La Baie des Marchands

Scénarios Solo

Sommaire

Peste Infernale	02	Pleine Lune	17
Tournoi de Fer	05	Tempête de Glace	20
Vendredi Rouge	08	Jubilé du Cinquantenaire	23
Les Douteux Doubles de Nozama	11	Anguille sous Roche (Chap. 1/3)	26
Liste Noire	13	Bienfaiteur (Chap. 2/3)	29
Carnaval des Âmes	15	Invasion (Chap. 3/3)	32

Peste Infernale

"Une mystérieuse maladie ravage la baie. Je pense que le patient zéro est un chef de clan contaminé après avoir pactisé avec un démon. Plus tôt nous aurons isolé et étudié les victimes, plus vite je pourrai préparer un vaccin contre cette souche particulière de peste démoniaque."

Pious Pelly, SCMM (Spécialiste en Chef des Maladies Magiques)

Mise en Place

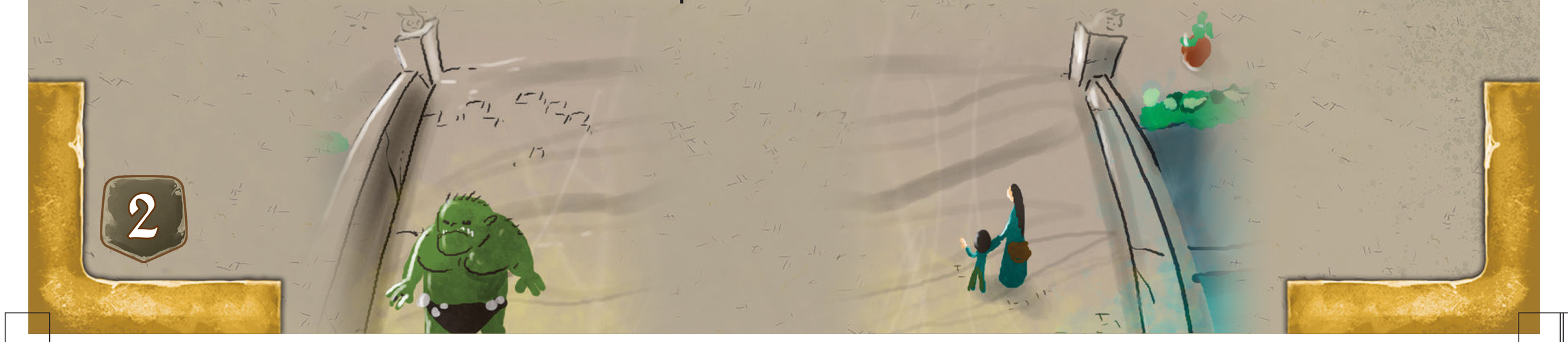
◄► Utilisez la carte Voyou **Marcheurs Gris** 7.

► Commencez sans Voyou sur le Repaire et 7 dans le sac Aventuriers.

► Utilisez les paquets de cartes Habitant **Autochtones** et **Fonctionnaires** .

► Après avoir mis en place les Salles de Clan, choisissez aléatoirement un des quatre Chefs de Clan (pas le Voyou) et posez-le sur la carte Voyou.

- Posez près du plateau la tuile Salle d'Abondance correspondant au Chef de Clan choisi.



Peste Infernale

Phase de Production

Infection

Tous les Voyous et tous les Clients correspondant au Chef de Clan sur la carte Voyou sont considérés comme Infectés. Tous les Aventuriers **Infectés** sont traités comme des Voyous.

Note : cela est particulièrement important lorsque vous considérez l'effet de placement de la carte Voyou et lorsque vous posez des Aventuriers sur le Repaire.

Augmentation des Prix du Colporteur

À chaque fois que le Colporteur devrait produire une Marchandise correspondant au Chef de Clan **infecté**, ignorez cette production. À la place, il obtient immédiatement autant d'Or que la valeur de base de la Marchandise, plus 1 Or pour chaque Aventurier dans la Salle de Clan correspondante.

Condition de Défaite Spéciale – Pandémie

Si vous (ou le Colporteur) deviez piocher un Aventurier dans le sac Aventuriers mais que cela est impossible, vous perdez immédiatement la partie.

Phase de Marché

Quarantaine

Avant d'effectuer la moindre vente, retirez tous les Aventuriers **Infectés** des Quais et posez-les sur le Repaire.

Peste Infernale

Traitement

Vous pouvez défausser des Marchandises de la couleur correspondant au Chef de Clan **Infecté** pour retirer des Aventuriers du Repaire.

- **Petites Marchandises** - Retirez 3 Aventuriers du Repaire. Remettez-en 2 dans le sac Aventuriers et posez le dernier sur la Salle de Clan correspondant au Chef de Clan **Infecté**.

- **Grandes Marchandises** - Retirez 4 Aventuriers du Repaire. Remettez-en 3 dans le sac Aventuriers et posez le dernier sur la Salle de Clan correspondant au Chef de Clan **Infecté**.

Les **gigantesques Marchandises** et les Marchandises équivalentes aux grandes Marchandises (comme les Lits de l'Aubergiste) sont considérées en tout point comme des grandes Marchandises.

Décompte Final

Condition de Défaite Spéciale – Seconde Vague

S'il reste 2 Aventuriers ou plus sur le Repaire, vous perdez immédiatement la partie.

Répression

Les icônes Corruption font perdre 3 Or au Colporteur et à vous – quel que soit le nombre d'Aventuriers sur le Repaire.

Distinction

4

Obtenez les récompenses de la tuile Salle d'Abondance, en fonction de celui qui possède le plus d'icônes de Clan sur ses cartes Habitant et Corruption.

Tournoi de Fer

"Le Tournoi de Fer se déroule une fois tous les trois ans, et la Baie des Marchands l'accueille pour la seconde fois seulement. Si vous voulez rester dans la course, vous devrez vous assurer qu'aucun mécène de Nozama ne l'emporte."

Trobocop, Capitaine des Gardes de la Cité

Mise en Place

Note : Faites la mise en place des Voyous comme indiqué sur la carte Voyou.

◄► Utilisez la carte Voyou **Charlatans** 9.

► Posez les tuiles **Salle d'Abondance** à proximité.

► Utilisez les paquets de cartes Habitant **Légendes** ★ et **Marins** ⚓.

► Utilisez l'extension **Festival de l'Île du Dragon**.

Compétition Sponsorisée

Mélangez et mettez de côté les quatre cartes Habitant Légende ★ avec la capacité :

Posez-les en pile face cachée près du plateau Boutique du Colporteur. Il s'agit du **paquet Compétiteur**.

Piochez la carte du dessus du paquet Compétiteur et posez-la face visible dans votre réserve. Cet Habitant est considéré comme votre **Compétiteur Sponsorisé**.

Posez dans votre réserve les tuiles Salle d'Abondance correspondant aux icônes de Clan de votre **Compétiteur Sponsorisé**.

Tournoi de Fer

Phase d'Arrivée

Un Concurrent Approche

Retournez face visible la carte du dessus du paquet Compétiteur en la laissant au-dessus du paquet. Elle représente le **Compétiteur Sponsorisé** du Colporteur lors de cette manche. Le Colporteur obtient les tuiles Salle d'Abondance correspondant aux icônes de Clan de son Compétiteur Sponsorisé et les pose près de son plateau Boutique.

Phase de Production

Contacts Louches

Lorsque le Colporteur effectue l'action **Charger les Bateaux** et devrait soit placer un Voyou de sa Réserve de Clients soit chercher un Aventurier dans le sac, il vérifie à la place s'il y a sur l'Île du Dragon un Client dont la couleur correspond à une Marchandise de son Étal (en vérifiant de gauche à droite comme d'habitude). S'il y a un Client correspondant, le Colporteur peut le placer sans malus.

Phase de Marché

Compétition

Déterminez quelle est la valeur la plus élevée parmi les ventes de chaque Marchandise parmi celles qui correspondent aux icônes de Clan de votre Compétiteur Sponsorisé, et comparez-la à la valeur la plus élevée parmi les ventes de chaque Marchandise du Colporteur qui correspond aux icônes de Clan de son Compétiteur Sponsorisé. Celui dont la valeur de vente est la plus élevée est considéré comme **Vainqueur**, et l'autre comme **Perdant**. En cas d'égalité, aucun des effets du Vainqueur et du Perdant n'est appliqué pendant cette **phase de Marché**.

Tournoi de Fer

Vainqueur

Celui qui a réalisé la vente la plus fructueuse est considéré comme le **Vainqueur** de cette manche. Si vous êtes Vainqueur, remettez dans la boîte une des tuiles Salle d'Abondance du Colporteur. Si vous avez gagné avec plus de 12 Or de différence, remettez aussi dans la boîte le Compétiteur Sponsorisé du Colporteur.

Perdant

Celui qui a réalisé la plus faible vente est considéré comme le **Perdant** de cette manche. Si vous êtes Perdant, remettez dans la boîte toutes vos tuiles Salle d'Abondance.

Condition de Défaite Spéciale – Éliminé

Si vous êtes Perdant avec plus de 12 Or de différence, ou si vous n'avez pas de tuile à remettre dans la boîte, vous perdez immédiatement la partie.

Phase de Nettoyage

Soutien

Si la carte du dessus du paquet Compétiteur est face visible, le Colporteur la recrute immédiatement.

Vendredi Rouge

"Le Vendredi Rouge est une fête pirate célébrée dans la Baie des Marchands. Les pirates dévalisent les aventuriers tout juste sortis de l'Académie de l'Aventure sur le continent, puis viennent dépenser leur butin dans la baie. Ils ne sont pas commodes, alors n'essayez pas de résister si vous les croisez."

- Dullyuhumper, Premier Lieutenant du Capitaine Peauverte

Mise en Place

- Utilisez la carte Voyou **Pirates** 4.
- Utilisez l'extension **cartes Mise en Place des Bateaux**.
- Utilisez les paquets de cartes Habitant **Marins** et **Bas-Fonds**.
- Commencez avec 1 Voyou sur le Repaire et 7 Voyous dans le sac Aventuriers.
- Utilisez les Marchandises de Contrebande.
- Posez un marqueur Or inutilisé sur la case "20" de la piste Or, et la bannière de Marchand correspondante près de la carte Voyou. La position de ce marqueur Or indique à combien s'élève le **Butin**.

Vendredi Rouge

Phase d'Arrivée

Bonus aux Lève-Tôt

Après avoir placé les Aventuriers dans les Bateaux, augmentez le **Butin** de 10 pour chaque Voyou sur les Bateaux en Mer.

Phase de Production

Prix du Sang

Augmentez le **Butin** de 10 à chaque fois qu'un Voyou est placé dans un Bateau en Mer ou déplacé d'un Bateau vers le Repaire. À chaque fois que le Colporteur, ou vous, obtenez de l'Or grâce à l'effet de la carte Voyou, augmentez le **Butin** du double de ce montant.

Phase de Marché

Actions Illégales

Le Colporteur vend toutes ses Marchandises avant que vous ne puissiez effectuer la moindre vente. Les Marchandises vendues au Quai du Marché Noir font gagner le double de leur valeur, mais uniquement si le **Butin** est suffisant pour les acheter : à chaque fois qu'une Marchandise est vendue au Marché Noir, diminuez le **Butin** d'autant que le total de la vente. Si le Butin tombe à 0, il ne descend pas en-dessous de 0, il est alors impossible de vendre d'autres Marchandises au Marché Noir.

Vendredi Rouge

Lourdes Pertes

Piochez 1 carte Corruption pour chaque Marchandise vendue au Quai du Marché Noir, à la place de piocher 1 carte Corruption pour avoir vendu n'importe quel nombre de Marchandises. Cela s'applique aussi bien au Colporteur qu'à vous.

Exemple : si le marqueur Or neutre est sur la case "40", et que vous vendez 2 grandes Marchandises bleues aux 2 Sorciers sur le Quai du Marché Noir, vous obtenez 32 Or (8x2x2). Vous piochez alors 2 cartes Corruption et descendez le marqueur Or neutre de 32 cases, jusqu'à 8.

Phase de Nettoyage

Braquage

Déplacez tous les Voyous des Quais vers le Repaire au lieu de les remettre dans le sac Aventuriers puis remettez la moitié (arrondie au supérieur) des Marchandises de votre Étal dans votre réserve.

Les Douteux Doubles de Nozama

"Vendre toujours la même chose est une perte de temps, vous devez vous adapter si vous voulez gagner de l'argent. C'est la seule manière de faire de vrais bénéfices !"

– Nonjama, le Colporteur

Mise en Place

◄► Utilisez la carte Voyou **Criminels** 1.

► Utilisez l'extension **Salles d'Abondance**.

► Formez le paquet Habitant en tirant 3 cartes au hasard dans chacun des 21 paquets disponibles.

► Utilisez l'extension **Chefs de Clan**.

- Au lieu de remplacer un Aventurier dans le sac Aventuriers, un Chef de Clan remplace un Aventurier correspondant dans la Salle de Clan qu'il devait rejoindre.

Phase d'Arrivée

Main d'œuvre Bon Marché

Le Colporteur recrute immédiatement 1 Habitant de la Grand Place. Le Colporteur choisit toujours la carte Habitant qui lui fera bénéficier du meilleur résultat en fonction des icônes de Clan si la partie se terminait à cet instant. En cas d'égalité, le Colporteur choisira la carte du dessus du paquet Habitant.

Les Douteux Doubles de Nozama

Phase de Marché

Contrefaçons

Le Colporteur vend toujours en premier à chaque Quai, quel que soit l'ordre des Sabliers. À chaque fois que le Colporteur vend une Marchandise :

- Avancez le marqueur Or du Colporteur sur la base de la valeur de la Marchandise, sans appliquer de multiplicateur.
- Remettez dans le sac Aventuriers un Client de la couleur correspondante du Quai concerné.

Lorsque le Colporteur a terminé toutes ses ventes, vous pouvez vendre vos Marchandises normalement.

Décompte Final

Monopole

Le Colporteur obtient tous les jetons des Salles d'Abondance que vous n'aurez pas revendiqués en ayant le plus d'icônes de Clan, y compris en cas d'égalité. Quel que soit le nombre d'Aventuriers sur le Repaire, le Colporteur perd 1 Or pour chaque icône Corruption qu'il possède.

Liste Noire

"Je ne sais pas ce qui se passe, pour autant qu'il se passe quelque chose, mais la Garde de la Cité a passé la matinée à arrêter des gens avec des fourches et des torches devant votre boutique. Pour ce que j'en comprends, ils prétendent que nous devrions vous arrêter à leur place. Il y a un officier qui attend dehors pour prendre votre déposition. Allez, tirons les choses au clair."

-Irobocop, Capitaine des Gardes de la Cité

Mise en Place

◄► Utilisez la carte Voyou **Assassins** 11 .

► Commencez avec 2 Voyous sur le Repaire et 3 Voyous dans le sac Aventuriers.

► Utilisez l'extension **Chefs de Clan**.

► Utilisez les paquets de cartes Habitant **Autochtones** et **Mercenaires** .

► Posez 3 Marchandises de Contrebande près du plateau et un Voyou inutilisé sur chacune d'elles.

► Utilisez les extensions **Salles d'Abondance** et **Repaire de l'Infamie**.

Liste Noire

Piégé et Humilié

- Avant de préparer le paquet Corruption, retirez les 12 cartes Corruption présentant une icône unique et posez-les dans votre réserve.
- Retournez la carte du dessus du paquet Habitant face visible et affectez-la au poste de **Surveillant** de votre Équipe (l'emplacement le plus à droite). N'activez pas la capacité de l'Habitant.

Phase d'Arrivée

Trafic de Ruelle

Avant d'ajouter les Aventuriers à la Réserve de Clients du Colporteur, le Colporteur obtient 1 Marchandise de Contrebande posée à côté du plateau et le Voyou posé dessus. Posez la Marchandise sur son Étal et le Voyou dans sa Réserve de Client.

Phase de Production

Pagaille

Dès que le Colporteur doit activer l'effet de placement de la carte Voyou Assassin, ne prenez en compte que les Habitants Autochtones .
S'il n'y a pas de cible valide, utilisez les icônes Lieu normalement.

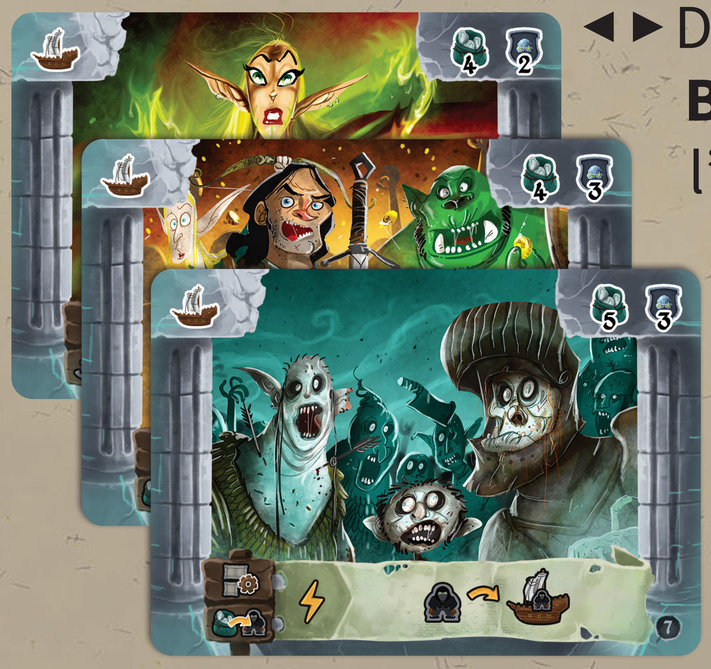
Carnaval des Âmes

"Quelque chose ne tourne pas rond avec le cirque itinérant qui vient d'arriver en ville. Celui-ci à peine installé, les habitants ont débarqué en masse, se ruant au guichet pour acheter leur ticket ! Prenez garde à vous, et n'oubliez pas de prendre cette potion anti-hypnose."

- Détective Hunchbottom, Enquêteur Privé

Mise en Place

Note : Faites la mise en place des Voyous comme indiqué sur la carte Voyou.



◄► De haut en bas, posez les cartes Voyou **Marcheurs Gris** 7, **Bailleurs de Fonds** 14, et **Démonistes** 12, face visible sur l'emplacement de carte Voyou.

► Utilisez les paquets de cartes Habitant **Autochtones** et **Légendes** .

► Posez les Marchandises de Contrebande près du plateau.

Carnaval des Âmes

Phase d'Arrivée

Approchez, approchez tous !

Le Colporteur recrute la carte du dessus du paquet Habitant. Pour chaque Habitant que le Colporteur a recruté de plus que vous, il obtient immédiatement 1 Marchandise de Contrebande. Il ne peut pas avoir plus de 3 Marchandises de Contrebande sur son Étal à la fois. S'il devait en obtenir une de plus, il ne l'obtiendrait pas.

Au fond du Terrier (manches 2 et 3 uniquement)

Retirez la carte du dessus du paquet de cartes Voyou et remettez-la dans la boîte, changeant ainsi la carte Voyou en jeu.

Phase de Production

Crétins Baveux

Les cartes Habitant sont considérées comme ne possédant pas de capacités Habitant.

Condition de Défaite Finale – La Finale

Si le Colporteur a davantage de chacune des quatre icônes de Clan que vous sur les Habitants recrutés, vous perdez immédiatement la partie.

Pleine Lune

"Si vous entendez la Baie des Serpents résonner de bouillonnements et de chuintements lorsque la lune est pleine, prenez garde car s'annonce l'arrivée par milliers de poissons-garous ! Créatures mauvaises, qui mordent les chevilles et dérobent les bourses."

– Contremaître Doug

Mise en Place

◄► Utilisez la carte Voyou **Kraken** 5.

► Mettez 1 Voyou dans le sac Aventuriers, et mettez les autres de côté.

► Utilisez les cartes des paquets Habitant **Fonctionnaires** et **Autochtones** .

Poissons-garous

► Dans ce scénario, les Voyous représentent les sournois **Poissons-garous**.

► Posez 4 **Poissons-Garous** sur l'Île du Dragon.

► Posez 1 **Poisson-Garou** sur chaque carte Habitant de la Grand Place, sauf sur celle la plus à gauche.

Pleine Lune

Phase de Production

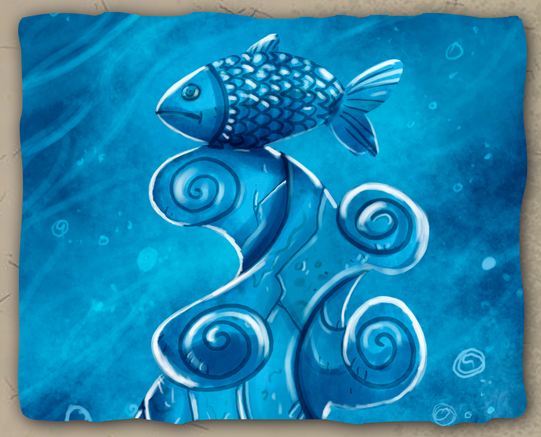
Fripons

Vous ne pouvez pas recruter un Habitant sur lequel est posé un **Poisson-Garou**.

Voleurs

Si vous deviez déplacer une Marchandise ou plus de votre réserve vers votre Étal, prenez une copie des Marchandises concernées (si possible) dans votre réserve, et posez-les près d'un **Poisson-Garou** sur l'Île du Dragon.

- Chaque Poisson-Garou de l'Île du Dragon ne peut avoir qu'une Marchandise volée près de lui.
  - Si tous les Poissons-Garous de l'Île du Dragon ont une Marchandise volée, ignorez les suivantes qui devraient être volées.
- Si vous produisez plusieurs Marchandises simultanément, vous décidez dans quel ordre elles sont volées.
- S'il n'y a pas de Marchandise correspondante dans votre réserve, utilisez n'importe quelle autre Marchandise de votre réserve.



Couards

Si vous devez défausser des cartes Corruption, vous pouvez à la place retirer autant de Poissons-Garous de la Grand Place ou de l'Île du Dragon.

- Les Poissons-Garous que vous retirez de la Grand Place sont placés sur l'Île du Dragon.
- Les Poissons-Garous que vous retirez de l'Île du Dragon sont mis dans le sac Aventuriers.
  - Si un tel Poisson-Garou a une Marchandise volée, remettez-la dans votre Réserve.

Pleine Lune

Le Kraken

Si le Colporteur pose un Voyou lorsqu'il effectue l'action **Charger les Bateaux**, activez l'effet de placement de la carte Voyou Kraken. Ciblez un Bateau en utilisant les icônes Lieu, et choisissez l'Aventurier du Bateau qui en sera retiré. S'il n'y a pas d'Aventurier dans le Bateau ciblé, remettez simplement le Voyou dans le sac Aventuriers sans autre effet.

Terreur

Si un Bateau est Mis à Quai, envoyez dans la Salle de Clan correspondante 1 Client du type le moins représenté. En cas d'égalité, choisissez le Client à envoyer dans la Salle de Clan correspondante.

Phase de Marché

Spéculation

Pour chaque Marchandise volée sur l'Île du Dragon, le Colporteur obtient 1 Or pour chaque Aventurier dans la Salle de Clan de la couleur correspondante.

Décompte Final

Épuisés

Piochez 1 carte Corruption pour chaque Voyou sur la Grand Place.

Fripouilles se Faufilant

Retirez tous les Voyous de l'Île du Dragon et mettez-les sur le Repaire.

Tempête de Glace

"Un brouillard dense, accompagné d'une vague de givre assassine, précèdent la migration des wyrms de glace. Annonçant l'arrivée de brigands. Protégez-vous bien, et protégez vos biens."

-Pierre Pierce, Docker

Mise en Place

Note : Faites la mise en place des Voyous comme indiqué sur la carte Voyou.

◄► Utilisez la carte Voyou **Marins Fantômes** 6.

► Posez 1 Voyou et le Chef de Clan Voyou près du plateau.

► Utilisez les paquets de cartes Habitant **Mercenaires** et **Fonctionnaires**.

► Utilisez les **Bateaux à 5 Places**.

◄► Posez la carte Voyou **Criminels** 1 à proximité.

Entièrement Congelé

► Laissez la Grand Place vide – ne posez pas de cartes Habitant dessus.

- Posez un Sablier inutilisé sur l'emplacement de carte Habitant le plus à droite de la Grand Place.
- Posez le marqueur Or correspondant près de votre case d'action **Utiliser son Équipe**.

Tempête de Glace

Phase d'Arrivée

Ciel Dégagé (manche 3 uniquement)

Remplacez la carte Voyou Marins Fantômes par la carte Voyou Criminels.

Et Lourds Dégâts (manche 3 uniquement)

Placez le Voyou posé près du plateau sur la Salle de Clan avec le plus d'Aventuriers. Placez le Chef de Clan Voyou sur la Salle de Clan avec le moins d'Aventuriers. En cas d'égalité, choisissez à votre convenance entre les Salles de Clan concernées (si toutes les Salles de Clan sont à égalité, vous devez choisir deux Salles de Clan différentes pour le Voyou et le Chef de Clan Voyou).

Phase de Production

Si vous réparez...

Tant que le Sablier est sur la Grand Place, chaque fois que vous devriez effectuez l'action **Utiliser son Équipe** vous pouvez à la place **Réparer** la Grand Place.

Pour **Réparer** : payez le coût en Heures et/ou en Corruption indiqué sur l'emplacement de la Grand Place occupé par le Sablier puis décalez le Sablier d'un emplacement vers la gauche. Si le Sablier est déjà sur la case la plus à gauche, remettez-le dans la boîte à la place et défaussez 2 cartes Corruption de votre réserve. Ne payez pas le coût de l'action **Utiliser son Équipe** lorsque vous effectuez l'action **Réparer**.

Tempête de Glace

... ils viendront

À chaque fois que vous déplacez le Sablier de la Grand Place, mettez immédiatement sur l'emplacement qu'il libère (juste à sa droite) une carte Habitant du paquet Habitant, face visible. Cet emplacement est désormais utilisé normalement.

Brume Fantomatique (manches 1 et 2)

À chaque fois que vous effectuez l'action **Charger les Bateaux**, vous devez désigner le Bateau que vous allez charger avant de piocher les Aventuriers dans le sac. Lorsque vous dépassez le jeton Double Aventurier durant ce tour, piochez et placez les Aventuriers un par un en suivant cette même règle (en désignant à chaque fois un Bateau avant de piocher).

Réparations des Salles de Clan (manche 3 uniquement)

À n'importe quel moment pendant votre tour vous pouvez Réparer une Salle de Clan en déplaçant la Marchandise de couleur et de taille adéquates de votre Étal vers votre réserve. La couleur de la Marchandise doit correspondre à la Salle de Clan contenant le Voyou. Déplacez 1 petite Marchandise pour retirer le Voyou normal, ou 1 grande Marchandise pour retirer le Chef de Clan Voyou. Les Voyous retirés sont remis dans la boîte.

Décompte Final

Vague de Crime

- Piochez 1 carte Corruption pour chaque emplacement de la Grand Place ne contenant pas de carte Habitant.
- Piochez 2 cartes Corruption s'il y a un Voyou dans la Salle de Clan.
- Piochez 3 cartes Corruption s'il y a le Chef de Clan Voyou dans la Salle de Clan.

Jubilé du Cinquantenaire

"La Baie des Marchands a été fondée il y a cinquante ans, même si personne ne s'accorde sur la date exacte. Donc nous avons décidé de tout célébrer équitablement ! Ce sont les plus formidables journées des Cinq Royaumes. La Garde de la Cité est trop ivre pour maintenir l'ordre et les criminels sont trop ivres pour commettre le moindre crime : l'équilibre parfait."

-Robb "Jobb" Knobbler, le Cordonnier Hobgobelin

Mise en Place

Note : Faites la mise en place des Voyous comme indiqué sur la carte Voyou.

◄► Utilisez la carte Voyou **Cultistes** 2.

► Utilisez les extensions **Salles d'Abondance** et **Festival de l'Île du Dragon**.

► Utilisez les paquets de cartes Habitant **Légendes**, **Artisans**, et **Fonctionnaires**.

► Utilisez à la fois les **Bateaux à 2 et 5 places**.

● Utilisez l'extension **Chefs de Clan**.

  ● Posez le Chef de Clan Voyou sur la Salle de Clan des Guerriers.

  ● Au lieu de mettre les autres Chefs de Clan dans le sac Aventuriers, posez-les sur les Salles de Clan correspondantes (laissez tous les autres Clients dans le sac).

► Posez les jetons Souris sur les cases "1" et "2" de l'Horloge au lieu des cases des aiguilles. Le Colporteur et vous commencez sur la case "3" au début de chaque manche.

Jubilé du Cinquantenaire

Le Festival

Jouez une manche supplémentaire lors de cette partie. Effectuez la phase de **Nettoyage** à la fin de la troisième manche, et le **Décompte Final** à la fin de la manche 4.

Phase de Production

Gardes Ivres

À chaque fois que vous devriez défausser 1 carte Corruption ou plus, défaussez à la place toutes les cartes Corruption de votre réserve.

Phase de Marché

Festival Sportif (manche 1 uniquement)

Obtenez +2 Or pour chaque Marchandise (ou Lit) Guerrier (rouge) vendue. Déplacez le Chef de Clan Voyou sur la Salle de Clan des Bardes après avoir résolu les Mécénats.

Festival Dramatique (manche 2 uniquement)

Obtenez +2 Or pour chaque Marchandise (ou Lit) Barde (verte) vendue. Déplacez le Chef de Clan Voyou sur la Salle de Clan des Sorciers après avoir résolu les Mécénats.

Festival Magique (manche 3 uniquement)

Obtenez +2 Or pour chaque Marchandise (ou Lit) Sorcier (bleue) vendue. Déplacez le Chef de Clan Voyou sur la Salle de Clan des Nobles après avoir résolu les Mécénats.

Jubilé du Centenaire

Festival Luxueux (manche 4 uniquement)

Obtenez +2 Or pour chaque Marchandise (ou Lit) Noble (jaune) vendue. Remettez le Chef de Clan Voyou dans la boîte après avoir résolu les Mécénats.

Décompte Final

Condition de Victoire et de Défaite Spéciale – Prospérité

Si vous avez au moins 5 Gemmes Hélianthème (donc 500 Or ou plus) après le **Décompte Final**, vous remportez la partie. Sinon, vous perdez la partie.

Anguille sous Roche

Chapitre 1 sur 3

"Je vous envoie enquêter sur les Salles de Clan, nous suspectons l'une d'entre elles d'avoir été compromise."

-Trobocop, Capitaine des Gardes de la Cité

Mise en Place

◄► Utilisez la carte Voyou **Dopplegangers** 10.

► Posez 3 Voyous sur le Repaire, 1 sur chaque Salle de Clan, et aucun dans le sac Aventuriers.

► Utilisez les paquets de cartes **Autochtones** et **Mercenaires** .

Qui l'a fait ?

► Mettez de côté et mélangez ensemble les quatre cartes Habitant **Autochtones** avec cette capacité :

► Sans la regarder, remettez 1 de ces cartes dans la boîte.

► Posez 1 des 3 cartes restantes, face cachée, dans votre réserve puis piochez 3 cartes Corruption et posez-les sur cette carte.

► Posez 1 des 2 cartes restantes, face cachée, glissée en-dessous de votre plateau d'Équipe.

► Posez la dernière carte face cachée sur le Quai du Marché Noir.

Anguille sous Roche

Phase de Production

Alibis

Les Habitants placés au cours de la Mise en Place ont des alibis que vous devez **Révéler**, afin de découvrir qui est le coupable et de sauver la ville. Lorsque vous Révélez une carte Habitant, posez-la face visible dans votre réserve.

Vous aurez le bénéfice des icônes de Clan sur les cartes Habitant Révélées de cette manière mais elles ne sont pas considérées comme Recrutées et ne peuvent pas être posées sur votre plateau.

Alibis Révélés

Tant que le **Fauteur de Troubles** est sous les cartes Corruption, toutes les cartes Corruption que vous obtenez sont ajoutées à la pile au-dessus de lui. Dès que l'alibi du **Fauteur de Troubles** a été Révélé, les cartes Corruption obtenues ensuite sont posées dans votre réserve normalement.

Le Fauteur de Troubles : défaussez les cartes Corruption jusqu'à ce qu'il n'en reste aucune au-dessus de l'Habitant pour le **Révéler**.

L'Oreille Indiscrète : affectez un Habitant à vos quatre capacités d'Équipe pour **Révéler** l'Habitant glissé sous votre plateau.

L'Informateur : Mettez à Quai un Bateau au Quai du Marché Noir et réduisez votre marqueur Or de 10 pour **Révéler** l'Habitant du Quai du Marché Noir (vous ne pouvez effectuer cette action que si vous disposez d'au moins 10 Or).

Anguille sous Roche

Phase de Marché

Absolution

Après avoir bénéficié des Mécénats, retirez 1 Voyou de n'importe quelle Salle de Clan et mettez-le dans le sac Aventuriers.

Décompte Final

Marque de Reconnaissance

Prenez en compte les icônes de Clan des Habitants de votre réserve que vous avez Révélés.

Condition de Défaite Spéciale – Ka-BOUM !

Vérifiez la carte Habitant remise dans la boîte pendant la Mise en Place. Si un Voyou est présent dans une Salle de Clan correspondant à l'icône de Clan de cet Habitant, vous perdez la partie.

Campagne

Réussite

Si vous remportez la partie, notez votre score et celui du Colporteur, puis passez au **Chapitre 2 (Bienfaiteur)** en utilisant le même Marchand que lors de ce scénario.

Défaite

Si vous perdez la partie, la campagne est terminée. Essayez de nouveau !

Bienfaiteur

Chapitre 2 sur 3

"De drôles de gens cagoulés affluent en ville et achètent tout ce qui leur passe sous la main. Leur argent est réel, mais je m'interroge sur leurs motivations et sur leurs goûts vestimentaires."

- Rodolphe le Hipster, Victime de la Mode

Mise en Place

◄► Utilisez la carte Voyou **Cultistes** 2.

► Posez 2 Voyous sur le Repaire et mettez-en 6 dans le sac Aventuriers.

► Utilisez les paquets de cartes Habitant **Marins** et **Artisans**.

Bonus de Campagne

Si vous jouez ce scénario dans le cadre de la campagne, gagnez un bonus en fonction du montant d'Or obtenu lors de **Anguille sous Roche (chapitre 1)**.

- **20-39 Or** – le Colporteur pioche 3 cartes Corruption.
- **40 Or et +** – Le Colporteur pioche 1 carte Corruption. Affectez immédiatement la carte du dessus du paquet Habitant à un de vos emplacements d'Équipe.

Bienfaiteur

Financement du Culte

Posez un marqueur Or inutilisé sur la case de la piste Or pour représenter les Cultistes puis posez la bannière de Marchand correspondante près de la carte Voyou en guise de pense-bête.

Phase de Marché

Loyauté du Culte

Vous ne pouvez pas vendre aux Voyous en utilisant l'effet de la carte Voyou Cultistes. Mais le Colporteur peut toujours vendre aux Voyous.

Vœu de Silence

Le Colporteur ne pioche pas de carte Corruption à l'issue d'une vente aux Voyous ou d'une vente au Quai du Marché Noir pendant cette phase.

Machination Pyramidale

À chaque fois que le Colporteur obtient de l'Or en vendant une Marchandise à au moins un Voyou, ou au Marché Noir, avancez d'autant le marqueur Or des Cultistes. À chaque fois que le Colporteur obtient de l'Or en bénéficiant du Mécénat de l'Aventurier le plus à gauche de sa réserve de Client, avancez d'autant le marqueur Or des Cultistes.

Bienfaiteur

Phase de Nettoyage

Condition de Défaite Spéciale – Financement Complet

Si le marqueur Or des Cultistes dépasse le vôtre, ou dépasse 100, vous perdez la partie.

Décompte Final

Condition de Défaite Spéciale – Financement Complet

Si le marqueur Or des Cultistes dépasse le vôtre, ou dépasse 100, vous perdez la partie.

Campagne

Réussite

Si vous remportez la partie, notez votre score et celui du Colporteur puis passez au **Chapitre 3 (Invasion)** en utilisant le même Marchand que lors de ce scénario.

Défaite

Si vous perdez la partie, la campagne est terminée. Essayez de nouveau !

Invasion

Chapitre 3 sur 3

"La bataille pour la Baie des Marchands commence !"

-Irobocop, Capitaine des Gardes de la Cité

Mise en Place

État d'Urgence

Lors de cette partie vous affronterez le Kraken et Lord Dranor à la place du Colporteur. Ne placez pas d'Aventuriers dans les Bateaux, les Salles de Clan ou sur le Repaire. De plus, remettez dans la boîte tous les éléments suivants, qui ne seront pas utilisés :

- Le plateau du Colporteur
- Les cartes du Colporteur
- Le Sablier et le marqueur Or du Colporteur
- Le marqueur de phase de Marché
- Toutes les cartes Corruption avec une seule icône Corruption
- Toutes les cartes Corruption de la Cachette Secrète

Invasion

Tout le Monde sur le Pont

En plus de ne pas utiliser le Colporteur, ce scénario se déroule au cours d'une **phase de Production** permanente. Toutes les autres phases (**Arrivée**, **Marché**, **Nettoyage**, et **Décompte Final**) sont ignorées.

La Bête de la Baie des Serpents

◄ Utilisez la carte Voyou **Kraken** 5 . En plus des six Bateaux normaux, ajoutez un **Bateau à 5 places** de chaque côté de l'Île du Dragon.

Les Tentacules de la Bête

Posez 1 Voyou sur la dernière place de chacun des 8 Bateaux. Les Bateaux contenant un Voyou sont considérés comme possédés par un **Tentacule**.

Témoins

Utilisez les paquets de cartes Habitant **Bas-Fonds** et **Marins** . Placez le **Bateau à 2 places** derrière l'Île du Dragon. Chargez ensuite chacun des 9 Bateaux jusqu'à ce qu'il leur reste tous 1 emplacement libre.

Course Contre la Montre

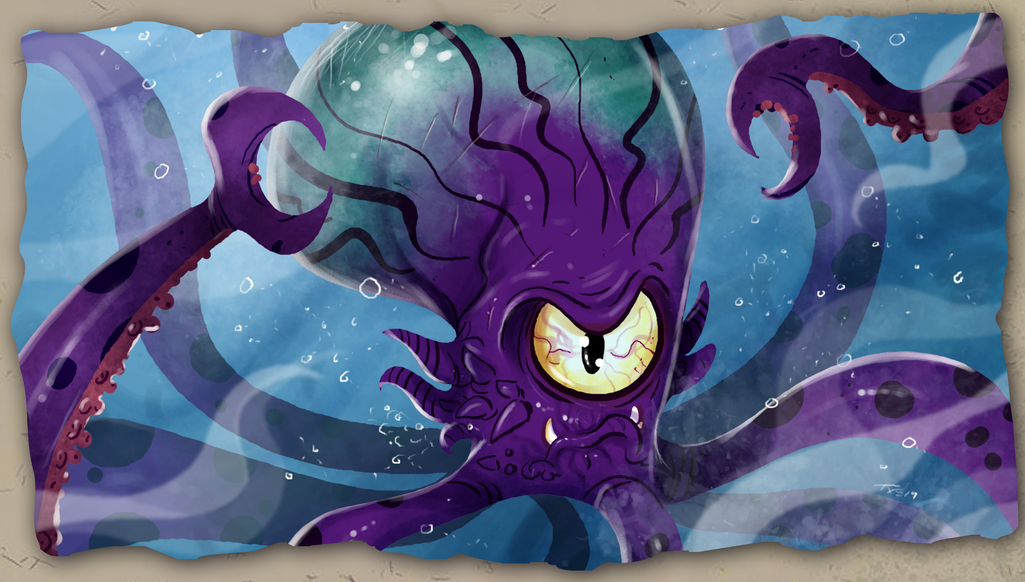
Commencez avec votre Sablier sur "2". Posez un jeton Double Aventurier sur "1h30". Posez 1 Marchandise de Contrebande sur votre Étal et les 7 autres dans votre réserve. Les jetons Souris ne seront pas retirés pendant cette partie, ce qui signifie que vous ne pourrez pas passer par les Aiguilles de l'Horloge.

Invasion

Bonus de Campagne

Si vous jouez ce scénario dans le cadre de la campagne, gagnez un bonus en fonction du montant d'Or obtenu lors de **Bienfaiteur (chapitre 2)** :

- **20-39 Or** – Affectez immédiatement la carte du dessus du paquet Habitant à l'emplacement de votre Équipe le plus à droite.
- **40 Or et +** – Affectez immédiatement la carte du dessus du paquet Habitant à l'emplacement de votre Équipe le plus à droite, puis déplacez 1 petite Marchandise de votre réserve sur votre Étal.



Phase de Production

Possédé

Vous ne pouvez pas cibler les Voyous sur les Bateaux avec la capacité d'Habitant des **Marins** ⚓.

Entreprises Périlleuses

Lorsque vous **Chargez les Bateaux**, vous ne pouvez pas poser les Aventuriers directement sur le Bateau à 2 places. Si vous posez le dernier Aventurier sur un Bateau qui devrait être alors Mis à Quai, ne le faites pas ! À la place la **Bête Attaque !**

La Bête Attaque !

Pour chaque Client sur le Bateau, piochez 1 carte Corruption puis retirez 1 Client de la couleur majoritaire sur le Bateau et mettez-le dans le sac Aventuriers. En cas d'égalité, vous choisissez une des couleurs concernées.

Invasion

Condition de Défaite Spéciale – Protéger la Baie

Les 24 cartes du paquet Corruption représentent la **Santé** de la ville. Affligée par la corruption, la Ville ne se remettra pas d'une attaque de la Bête ! Si vous deviez piocher une carte Corruption mais qu'il n'en reste aucune dans le paquet, la ville est détruite et vous perdez la partie.

Apporter du Soutien

L'action **Recruter/Remplacer un Habitant** dispose d'un effet supplémentaire. Après avoir affecté un Habitant à une capacité d'Équipe, suivez les instructions suivantes :

1. Choisissez un Client sur n'importe quel Bateau dont la couleur est identique à une icône de Clan de l'Habitant affecté.
2. Déplacez le Client sur le Bateau à 2 places.
3. Si cela remplit le Bateau à 2 places, retirez immédiatement les deux Clients et posez-les sur leurs Salles de Clan respectives.

Lancer l'Assaut

L'action **Utiliser son Équipe** dispose d'un effet supplémentaire. Avant d'utiliser vos capacités d'Équipe, choisissez 1 Salle de Clan. Pour chaque Aventurier dans la Salle de Clan choisie, retirez 1 Client correspondant de n'importe quel Bateau et mettez-le dans le sac Aventuriers. De plus, votre capacité d'Équipe la plus à droite (**Surveillant**) est remplacée par la capacité **Soldat**.

Invasion

Capacité d'Équipe Soldat : Déplacez des Marchandises de votre Étal vers votre réserve pour retirer des Aventuriers des Bateaux et attaquer la Bête. Le nombre total de Marchandises que vous pouvez déplacer est égal au nombre de capacités d'Équipe auxquelles vous avez affecté un Habitant.

- **Petite Marchandise :** retirez jusqu'à 2 Clients de la couleur correspondante d'un seul Bateau, et remettez-les dans le sac Aventuriers.
- **Grande Marchandise :** retirez jusqu'à 3 Clients de la couleur correspondante de Bateaux du même côté de l'Île du Dragon. Remettez-les dans le sac Aventuriers.
- **Marchandise de Contrebande :** si un Bateau ne contient plus de Clients, vous pouvez vaincre un Tentacule en retirant une Marchandise de Contrebande de votre réserve. Pour vaincre un Tentacule, remettez le Voyou et le Bateau dans la boîte.

Note : cette capacité ne vous permet pas de défausser des cartes Corruption.

Condition de Victoire Spéciale – Vaincre le Kraken !

Après avoir vaincu les 8 Tentacules, vous remportez la partie.

Crédits

Publié par : Final Frontier Games
Mode solo par : Drake Villareal & Jonny Pac
Scénarios conçus et écrits par : Drake Villareal
Livre de scénarios par : Jim Garner
Illustrations par : Mihajlo Dimitrievski – The Mico
Illustrations supplémentaires : Bojan Drango
Adaptation française : Super Meeple
Traduction française : Arnaud Zannier