

WIEK: 14+

→ LORDOWIE WATERDEEP →
SZELMY
→ Z →
PORTU CZASZEK™

DODATEK DO GRY

DUNGEONS & DRAGONS

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Przechowywanie elementów gry	3
Nowe zasady	4
Dodatkowe plansze	4
Umieszczanie zasobów na polach akcji	4
Karawany poszukiwaczy przygód	5
Rozgrywka dla 6 osób	5
Zasada opcjonalna: długa gra	5
Zasada opcjonalna: używanie dwóch modułów	5
Podgóra	6
Przygotowanie do gry	6
Port Czaszek	7
Przygotowanie do gry	7
Tor korupcji	7
Zbieranie znaczników korupcji	8
Zwracanie znaczników korupcji	8
Usuwanie znaczników korupcji	8
Zakończenie gry	8
Załącznik 1. Nowe budynki	9
Załącznik 2. Nowa frakcja (Szare Dłonie)	14
Załącznik 3. Objasnienia	14
Kompendium zasad	Tył okładki



DUNGEONS & DRAGONS

© 2013 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707 USA.
 Wyprodukowane przez Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
 Reprezentowane przez Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge,
 Middlesex, UB11 1AZ UK. Prosimy zachować dane firmy do wykorzystania w przyszłości.
 Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, ich logo, *Lordowie Waterdeep*,
Szelm z Portu Czaszek i FORGOTTEN REALMS są znakami towarowymi Wizards
 of the Coast LLC w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.
 Wszystkie postacie Wizards of the Coast, ich imiona i charakterystyczne podobizny
 są własnością Wizards of the Coast LLC.

WYPRODUKOWANO W CHINACH.

300A3579000001 PL



[/PlayRGS](https://playrpgs.com)
[/renegadegamestudios.com](https://renegadegamestudios.com)
[@Renegade_Game_Studios](https://www.renegadegames.com)
www.renegadegames.com

rebel

TWÓRCY

Projekt	Rodney Thompson, Tom LaPille, Matt Sernett
Rozwój gry	Peter Lee, Chris Dupuis, Chris Tulach
Redakcja	Jennifer Clarke Wilkes
Starszy kierownik grupy D&D	Mike Mearls
Starszy dyrektor kreatywny	Jon Schindehette
Dyrektorka artystyczna	Mari Kolkowsky
Projekt graficzny	Emi Tanji, Trish Yochum
Ilustracja na okładce	Ralph Horsley
Ilustracja na planszy	Mike Schley
Ilustracje na kartach	Scott Altmann, Alexey Aparin, Ralph Beisner, Noah Bradley, Zoltan Boros, Kai Carpenter, Milivoj Ceran, Stephen Crowe, Crut, Vincent Dutrait, Empty Room Studios, Wayne England, Jason A. Engle, Gonzalo Flores, Tony Foti, Paul, Guzenko, Ralph Horsley, Aaron Hubrich, Tyler Jacobson, Jason Juta, Goran Josic, Mathias Kollros, Jorge Lacera, Howard Lyon, Christine MacTernan, Sławomir Maniak, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Nelson, Adam Paquette, David Rapoza, Richard Sardinha, Chris Seaman, Dan Scott, Craig J Spearling, John Stanko, Sarah Stone, Matias Tapia, Peter Tikos, Brian Valenzuela, Eva Widermann, Mark Winters, Ben Wootten, Kieran Yanner
Kierownik prepress	Jefferson Dunlap
Zespół marki D&D®	Nathan Stewart, Liz Schuh, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross, John Feil
Kierowniczka obrazowania	Carmen Cheung
Kierownik produkcji	Godot Gutierre
Testerzy	Tommy Barnes, Paul Bazakas, Jennifer Clarke Wilkes, Chris Dupuis, Megan Dupuis, Michael Faciane, Dan Gelon, Genevieve Gorman, Joe Huber, Mark Jindra, Mons Johnson, Erika Last, Tom LaPille, Peter Lee, Chris Lindsay, Tony Mayer, Christy Nicol, Tanis O'Connor, Lan Opheim, Ben Petrisor, Ritehandodoom, Matt Sernett, Chris Sims, Jennifer Skahen, Rich Taylor, Rodney Thompson, Chris Tulach, James Wyatt
Tłumaczenie	Ryszard Chojnowski
Redakcja	Tomasz Hoga
Skład	Zespół Rebel

WPROWADZENIE

Witaj ponownie w Waterdeep,
Mieście Wspaniałości!

Szelmy z Portu Czaszek to pierwszy dodatek do gry planszowej **Lordowie Waterdeep**. Zawiera dwa nowe moduły gry – **Podgórze** i **Port Czaszek**, z których każdy można dodać do podstawowej wersji gry, aby wzbogacić i urozmaicić rozgrywkę.

Każdy moduł zawiera nowe karty Lordów, misji i intryg, a także nowe budynki związane z obszarem reprezentowanym przez moduł. Ponadto, gdy wykorzystywany jest co najmniej jeden moduł, w grze może uczestniczyć maksymalnie sześciu graczy!

PODGÓRA

Podgórze to rozległe, wielopoziomowe lochy pod górą Waterdeep, które niegdyś służyły szalonemu czarodziejowi Halasterowi jako miejsce eksperymentów magicznych. Obecnie jest to skomplikowany labirynt, w którym poszukiwacze przygód z trudem znajdą bezpieczne miejsce.

Moduł Podgórze skupia się na nowych misjach, które mają duże wymagania, ale zapewniają jeszcze większe nagrody.

PORT CZASZEK

Port Czaszek, znany również jako Port Cieni, położony jest w samym sercu Podgóry, głęboko pod ulicami Waterdeep. To miejsce pełne nikczemnych zbrodni, nieuczciwych interesów i mordów popełnianych w zaułkach. Ci, którzy odwiedzają Port Czaszek, robią to na własne ryzyko, ponieważ za każdym rogiem może czaić się powód ich zguby.

Moduł Port Czaszek skupia się na nowym zasobie, jakim jest korupcja, i na ryzyku związanym z pogrążaniem się w korupcji.

ELEMENTY GRY

3 plansze

Instrukcja

Planszетка gracza (Szare Dłonie)

37 drewnianych elementów:

- 1 znacznik punktów (szary)
- 11 agentów (6 szarych, po 1 w pozostałych kolorach graczy)
- 25 znaczników korupcji

116 kart:

- 6 kart Lordów Waterdeep
- 50 kart intryg
- 60 kart misji

50 tekturowych elementów:

- 24 kafelki budynków zaawansowanych
- 9 znaczników kontroli budynków (szarych)
- 16 żetonów karawan poszukiwaczy przygód
- 1 żeton 100 PZ (szary)

Umieść instrukcję na planszach.

PRZECHOWYWANIE ELEMENTÓW GRY

Umieść kafelki budynków zaawansowanych na kartach Lordów.



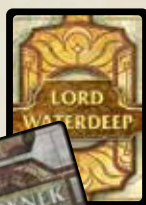
elementy
Portu Czaszek



Planszетка gracza
powinna być umieszczona
nad komponentami frakcji.



Ułóż plansze
na pozostałych
komponentach.



elementy Podgóry

JAK UŻYWAĆ DODATKU?

Dodatek *Szelmy z Portu Czaszek* zawiera dwa moduły gry (*Podgóra* i *Port Czaszek*), które można dodać do *Lordów Waterdeep*, aby wzbogacić rozgrywkę o nowe doświadczenia. Moduły te przedstawiają dodatkowe obszary, w których gracze będą walczyć o tytuł najmłodszego Lorda Waterdeep.

Wszystkie karty Lordów, karty misji, karty intryg i kafelki budynków związane z modułem mają na sobie widoczną ikonę tego modułu.



Moduł *Podgóra* zabiera agentów Lordów do niebezpiecznych jaskiń pod górą Waterdeep. Plotki o bogactwach Podgóry zachęcają poszukiwaczy przygód do zmierzania się z tajemnicami i potworami czającymi się pod Miastem Wspaniałości. Trudniejsze misje z tego modułu wymagają więcej złota i poszukiwaczy przygód, ale zapewniają też większe nagrody.



Moduł *Port Czaszek* zawiera nowy rodzaj zasoby: korupcję. W przeciwieństwie do poszukiwaczy przygód i złota obecność korupcji w karczmie spowoduje nałożenie na gracza kary na koniec gry. Jednocześnie budynki, misje i karty intryg generujące korupcję zapewniają także znacznie większe nagrody. Należy więc znaleźć równowagę między chciwością a potencjalnymi szkodami wynikającymi z posiadania korupcji na koniec gry.

UMIESZCZANIE ZASOBÓW NA POLACH AKCJI

Niektóre karty i budynki instruują graczy, aby umieścili na polach akcji zasoby, takie jak poszukiwacze przygód lub złoto.

Można umieszczać zasoby na polach akcji niezależnie od tego, czy mają już przydzielonych agentów. Nie można ich umieszczać na budynkach w Siedzibie Budowniczych.



Maria umieszcza 1 czarodzieja obok pola akcji z numerem 3 w Porcie Waterdeep.

NOWE ZASADY

Moduły *Podgóra* i *Port Czaszek* zawierają nowe zasady wyjaśnione poniżej. Moduł *Port Czaszek* wprowadza także nową mechanikę korupcji, która jest opisana na str. 7.

O ile nie zaznaczono inaczej, rozgrywka w *Lordach Waterdeep* z dowolnym modułem odbywa się według tych samych zasad, co rozgrywka w wersji podstawowej.

DODATKOWE PLANSZE

Oba moduły – *Podgóra* i *Port Czaszek* – posiadają nowe plansze. Dwie z nich (jedna dla *Podgóry* i jedna dla *Portu Czaszek*) zawierają nowe pola akcji. Plansze te działają tak samo, jak główna plansza gry *Lordowie Waterdeep* – w swojej turze gracz może przydzielić agenta do pola akcji budynku na planszy modułu i rozpatrzyć jego efekt.

Moduł *Port Czaszek* zawiera także drugą planszę, czyli tor korupcji. Została ona szczegółowo opisana w sekcji „Tor korupcji” na str. 7.

Gdy gracz przydziela agenta do pola akcji z leżącymi na nim zasobami, jako pierwszą część tej akcji bierze te zasoby i umieszcza w swojej karczmie. W ten sposób można wykorzystać te nowo zebrane zasoby w tej samej akcji (na przykład używając złota do zakupu budynku).





Justyna przydziela agenta do Siedziby Budowniczych, gdzie na polu akcji leżą 2 sztuki złota. Najpierw zabiera złoto, a następnie rozpatruje efekt Siedziby Budowniczych.

KARAWANY POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Ten dodatek zawiera 16 żetonów karawan poszukiwaczy przygód, po 4 każdego rodzaju, które można wykorzystać z dowolnym modulem. Każdy żeton przedstawia 5 poszukiwaczy przygód jednego rodzaju. Jeśli zacznie brakować zasobów, można wymienić te żetony za poszukiwaczy przygód w karczmach graczy.



5 czarodziejów



5 łotrów



5 wojowników



5 kleryków

Żetony karawan poszukiwaczy przygód

ROZGRYWKA DLA 6 OSÓB

Dodatek ten zawiera nową frakcję, Szare Dłonie, pozwalając zwiększyć maksymalną liczbę graczy do 6. Jednak, aby grać w 6 osób, należy użyć co najmniej jednego modułu z dodatku.

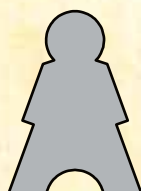
W rozgrywce dla 6 osób każdy gracz zaczyna z 2 agentami.



znacznik punktów



znacznik kontroli budynków



agent



rewers żetonu 100 PZ

ZASADA OPCJONALNA: DŁUGA GRA

Ta opcjonalna zasada dla rozgrywek z udziałem maksymalnie 5 graczy pozwala na wykonanie większej liczby akcji w każdej turze poprzez wprowadzenie dodatkowych agentów. Aby rozegrać długą grę, należy użyć co najmniej jednego modułu z dodatku.

Rozgrywka dla 6 osób zawsze traktowana jest jako długa gra.

DŁUGA GRA

Liczba graczy	Agenci gracza
2	5
3	4
4	3
5	3
6	2

Zestaw ten zawiera dodatkowego agenta dla każdej frakcji, do wykorzystania w długiej grze.

ZASADA OPCJONALNA: UŻYWANIE DWÓCH MODUŁÓW

Podczas rozgrywki można wykorzystywać oba moduły. W takim przypadku konieczne jest zastosowanie opcjonalnej zasady długiej gry opisanej powyżej.

Dodatkowo, przed rozpoczęciem gry należy losowo usunąć 25 kart intryg, 30 kart misji i 12 kafelków budynków zaawansowanych z podstawowej wersji gry *Lordowie Waterdeep*. Następnie należy potasować pozostałe karty z odpowiednimi ich rodzajami z obu modułów i potasować pozostałe budynki z tymi pochodzącymi z obu modułów.

Plansze powiązane z modułami powinny się umieścić w pobliżu planszy głównej, w zasięgu wszystkich graczy, a na torze korupcji należy umieścić znaczniki korupcji. Dalsze przygotowanie przebiega jak w grze podstawowej.



PODGÓRA



Plotki o bogactwach Podgóry zachęcają poszukiwaczy przygód do zmierzania się z tajemnicami i potworami czającymi się pod Miastem Wspaniałości. Trudniejsze

misje z tego modułu wymagają więcej złota i poszukiwaczy przygód, ale zapewniają też większe nagrody.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy potasować karty każdego rodzaju z modułu *Podgóra* z odpowiednimi kartami z podstawowej gry *Lordowie Waterdeep*, a także potasować budynki z modułu *Podgóra* z budynkami z podstawowej gry.

Planszę *Podgóry* najlepiej umieścić w pobliżu głównej planszy gry, w zasięgu wszystkich graczy. Dalsze przygotowanie przebiega jak w grze podstawowej.



Przykład przygotowania gry z *Podgóram* (6 graczy)



PORT CZASZEK



Moduł *Port Czaszek* zawiera nowy rodzaj zasobu: korupcję. W przeciwieństwie do poszukiwaczy przygód i złota obecność korupcji w karczmie spowoduje nałożenie na gracza kary na koniec gry.



Symbol
korupcji

Korupcja jest reprezentowana przez ikonę na kartach i budynkach oraz przez drewniane znaczniki w kształcie czaszek na torze korupcji.

Każdy znacznik korupcji znajdujący się w karczmie gracza na koniec gry daje **ujemne** punkty zwycięstwa. Dokładna wartość znacznika zależy od tego, ile korupcji zgromadzono w trakcie gry; im bardziej skorumpowani są Lordowie, tym bardziej ich korupcja negatywnie wpływa na punktację.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy potasować karty każdego rodzaju z modułu *Port Czaszek* z odpowiednimi kartami z podstawowej gry *Lordowie Waterdeep*, a także potasować budynki z modułu *Port Czaszek* z budynkami z podstawowej gry.

Obie plansze modułu *Port Czaszek* najlepiej umieścić w pobliżu głównej planszy gry *Lordowie Waterdeep*, w zasięgu wszystkich graczy. Tor korupcji należy przygotować zgodnie z opisem poniżej. Dalsze przygotowanie przebiega jak w grze podstawowej.

TOR KORUPCJI

Oprócz planszy przedstawiającej *Port Czaszek* moduł ten zawiera również drugą planszę: tor korupcji.

Przed rozpoczęciem gry z tym modulem wymagane jest przygotowanie toru korupcji. Należy umieścić po 3 znaczniki korupcji na każdym z pól oznaczonych od „-2” do „-9” oraz 1 znacznik korupcji na polu oznaczonym „-1”.



Przykład przygotowania gry z Portem Czaszek (6 graczy)



Przygotowanie toru korupcji

ZBIERANIE ZNACZNIKÓW KORUPCJI

Gdy efekt wymaga od gracza wzięcia lub **otrzymania** korupcji, należy wziąć znacznik korupcji z pola **najbliższego „-1”** na torze korupcji, które nadal ma na sobie znaczniki.



Piotr otrzymuje 1 znacznik korupcji. Spośród pól wciąż zawierających znaczniki korupcji najbliższe „-1” jest pole „-6”, więc Piotr bierze z niego 1 znacznik i umieszcza go w swojej karczmie.

Jeśli gracz zostanie zmuszony do wzięcia znacznika korupcji i umieszczenia go w swojej karczmie, gdy na torze korupcji nie ma już żadnych znaczników, **natychmiast traci 10 PZ** za każdy znacznik, którego nie mógł wziąć z toru.

ZWRACANIE ZNACZNIKÓW KORUPCJI

Gdy efekt nakazuje graczowi zwrócić znaczniki korupcji na tor korupcji, gracz ten bierze wymaganą liczbę znaczników korupcji ze swojej karczmy i umieszcza je na torze, zaczynając od pola **położonego najdalej od „-1”** i niezawierającego jeszcze 3 znaczników korupcji. Na każdym polu toru korupcji nie mogą znajdować się więcej niż 3 znaczniki korupcji.

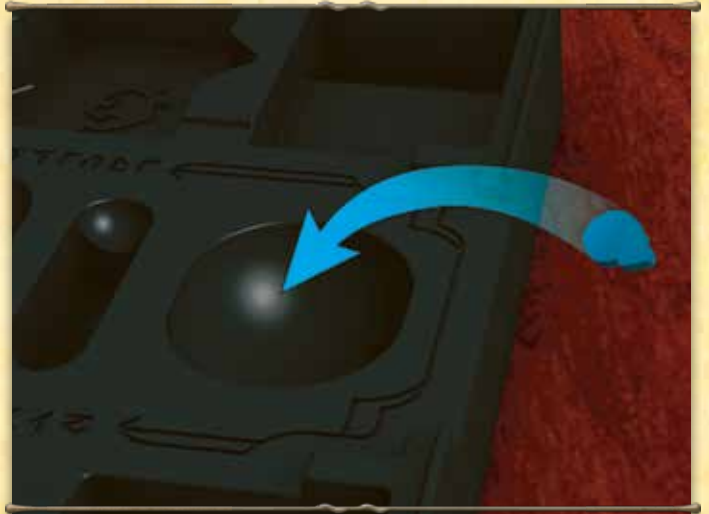
Innymi słowy, korupcja wraca na tor w kolejności odwrotnej do tej, w jakiej została z niego zabrana.



Tomek zwraca 1 znacznik korupcji ze swojej karczmy na tor korupcji, umieszczając go na polu „-6”, ponieważ jest to pole najdalej od „-1”, które nadal ma miejsce na znaczniki.

USUWANIE ZNACZNIKÓW KORUPCJI

Gdy karta lub budynek nakazuje **usunięcie** korupcji z gry, nie należy umieszczać znacznika z powrotem na torze korupcji. Zamiast tego odkłada się go z powrotem do pudełka; pozostaje on poza grą do końca rozgrywki.



Krzysztof usuwa 1 znacznik korupcji z gry i odkłada go do pudełka.

ZAKOŃCZENIE GRY

W ramach końcowej punktacji wszyscy gracze muszą uwzględnić korupcję.

Każdy gracz zmniejsza swoją sumę punktów zwycięstwa o wartość określoną przez całkowitą liczbę znaczników korupcji w swojej karczmie. Wartość każdego znacznika korupcji jest równa liczbie na **pustym** polu toru korupcji, które znajduje się **najdalej od „-1”**. Każdy znacznik korupcji w karczmie gracza zmniejsza jego punkty zwycięstwa o tę właśnie wartość.



Na koniec gry puste pole najdalej od pola „-1” ma wartość „-5”, więc każdy gracz zmniejsza swoją sumę punktów zwycięstwa o 5 za każdy znacznik korupcji w swojej karczmie.

ZAŁĄCZNIK 1. NOWE BUDYNKI

W tej sekcji opisano rozmaite budynki, do których gracze mogą przydzielać swoich agentów. Na planszach z obu modułów znajdują się po 3 budynki podstawowe. Symbol zestawu obok nazwy każdego budynku opisanego poniżej wskazuje, do którego modułu należy dany budynek.

BUDYNKI PODSTAWOWE

Do tych budynków można przydzielić agentów od początku gry (pod warunkiem, że są na nich dostępne wolne pola akcji).

DOM GŁOSU



Prawo Portu Czaszek jest szybkie i brutalne. Jediną nadzieją na uniknięcie kary są mówcy Domu, a nadzieja ta nie jest tania.

Położenie. Dolne Szlaki Handlowe

Akcja. Dobierz 1 kartę intrygi i weź 1 odkrytą kartę misji z Gospody nad Urwiskiem. Oprócz tego weź 5 sztuk złota (🟡) z puli zasobów i 1 znacznik korupcji (🟢) z toru korupcji i umieść je w swojej karczmie.



PONURY POSĄG



W tym wysokim pomieszczeniu znajduje się ogromny posąg z ciemnego kamienia. Jego głowa i wiele z palców zostały odłamane.

Położenie. Poziom Lochów

Akcja. Dobierz 2 karty intryg.



STUDNIA WEJŚCIOWA



Znajduje się w sali wspólnej Ziejącego Portalu i jest najczęściej używanym fizycznym połączeniem z Podgórzem.

Położenie. Ziejący Portal

Akcja. Weź 1 odkrytą kartę misji z Gospody nad Urwiskiem, a następnie zagraj 1 kartę intrygi z ręki.



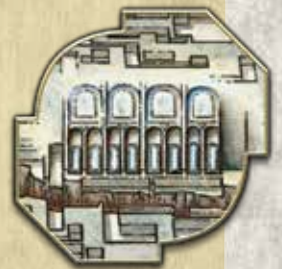
SALA LUSTER



Na ścianach tego korytarza wiszą duże, ciężkie, owalne, szklane lustra, po osiem z każdej strony. Czasami odbicia nie są tym, czym się wydają.

Położenie. Poziom Lochów

Akcja. Weź 1 dowolnego poszukiwacza przygód (🔍) albo 1 wojownika i 1 łotra (🟠🟡) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.



TARG NIEWOLNIKÓW



Tutaj można kupić krzepkich krasnoludów do ochrony domu, przystojnych niewolników dla przyjemności, a nawet osobiowości, takie jak svirfneblińscy szlifierze klejnotów.

Położenie. Dolny Port

Akcja. Weź 2 wojowników (🟠🟡) i 2 łotrów (🟠🟡) z puli zasobów, a także 1 znacznik korupcji (🟢) z toru korupcji i umieść je w swojej karczmie.



WYSPA CZASZKI



Ta budząca grozę wyspa na rzece Sargauth stanowi pierwszą linię obrony Portu Czaszek, a także więzienie dla niewolników, zanim trafią na targ, gdzie zostaną sprzedani.

Położenie. Poziom Sargauthu

Akcja. Weź 2 dowolnych poszukiwaczy przygód (🔍🔍) z puli zasobów i 1 znacznik korupcji (🟢) z toru korupcji i umieść je w swojej karczmie.



BUDYNKI ZAAWANSOWANE

Te 24 kafelki budynków reprezentują budynki zaawansowane, które gracze mogą zakupić w trakcie gry. Podczas rozgrywki w Siedzibie Budowniczych zawsze dostępne są do kupienia 3 odkryte kafelki budynków.

CMENTARZ TROBRIANDA

Miejsce, które niegdyś było kopalnią mithralu Melairkynów, stało się poligonem doświadczalnym dla konstruktów Trobrianda. Walczą między sobą i z nieostrożnymi podróżnikami próbującymi okraść pozostałości kopalni.

Położenie. Farmy

Koszt. 3 sztuki złota

Akcja. Weź 4 sztuki złota () z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie. Dobierz 2 karty intryg, a następnie odrzuć 2 karty intryg.

Właściciel. Dobierz 1 kartę intrygi.



CYTADELA KRWAWEJ RĘKI

Ta twierdza jest pełna pułapek, które można ustawić podczas wycofywania się do środka.

Położenie. Górny Poziom Lochów

Koszt. 7 sztuk złota

Akcja. Weź 4 wojowników () z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie. Następnie umieść po 1 wojownika () z puli zasobów na 2 różnych polach akcji.

Właściciel. Weź 2 wojowników () z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.



GROBOWIEC BELKRAMA

Ten grobowiec krasnoludzkiego króla z klanu Melairkyn nie jest miejscem dla nierozważnych.

Położenie. Poziom Sargauthu

Koszt. 5 sztuk złota

Akcja. Weź 5 sztuk złota () z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie, a następnie zagraj 1 kartę intrygi z ręki.

Właściciel. Weź 2 sztuki złota () z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.



10

GLĘBOKIE OGNI

W tej gospodzie cisza i bezpieczeństwo mają wysoką cenę, podobnie jak wiele zabójczych trucizn.

Położenie. Dolne Serce

Koszt. 6 sztuk złota

Akcja. Weź 1 dowolnego poszukiwacza przygód () i 5 sztuk złota () z puli zasobów, a także 1 znacznik korupcji () z toru korupcji i umieść je w swojej karczmie. Następnie weź 1 odkrytą kartę misji z Gospody nad Urwiskiem.

Właściciel. Otrzymujesz 3 PZ.



GROBOWIEC WIELKIEGO DIUKA

Napis na nagrobku brzmi: „Tu spoczywa Wielki Król Arthangh / Syn Meirry / Władca Emberden / Nie powinien być zginąć”.

Położenie. Poziom Lochów

Koszt. 7 sztuk złota

Akcja. Weź 8 sztuk złota () z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie. Następnie umieść po 2 sztuki złota () z puli zasobów na 2 różnych polach akcji.

Właściciel. Weź 4 sztuki złota () z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.

KAGANIEC PIEKIELNEGO OGARA

Ta nędzna buda nie ma wiele do zaoferowania odwiedzającym poza niezwykle mocnymi trunkami i całym asortymentem bezlitosnych zabójców szukających okazji do przelania krwi.

Położenie. Dolne Serce

Koszt. 8 sztuk złota

Akcja. Weź 1 kleryka (), 1 wojownika (), 1 łotra () i 1 czarodzieja () z puli zasobów, a także 1 znacznik korupcji () z toru korupcji i umieść je w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 dowolnego poszukiwacza przygód () z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.

KOMNATA MĄDROŚCI

W głębi Podgóry rośnie Knieja Wierzbiny. W tym dziwnym lesie nowicjusze Malara uczą się o bestiach w Komnacie Mądrości.

Położenie. Farmy

Koszt. 7 sztuk złota

Akcja. Weź 2 kleryków () z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie. Następnie umieść 1 kleryka () z puli zasobów na dowolnym polu akcji.

Właściciel. Weź 1 kleryka () z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie.

LEŻE OKA

Jedna z dwóch umocnionych baz utrzymywanych przez władzę przestępczego półświatka z rasy obserwatorów, znanego jako Xanathar.

Położenie. Poziom Sargauthu

Koszt. 3 sztuki złota

Akcja. Weź 1 dowolnego poszukiwacza przygód () z puli zasobów i umieść go w swojej karczmie, a następnie zagraj 1 kartę intrygi z ręki.

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.



LIBRARIUM

Legendarne Librarium Halastera to śmiertelna pułapka. Ktoś nierozważny na tyle, by tu wejść, szybko przekona się, że same regały kryją więcej niebezpieczeństw, niż stojące na nich książki i ich mroczne sekrety.

Położenie. Poziom Lochów

Koszt. 7 sztuk złota

Akcja. Weź 2 czarodziejów (z puli zasobów) i umieść ich w swojej karczmie. Następnie umieść 1 czarodzieja (z puli zasobów) na dowolnym polu akcji.

Właściciel. Weź 1 czarodzieja (z puli zasobów) i umieść go w swojej karczmie.



LOMBARD NAPARSTNIKA

Wszystko, co zgubi się w Porcie Czaszek, w końcu trafia do tego zagraconego sklepiku. Klienci, którzy przechodzą tu ze swoimi najcenniejszymi artefaktami, często wychodzą z jakąś żalonną sumką, nie mając pojęcia, co się właściwie stało.

Położenie. Dolny Port

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Zwróć 1 znacznik korupcji (z swojej karczmy na tor korupcji). Następnie weź 1 sztukę złota (z puli zasobów) i umieść ją w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 2 sztuki złota (z puli zasobów) i umieść je w swojej karczmie.



PŁAT CZOŁOWY

Nieproszeni goście, którzy nie przybyli w towarzystwie illithida, są telepatycznie i uprzejmie proszeni o opuszczenie lokalu, gdyż jego kierownictwo nie może zagwarantować im bezpieczeństwa.

Położenie. Górne Serce

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Zwróć 1 dowolnego poszukiwacza przygód (z swojej karczmy) do puli zasobów. Następnie weź 3 czarodziejów (z puli zasobów) i 1 znacznik korupcji (z toru korupcji) i umieść je w swojej karczmie.

Właściciel. Weź poszukiwacza przygód (zwróconego przez gracza, który wykonał akcję tego budynku, i umieść go w swojej karczmie.



POTWORY NA ZAMÓWIENIE

Zakład Potwory na Zamówienie, tworzący hybrydowe potwory i stworzenia wszystkich rozmiarów, znany jest najbardziej z rdzawego sowostwora – połączenia przerażającego sowodźwiedzia i rdzewnika.

Położenie. Centralne Serce

Koszt. 3 sztuki złota

Przy zakupie i na początku rundy. Weź 1 znacznik korupcji (z toru korupcji) i umieść go na tym kafelku.

Akcja. Weź wszystkie znaczniki korupcji (z tego kafelka) i umieść je w swojej karczmie. Za każdy znacznik korupcji (wzięty tą akcją) możesz zwrócić 1 ze swoich przydzielonych agentów do swojej puli.

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.



PROMENADA MROCZNEJ DZIEWICY

Ustronny kompleks świątynny, który został zbudowany przez wybrańców Eilistraee i przed wiekami oddzielony od Portu Czaszek. Obejmuje odizolowaną część pierwotnej Enklawy Sargauth.

Położenie. Północny Wschód Portu Czaszek

Koszt. 9 sztuk złota

Akcja. Weź do 2 znaczników korupcji (☹☹) ze swojej karczmy i usuń je z gry.

Właściciel. Otrzymujesz 3 PZ.



RZUCONA RĘKAWICA

Rzucona Rękawica, znana jako najobskurniejsza i najbardziej nikczemna arena walk w Porcie Czaszek, co najmniej raz na dekadzie organizuje szokująco brutalne widowiska pełne przemocy.

Położenie. Dolne Serce

Koszt. 8 sztuk złota

Akcja. Weź 3 wojowników (👤👤👤) i 3 łotrów (👤👤👤) z puli zasobów, a także 1 znacznik korupcji (☹) z toru korupcji i umieść je w swojej karczmy.

Właściciel. Weź 1 wojownika (👤) i 1 łotra (👤) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmy.



SALA ŚPIĄCYCH KRÓLÓW

W tej jaśniejszej fioletowym blaskiem komnacie znajdują się dwa rzędy po dwadzieścia sześć wysokich, kamiennych tronów ustawionych naprzeciwko siebie. Na każdym z lśniących złotem tronów siedzi szkielet.

Położenie. Poziom Lochów

Koszt. 4 sztuki złota

Akcja. Weź 1 wojownika (👤) i 1 łotra (👤) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmy. Następnie zagraj 1 kartę intrygi z ręki.

Właściciel. Weź 1 wojownika (👤) albo 1 łotra (👤) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmy.



SALA TRZECH LORDÓW

Pięciometrowe, kamienne posągi stoją na zwróconych ku wschodowi cokołach, na których wyryto imiona: Elyndraun, Ruathyndar i Onthalass.

Położenie. Poziom Lochów

Koszt. 6 sztuk złota

Akcja. Usuń 3 dowolnych poszukiwaczy przygód (🔍🔍🔍) ze swojej karczmy i umieść po 1 z nich na 3 różnych polach akcji. Następnie otrzymujesz 10 PZ.

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.



SALA WIELU KOLUMN

To legowisko wampira jest pełne kamiennych kolumn sięgających od podłogi do sufitu. Na podłodze ściele się wirująca, gęsta mgła.

Położenie. Poziom Lochów

Koszt. 5 sztuk złota

Akcja. Zagraj z ręki kolejno 3 karty intryg.

Właściciel. Dobierz 1 kartę intrygi.

SZALEŃSTWO POSZUKIWACZA

Ukryte doły, płonące strumienie oleju i samoczynnie uzbrajające się sprzętynowe ostrza to przykłady produktów oferowanych przez tę firmę.

Położenie. Centralne Szlaki Handlowe

Koszt. 6 sztuk złota

Akcja. Weź 1 znacznik korupcji (☹) ze swojej karczmy i umieść go na dowolnym polu akcji.

Właściciel. Otrzymujesz 2 PZ.

TAJNA ŚWIĄTYNIA

W Porcie Czaszek niewiele jest miejsc, w których bezpiecznie mogą gromadzić się wierni. Gdy powstaje świątynia, jej wejście zostaje zabezpieczone potężną magią ostrzegającą przywódców w przypadku jego naruszenia.

Położenie. To tajemnica – nic nie powiemy!

Koszt. 8 sztuk złota

Akcja. Zwróć 1 znacznik korupcji (☹) ze swojej karczmy na tor korupcji. Następnie weź 1 kleryka (👤) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmy.

Właściciel. Weź 1 kleryka (👤) z puli zasobów i umieść go w swojej karczmy.

TWIERDZA SHADOWDUSKÓW

Gdy Złodzieje Cieni uciekli z miasta, część ich organizacji znalazła schronienie w Podgórzu. Tam też pozostali, choć niewielu z nich jest jeszcze ludźmi.

Położenie. Ostatni Poziom

Koszt. 7 sztuk złota

Akcja. Weź 4 łotrów (👤👤👤👤) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmy. Następnie umieść po 1 łotra (👤) z puli zasobów na 2 różnych polach akcji.

Właściciel. Weź 2 łotrów (👤👤) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmy.



ZAGINIONA GROTA

W tym magicznym pomieszczeniu rzucono zaklęcie ciągłej ciemności. Wielu nieostrożnych poszukiwaczy przygód zgubiło się tutaj, szukając bramy prowadzącej na zewnątrz Podgóry.

Położenie. Poziom Sargauthu

Koszt. 6 sztuk złota

Akcja. Odrzuć 1 nieukończoną misję (ale nie misję obowiązkową!). Następnie weź 1 wojownika (👤), 1 łotra (👤) i 1 dowolnego poszukiwacza przygód (👤) z puli zasobów i umieść ich w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 1 dowolnego poszukiwacza przygód (👤) i umieść go w swojej karczmie.



ZAKŁAD USŁUG KRYPTOWYCH

Mają w asortymencie najlepsze zwłoki do ożywiania, które zdobywają, okradając krypty i grobowce w Mieście Umarłych w Waterdeep.

Położenie. Dolne Szlaki Handlowe

Koszt. 7 sztuk złota

Akcja. Weź 3 łotrów (👤👤👤) i 5 sztuk złota (💰) z puli zasobów, a także 1 znacznik korupcji (👤) z toru korupcji i umieść je w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 3 sztuki złota (💰💰💰) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.



ZATRUTE PIÓRO

Dzięki imponującej kolekcji woskowych odbitek pieczęci rządowych z całego Faerûnu powstają tu jedne z najlepszych fałszywek w Porcie Czaszek.

Położenie. Centralne Szlaki Handlowe

Koszt. 5 sztuk złota

Akcja. Zwróć 1 znacznik korupcji (👤) ze swojej karczmy na tor korupcji. Następnie zagraj 1 kartę intrygi z ręki.

Właściciel. Dobierz 1 kartę intrygi.



ZNAKOMITE ZOMBI SHRADINA

Przez jakiś czas wynajęcie czeredy zombi było całkiem proste. Teraz panuje cisza w interesie, chyba że wiesz, kogo spytać.

Położenie. Dolne Serce

Koszt. 6 sztuk złota

Akcja. Weź 3 wojowników (👤👤👤) i 1 kleryka (👤) z puli zasobów, a także 1 znacznik korupcji (👤) z toru korupcji i umieść je w swojej karczmie.

Właściciel. Weź 3 sztuki złota (💰💰💰) z puli zasobów i umieść je w swojej karczmie.



ZAŁĄCZNIK 2. NOWA FRAKCJA (SZARE DŁONIE)

W dodatku *Szelmy z Portu Czaszek* wprowadzona zostaje nowa frakcja – Szare Dłonie, reprezentowana przez szare pionki agentów. Dzięki temu w grze *Lordowie Waterdeep* może uczestniczyć naraz nawet 6 osób.



SZARE DŁONIE

Chociaż Waterdeep jest skutecznie bronione przez Gwardię Miejską i Straż Miejską, niektóre zagrożenia wymagają bardziej radykalnych rozwiązań. Szare Dłonie to elitarna grupa potężnych poszukiwaczy przygód podlegająca bezpośrednio Lordom Waterdeep.

ZAŁĄCZNIK 3. OBJAŚNIENIA

Poniższe wyjaśnienia dotyczą często zadawanych pytań i nietypowych sytuacji, które mogą pojawić się podczas gry. Znajdują się wśród nich dodatkowe informacje dotyczące podstawowej gry *Lordowie Waterdeep*, a także odnoszące się tylko do dodatku *Szelmy z Portu Czaszek*.

ZASADY OGÓLNE

Akcje zapewniające zasoby. Niektóre misje specjalne zapewniają korzyści, gdy gracz, który wypełnił taką misję, zdobywa zasoby poprzez wykonanie jakiejś akcji. Uważa się, że gracz zdobywa zasoby w wyniku wykonania akcji tylko wtedy, gdy przydzieli agenta do pola akcji, które zapewnia określony zasób (np. poszukiwaczy przygód lub złoto), i wykona instrukcje tego pola. Przykładowo, gdy gracz zagra kartę intrygi po przydzieleniu agenta do Portu Waterdeep i pozyska zasoby z tej karty, uznaje się, że gracz ten otrzymał zasoby z tej akcji.

Zdobycie zasobów w wyniku zagrania karty intrygi przez innego gracza nie powoduje aktywacji korzyści związanych z misją specjalną, które wymagają wykonania akcji. Podobnie zdobycie zasobów za ukończenie misji lub dzięki korzyściom wynikającym z misji specjalnej nigdy nie jest traktowane jako zdobycie zasobów w wyniku akcji.

Aktywne misje. Aktywne misje muszą być zawsze odkryte i umieszczone obok planszeczki gracza, tak aby były widoczne dla innych.

Kolejność wyboru. Niektóre akcje i efekty kart wymagają dokonania wyboru przez jednego lub więcej graczy. Ponieważ w takich przypadkach wartość korupcji może się zmieniać wraz z wyborami poszczególnych graczy, należy dokonywać tych wyborów po kolei. Rozpocząć powinien gracz, który wywołuje efekt wyboru (np. zagrywa kartę intrygi), albo pierwszy gracz.

Korupcja. Korupcja jest zasobem wyjątkowym; nigdy nie liczy się jako poszukiwacz przygód ani złoto i nie można jej wybrać jako (?).

Liczba budynków w grze. Podczas umieszczania budynków w grze gracze nie są ograniczeni do 10 pustych pól na planszy przeznaczonych na kafelki budynków. Dodatkowe budynki należy po prostu umieścić w dogodnym miejscu na planszy lub w jej pobliżu.

Limit kontrolowanych budynków. Żaden gracz nie może kontrolować większej liczby budynków, niż ma znaczników kontroli budynków (9).

Nieprzydzieleni agenci. Gdy efekt odnosi się do nieprzydzielonych agentów (np. karta intrygi *Próbki towarów*), dotyczy to agentów, którzy nadal znajdują się w puli gracza.

Odrzucanie budynków. Jeśli budynek zawierający zasoby zostanie usunięty z gry, wszystkie znaczniki poszukiwaczy przygód i żetony złota wracają do puli zasobów, a wszystkie znaczniki korupcji wracają na tor korupcji.

Pozyskiwanie agentów. W niektórych sytuacjach gracz może dodać agenta do swojej puli podczas ponownego przydzielania w Porcie Waterdeep (np. podczas ponownego przydzielenia agenta gracz wypełnia misję *Zwerbuj przybocznego* lub *Badaj chronomancję*). Gdy do tego dojdzie, należy natychmiast przydzielić takiego agenta, zanim kolejny agent z Portu Waterdeep zostanie ponownie przydzielony.

Przemieszczanie zasobów. O ile nie określono inaczej, efekty przenoszą poszukiwaczy przygód, złoto i korupcję między karczmą gracza a pulą zasobów lub torem korupcji, stosownie do sytuacji. Zasoby znajdujące się na planszy nie są przemieszczane, chyba że określono inaczej.

Przydzielanie agentów. Jeśli gracz nie może przydzielić agenta, ponieważ nie ma dostępnego pola akcji, musi spasować, a tura przechodzi na następnego gracza. Jeśli żaden gracz nie może przydzielić agenta zgodnie z zasadami, runda dobiega końca.

Wprowadzanie budynków do gry. Jeśli gracz wprowadza do gry budynek z Siedziby Budowniczych, na którym znajdują się żetony punktów zwycięstwa, otrzymuje te punkty zwycięstwa niezależnie od tego, w jaki sposób budynek został wprowadzony do gry.

Wykonanie akcji. Aby wykonać daną akcję, gracz musi być w stanie wypełnić wszystkie instrukcje zawarte na polu akcji. Dotyczy to, między innymi, pokrycia kosztów zakupu budynku, zwrotu 2 poszukiwaczy przygód w Trzech Perłach, zagrania karty intrygi w Porcie Waterdeep itd.

Zagrywanie kart intryg. Wszystkie karty intryg zawierają tekst „Zagraj w Porcie Waterdeep” jako przypomnienie dla nowych graczy. Karty intryg można również zagrać zgodnie z działaniem budynku lub jako część nagrody za wypełnienie misji.

Zakup budynków. Aby zakupić budynek, gracz musi przydzielić agenta do Siedziby Budowniczych i zapłacić koszt budynku w złocie. Wprowadzenie budynku do gry w jakikolwiek inny sposób (np. poprzez wypełnienie misji) nie jest traktowane jako zakup budynku. (Warto jednak sprawdzić wyjaśnienie dotyczące karty intrygi *Architektoniczna innowacja*).

BUDYNKI PODSTAWOWE

Port Waterdeep. Gdy gracz korzysta z pola akcji Portu Waterdeep bez przydzielania do niego agenta (np. przydziela agenta do Gwiazdy Zoara, a następnie wybiera agenta przeciwnika w Porcie Waterdeep), wykonuje instrukcje dotyczące Portu Waterdeep, ale nie przydziela ponownie swojego agenta na koniec rundy. Błędne objaśnienie dotyczące działania Gwiazdy Zoara w instrukcji gry *Lordowie Waterdeep* zostało poprawione w polskiej wersji.

BUDYNKI ZAAWANSOWANE

Budynki gromadzące zasoby. Budynki, które gromadzą zasoby po zakupie i na początku każdej rundy (takie jak Plac Karawan), nie zaczynają gromadzić zasobów, dopóki nie zostaną wprowadzone do gry.

Drogowskaz. Jeśli gracz przydzieli agenta do Drogowskazu, gdy ten nadal znajduje się w Siedzibie Budowniczych (np. za pomocą karty intrygi *Próbki towarów*), to gracz zabiera wszystkie żetony PZ zgromadzone na Drogowskazie i natychmiast zdobywa te punkty zwycięstwa.

Ogród Bohaterów. Przydzielenie agenta do Ogrodu Bohaterów daje graczowi możliwość natychmiastowego wypełnienia wybranej misji, pod warunkiem, że posiada on odpowiednie zasoby. Gracz wypełnia misję i normalnie zwraca zasoby do puli zasobów. Wypełnienie tej misji nie wlicza się do limitu 1 misji po każdym przydzieleniu, więc po przydzieleniu agenta do Ogrodu Bohaterów gracz może wypełnić 2. misję, o ile ma wymagane zasoby.

Pałac Waterdeep. Gdy gracz przydziela ambasadora do pola akcji, otrzymuje pełne korzyści z tego pola. Agent ten liczy się jako agent przeciwnika dopiero po jego przydzieleniu i wykonaniu instrukcji dotyczących pola akcji.

Jeśli do końca rundy żaden gracz nie przydzielił agenta do Pałacu Waterdeep i nie przejął ambasadora, ambasador jest zdejmowany z planszy i odkładany na bok w tym samym czasie, gdy gracze odzyskują swoich agentów.

Potwory na Zamówienie. Jeśli na ten budynek zostanie nałożona dodatkowa korupcja (np. za pomocą karty intrygi *Zgubny wpływ*), traktuje się ją jak korupcję, która przyrosła w normalny sposób. W ten sposób gracz przydzielający agenta do tego pola przejmuje całą znajdującą się na nim korupcję i może przywrócić do swojej puli tyle samo agentów.

Jeśli na początku rundy na torze korupcji nie ma żadnych znaczników korupcji, na tym budynku nie umieszcza się znacznika.

KARTY LORDÓW

Xanathar. Chociaż ten Lord zapewnia punkty zwycięstwa za znaczniki korupcji, kierujący nim gracz na koniec gry nadal traci punkty za korupcję, którą ma w swojej karczmie. Przykładowo, jeśli każdy znacznik korupcji jest wart –5 PZ na koniec gry, grający Xanatharem traci ostatecznie –1 PZ za każdy znacznik po uwzględnieniu końcowej korzyści punktowej Xanathara.

KARTY MISJI

Misja dyplomatyczna w Suzail. Gdy gracz wypełni misję w Gospodzie nad Urwiskiem, natychmiast ją zabiera i umieszcza wśród innych swoich wypełnionych misji lub misji specjalnych.

Oszukaj Gildie Budowniczych. Przed wybraniem drugiego budynku należy uzupełnić wolne miejsce w Siedzibie Budowniczych.

Przejmij Cytadelę Krwawej Ręki. Do karczmy zawsze wraca tylko 1 poszukiwacz przygód, którego użyto do wypełnienia misji.

Studium w Librarium. Gracz w całości wykonuje akcję, która nakazała mu zagranie karty intrygi, zanim dobierze (i ewentualnie zagra) kartę intrygi w wyniku tej misji specjalnej.

Uczyni cud dla mas. Gdy gracz wypełni tę misję specjalną, raz na rundę, wykonując akcję, która zapewnia mu dowolną liczbę kleryków, może zwrócić tylko 1 poszukiwacza przygód ze swojej karczmy (1 wojownika, 1 łotra albo 1 czarodzieja) i wziąć 1 kleryka.

Wyszkol Straż Zamkową. Gracz, który wypełnił tę misję specjalną, otrzymuje łącznie 2 wojowników (👤👤), gdy przejmuje znacznik pierwszego gracza. Ponadto, jeśli gracz, który miałby otrzymać znacznik pierwszego gracza, już go posiada (np. poprzez przydzielenie agenta do Zamku Waterdeep), ta misja specjalna nadal daje efekt.

Zlikwiduj rywali. Każdy przeciwnik wybiera poszukiwacza przygód, którego zwraca do puli zasobów.

KARTY INTRYG

Architektoniczna innowacja. Efekt tej karty mówi „możesz kupić 1 budynek”, więc liczy się ona do efektów, które aktywują się przy zakupie lub nabyciu budynku.

Jawny Lord. Agenci i budynki gracza mają również ochronę przed kartami intryg ataku zagranych przez przeciwników. Przykładowo, budynek nie może zostać zniszczony kartą *Wyburzenie*, a agent nie może zostać wybrany jako cel karty *Doppelganger*.

Manipulacja. Jeśli gracz przesunie ambasadora, nadal jest on traktowany jako agent przeciwnika dla wszystkich graczy, więc nikt nie może wykonać akcji z pola, na które został przeniesiony.

Próbki towarów. Gdy gracz używa karty *Próbki towarów*, aby przydzielić agenta do budynku w Siedzibie Budowniczych, agent ten bierze udział w grze i może zostać celem każdego efektu, który wymaga od graczy wybrania agenta. W ten sposób karta intrygi *Przekup agenta* i pole akcji Gwiazdy Zoara mogą zostać wykorzystane do uzyskania korzyści wynikających z budynku w Siedzibie Budowniczych, pod warunkiem, że ktoś wcześniej użył *Próbek towarów*, aby umieścić swojego agenta na tym budynku.

Wyburzenie. Gracz nadal umieszcza budynek w grze, nawet jeśli zniszczył swój własny budynek.



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, POLSKA
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

KOMPENDIUM ZASAD

To kompendium stanowi podsumowanie zasad modułów *Podgóra* i *Port Czaszek*.

Każdy gracz wybiera kolor i bierze agentów w tym kolorze w liczbie zależnej od liczby graczy. Jeśli gracze zdecydują się na długą grę, biorą agentów zgodnie z liczbą widoczną w odpowiedniej kolumnie.

Liczba graczy	Normalna gra Agenci gracza	Długa gra Agenci gracza
2	4	5
3	3	4
4	2	3
5	2	3
6	-	2

MODUŁ *PODGÓRA*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Komponenty z modułu *Podgóra* należy potasować z odpowiadającymi im komponentami z podstawowej gry *Lordowie Waterdeep*.

Planszę *Podgóry* najlepiej umieścić w pobliżu głównej planszy gry, w zasięgu wszystkich graczy.

Dalsze przygotowanie przebiega jak w grze podstawowej.

MODUŁ *PORT CZASZEK*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Komponenty z modułu *Port Czaszek* należy potasować z odpowiadającymi im komponentami z podstawowej gry *Lordowie Waterdeep*.

Obie plansze modułu *Port Czaszek* najlepiej umieścić w pobliżu głównej planszy gry *Lordowie Waterdeep*, w zasięgu wszystkich graczy.

Na polu „-1” toru korupcji należy umieścić 1 znacznik korupcji, a na pozostałych polach – po 3 znaczniki.

Dalsze przygotowanie przebiega jak w grze podstawowej, zaś zasady mechaniki korupcji i końcowej punktacji przedstawiono poniżej.

KORUPCJA

Zbieranie. Gracz bierze znacznik korupcji z pola położonego najbliżej „-1”, na którym wciąż znajdują się znaczniki.

Zwracanie. Gracz zwraca znacznik korupcji na pole znajdujące się najdalej od „-1”, na którym nie ma jeszcze 3 znaczników.

Usuwanie. Gdy gracz usuwa znacznik korupcji z gry, odkłada go do pudełka, zamiast umieszczać z powrotem na torze korupcji.

KOŃCOWE PUNKTOWANIE

Puste pole najdalej od pola „-1” wskazuje liczbę PZ traconych za każdy znacznik korupcji w karczmie gracza.

ZASADA OPCJONALNA:

UŻYWANIE DWÓCH MODUŁÓW

W rozgrywce musi brać udział tyle samo agentów, co w długiej grze.

Należy losowo usunąć 25 kart intryg, 30 kart misji i 12 kafelków budynków z podstawowej gry *Lordowie Waterdeep*.

Pozostałe komponenty należy potasować z odpowiadającymi im komponentami z obu modułów.

Wszystkie plansze powiązane z tymi modułami powinny zostać umieszczone obok głównej planszy, w zasięgu wszystkich graczy.

