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 dessous 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 à affronter 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 YawningPortal , 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’sMarket**( 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’sMarket .

Localisation : SargauthLevel

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’sHall .

**Belkram’sTomb**( U )

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

Localisation : SargauthLevel

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 : LowerHeart

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’sFolly**( 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 beholderXanathar .

Localisation : SargauthLevel

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 : UpperHeart

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 dece 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 11

**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 : LowerHeart

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’sTomb**( 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’Halasterest 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 LostCavern**( 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 : SargauthLevel

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 PoisonedQuill**( 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 Sargauthd’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’Undermountainet au sein de cette étrange forêt est érigée la Room of Wisdom dédiée à Malar .

Localisation : FarmLevel

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 .

**ShadowduskHold**( 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

**Shradin’s Excellent Zombies** ( S )

Louer les services de zombies était chose facile dans le passé ; mais depuis les temps sont durs sauf si vous savez à qui vous adresser …

Localisation : Lower Heart

Coût : 6 Or

Action : prenez 3 Guerriers et 1 Clerc de la reserve plus 1 pion Corruption de la Piste de Corruption et placez le tout dans votre tavern .

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

**Thimblewine’sPawnshop**( S )

Tout ce qui se perd à Skullport réapparaît ici

Localisation : Lower Port

Coût : 4 Or

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

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

**The Thrown Gauntlet** ( S )

Connu pour être le lieu de combat le plus crasseux et méprisable de Skullport , le ThrownGauntlet vous offrira les combats les plus violents qui soient .

Localisation : Lower Heart

Coût : 8 Or

Action : prenez 3 Guerriers et 3 Voleurs de la reserve plus 1 pion Corruption de la Piste de Corruption et placez le tout dans votre tavern .

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

**Trobriand’sGraveyard**( S )

Ce qui était autrefois la mine de mithril de Melairkyn est devenu la zone d’expérimentation de Trobrian ; ce genre de choses entraîne inévitablement des conflits !

Localisation : FarmLevel

Coût : 3 Or

Action : prenez 4 Or de la réserve et placez-les dans votre taverne puis piochez 2 cartes Intrigue et défaussez-en deux autres .

Propriétaire :Piochez 1 carte Intrigue .

Page 14

**APPENDIX 2 : LA NOUVELLE FACTION ( GRAY HANDS )**

SoS introduit une nouvelle faction : les Gray Hands , représentés par leurs Agents gris ; ceci permet de jouer jusqu’à 6 joueurs simultanément à LoW .

**The Gray Hands**

Bien que Waterdeep soit protégée par les gardes et veilleurs de la Cité , certaines menaces requièrent des solutions plus radicales . Les Gray Hands constitue une force d’élite d’aventuriers de haut vol qui reçoivent leurs ordres directement des lords de Waterdeep .

**APPENDIX 3 : ECLAIRCISSEMENTS**

Les infos ci-dessous constituent les réponses aux questions les plus fréquemment posées ainsi que le passage en revue de quelques cas particuliers tant pour LoW que pour SoS .

**REGLES GENERALES**

**Les Actions qui font gagner des Ressources :** Certaines Quêtes Intrigue permettent au joueur qui accomplit la quête de gagner des ressources pour avoir effectué une action . On considère que les ressources ne sont gagnées que si un Agent est assigné et que les instructions de la case action donnant des ressources sont remplies ( Aventuriers ou Or ). Par exemple quand vous jouez une carte Intrigue pour assigner un Agent à Waterdeep Harbor et gagner des ressources à partir de cette carte , c’est par cette action que vous gagnez des ressources .

Gagner des ressources parce qu’un joueur joue une carte Intrigue ne suit pas cette démarche ! Idem quand on gagne des ressources suite à l’accomplissement d’une Quête ou d’une Quête Intrigue SANS avoir dû effectuer une Action pour autant .

**Quêtes actives :** sont toujours placées à côté de votre plateau de jeu et face visible pour tous .

**Assigner des Agents**: si un joueur ne peut assigner un Agent car aucune case action n’est disponible , ce dernier doit passer son tour au joueur suivant et si aucun joueur ne le peut , le tour prend fin .

**Ordre des choix**: certaines actions et effets de carte amènent un ou plusieurs joueurs à faire des choix . Parce que la valeur de Corruption peut changer en fonction du choix de chaque joueur , chacun doit pouvoir choisir une fois son tour venu . On commence par le joueur qui a initié l’action ou causé l’effet de choix ou tout simplement par le premier joueur .

**Accomplir une Action**: vous devez être capable de remplir toutes les conditions nécessaires à l’accomplissement de l’Action considérée avant de la choisir .Ceci inclut le paiement du prix d’achat d’un Bâtiment , le renvoi dans la réserve de 2 Aventuriers ( The Three Pearls ) , pouvoir jouer une carte Intrigue ( Waterdeep Hazbor ) …

**Corruption**: il s’agit d’une «  ressource «  particulière à ne pas assimiler aux Aventuriers ou à l’Or et qui ne peut être utilisée quand un choix de ressource est possible .

**Défausser des Bâtiments**: si un Bâtiment possédant des ressources est retiré du jeu , les Aventuriers et l’Or retournent dans la réserve et les pions Corruption sur la piste de Corruption .

**Gagner des Agents**: dans certains cas vous devez ajouter un Agent à votre pool durant le réassignement de Waterdeep Harbor ( par exemple en réassignant un Agent vous complétez les Quêtes The Lieutenant ou Research Chronomancy ). Dans ce cas , vous devez immédiatement réassigner l’Agent avant que l’Agent suivant ne le soit .

**Nombre maximum de Bâtiments contrôlés**: 9 soit le nombre max de marqueur de contrôle de Bâtiment .

**Déplacer des ressources**: si rien n’est spécifié , les effets transfèrent toujours les Aventuriers , l’Or et les pions Corruption de votre Taverne vers votre réserve ou la piste de Corruption . Les ressources sur le plateau de jeu ne sont pas concernées .

**Nombre de Bâtiments en jeu**: vous n’êtes pas limités aux 10 cases disponibles sur le plateau de jeu. Placez simplement les tuiles Bâtiment supplémentaires à côté du plateau de jeu .

**Jouer des cartes Intrigue**: toutes les cartes Intrigue portent le texte «  à jouer à Waterdeep Harbor « pour aider les joueurs novices à s’y retrouver . Vous pouvez cependant les jouer parce que requis par les instructions d’un Bâtiment ou comme partie de la récompense d’une Quête .

**Achat de Bâtiments**: pour acheter un Bâtiment vous devez assigner un Agent à Builder’s Hall et payer son coût en Or . Poser un Bâtiment en jeu de toute autre façon ( en accomplissant une Quête par exemple ) n’est pas considéré comme un achat de Bâtiment ( cependant voir les éclaircissements de la carte Intrigue Architectural Innovation ).

Page 15

**Poser des Bâtiments en jeu**: si vous posez en jeu et sous votre contrôle un Bâtiment depuis Builder’s Hall et que ce Bâtiment possède des jetons VP , vous gagnez ces VP quelle que soit la façon dont le Bâtiment a été amené en jeu .

**Agents inutilisés**: à chaque fois qu’un effet se rapporte à vos Agents non assignés ,( comme la carte Intrigue Sample Wares ) il concerne les Agents encore présents dans votre pool .

**BÂTIMENTS DE BASE**

**Waterdeep Harbor**: quand vous y utilisez une case Action sans y assigner un Agent ( par exemple en assignant un Agent au Zoarstar et en choisissant un Agent à Waterdeep Harbor ) , vous remplissez les instructions pour Waterdeep Harbor mais vous ne pouvez pas réassigner votre Agent à la fin du tour (**correction des éclaircissements pour Zoarstar dans les règles de LoW** ).

**BÂTIMENTS AVANCES**

**Bâtiments cumulants**: les Bâtiments qui accumulent des ressources quand on les achète et au début de chaque tour ( comme Caravan Court ) ne le font qu’à partir du moment où ils sont posés en jeu .

**Heroes’s Garden**: y assigner un Agent vous permet d’accomplir immédiatement une Quête de votre choix pour peu que vous ayez les ressources nécessaires ; vous accomplissez la Quête et retournez les ressources dans la réserve .

Agir de la sorte n’outrepasse pas la règle qui dit qu’on ne peut accomplir qu’une seule Quête après chaque assignation ; donc vous pouvez accomplir une seconde Quête après avoir assigné un Agent à Heroes’s Garden si vous possédez les ressources nécessaires .

**Monsters Made to Order**: si un pion Corruption supplémentaire est placé sur ce Bâtiment (par exemple par la Corruption apportée par une carte Intrigue ), ceci est considéré comme une accumulation classique de Corruption . Donc un joueur assignant un Agent à cet endroit prend tous les pions Corruption et peut renvoyer autant d’Agents dans son pool .

S’il n’y a pas de pion Corruption sur la piste de Corruption au début du tour , aucun pion n’est placé sur ce Bâtiment .

**Palace of Waterdeep**: quand vous assignez l’Ambassadeur sur une case Action , vous gagnez la totalité des bénéfices de cette case . L’Agent n’est considéré comme un Agent adverse qu’après son assignation et qu’après que les instructions de la case ne soient remplies .

A la fin du tour , si aucun joueur n’a assigné d’Agent à Palace of Waterdeep et revendiqué l’Ambassadeur , l’Ambassadeur est retiré du plateau de jeu et mis de côté de la même façon que les joueurs récupèrent leurs Agents .

**The Waymoot**: si vous y assignez un Agent alors que ce dernier est encore à Builder’s Hall ( par exemple via la carte Intrigue Samples Wares ) vous prenez tout jeton VP présent à Waymoot et avancez immédiatement votre marqueur de score d’autant de VP .

**CARTES LORD**

**The Xanathar**: bien que ce Lord donne des VP en fonction des pions Corruption possédés , vous perdez malgrès tout des VP pour la Corruption présente dans votre Taverne à la fin de la partie . Par exemple , si chaque pion Corruption vaut -5 VP à la fin de la partie , ceci donne au joueur possédant cette carte Lord une perte de 1 VP par pion Corruption après avoir pris en compte le bonus donné par ce Lord .

**CARTES QUÊTE**

**Assassinate Rivals**: chaque adversaire choisit quel Aventurier doit retourner dans la réserve .

**Diplomatic Mission to Suzail**: à chaque fois que vous accomplissez une Quête à Cliffwatch Inn , vous recevez immédiatement cette carte et la placez avec vos autres Quêtes et Quêtes Intrigue accomplies .

**Perform a Miracle for the Masses** : quand vous accomplissez cette Quête Intrigue , une fois par tour quand vous prenez une Action qui vous permet d’obtenir un quelconque nombre de Clerc , vous ne devez vous défaire que d’un seul Aventurier de votre Taverne ( 1 Guerrier ou 1 Voleur ou 1 Magicien ) et prendre 1 Clerc .

**Seize Citadel of the Bloody Hand** : vous ne devez renvoyer qu’1 Aventurier utilisé pour accomplir une Quête vers votre Taverne .

**Study in the Librarium**: vous devez compléter totalement l’Action qui vous demande de jouer une carte Intrigue avant de piocher ( voire la jouer ) une carte Intrigue comme résultat de cette Quête Intrigue .

**Swindle the Builders’ Guilds**: remplissez la case vide à Builder’s Hall avant de choisir un second Bâtiment .

**Train Castle Guards**: si vous avez accompli cette Quête Intrigue , vous récupérez un total de 2 Guerriers quand vous vous emparez du pion 1er joueur . Aussi , si le joueur qui voulait obtenir le pion 1er joueur l’a déjà reçu ( par exemple en assignant un Agent à Castle Waterdeep ) , cette Quête Intrigue prend quand même effet .

**CARTES INTRIGUE**

**Architectural Innovation**: vu que les effets de cette carte disent «  achetez un Bâtiment «  , ceci inclut les effets qui ciblent la vente ou l’achat d’un Bâtiment .

**Demolish**: vous devez toujours placer un Bâtiment en jeu , même si vous détruisez votre propre Bâtiment .

**Manipulate**: si vous déplacez l’Ambassadeur , il sera encore considéré comme un Agent adverse pour tous les joueurs , ainsi personne ne peut prendre l’Action de la case où il est placé .

**Open Lord**: vos Agents et Bâtiments sont aussi protégés contre les cartes Inrigue Attack jouées par les adversaires . Par exemple , vos Bâtiments ne peuvent être éliminés par la carte Demolish et votre Agent ne peut être ciblé par la carte Doppelganger !

**Sample Wares**: quand vous utilisez cette carte pour assigner un Agent pour obtenir un Bâtiment à Builder’s Hall , cet Agent étant en jeu , il peut être la cible de tout ce qui pourrait inciter un joueur à choisir un Agent comme cible . Donc la carte Intrigue Bribe an Agent et la case Action de Zoarstar peuvent être utilisées pour gagner les bénéfices d’un Bâtiment à Builder’s Hall , pour peu qu’un joueur ait au préalable utilisé Sample Wares pour placer son Agent sur ce Bâtiment .

Page 16

**RESUME DES REGLES**

**Ces instructions rassemblent les règles pour Undermountain et Skullport .**

Chaque joueur choisit une couleur et prend le nombre d’Agents en accord avec le nombre de joueurs .Si vous décidez de jouer une partie longue durée , prenez le nombre d’Agents montrés dans le tableau ci-dessous .

**MODULE UNDERMOUNTAIN**

**Mise en place**

Mélangez les composants du module avec leurs correspondants du jeu de base .

Placez le plateau d’Undermountain à côté du plateau principal .

Poursuivez la mise en place de façon classique .

**MODULE SKULLPORT**

**Mise place**

Mélangez les composants du module avec leurs correspondants du jeu de base.

Placez les 2 plateaux de Skullport à côté du plateau principal .

Placez 1 pion Corruption sur la case -1 de la piste de Corruption et 3 pions sur toutes les autres .

Poursuivez la mise en place .

**CORRUPTION**

**Prendre**: on prend chaque pion Corruption à partir de la case la plus proche de la case -1 possédant encore des pions .

**Remettre**: on remet chaque pion Corruption sur la case la plus éloignée de la case -1 qui ne possède pas encore 3 pions .

**Défausser**: quand vous retirez 1 pion Corruption du jeu , placez-le dans la boîte de jeu plutôt que sur la piste de Corruption .

**SCORE FINAL**

La case vide la plus proche de la case -1 donne le nombre de VP perdu pour chaque pion Corruption présent dans votre Taverne .

**REGLE OPTIONNELLE : UTILISER LES 2 MODULES**

Vous devez jouer avec le nombre d’Agents à utiliser pour une partie longue durée .

Retirez 25 cartes Intrigue , 30 cartes Quête et 12 tuiles Bâtiment du jeu de base .

Mélangez ensemble les éléments restants avec les composants correspondants des 2 modules .

Placez les plateaux des 2 modules à côté du plateau principal .