

## CARTES SoS

### **Cartes Lord Skullport**

**Irusyl Eraneth** : à la fin de la partie , choisissez 1 type de Quête . Vous marquez 6 VP pour chaque Quête du type choisi accomplie .

**Sangalor** : à la fin de la partie , vous marquez 4 VP pour chaque Quête non-mandatée de Skullport accomplie et pour chaque Bâtiment de Skullport que vous possédez .

**The Xanathar** : à la fin de la partie , vous marquez 4 VP pour chaque pion Corruption dans votre Taverne .

### **Cartes Intrigue Skullport**

**Blackmail** : choisissez un adversaire . Retirez 2 PO de sa Taverne et placez-les dans votre Taverne . Consultez la carte Lord de l'adversaire .

**Doppelganger !** : choisissez 1 case Action contenant 1 Agent adverse avec plus de pions Corruption que vous . Vous pouvez utiliser cette case Action comme si vous y aviez assigné 1 de vos Agents .

**Expose Corruption** : chaque adversaire possédant plus de pions Corruption que vous prend 1 pion Corruption de la piste de Corruption et le place dans sa Taverne .

**Foist Responsibility** : prenez 1 pion Corruption de la piste de Corruption , placez-le dans votre Taverne et donnez 1 de vos Quêtes Mandatées non accomplies à 1 adversaire possédant au moins 1 pion Corruption .

**Forge Deed** : prenez 2 pions Corruption de la piste de Corruption , placez-les dans votre Taverne et prenez le contrôle d'1 Bâtiment d'1 adversaire .

**Black Market Money** : prenez 8 PO de la réserve et 1 pion Corruption de la piste de Corruption et placez-les dans votre Taverne . Chaque adversaire peut prendre 4 PO et 1 pion Corruption et les placer dans sa Taverne .

**Bribe The Watch** : dépensez 2 PO : remplacez jusqu'à 2 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption . Chaque adversaire peut dépenser 4PO et remplacer 1 pion Corruption sur la piste de Corruption .

**Corrupting Influence** : placez 1 pion Corruption de la piste de Corruption sur 2 cases Action différentes .

**Dark Dagger Assassination** : prenez 4 Voleurs de la réserve et 1 pion Corruption de la piste de Corruption et placez-les dans votre Taverne . Chaque adversaire peut prendre 2 Voleurs et 1 pion Corruption et les placer dans sa Taverne .

**Donations For Cyric** : prenez 2 Clercs de la réserve et 1 pion Corruption de la piste de Corruption et placez-les dans votre Taverne . Chaque adversaire peut prendre 1 Clerc et 1 pion Corruption et les placer dans Taverne .

**Honorable Example** : marquez 6 VP si tous vos adversaires ont plus de pions Corruption que vous .

**Iron Ring Slaves** : prenez 4 Guerriers de la réserve et 1 pion Corruption de la piste de Corruption et placez-les dans votre Taverne . Chaque adversaire peut prendre 2 Guerriers et 1 pion Corruption et les placer dans Taverne .

**Mind Flayer Mercenaries** : prenez 2 Magiciens de la réserve et 1 pion Corruption de la piste de Corruption et placez-les dans votre Taverne . Chaque adversaire peut prendre 1 Magicien et 1 pion Corruption et les placer dans sa Taverne .

**Release The Hounds** : prenez 3 pions Corruption de la piste de Corruption et retirez-les du jeu .

**Repent** : remplacez 1 pion Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption .

**Scapegoat** : remplacez dans la réserve 1 Aventurier de votre choix et jusqu'à 2 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption . Chaque adversaire peut remplacer dans la réserve et sur la piste de Corruption 2 Aventuriers au choix et 1 pion Corruption .

## **Cartes Quête Mandatée Skullport**

**Clear Rust Monster Nest** : donnez cette Quête Mandatée à un adversaire ; cet adversaire ne peut accomplir aucune Quête non Mandatée tant que celle-ci n'est pas accomplie .

**Nécessite** : 1 Guerrier et 1 Magicien 2 PO

**Récompense** : 2 VP

**Cover Up A Scandal** : donnez cette Quête Mandatée à un adversaire possédant au moins 1 pion Corruption ; cet adversaire ne peut accomplir aucune Quête non Mandatée tant que celle-ci n'est pas accomplie .

**Nécessite** : 1 Clerc 1 Guerrier 1 Voleur 1 Magicien

**Récompense** : 2 VP replacez 1 pion Corruption de votre Taverne vers la piste de Corruption .

**Hunt Hidden Ghoul** : donnez cette Quête Mandatée à un adversaire ; cet adversaire ne peut plus accomplir aucune Quête non Mandatée tant que celle-ci n'est pas accomplie .

**Nécessite** : 1 Clerc 1 Voleur 2 PO

**Récompense** : 2 VP

## **Cartes Quête Skullport :**

**Establish Cult Cell** : 2 Voleurs 2 Magiciens 3 PO donne 18 VP 2 Guerriers 1 Magicien 1 carte Intrigue 3 pions Corruption

**Investigate Thayan Vessel** : 1 Clerc 2 Guerriers 2 Voleurs 2 Magiciens 2 PO donne 13 VP 2 Aventuriers au choix 2 cartes Intrigue

**Renew Guards and Wards** : 1 Clerc 1 Guerrier 2 Magiciens 2 PO donne 9 VP et replacez jusqu'à 2 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption .

**Seal an Entrance to Skullport** : 1 Clerc 2 Guerriers 2 Voleurs 2 Magiciens donne 10 VP et replacez jusqu'à 3 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption .

**Donate to the City** : 2 Clercs 1 Magicien 10 PO donne 13 VP et replacez jusqu'à 3 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption .

**Fund Alchemical Research** : 1 Clerc 1 Voleur 2 Magiciens 4 PO donne 20 VP 12 PO 3 pions Corruption .  
**Fund Pilgrimage of Waukeen** : 1 Clerc 1 Guerrier 2 Voleurs 5 PO donne 16 VP

**Pay Fines** : 1 Clerc 3 Voleurs 4 PO donne 4 VP et replacez jusqu'à 2 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption .

**Banish Evil Spirits** : 2 Clercs 2 Guerriers 1 Magicien donne 5 VP 1 Aventurier au choix et replacez jusqu'à 2 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption .

**Enter the Tower of Seven Woes** : 7 Aventuriers au choix donne 19 VP 3 Clercs 4 pions Corruption .

**Institute Reforms** : 4 Clercs 1 Guerrier 1 Voleur 2 PO donne 13 VP et replacez jusqu'à 3 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de corruption .

**Sanctify Temple to Oghma** : 2 Clercs 1 Magicien 5 PO donne 18 VP .

**Bury the Bodies** : 2 Guerriers 3 Voleurs 2 PO donne 20 VP 2 pions Corruption .

**Recue a Victim from the Skulls** : 2 Guerriers 4 Voleurs 1 Magicien donne 9 VP 1 Aventurier au choix et replacez jusqu'à 1 pion de Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption .

**Save Kidnapped Nobles** : 6 Voleurs 2 Magiciens 5 PO donne 9 VP 4 Guerriers et replacez jusqu'à 3 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption .  
**Swindle the Builder's Guilds** : 1 Clerc 2 Guerriers 3 Voleurs 5 PO donne 13 VP 3 pions Corruption et posez en jeu 2 Bâtiments face visible présents à Builder's Hall sous votre contrôle et gratuitement !

**Assassinate Rivals** : 4 Guerriers 1 Voleur donne 16 VP 2 pions Corruption chaque adversaire replace 1 Aventurier au choix de sa Taverne dans la réserve .

**Improve Prison Security** : 1 Clerc 4 Guerriers 2 Voleurs 4 PO donne 8 VP et retirez jusqu'à 3 pions Corruption du jeu .

**Patrol Dock Ward** : 1 Clerc 3 Guerriers 2 Voleurs 2 Po donne 9 VP 4 Voleurs .

**Uncover Drow Plot** : 1 Clerc 5 Guerriers 2 Voleurs 5 PO donne 18 VP et remplacez jusqu'à 2 pions Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption .

### **Cartes Quête Intrigue Skullport**

**Recruit Academy Castoffs** : 1 Guerrier 1 Magicien 2 PO donne 8 VP , quand vous assignez 1 Agent au Blackstaff Tower , vous pouvez prendre 1 Magicien de plus et 1 pion Corruption et les placer dans votre Taverne .

**Uncover Forbidden Lore** : 2 Voleurs 3 Magiciens donne 17 VP , quand vous assignez 1 Agent à Waterdeep Harbor , vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes Intrigue en plus . Dans ce cas , placez 1 pion Corruption de la piste de Corruption dans votre Taverne .

**Defame rival Business** : 1 Clerc 2 Guerriers 2 Voleurs 4 Po donne 9 VP , quand vous achetez 1 Bâtiment , vous pouvez retirer 1 pion Corruption de votre Taverne et le placer sur n'importe quelle case Action .

**Extort aurora** : 2 Voleurs 4 Po donne 8 VP , quand vous assignez 1 Agent à Aurora Realm shop , vous pouvez prendre 4 PO de plus et 1 pion Corruption et placer le tout dans votre Taverne .

**Give Honor to Mask** : 1 Clerc 1 Voleur 2 Po donne 8 VP , quand vous assignez 1 Agent au Plinth , vous pouvez prendre 1 Clerc de plus et 1 pion Corruption et placer le tout dans votre Taverne .

**Protect Converts to Eilistraee** : 3 Clercs 2 Guerriers 1 Magicien donne 10 VP , une fois par tour , quand vous remplacez 1 pion Corruption de votre Taverne sur la piste de Corruption , vous pouvez en remplacer 1 autre .

**Expand Guild Activities** : 1 Guerrier 2 Voleurs 2 PO donne 8 VP , quand vous assignez 1 Agent à Grinning lion Tavern , vous pouvez prendre 2 Voleurs de plus et 1 pion Corruption et placer le tout dans votre Taverne .

**Shelter Zhentarm Agents** : 1 Clerc 3 Guerriers 2 Magiciens donne 16 VP et 1 pion Corruption , une fois par tour , quand vous recevez 1 pion Corruption , piochez 1 carte Intrigue .

**Fix the Champion's Games** : 3 Guerriers 2 Po donne 8 VP , quand vous assignez 1 Agent au Field of Triumph , vous pouvez prendre 2 Guerriers de plus et 1 pion Corruption et placer le tout dans votre Taverne .

**Train castle Guards** : 2 Guerriers 1 Magicien 5 PO donne 10 VP , quand un joueur prend le marqueur 1<sup>er</sup> joueur , ce joueur et vous-même pouvez prendre 1 Guerrier de la réserve

### **Cartes Lord Undermountain**

**Danilo Thann** : à la fin de la partie , vous marquez 3 VP pour chaque Quête non Mandatée accomplie .

**Halaster Blackcloak** : à la fin de la partie , vous marquez 4 VP pour chaque Quête Undermountain non Mandatée accomplie et pour chaque Bâtiment Undermountain que vous contrôlez .

**Trobriand** : à la fin de la partie , vous marquez 5 VP pour chaque Quête accomplie valant au moins 10 VP .

### **Cartes intrigue Undermountain**

**Call for Assistance** : choisissez 1 adversaire : retirez soit 2 Guerriers , ou 2 Voleurs ou 1 Guerrier et 1 Voleur de sa Taverne et placez-les dans votre Taverne .

**Demolish** : choisissez 1 Bâtiment en jeu sans agent assigné dessus et retirez le du jeu . si vous n'en étiez pas le propriétaire , payez le coût en Or de ce Bâtiment à son propriétaire . Placez 1 Bâtiment à Builder's Hall en jeu sous votre contrôle et gratuitement .

**Inevitable Betrayal** : choisissez 1 adversaire : retirez 1 Aventurier au choix et 2 PO de sa Taverne et placez-les dans votre Taverne . Une fois utilisée , donnez cette carte à cet adversaire .

**Manipulate** : choisissez 1 case Action contenant 1 Agent adverse et déplacez cet Agent sur 1 case Action libre . l'adversaire peut utiliser l'Action de cette case et assigner comme il lui plaît 1 de vos Agents non assignés .

**Preferential Treatment** : prenez 2 PO de la réserve et placez-les dans votre Taverne . Prenez le marqueur 1<sup>er</sup> joueur .

**Allied Faiths** : donnez à 1 adversaire 1 Clerc de votre Taverne et marquez 8 VP .

**Architectural Innovation** : prenez 2 PO de la réserve et placez-les dans votre Taverne . vous pouvez acheter 1 Bâtiment face visible présent à Builder's Hall .

**Friendly Loan** : donnez à 1 adversaire 4 PO de votre Taverne et marquez 8 VP .

**Honor Among Thieves** : donnez à 1 adversaire 1 Voleur de votre Taverne et marquez 8 VP .

**Information Broker** : piochez 3 cartes Intrigue . Chaque adversaire en pioche 1 .

**Mercenary Contract** : donnez à 1 adversaire 2 Guerriers de votre Taverne et marquez 8 VP .

**Open Lord** : montrez votre carte Lord et défaussez 1 de vos Quêtes Mandatées non accomplies . Pour le reste de la partie , vous n'êtes pas affecté par les cartes Intrigue attack et Quête Mandatée de vos adversaires .

**Organized Crime** : prenez 2 Voleurs de la réserve et placez-les dans votre Taverne . placez 1 Voleur de la réserve sur 2 cases action différentes .

**Proselytize** : prenez 1 Clerc de la réserve et placez-le dans votre Taverne . Placez 1 Clerc de la réserve sur 1 case Action .

**Recuitment drive** : prenez 2 Guerriers de la réserve et placez-les dans votre Taverne . Placez 1 Guerrier de la réserve sur 2 cases Action différentes .

**Sponsor Apprentices** : prenez 1 Magicien de la réserve et placez-le dans votre Taverne . placez 1 Magicien de la réserve sur 1 case Action .

**Tax revolt** : prenez 5 PO de la réserve et placez-les dans votre Taverne . Placez 2 Po de la réserve sur 2 cases Action différentes ( 2 PO par case )

**Unexpected success** : piochez 2 cartes Intrigue ; en piochant chacune des cartes , vous pouvez les jouer immédiatement comme partie de cette Action .

**Unlikely Assistance** : donnez à 1 adversaire 1 Magicien de votre Taverne et marquez 8 VP .

### **Cartes Quête Mandatée Undermountain**

**Evade Assassin** : donnez cette quête Mandatée à 1 adversaire . Cet adversaire ne peut plus accomplir de Quête non mandatée tant que celle-ci n'est pas accomplie .

**Nécessite** : 2 Voleurs 1 Magicien

**Récompense** : 1 carte Intrigue

**Subdue Illithid Menace** : donnez cette Quête Mandatée à 1 adversaire . Cet adversaire ne peut plus accomplir de Quête non Mandatée tant que celle-ci n'est pas accomplie .

**Nécessite** : 1 Clerc 2 Guerriers

**Récompense** : 1 carte Intrigue

**Unveil Abyssal Agent** : donnez cette Quête Mandatée à 1 adversaire . Cet adversaire ne peut plus accomplir de Quête non Mandatée tant que celle-ci n'est pas accomplie .

**Nécessite** : 1 Clerc 1 Magicien

**Récompense** : 1 carte Intrigue

### **Cartes Quête Undermountain**

**Deal with the Black viper** : 1 guerrier 4 Voleurs 2 Magiciens 5 Po donne 10 VP et 4 cartes Intrigue ( au moment où vous piochez chaque carte vous pouvez les jouer immédiatement comme partie de cette Quête )

**Explore Trobriand's Graveyard** : 2 Guerriers 3 Voleurs 4 Magiciens 6 Po donne 40 VP .

**Resurrect Dead wizards** : 3 Clerc 5 Po donne 6 VP 3 Magiciens

**Survive a Meeting with Halaster** : 1 Clerc 1 Guerrier 4 Aventuriers au choix donne 15 VP et piochez 1 carte Intrigue pour chaque Magicien utilisé pour accomplir cette Quête .

**Ransack Whitehelm's Tomb** : 2 Clercs 3 Guerriers 4 Voleurs 10 PO donne 40 VP

**Recruit for City Watch** : 1 Clerc 1 Magicien donne 8 VP plus 3 Guerriers et 3 Voleurs si vous pouvez immédiatement dépenser 10 PO .Steal Gems from the Bone Throne : 4 voleurs 2 Magiciens donne 7 VP et 10 PO .

**Threaten the Builder's Guilds** : 2 Guerriers 4 Voleurs 2 Magiciens 10 Po donne 13 VP et immédiatement placez tous les Bâtiments face visible présent à Builder's Hall en jeu sous votre contrôle et gratuitement .

**Establish Temple to Ibrandul** : 3 Clercs 4 Voleurs 5 PO donne 11 VP 1 Clerc 1 Guerrier 1 Voleur 1 Magicien et prenez toutes les cartes Quêtes de Cliffwatch Inn .

**Plunder the Island Temple** : 5 Clercs 2 Guerriers 2 Voleurs 1 Magicien donne 40 VP .rescue Clerics of Tymora : 6 Guerriers 2 Magiciens donne 10 VP et 3 Clercs .

**Root out Loviatar's Faithful** : 1 Guerrier 1 Magicien 4 Aventuriers au choix donne 15 VP plus 2 VP pour chaque Clerc utilisé pour accomplir cette Quête .

**Break into Blackstaff Tower** : 1 Clerc 7 Voleurs 2 Magiciens 6 PO donne 40 VP .

**Defend the Lanceboard Room** : 3 Guerriers 6 Voleurs 1 Magicien 10 PO donne 12 VP et 8 aventuriers au choix .

**Survive Arcturia's Transformation** : 6 Guerriers 5 PO donne 6 VP et 6 Voleurs .

**Unleash Crime Spree** : 1 Clerc 1 Guerrier 1 Voleur 1 Magicien donne 12 VP plus 10 VP si vous êtes capable d'immédiatement replacer 4 Voleurs de votre Taverne dans la réserve .

**Battle in Muiral's Gauntlet** : 2 Clercs 7 Guerriers 2 Magiciens 2 PO donne 40 VP

**Defend the Yawning Portal** : 3 Clercs 6 Guerriers 1 Voleur 1 Magicien donne 15 VP 2 Aventuriers au choix et et remplacez jusqu'à 3 de vos Agents assignés dans votre pool .

**Destroy a Temple of Selvetarm** : 1 Clerc 2 Guerriers 2 PO donne 10 VP plus 10 VP si vous êtes immédiatement capable de remplacer 4 Guerriers de votre Taverne dans la réserve

**Wake the six Sleepers** : 3 Clercs 3 Voleurs donne 8 VP et 6 Guerriers .

### **Cartes quête Intrigue Undermountain**

**Establish Wizard Academy** : 1 Clerc 1 Guerrier 3 Voleurs 3 Magiciens donne 12 VP , quand vous prenez 1 Quête Arcana , prenez 1 Magicien de la réserve et placez-le dans votre Taverne .

**Study in the Librarium** : 2 Voleurs 5 Magiciens 5 PO donne 11 VP , après avoir pris 1 Action qui vous permet de jouer 1 carte Intrigue , piochez 1 carte Intrigue . Vous pouvez jouer cette carte immédiatement sans que cela soit considéré comme une Action .

**Obtain Builder's Plans** : 2 Guerriers 2 Voleurs 1 Magicien 10 PO donne 13 VP , une fois par tour , vous pouvez assigner 1 Agent sur 1 Bâtiment présent à Builder's Hall . Vous utilisez immédiatement les effets de ce Bâtiment comme si vous en étiez le propriétaire .

**Sponsor Bounty's Hunters** : 1 Clerc 4 Guerriers 3 Voleurs 6 PO donne 12 VP , quand vous prenez 1 Quête Commerce , prenez 4 Po de la réserve et placez-les dans votre Taverne .

**Diplomatic mission to Suzail** : 3 Clercs 3 Guerriers 3 PO donne 10 VP , vous pouvez accomplir 1 Quête face visible à Cliffwatch Inn comme si elle faisait partie de vos quêtes actives .

**Sanctify a desecrated Temple** : 4 Clercs 2 Guerriers 5 Po donne 13 VP , quand vous prenez 1 Quête piety , prenez 1 Clerc de la réserve et placez-le dans votre Taverne .

**Ally with the Xanathar's Guild** : 2 Guerriers 5 Voleurs 1 Magicien 5 PO donne 10 VP , quand vous prenez 1 Quête Skullduggery , prenez 2 Voleurs de la réserve et placez-les dans votre Taverne .

**Impersonate Tax collector** : 1 Guerrier 4 Voleurs 1 Magicien 5 Po donne 9 VP , quand vous assignez 1 Agent sur 1 Bâtiment que vous contrôlez , vous pouvez gagner le bénéfice du propriétaire .

**Recover the Flame of the North** : 5 Guerriers 3 Voleurs 1 Magicien 3 PO donne 10 VP , quand vous prenez 1 Quête Warfare , prenez 2 Guerriers de la réserve et placez-les dans votre Taverne .

**Seize Citadel of the Bloody Hand** : 1 Clerc 4 Guerriers 2 Magiciens donne 6 VP , quand vous accomplissez 1 Quête , vous pouvez replacer 1 des aventuriers utilisés de votre choix dans votre Taverne .