) dans votre taverne .

**The Grim Statue** ( U )

Cette immense pièce recèle une colossale et sombre statue de pierre . Sa tête et une bonne partie de ses doigts ont été brisés .

Localisation : Dungeon Level

Action : piochez 2 cartes Intrigue

**Hall of the Voice** ( S )

La loi à Skullport est brutale et sans appel . La seule chance d’échapper à une condamnation est de bénéficier d’un bon avocat , ce qui est loin d’être évident…

Localisation : Lower Trade Lanes

Action : piochez une carte Intrigue et prenez une carte Quête face visible de Cliffwatch Inn ; prenez aussi 5 PO de la réserve et 1 pion Corruption de la Piste de Corruption et placez-les dans votre taverne .

**Slaver’s Market** ( S )

Ici vous pourrez vous procurer vos nains de jardin , archère elfe expérimentée … , voire si vous avez de la chance un svirfneblin tailleur de pierre.

Localisation : Lower Port

Action : prenez 2 Guerriers ET 2 Voleurs de la réserve plus 1 pion Corruption de la Piste de Corruption et placez le tout dans votre taverne .

**Skull Island** ( S )

Cette île rébarbative située sur la rivière Sargauth constitue la première ligne de défense de Skullport aussi bien qu’une prison pour les esclaves en attente d’être vendus au Slayer’s Market .

Localisation : Sargauth Level

Action : prenez 2 Aventuriers de n’importe quel type de la réserve plus 1 pion Corruption de la Piste de Corruption et placez le tout dans votre taverne .

Page 10

**BATIMENTS DE PRESTIGE**

Ces 24 tuiles représentent des Bâtiments de prestige supplémentaires que les joueurs peuvent acheter . A tout moment 3 de ces tuiles sont disponibles à la vente au Builder’s Hall .

**Belkram’s Tomb** ( U )

La tombe du roi nain Melairkyn n’est pas un lieu à prendre à la légère.

Localisation : Sargauth Level

Action : prenez 5 Or de la réserve et placez-les dans votre taverne, puis jouez une carte Intrigue de votre main .

Propriétaire : prenez 2 Or de la réserve et placez-les dans votre taverne.

**Citadel of the Bloody Hand** ( U )

Cette citadelle est remplie de pièges prêts à se refermer sur vos pauvres carcasses .

Localisation : Upper Dungeon Level

Coût : 7 Or

Action : prenez 4 guerriers de la réserve et placez-les dans votre taverne, puis placez 1 Guerrier de la réserve sur 2 cases Action ( 1 Guerrier par case Action )

Propriétaire : prenez 2 Guerriers de la réserve et placez-les dans votre taverne .

**Cryptkey Facilitations** ( S )

Ils mettent à votre disposition les meilleurs corps volés dans les cryptes et cimetières de la Cité des Morts de Waterdeep .

Localisation : Lower Trade Lanes

Coût : 7 Or

Action : prenez 3 Voleurs et 5 Or de la réserve plus 1 pion Corruption de la Piste de Corruption et placez le tout dans votre taverne .

Propriétaire : prenez 3 Or de la réserve et placez-les dans votre taverne.

**The Deepfires** ( S )

Repos et sécurité s’y paient très cher , ainsi que bon nombre de poisons mortels …

Localisation : Lower Heart

Coût : 6 Or

Action : prenez 5 Or et 1 Aventurier au choix de la réserve plus 1 pion Corruption de la Piste de Corruption et placez le tout dans votre taverne , puis prenez une carte Quête face visible de Cliffwatch Inn .

Propriétaire : recevez 3 PV

**Delver’s Folly** ( S )

Pièges en tout genre, jets d’huile bouillante , lames autopropulsées sont quelques exemples des produits proposé en ce lieu

Localisation : central Trade Lanes

Coût : 6 Or

Action : prenez 1 pion corruption de votre taverne et placez-le n’importe quelle case Action.

Propriétaire : recevez 2 PV

**The eye’s Lair** ( U )

Une des deux bases fortifiées commandée par le Lord beholder Xanathar .

Localisation : Sargauth Level

Coût : 3 Or

Action : prenez 1 aventurier au choix de la réserve et placez-le dans votre taverne , puis jouez une carte Intrigue de votre main .

Propriétaire : recevez 2 PV

**The frontal Lobe** ( S )

Toute personne étrangère et non accompagnée d’un illithid est télépathiquement et poliment invitée à quitter les lieux dans son propre intérêt.

Localisation : Upper Heart

Coût : 4 Or

Action : renvoyez 1 Aventurier au choix de votre taverne vers la réserve , puis prenez 3 Mages de la réserve plus 1 pion corruption de la Piste de Corruption et placez le tout dans votre taverne .

Propriétaire : récupérez l’Aventurier défaussé par le joueur qui a placé un Agent sur ce Bâtiment et placez-le dans votre taverne .

**Hall of Many Pillars** ( U )

Le sol de ce repaire de vampires est recouvert d’un brouillard pénétrant .

Localisation : Dungeon Level

Coût : 5 Or

Action : jouez 3 cartes Intrigue de votre main , 1 à la fois .

Propriétaire : piochez 1 carte Intrigue

Page 12

**Hall of Sleeping Kings** ( U )

Cette pièce empourprée présente deux rangées de 36 trônes de pierre se faisant face . Un squelette occupe chacun de ces trônes .

Localisation : Dungeon Level

Coût : 4 Or

Action : prenez 1 Guerrier et 1 Voleur de la réserve et placez-les dans votre taverne , puis jouez 1 carte Intrigue de votre main .

Propriétaire : prenez 1 Guerrier ou 1 Voleur de la réserve et placez-le dans votre taverne .

**Hall of Three Lords** ( U )

Sur sa face EST décorée de trois statues de 60 pieds de haut , sont gravés les noms Elyndraun , Ruathyndar et Onthalass .

Localisation : Dungeon Level

Coût : 6 Or

Action : retirez 3 Aventuriers au choix de votre taverne et placez chacun d’eux sur 3 cases action différentes puis gagnez 10 PV

Propriétaire : gagnez 2 PV

**The Hell Hound’s Muzzle** ( S )

Ce trou sordide offre à ces visiteurs des alcools forts et des assassins toujours à l’affût d’un bon contrat .

Localisation : Lower Heart

Coût : 8 Or

Action : prenez 1 Clerc , 1 Guerrier , 1 Voleur et 1 Mage de la réserve plus 1 pion Corruption de la Piste de Corruption et placez le tout dans votre taverne .

Propriétaire : prenez 1 Aventurier au choix de la réserve et placez-le dans votre taverne .

**High Duke’s Tomb** ( U )

L’inscription gravée sur le fronton dit : » Ci-gît le grand Roi Arthangh Fils de Meirra Lord d’Emberden Il n’aurait pas dû trépasser «

Localisation : Dungeon Level

Coût : 7 Or

Action : prenez 8 Or de la réserve et placez-les dans votre taverne puis placez 2 Or de la réserve sur deux cases Action différentes ( 1 Or sur chaque case )

Propriétaire : prenez 4 Or de la réserve et placez-les dans votre taverne .

Page 12

**The Librarium** ( U )

La légendaire bibliothèque d’Halaster est un véritable piège mortel ; pour tous les insensés qui désirent y pénétrer , les rayonnages recèlent plus de danger que de formules magiques condamnées .

Localisation : Dungeon Level

Coût : 7 Or

Action : prenez 2 Mages de la réserve et placez-les dans votre taverne puis placez 1 Mage de la réserve sur n’importe quelle case Action .

Propriétaire : placez 1 Mage de la réserve dans votre taverne .

**The Lost Cavern** ( U )

Cette salle magique est protégée par un sort de désorientation ; beaucoup d’aventuriers peu prudents s’y perdirent en tentant de trouver la sortie d’Undermountain .

Localisation : Sargauth Level

Coût : 6 Or

Action : défaussez une quête non répétitive inachevée puis prenez 1 Guerrier , 1 Voleur et 1 Aventurier au choix de la réserve et placez le tout dans votre taverne .

Propriétaire : placez 1 Aventurier au choix dans votre taverne .

**Monsters Made to Order** ( S )

Création de monstres hybrids en tout genre , le Monsters Made to Order est célèbre pour son Hibours corrosif !

Localisation : Central Heart

Coût : 3 Or

A l’achat et au début de chaque tour : prenez 1 pion corruption de la Piste de Corruption et placez-le sur cette case .

Action : prenez tous les pions Corruption présent sur cette case et placez-les dans votre taverne ; pour chaque pion Corruption récupéré via cette action , vous pouvez réassigner 1 Agent .

Propriétaire : gagnez 2 PV

**The Poisoned Quill** ( S )

C’est dans cet édifice que sont fabriqués les meilleurs faux –papiers du Royaume .

Localisation : Central Trade Lanes

Coût : 5 Or

Action : renvoyez 1 pion Corruption de votre taverne vers la Piste de Corruption puis jouez 1 carte Intrigue de votre main .

Propriétaire : piochez 1 carte Intrigue.

**Promenade of the Dark Maiden** ( S )

Eloigné de Skullport depuis des siècles, ce complexe de temples , reculé de tout fut construit par Eilistrace l’Elu ; il encercle une des enclaves de la Sargauth d’origine

Localisation : Northest of Skullport

Coût : 9 Or

Action : prélevez jusqu’à 2 pions Corruption de votre taverne et retirez-les .du jeu .

Propriétaire : gagnez 3 Pv

**Room of Wisdom** ( U )

Une forêt de saules s’étend dans les profondeurs d’Undermountain et au sein de cette étrange forêt est érigée la Room of Wisdom dédiée à Malar .

Localisation : Farm Level

Coût : 7 Or

Action : prenez 2 Clercs de la réserve et placez-les dans votre taverne puis placez 1 Clerc de la réserve sur n’importe quelle case Action .

Propriétaire : prenez 1 Clerc de la réserve et placez-le dans votre taverne .

**Secret Shrine** ( S )

Il ya peu d’endroit où la paix peut régner à Skullport ; quand un temple est érigé , son entrée est protgée par un puissant sort magique alertant ses propriétaires en cas d’intrusion .

Localisation : C’est un secret !

Coût : 8 Or

Action : renvoyez 1 pion Corruption de votre taverne vers la Piste de Corruption puis prenez 1 Clerc de la réserve et placez-le dans votre taverne .

Propriétaire : prenez 1 Clerc de la réserve et placez-le dans votre taverne .

**Shadowdusk Hold** ( U )

Quand les Shadow Thieves pénétrèrent dans la Cité , une partie de leur organisation resta dans Undermountain ; C’est cette partie qui subsiste actuellement même si peu parmi eux sont encore humains .

Localisation : Terminus Level

Coût : 7 Or

Action : prenez 4 Voleurs de la réserve et placez-les dans votre taverne puis placez 1 Voleur de la réserve sur deux cases Action différentes ( 1 Voleur par case )

Propriétaire : prenez 2 Voleurs de la réserve et placez-les dans votre taverne .

Page 13