

LECTEURS AUTORISÉS UNIQUEMENT

THE WORLD OF SMOG

AU SERVICE DE SA MAJESTÉ

LIVRET DE RÈGLES

## 1889. L'EMPIRE MÉCANIQUE ET MAGIQUE DE LA REINE VICTORIA RÈGNE SUR LE MONDE.

*Devenu le centre du monde, Londres est aussi un théâtre extraordinaire où les apparitions de monstres, le retour de cultes secrets, et le déferlement de machines infernales se disputent régulièrement la une du Times. Le dernier de ces événements exceptionnels est la venue prochaine d'Obéron, Souverain des cours de Faërie pour assister au jubilé de la Reine. À l'approche de cette cérémonie, la Reine a invité dans le plus grand secret les clubs de gentlemen les plus avant-gardistes de la capitale à participer à une expédition dans le légendaire « Shadow Market », promettant de couvrir d'honneurs celui qui parviendra à lui ramener de cette dangereuse excursion des clefs faites d'adamantine et de métal atlante, un cadenas en mithril et une chaîne spectrale, artefacts magiques qui ne peuvent être fabriqués dans le monde réel !*



*Cependant le Shadow Market est un dédale hors du temps et de l'espace, où se monnayent au prix fort l'Éther et les matériaux magiques. Il abrite de dangereuses créatures, prêtes à se mettre en travers du chemin des infortunés gentlemen et « last but not least », certains peuvent s'y laisser piéger à jamais s'ils ne s'acquittent pas d'un lourd tribut en Éther à payer au gardien des lieux, le mystérieux Shadow Master. Et lorsque le grand ingénieur de la Reine parvient à ouvrir un portail sur le Shadow Market, seule une poignée des plus vaillants ladies et gentlemen sont présents pour répondre au défi de la Reine, et VOUS en faites partie !*

≡ SOMMAIRE ≡

≡ MATÉRIEL ≡

MATÉRIEL.....3

BUT DU JEU.....4

PRÉPARATION.....5

LECTURE DES TUILES.....8

LE ROUND DE JEU.....9

- LES ACTIONS EN DÉTAIL.....9

- ACTIONS GRATUITES.....12

LE SHADOW MASTER.....13

LES AGENTS DE L'OMBRE.....14

- ENTRÉE EN JEU.....14

- DÉPLACEMENT DES AGENTS.....14

- CONFLIT.....14

- EFFETS DES AGENTS.....14

FIN DE LA PARTIE.....17

LE SHADOW MARKET.....17

LES GENTLEMEN DES CLUBS DE LONDRES.....19

CRÉDITS.....23

RÉSUMÉ DES RÈGLES.....24



1 PLATEAU DE JEU



12 TUILES DE LIEU



4 FICHES DE PERSONNAGE

# AU SERVICE DE SA MAJESTÉ



4 FIGURINES DE GENTLEMAN

6 FIGURINES D'AGENT

1 FIGURINE DU SHADOW MASTER



1 PION PREMIER JOUEUR



16 COMPTEURS D'ÉTHER (4 DE CHAQUE TYPE)



30 SOUVERAINS



30 PIONS SABLIER



6 CARTES D'AGENT



16 CARTES D'ARTEFACT (4 DE CHAQUE TYPE)



24 CARTES D'ACTION SPÉCIALE



13 CARTES DE COMBINAISON SECRÈTE



8 CARTES DE PORTAIL SECRET

## ⌘ BUT DU JEU ⌘

Vous devez parcourir le plateau pour réunir les 4 Éthers qui figurent sur votre carte de combinaison secrète et les 4 artefacts. Ensuite, il vous suffira d'atteindre votre portail secret pour quitter le Shadow Market et offrir les artefacts à la Reine.

Comment réussir un tel exploit ? Vous devrez vous rendre de lieu en lieu dans le Shadow Market, acheter et vendre des Éthers et acquérir des cartes d'artefact, jusqu'à ce que vous obteniez la combinaison d'Éthers qui vous permettra de sortir du Shadow Market, tout en tentant d'éviter ou de profiter des agents du Shadow Master.

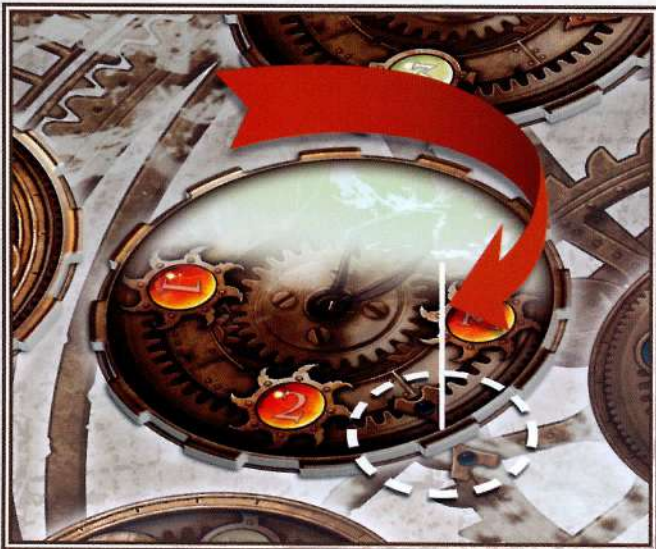
# AU SERVICE DE SA MAJESTÉ

## PRÉPARATION

1. Dépliez le plateau de jeu et insérez chacune des 12 tuiles de lieu dans les découpes prévus à cet effet, de sorte que les chiffres et lettres du plateau correspondent aux chiffres et lettres imprimés au dos des tuiles.



2. Faites pivoter les tuiles de lieu conformément au schéma de préparation, en vous assurant que leur position de départ est correcte en alignant la marque de la tuile avec la marque du plateau.



3. Mélangez le paquet de cartes d'action spéciale et placez-le face cachée près du plateau.

4. Triez les cartes d'artefact en quatre paquets distincts – chacun ne devant contenir qu'un seul type d'artefact – et placez chacun d'eux sur l'emplacement prévu à cet effet, près des quatre tuiles de lieu périphériques du plateau.



### LES ARTEFACTS



**Clef atlante**  
Symbole du plan matériel.



**Chaîne spectrale**  
Utilisée pour empêcher les morts de regagner le monde matériel.



**Clef d'adamantine**  
Symbole du plan féérique.



**Cadenas en mithril**  
Utilisé pour retenir les éléments dans chacun de leur plan.

# AU SERVICE DE SA MAJESTÉ

- Mélangez les cartes d'agent et placez-en une sur chacun des 4 emplacements d'agent (notés I, II, III et IV) situés aux coins du plateau, face visible. Placez sur chacune de ces cartes la figurine d'agent correspondante. Puis remettez celles inutilisées dans la boîte.



- Chaque joueur choisit un gentleman et place la figurine qui lui correspond sur la tuile centrale du plateau (aussi appelée « Esplanade »). Les joueurs prennent leur fiche de personnage et 4 compteurs d'Éther, et se placent de part et d'autre du plateau. Chaque bord est identifié par une couleur d'Éther. Le bord du plateau d'un joueur détermine le domaine d'expertise de son gentleman en matière d'Éther.

### LES ÉTHERS

- Rouge – Sang**  
(matière vivante)
- Bleu – Mana**  
(matière magique)
- Blanc – Ectoplasme**  
(matière spirituelle)
- Brun – Titane**  
(matière mécanique)



- Tous les joueurs placent leurs compteurs d'Éther sur les quatre cases « 0 » de leur fiche de personnage. Chaque joueur commence néanmoins la partie avec 1 Éther gratuit, qui correspond au domaine d'expertise de son gentleman (par exemple, le joueur placé près du bord bleu du plateau place son compteur sur la case « 1 » de Mana).



# AU SERVICE DE SA MAJESTÉ

8. Chaque joueur reçoit :

- 1 carte de combinaison secrète au hasard (regardez-la et conservez-la face cachée).
- 1 carte de portail secret au hasard (regardez-la et conservez-la face cachée).
- 2 Souverains (placez le reste près du plateau pour former la « banque »).

9. Le joueur le plus jeune reçoit le pion premier joueur et le place sur l'emplacement situé en haut à droite de sa fiche de personnage. C'est lui qui commencera.

10. Chaque joueur prend 2 pions sablier et les place, l'un après l'autre, sur n'importe quel emplacement d'Éther ou d'artefact du plateau. Commencez par le premier joueur, et poursuivez dans le sens horaire, en faisant deux tours de table.

Une fois la préparation terminée, votre zone de jeu ressemblera à celle qui figure ci-dessous.



« En des temps où rugissaient les dragons,

Le roi de Kamaloth fit dresser sa ronde table et fit mander ses plus preux chevaliers pour qu'on lui présente le Sceau des sangs royaux car Obéron l'ordonnait pour retenir ses chimères et entamer la trêve, pour que son royaume rede-vienne un songe. Mais le Roi des Elfes promit qu'à la fin des âges, quand les chevaux seront forgés par les hommes et que de leur naseaux s'élèvera un noir brouillard, le moment sera venu d'offrir à nouveau le Sceau pour préserver l'harmonie. »

« Estoir du Sang Real - Manuscrit du XV<sup>e</sup> siècle. »



## LECTURE DES TUILES

L'un des aspects les plus importants de Smog est la façon dont les joueurs lisent les tuiles de lieu pivotantes. Tous les joueurs doivent être placés en face de l'un des quatre bords du plateau. À chaque fois que l'un d'eux souhaite effectuer une transaction, que cela concerne un Éther ou un artefact, il doit utiliser la valeur et le type figurant sur son bord de tuile. Cela correspond au chiffre du bord inférieur de la tuile de son point de vue. Ainsi, chaque fois que l'on pivote une tuile, c'est une nouvelle valeur qui apparaît sur le bord de chaque joueur.

**Point de vue du joueur A :**  
Ectoplasme = 2 Souverains



**Point de vue du joueur D :**  
Mana = 3 Souverains

**Point de vue du joueur B :**  
Sang = 1 Souverain

**Point de vue du joueur C :**  
Titane = 4 Souverains



## LE ROUND DE JEU

La partie se déroule en une série de rounds, au cours desquels les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire. Le round débute toujours avec le joueur qui détient le pion premier joueur.

**Au début de chaque round (à l'exception du premier), tous les joueurs reçoivent 1 Souverain.**

À votre tour, vous pouvez entreprendre 3 actions au choix parmi celles listées ci-dessous. Sauf indication contraire, un joueur peut entreprendre la même action plusieurs fois pendant son tour.

- Déplacer votre gentleman
- Pivoter votre tuile
- Acheter un Éther
- Vendre un Éther
- Acheter un artefact
- Retirer un sablier
- Quémander de l'argent
- Pivoter une tuile au choix et obtenir une action spéciale
- Sortir du Shadow Market

Pendant votre tour, vous pouvez aussi effectuer les actions gratuites suivantes :

- Activer une carte d'action spéciale
- Payer le Shadow Master

## LES ACTIONS EN DÉTAIL

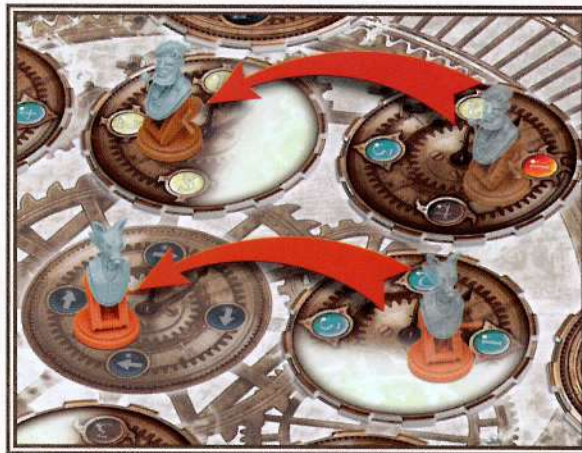
### DEPLACER VOTRE GENTLEMAN

Au prix d'une action, vous pouvez déplacer votre figurine de gentleman d'une tuile de lieu, horizontalement ou verticalement. Il est impossible de se déplacer en diagonale. Si vous franchissez une barrière, vous devez payer 1 Souverain ou 1 Éther. Si vous ne pouvez pas payer, votre gentleman ne peut pas se déplacer dans cette direction.

### BARRIÈRES

Sur un des bords de certaines tuiles de lieu figure une épaisse barrière de brouillard. Un gentleman ne peut traverser cette barrière qu'en payant 1 Souverain ou 1 Éther. Peu importe que cette barrière apparaisse sur la tuile de départ ou la tuile d'arrivée. Dès lors qu'elle se trouve en travers de son chemin, elle requiert une taxe pour être franchie.

**John Brown dépense 1 action pour se déplacer d'une tuile et paye 1 Souverain pour franchir la barrière.**



**Master Fox dépense 1 action pour se déplacer d'une tuile.**

### PIVOTER VOTRE TUILE

Au prix d'une action, vous pouvez pivoter la tuile de lieu occupée par votre gentleman de 90° dans le sens horaire.

## ACHETER UN ÉTHER

Au prix d'une action, vous pouvez acheter une unité de l'Éther figurant sur le bord inférieur (de votre point de vue) de la tuile de lieu occupée par votre gentleman en payant le coût (en Souverains). Déplacez (avancez) le compteur d'Éther correspondant de votre fiche de personnage d'un cran pour refléter votre achat et versez les Souverains demandés à la banque.

Vous ne pouvez pas acheter un Éther s'il y a un sablier sur votre bord de la tuile de lieu.

Quand vous achetez un Éther, vous devez immédiatement placer un sablier sur votre bord de tuile de lieu et pivoter celle-ci de 90° dans le sens horaire (ce qui ne compte pas comme une action).

Vous ne pouvez pas acheter un Éther sur une tuile si vous avez déjà vendu sur cette tuile pendant le même tour, même si les types d'Éther sont différents.

### Étape 1 :

**Payez 2 Souverains pour obtenir 1 Mana**



### Étape 2 :

**Placez 1 sablier sur l'Éther obtenu**



### Étape 3 :

**Pivotez votre tuile de 90° dans le sens horaire**



## VENDRE UN ÉTHER

Au prix d'une action, vous pouvez vendre une unité de l'Éther figurant sur le bord inférieur (de votre point de vue) de la tuile de lieu occupée par votre gentleman, afin de toucher le montant de Souverains indiquée. Déplacez (reculez) le compteur d'Éther correspondant de votre fiche de personnage d'un cran pour refléter votre vente et prenez les Souverains correspondants de la banque.

Vous ne pouvez pas vendre un Éther s'il y a un sablier sur votre bord de la tuile de lieu.

Après avoir réalisé votre vente, vous devez placer un sablier sur votre bord de tuile de lieu et pivoter celle-ci de 90° dans le sens horaire (ce qui ne compte pas comme une action).

Vous ne pouvez pas vendre un Éther sur une tuile si vous avez déjà acheté sur cette tuile pendant le même tour, même si les types d'Éther sont différents.

## ACHETER UN ARTEFACT

Si votre gentleman se situe sur l'une des quatre tuiles périphériques, vous pouvez dépenser 1 action pour acheter une carte du paquet correspondant. En payant le coût en Souverains indiqué sur votre bord de tuile, vous pouvez prendre une carte d'artefact et la placer face visible près de vous.

Vous ne pouvez pas acheter une carte d'un paquet dont vous possédez déjà un artefact.

Vous ne pouvez pas acheter une carte d'artefact s'il y a un sablier sur votre bord de la tuile de lieu.

Quand vous achetez une carte d'artefact, vous devez immédiatement placer un sablier sur votre bord de tuile de lieu, puis pivoter celle-ci de 90° dans le sens horaire (cela ne compte pas comme une action).

## RETIRER UN SABLIER

Au prix d'une action, vous pouvez retirer un sablier de la tuile de lieu occupée par votre gentleman. Ce sablier peut être situé n'importe où sur votre tuile, pas forcément sur votre bord. Retirer un sablier rend possible l'achat et la vente des Éthers ou des artefacts sur ce bord de tuile.

## QUÉMANDER DE L'ARGENT

Vous ne pouvez entreprendre cette action que si votre gentleman est sur l'Esplanade (la tuile centrale). Chaque joueur ne peut entreprendre cette action qu'une fois par tour.

Si votre gentleman est le moins fortuné de la partie (celui qui possède le moins de Souverains), vous pouvez, au prix d'une action, quémander de l'argent à la Reine, qui vous remet alors gracieusement 2 Souverains. Si au moins un autre joueur est aussi peu fortuné que vous, elle ne vous remet qu'1 Souverain.

**Note :** les Souverains qui se trouvent dans la réserve du Shadow Master d'un joueur ne comptent pas comme étant en sa possession.

## PIVOTER UNE TUILE AU CHOIX ET OBTENIR UNE ACTION SPÉCIALE

Vous ne pouvez entreprendre cette action que si votre gentleman est sur l'Esplanade (la tuile centrale). Chaque joueur ne peut entreprendre cette action qu'une fois par tour.

Au prix d'une action, vous pouvez pivoter n'importe quelle tuile de lieu du plateau de jeu de 90° dans le sens **de votre choix**. Vous piochez également une carte d'action spéciale du paquet, la regardez et la conservez face cachée près de vous.

**Note :** quand le paquet de cartes d'action spéciale est épuisé, mélangez les cartes d'action spéciale défaussées et créez un nouveau paquet.

## SORTIR DU SHADOW MARKET

Au prix d'une action, vous pouvez quitter le Shadow Market si votre gentleman se trouve sur la tuile de lieu de son portail secret. Montrez que vous possédez les 4 Éthers nécessaires de votre carte de combinaison secrète et 4 artefacts différents. Vous les présentez à la Reine et gagnez la partie !

### COMBINAISON SECRÈTE

La carte de combinaison secrète que vous recevez au début de la partie indique le type et la quantité de chaque Éther que vous devez posséder pour pouvoir quitter le Shadow Market. Le fait d'avoir plus d'Éthers que nécessaire n'est pas un problème.

#### Exemples d'Éthers nécessaires pour obtenir la combinaison secrète :



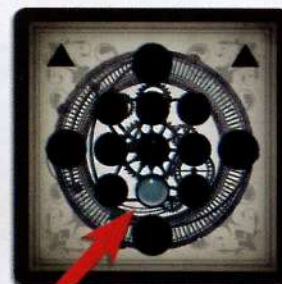
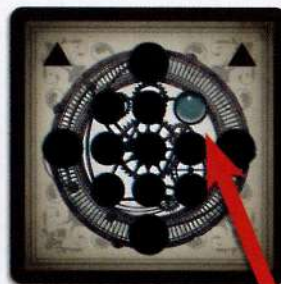
**1 Sang  
1 Titane  
1 Ectoplasme  
1 Mana**



**1 Sang  
2 Manas  
1 Ectoplasme**

### PORTAIL SECRET

La carte de portail secret que vous recevez au début de la partie indique la tuile de lieu sur laquelle votre gentleman doit se trouver pour quitter le Shadow Market et gagner la partie. Là encore, tout est question de point de vue : placez la carte devant vous, avec les flèches figurant sur la carte pointées vers l'avant.



**L'emplacement gris indique le lieu où le gentleman doit se trouver pour pouvoir quitter le Shadow Market.**

## ↳ ACTIONS GRATUITES ↳

### 🎲 ACTIVER UNE CARTE D'ACTION SPÉCIALE

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez jouer une de vos cartes d'action spéciale afin d'activer son effet. Pour activer la carte, vous devez être en possession des Éthers figurant sur celle-ci. Les Éthers en question ne sont pas dépensés, vous devez juste les posséder. Ensuite, la carte est immédiatement défaussée.

Chacune des cartes d'action spéciale est détaillée ci-dessous.

**Rapidité spectrale** (Ectoplasme) : vous gagnez 2 actions à utiliser immédiatement.

**Faveur de la Reine** (Titane) : vous gagnez 2 Souverains immédiatement.

**Souffle du titan** (Mana) : prenez la figurine de gentleman d'un adversaire et placez-la sur n'importe quelle tuile du plateau.

**Invocation rituelle** (Sang) : remplacez un agent de votre choix situé sur une tuile de lieu par un autre. Choisissez l'agent qui le remplacera, échangez leurs figurines et la position de leurs cartes sur le plateau. **Note** : cette carte peut être jouée au tout début de votre tour, avant que le pouvoir de l'agent prenne effet.

**Bascule des rouages** (Ectoplasme et Sang) : pivotez deux tuiles de lieu au choix de 90° dans n'importe quel sens.

**Rouille** (Titane et Mana) : défaussez tous les Souverains de la réserve du Shadow Master d'un adversaire.

**Présent du dragon** (Mana et Sang) : la prochaine fois que vous vendrez un Éther, gagnez +3 Souverains.

**Roue du chaos** (Titane et Ectoplasme) : pivotez l'ensemble du plateau de jeu de 90° dans le sens de votre choix. Cela modifie les valeurs d'achat/vente de tous les joueurs, mais également leur domaine d'expertise et la position de leur portail secret.

**Éther canalisé** (Mana, Sang et Titane) : dérobez 1 Éther de votre choix à un adversaire. Son gentleman perd 1 Éther et vous le gagnez.

**Siphon alchimique** (Mana, Titane et Ectoplasme) : dérobez 1 Souverain à chaque joueur.

**Décret du Steam Lord** (Sang, Ectoplasme et Titane) : dérobez 1 carte d'artefact à un adversaire. *Vous ne pouvez jamais dérober un artefact que vous possédez déjà.*

**Don de Faërie** (Mana, Sang et Ectoplasme) : achetez l'Éther ou la carte d'artefact correspondant au bord de votre tuile de lieu sans dépenser d'action ou de Souverains. Ne placez pas de sablier, ne pivotez pas la tuile.

### 🎲 PAYER LE SHADOW MASTER

À tout moment de votre tour **uniquement**, vous **pouvez** payer autant de Souverains que vous le souhaitez au Shadow Master. Ces Souverains sont placés dans la réserve du Shadow Master, en haut à gauche de votre fiche de personnage.

**Important** : un Souverain placé dans la réserve du Shadow Master ne peut ni être repris ni être utilisé dans quelque transaction que ce soit.



## LE SHADOW MASTER

À la fin de chaque round, lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, celui qui a la réserve du Shadow Master la plus élevée gagne les faveurs du Shadow Master. Il prend le pion premier joueur et la figurine du Shadow Master, qu'il place tous deux en haut à droite de sa fiche de personnage.

**Égalités :** en cas d'égalité, le joueur avec le plus d'Éthers de son domaine d'expertise (par exemple, le Sang pour le joueur du bord rouge) gagne les faveurs du Shadow Master. Si l'égalité persiste, ou que personne n'a versé le moindre Souverain, alors la figurine du Shadow Master est placée dans la zone commune. Le joueur qui a le pion premier joueur reste le premier joueur, mais personne n'a les faveurs du Shadow Master pour le round suivant.

Si la figurine du Shadow Master est déplacée vers la fiche de personnage d'un joueur, deux choses se produisent :

- Tous les joueurs vident leur réserve du Shadow Master (défaussez les Souverains qui s'y trouvent).
- Remplacez sur sa case, la figurine de l'agent le plus ancien du plateau (en fonction des valeurs de I vers IV) et remplacez-la par celle de l'agent disponible suivant, dans le sens horaire. (Si, par exemple, vous avez les agents I et II présents sur le plateau. La figurine de l'agent I est remplacée par celle de l'agent III.)



Si la figurine du Shadow Master ne bouge pas d'un round sur l'autre, il ne se passe rien.

Le joueur qui a les faveurs du Shadow Master jouit des privilèges suivants :

- Il devient le premier joueur.
- Il gagne une quatrième action à son tour (tant qu'il bénéficie des faveurs du Shadow Master).
- Au début de chaque round, il peut déplacer les agents de l'Ombre sur le plateau (cf. page suivante).

Le joueur qui a les faveurs du Shadow Master a aussi les obligations suivantes :

- Il **doit** placer le Souverain qu'il reçoit au début de chaque round dans sa réserve du Shadow Master.
- Dès que sa réserve du Shadow Master atteint 5 Souverains, il doit la vider immédiatement (défaussez les Souverains qui s'y trouvent). Cela ne veut pas dire qu'il ne jouit plus des faveurs du Shadow Master ; sa figurine lui appartient toujours et il la gardera si sa réserve du Shadow Master est la plus élevée à la fin du round.

L'agent suivant disponible prend sa place

L'agent le plus ancien quitte le plateau



## LES AGENTS DE L'OMBRE

Ils sont prêts à aider les plus généreux gentlemen en leur facilitant la tâche. Ils sont également plus qu'enclins à mettre des bâtons dans les roues des adversaires de leur patron.

### ENTRÉE EN JEU

Quand la première transaction est conclue, prenez la figurine de l'agent dont la carte se situe sur le premier emplacement d'agent (noté I) et placez-la sur la tuile de lieu sur laquelle s'est déroulée la transaction.

Quand la seconde transaction est conclue, prenez la figurine de l'agent dont la carte se situe sur le second emplacement d'agent (dans le sens horaire, noté II) et placez-la sur la tuile de lieu sur laquelle s'est déroulée la transaction.

Chaque fois que la figurine du Shadow Master est déplacée vers la fiche de personnage d'un joueur, remplacez sur sa case, la figurine de l'agent le plus ancien et remplacez-la par celle de l'agent disponible suivant, dans le sens horaire. (Si, par exemple, vous n'avez que les agents II et III présents sur le plateau. La figurine de l'agent II est remplacée par celle de l'agent IV.)

### DÉPLACEMENT DES AGENTS

Au début du round, le joueur qui a les faveurs du Shadow Master peut déplacer tous les agents du plateau. Chaque agent peut se déplacer d'une tuile (ou de deux tuiles dans une partie à 2 joueurs) dans n'importe quelle direction, mais pas en diagonale. Les agents ne peuvent jamais pénétrer sur l'Esplanade (la tuile centrale), mais les barrières ne les gênent pas.

#### CONFLIT

En cas de conflit entre un effet d'un agent et un autre effet d'un agent ou effet de carte d'action spéciale, l'effet qui l'emporte est toujours le plus restrictif.

Par exemple, le Docteur empêche tout achat ou vente sur sa tuile. Ainsi, la carte d'action spéciale « Don de Faërie », qui octroie un achat gratuit, ne peut pas être utilisée sur cette tuile.

Le joueur qui les contrôle peut accroître leur déplacement s'il le souhaite, en défaussant les sabliers de leur lieu. Pour chaque sablier défaussé sur la tuile où il a commencé son déplacement, l'agent se déplacera d'une tuile supplémentaire (la défausse de sabliers de cette manière est une action gratuite). Les sabliers ne peuvent être défaussés que sur la tuile où l'agent a commencé son déplacement, pas sur les tuiles traversées. Si des sabliers sont défaussés pour accroître son déplacement, l'agent doit se déplacer du nombre total de tuiles possible (sans revenir sur ses pas au même round).

Si personne n'a les faveurs du Shadow Master, les agents ne se déplacent pas.

**Exemple :** la Sorcière est sur une tuile de lieu avec 2 sabliers au début du round. Le joueur qui a les faveurs du Shadow Master peut défausser ces deux sabliers pour déplacer la Sorcière de 2 tuiles supplémentaires, pour un total de 3 tuiles. Il pourrait aussi se contenter de n'en défausser qu'un pour que la Sorcière se déplace de 2 tuiles, ou n'en défausser aucun, pour que la Sorcière ne se déplace que d'une tuile ou reste à la même place.

### EFFETS DES AGENTS

Chaque agent propose un effet différent, affectant soit la tuile de lieu qu'il occupe, soit le gentleman qui commence son tour sur la même tuile de lieu que l'agent.

#### LA SORCIÈRE



Au sein de la cohorte habituelle de mendiants et pauvres hères en haillons charriée par les allées du marché se cache une centenaire recourbée et famélique trimbalant ses amulettes et son hautbois. Personne ne se doute que les mélodées qui sortent de son instrument tordent l'acier et embrasent les gaz à volonté, transformant ce qui l'entoure en danger mortel. Derrière cette vieillarde se cache la dernière représentante d'une

longue lignée de sorcières qui furent presque toutes condamnées au bûcher par des tribunaux improvisés. Les rares survivantes entreprirent un exode vers le royaume d'Obéron dans l'espoir de pouvoir organiser leurs sabbats en toute quiétude pour finalement se voir persécutées avec véhémence par les fées.

Quand elle eut vent de l'imminente cérémonie royale et de l'expédition, elle employa tous ses pouvoirs pour se transporter dans le Shadow Market et intercepter le corps expéditionnaire chargé

## AU SERVICE DE SA MAJESTÉ

de récupérer des artefacts qu'elle sait indispensables à l'Alliance entre Faërie et le Royaume-Uni. Cette alliance entre ses deux ennemis jurés doit être empêchée par tous les moyens.

**Effet :** si la Sorcière est sur la même tuile que votre gentleman au début de votre tour, vous devez entreprendre une action de moins ce tour-ci (normalement deux au lieu de trois).

### LE DANDY

Champion de cricket, habitué des mondanités, désiré par les unes, jaloué par les autres, le dandy était un des meilleurs partis que la gentry de Londres pouvait offrir. Mais cet aristocrate oisif et blasé menait une double vie pour tromper son ennui, en utilisant toutes ses ressources pour détrousser avec élégance et désinvolture les plus éminents membres du gotha londonien.



Mais celui qui fut longtemps surnommé « le gentleman cambrioleur » par le Times provoqua sa perte quand il rendit une visite nocturne au mausolée d'Imhotep II à Trinity Square. Pris sur le fait par les séides du Pharaon Noir, le monte-en-l'air fut écorché vif et « réanimé » par les nécromants du Culte avant d'être expédié dans le Shadow Market. Privé de sa prestance, de sa vie et de son trépas, le Dandy promène désormais sa carcasse dans les allées du marché à la recherche d'autres gentlemen pour le divertir... et pratiquer son ancien hobby...

**Effet :** si le Dandy est sur la même tuile que votre gentleman au début de votre tour, vous perdez 1 Souverain. Si vous n'en avez pas, il n'y a pas d'effet.

### LE DOCTEUR



Dépêché par l'ordre du Dragon à la recherche du « changsheng bu lao yao » ou « élixir de jeunesse », le docteur est venu étudier la promesse de l'immortalité offerte par l'apparition à Londres de nouvelles espèces extraordinaires et séculaires. Cet expert en empyromancie, ancien art divinatoire qui consiste à recueillir des prédictions par la lecture des entrailles d'un individu, s'est malheureusement heurté à la rigidité des forces de l'ordre londoniennes et fut contraint de poursuivre

ses expériences dans ce foyer restreint, à la moralité permissive et aux multiples spécimens en liberté qu'est le Shadow Market.

Ainsi l'arrivée du Docteur est toujours précédée par l'apparition de l'un de ses fidèles assistants singes gibbons, provoquant irrémédiablement le ballet précipité des marchands qui ferment leurs échoppes tandis que les badauds se bousculent pour quitter les lieux... de peur d'être le spécimen choisi par le froid praticien pour sa prochaine étude.

**Effet :** aucun joueur ne peut acheter ou vendre d'Éthers ou de cartes d'artefact sur la tuile de lieu occupée par le Docteur (les autres actions ne sont pas affectées).



### LE MARCHAND

Celui qu'on surnomme « *le Marchand* » arpente inlassablement les allées du marché en interpellant les nouveaux venus avec de frénétiques coups d'archet sur son violon écaillé et désaccordé. Une légende raconte qu'un puissant mage de Faërie, horripilé par les stridences insupportables du bateleur, le téléporta sans espoir de retour dans le « *Shadow Market* ». Mais il semble que la réalité est tout autre car le satyre, bien que dépourvu d'oreille musicale, possède en revanche le don quasiment surnaturel de dénicher des affaires uniques à des prix avec lesquels personne ne peut rivaliser. La guilde des marchands du Royaume des Fées engagea ainsi le mage pour se débarrasser définitivement de ce concurrent déloyal.

Le principal intéressé, toujours jovial, n'évoque que très rarement ce malencontreux évènement et continue de solliciter de manière tonitruante tous les nouveaux clients, sous le regard méprisant des autres vendeurs qui cherchent déjà un moyen de se débarrasser de lui...

**Effet :** tous les prix d'achat sont réduits de 1 Souverain sur sa tuile (pour un minimum de 1 Souverain). Il offre également 1 Souverain supplémentaire pour chaque vente que vous effectuez sur sa tuile.



### LE GARDIEN DES PORTES

Même les plus flegmatiques des visiteurs du *Shadow Market* ne peuvent réprimer une sueur froide quand retentit le sourd battement des ailes de ce majestueux volatile reptilien au-dessus de leur tête. Il arrive que toute l'activité du marché cesse, et qu'un silence de mort s'installe quand la créature fond sur un client avant de l'emporter dans ses serres acérées. Voilà le sort réservé à quiconque tente de contrevenir aux règles instaurées par le maître des lieux. Personne ne sait comment cette chimère, jadis crainte et vénérée par les Mayas, fut contrainte de rejoindre la ménagerie du *Shadow Master*. Mais quand il n'est pas affairé à faire régner la loi de son maître, le « *Gardien des Portes* » plane au-dessus du *Shadow Market* en se nourrissant de l'admiration des spectateurs.

Son passé de divinité oubliée le rend particulièrement sensible à la flatterie et le plus avisé des gentlemen peut, en montrant suffisamment d'obséquiosité à son égard, obtenir l'honneur d'être transporté vers les parties les plus éloignées du bazar clandestin.

**Effet :** un gentleman situé sur la même tuile que le *Gardien des Portes* peut dépenser 1 action pour se déplacer vers n'importe quelle autre tuile de lieu du plateau.



### LE GARÇON ÉGARÉ

Depuis que le *Shadow Master* a donné l'ordre formel de l'ignorer, les habitués font mine de ne pas faire attention au macabre spectacle de ce jeune garçon affublé d'un crâne de cheval mort, cava-



lant à travers les allées du Shadow Market. Certains imprudents ont avancé que le galopin fut le fruit de l'union clandestine entre un membre influent du Parlement et d'une voyante de la Roue, ravi à sa naissance par des agents du Culte pour exercer un chantage sur son illustre père. D'autres se sont risqués à raconter comment les nécromants, devant la ténacité du notable, en ont fait cet épouvantail équestre pour terroriser sa mère. Mais tous ceux qui se sont risqués à parler ont disparu et personne ne sait quels moyens de pression a utilisé le Pharaon Noir pour obliger le Shadow Master à devenir le gardien de cette victime innocente de la cruelle lutte de pouvoir que se livrent les organisations occultes de Londres.

L'engrenage du Shadow Market s'immobilise sur son passage et les portails se ferment en sa présence. Le Garçon Égaré ne doit sortir sous aucun prétexte.

**Effet :** la tuile de lieu sur laquelle il se trouve ne peut pivoter sous aucun prétexte et ne peut être utilisé comme portail secret.



## LE SHADOW MARKET

« Si vous cherchez une denrée rare et exotique, le marché noir des docks de l'East End semble tout indiqué pour vous satisfaire, mais si vous pratiquez les arcanes ou le génie mécanique et recherchez de précieux Éthers pour vos expériences, alors le nébuleux Shadow Market s'impose comme votre seul espoir.

Rebut d'expériences dangereuses, artefacts interdits par les lois de la nature ou la morale, dépouilles de créatures merveilleuses, matières enchantées et oubliées qui ne peuvent être fabriquées dans notre monde, et même ce que vous ne pouvez nommer garnissent les étals et forges de ce marché secret.

Des légendes concernant sa supposée localisation s'échangent à voix basse dans les milieux initiés : certains érudits le situent dans les profondeurs de Londres quand d'autres affirment qu'il se trouve sur un plan astral aux confins de notre monde, défiant l'espace et le temps. Si votre curiosité l'emporte sur votre instinct de conservation, et que vous disposez d'assez de ressources pour vous rendre dans cet insensé bazar, permettez-moi de vous décrire ce qui vous attend :

Vous apparaîtrez invariablement sur « l'Esplanade » : cette placette, éclairée en son centre par un rayon de lumière tombant de la voûte noire et insondable qui surplombe le Shadow Market, vous semblera le dernier endroit civilisé au milieu d'un sombre chaos d'engrenages. Et tandis que vos oreilles essayeront de s'habituer aux assourdissants cliquetis des plates-formes voisines, la voix du gardien des lieux, le Shadow Master s'insinuera dans votre esprit pour vous exposer le tribut que vous devrez réunir pour lui si vous voulez être renvoyé d'où vous venez...

Dès que vous vous éloignerez de ce havre pour tenter de dénicher votre précieuse denrée, vous croiserez des créatures aussi merveilleuses que monstrueuses et serez sans doute harcelés par d'infortunés prédécesseurs, désormais piégés et asservis par le Shadow Master, nourrissant l'espoir qu'ils pourront racheter leur droit de sortie par la rapine et les intrigues. À vos dépens la plupart du temps.

Vous l'avez compris, quel que soit le sombre dessein qui vous a contraint à gagner ce sinistre lieu, je vous en conjure, trouvez-y vite ce que vous cherchez et quittez les lieux aussitôt car le moindre incident peut faire de vous un contrevenant au regard de la loi aussi punitive qu'expéditive rendue par les sbires du Shadow Master. »

- Lewis Carrol, « Rorrim » (1881)



## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement quand un joueur dépense 1 action sur sa tuile de portail secret pour montrer les 4 cartes d'artefact différentes et les 4 Éthers nécessaires de sa carte de combinaison secrète. Sa quête est remplie et il gagne la partie !

AU SERVICE DE SA MAJESTÉ



## LES GENTLEMEN DES CLUBS LONDONIENS

### MASTER FOX

Banni de Faërie pour avoir abusé de la confiance de Master Crow, l'argentier du roi Obéron, puis exilé à Londres, Master Fox fut d'abord accueilli avec curiosité, comme un spécimen d'animal savant doué de parole, avant d'être considéré avec



la plus extrême méfiance par les autorités locales dès qu'il fut avéré qu'il avait aussi le don de changer d'apparence.

Cette hostilité ambiante le découragea : Londres, avec son protocole étouffant et ses codes vestimentaires rigides, n'était décidément pas Faërie. Y vivre de rapine et de tromperie s'annonçait bien plus ardu que dans sa contrée natale. Pour éviter de se retrouver accusé du moindre délit et constamment traqué, il se mit en quête d'une occupation qui lui permette de traves-tir sa vraie nature et rassurer ses hôtes. Ainsi, la place laissée vacante par la fermeture de l'agence Pinkerton et le départ d'Auguste Dupin pour la France lui fournirent la plus belle couverture qui soit pour assouvir son instinct de prédation. Il ouvrit son propre cabinet de détective conseil et se fit très vite la réputation d'un fin limier.

Assez rusé pour élucider les disparitions aussi bien que les apparitions, doté d'un flair hors pair faisant de lui un chasseur redoutable, se transformant à volonté pour surprendre ses proies, Master Fox débusque les criminels les plus retors et devient vite le « collaborateur » dont Scotland Yard ne peut plus se passer.

On murmure même que Buckingham Palace a eu recours à ses services sur le plan diplomatique, pour qu'il démasque et neutralise d'autres polymorphes qui pourraient tenter d'infiltrer l'entourage de la Reine. Ce relatif prestige lui permit de fréquenter et flatter les plus puissants notables londoniens et de fonder le très officiel club de gentlemen « Les amis d'Obéron », destiné à promouvoir la bonne entente entre l'Empire britannique et le Royaume d'Obéron, dont Fox ne manque jamais d'évoquer le souvenir nostalgique.



Club « Les amis d'Obéron »

Le détective n'est pas dupe face au défi de la Reine : les trophées réclamés ressemblent étrangement aux éléments traditionnellement utilisés dans son monde d'origine pour sceller des alliances entre Cours... C'est en tout cas l'occasion qu'attendait le détective car ce succès lui permettra d'obtenir de la Reine qu'elle d'intercède en sa faveur auprès d'Obéron pour obtenir son retour en Faërie...

**JOHN BROWN**

Souvent désigné comme le plus vieux club de Londres, « Les chevaliers de Saint George » est exclusivement fréquenté par des militaires à la retraite, partageant des valeurs traditionnelles et un attachement sans faille à la couronne.



**Club « Les chevaliers de Saint-George »**

La légende attribue son origine à une ancienne confrérie médiévale rassemblée lors des croisades, quand l'Occident faisait régner loi et foi dans les contrées les plus impies. De cette époque lointaine, durant laquelle ces chevaliers s'illustrèrent en défendant le port d'Askalon sur la route de Jérusalem, il reste une épée, vestige symbolique du Club, qui surplombe maintenant la salle d'armes du Doyen Brown.

Le parcours du doyen est éloquent à plus d'un titre : John Brown, ancien capitaine des Royal Scots Dragoon Guards, fut de toutes les campagnes : il gagna ses premières décorations en matant la rébellion aux Indes, croisa le fer et la poudre avec les colons de Sudafrique, avant de se lancer à la reconquête de la Chine durant la deuxième guerre de l'Opium.

C'est en défendant un avant-poste sur la Rivière des Perles, en poursuivant seul sabre à la main les ennemis en déroute plus exactement, que Brown fut capturé par les troupes de l'impératrice Cixi avant d'être séquestré dans un bagne sordide à Canton. Dans cette antichambre de l'enfer, la gangrène emporta ses jambes. Ses geôliers l'obligèrent à « chasser le Dragon » en le contraignant à l'Opium pour annihiler sa santé mentale, mais sa volonté de fer le sauva de la démence et de la maladie. Il tint bon jusqu'à sa libération par les troupes d'automatons britanniques que la Reine Victoria avait déversées en masse sur les Chinois, mettant ainsi fin de manière brutale et définitive au conflit.

Rapatrié au Royaume-Uni, couvert de décorations et remis sur pied par les ingénieurs mécaniciens de l'armée, John Brown méritait une retraite tranquille, durant laquelle il aurait pu écrire ses mémoires. C'était sans compter sur sa vigilance : la vision d'une capitale envahie de monstres de foires, cadavres ambulants et autres comploteurs venus d'Orient fit bouillir son sang. Toutes ces décennies passées à combattre l'ennemi à l'autre bout du monde pendant que la vraie menace faisait son nid à Picadilly Circus !



Comme jadis son père et son grand-père, il se joignit aux « Chevaliers de Saint-George » et maintenant Brown et ses acolytes arpentent les bas-fonds de Londres, là où les forces de l'ordre ont perdu pied, prêts à surveiller et punir les aberrations qui rôdent et menacent.

Pour l'heure, alors que la plupart des autres clubs rivalisent de pleulerie et d'obséquiosité pour décliner le défi de la Reine, c'est sans réfléchir que Brown s'est porté volontaire, l'épée à la main, pour rapporter les artefacts... Que le Shadow Market soit un piège réputé mortel ? Qu'importe ! C'est surtout un bon moyen pour obtenir une audience spéciale avec la Reine et la sensibiliser aux menaces qui pèsent sur les rues de Londres !

**PARVIN KHAN**

Jamais l'armée anglaise n'eut à mater une aussi virulente révolte que celle faisant rage dans la province du Bengale, bloquant l'accès à deux ressources vitales de l'Empire : le minerais et le thé.

Pour éviter que cette rébellion ne devienne un dangereux précédent capable d'inspirer d'autres colonies, l'état-major dépêcha un corps expéditionnaire spécial mené par Charles Babbage flanqué de sa clique d'ingénieurs. Ainsi déferlèrent sur Calcutta les machines infernales les plus dangereuses jamais créées par les esprits brillants mais dérangés de la Confrérie Mécanique.

Le port bengali, jadis magnifique, fut réduit à un chaos de ruines fumantes. Et tandis que les télégrammes du monde entier annonçaient la suprématie de l'Empire britannique, la Reine ordonna dans sa grande mansuétude que les survivants soient accueillis et pris en charge par le Royaume. Malgré la certitude mathématique des ingénieurs de n'avoir laissé aucun survivant, une menue silhouette émergea des décombres : Parvin Khan, petite fille au teint sombre, fut recueillie par Babbage lui-même, fort impressionné par ce miracle.



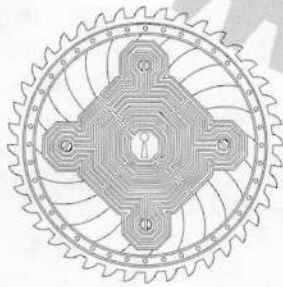
Club « La sirène mécanique »

De retour à Londres, il la confia à la seule femme tolérée par la confrérie : la comtesse Ada Lovelace, une brillante mécanicienne également coupable d'être la présidente de « La Sirène Mécanique », un club qui recense toutes les Londo-niennes savantes et libres pensantes qui rêvent de reprendre le pouvoir. Car malgré la toute-puissance matriarcale de la Reine Victoria, les gentlemen acceptaient plus facilement la présence à Londres d'esprits frappeurs, de morts-vivants et autres chimères, que celle de femmes aux commandes d'autre chose qu'une maison bien tenue.

La Comtesse prit à cœur la tâche d'éduquer la jeune indienne : au moment de souffler sa seizième bougie, l'élève Parvin était devenue une experte en thermodynamique et une vaillante suffragette ! Et quand cette jouvencelle fit pour la première fois la démonstration à la confrérie de son « Apparatus Volant mark I », à la facture inspirée de l'anatomie des Fées, elle fut déçue de constater que c'est la concupiscence et non la science qui avait fait venir ses confrères masculins.

Maintenant, si Parvin ramène les artefacts réclamés par la plus importante femme de l'Empire, preuve sera faite que l'audace et la sagacité ne sont plus le monopole de ces messieurs.

■ SIR DANIEL HOME



Club « Le Labyrinthe »

Les entités et événements surnaturels sont légion à Londres (même si certains sont plus étranges que d'autres), et leur passage laisse des traces en ville. Rares sont ceux qui prêtent attention aux édifices abîmés et abandonnés, parmi lesquels le bureau de poste de Saint Pancras. Plus rares encore sont ceux qui imaginent que les ruines reçoivent chaque semaine la réunion du « Labyrinthe », un club dont l'admission est réservée aux individus capables de communiquer avec les esprits. Ses membres échangent dans la plus grande discrétion les confidences qu'ils ont obtenues de la bouche des défunts, persuadés de reconstituer ainsi une vérité qui échappe au commun des mortels. Mais paradoxalement tous ignorent que se cache parmi eux Sir Daniel Home, le plus grand médium vivant...

Cela fait maintenant vingt ans que les premières séances de spiritisme furent homologuées par le corps scientifique londonien, et que la parole d'un mort fut de facto reconnue par les institutions légales. Les témoignages et testaments post-mortem étaient devenus choses courantes et faisaient des médiums confirmés les associés assermentés des plus grands cabinets d'avoués de la capitale. Home, à l'époque jeune prodige extralucide descendu d'Écosse, rencontra vite la gloire car si nombre de ses confrères pouvaient entretenir une conversation limitée avec un fantôme, rares étaient ceux qui, à l'instar de Home, étaient capables de *contraindre* leur interlocuteur d'outre-tombe à dire la vérité. Son intervention fut décisive dans tant d'affaires criminelles qu'il obtint l'illustre honneur d'être anobli comme d'avoir son propre feuilleton dans les gazettes policières.

Mais les esprits n'aiment pas être dérangés et encore moins devenir les obligés des vivants. Ainsi les spirites les plus avisés organisent leurs séances masqués, par crainte d'être identifiés et harcelés sans fin par les ectoplasmes qu'ils convoquent. C'est pour cette même raison que Sir Home avait décidé dès le début de sa carrière de ne jamais quitter sa cagoule de cuir, y compris en public car ils étaient maintenant des centaines dans l'au-delà à souhaiter sa damnation et presque autant de confrères jaloux prêts à le trahir pour lui voler la vedette.

Cette mascarade disciplinée permit à Home de se faire un nom sans visage, une légende qu'aucun vivant ou mort ne pourrait écorner.

Quand tout récemment le Labyrinthe fut contacté pour participer au défi de la Reine, Home comprit tout de suite que son masque allait reprendre du service car l'apparente frivolité d'une compétition entre clubs ne pouvait être que la face cachée de l'iceberg... Pour en avoir le cœur net, pas d'autre choix que de vaincre !



CRÉDITS

**AUTEUR**

Yohan Lemonnier

**DÉVELOPPEMENT**

Thiago Aranha

**PRODUCTEURS**

Thiago Aranha  
Guillaume Noblet

**ILLUSTRATIONS**

Christophe Madura  
Georges Clarenko

**CONCEPTION GRAPHIQUE**

Christophe Madura  
Mathieu Harlaut

**HISTOIRE**

David Rakoto

**SCULPTEUR**

Grégory Clavilier

**PUBLICATION**

David Preti

**TESTEURS**

Leonardo Chen, Sebastian Garcia, Luciana Mainardi,  
Roberto « Pena » Spinelli, Dominick Meyer, Flávio  
Teixeira, Thiago Meyer, Rafael Paiola, Vitor Grigoletto

**TRADUCTEUR**

Jérôme Vessière

**RELECTEUR**

Vincent Bouchage

**RESPONSABLE ÉDITORIAL EDGE**

Stéphane Bogard

Plus d'informations sur  
**EDGEENT.COM**

© 2015 Panache Animation, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. The World of Smog, Panache Animation, les logos The World of Smog et Panache Animation sont <sup>TM</sup> de Panache Animation. CoolMiniOrNot, et le logo CoolMiniOrNot sont <sup>TM</sup> de CMON Productions Limited. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. The World of Smog : Au Service de Sa Majesté Première édition : Mai 2015 ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

# ❧ RÉSUMÉ DES RÈGLES ❧

## ❧ PRÉPARATION ❧

Chaque joueur :

- Obtient 1 carte de portail secret.
- Obtient 2 Souverains.
- Place 2 sabliers sur le plateau.
- Obtient 1 carte de combinaison secrète.
- Obtient 1 unité d'Éther correspondant à son domaine d'expertise.

## ❧ ROUND DE JEU ❧

**Tous les joueurs gagnent 1 Souverain sauf au premier round.**

En commençant par le premier joueur, et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur dispose de 3 actions à dépenser comme suit :

- **Déplacer votre gentleman d'une tuile, en payant 1 Souverain ou 1 Éther pour franchir une barrière.**
- **Pivoter votre tuile de 90° dans le sens horaire.**
- **Acheter un Éther ensuite, placer un sablier et pivoter la tuile de 90° dans le sens horaire.**
- **Vendre un Éther ensuite, placer un sablier et pivoter la tuile de 90° dans le sens horaire.**
- **Acheter un artefact ensuite, placer un sablier et pivoter la tuile de 90° dans le sens horaire.**
- **Retirer un sablier n'importe où sur votre tuile.**
- **Quémander de l'argent une fois par tour, sur l'Esplanade uniquement. 2 Souverains si vous êtes le moins fortuné, 1 Souverain si d'autres joueurs sont aussi peu fortunés que vous.**
- **Pivoter une tuile au choix et obtenir une action spéciale une fois par tour, sur l'Esplanade uniquement. Pivoter une tuile de votre choix de 90° dans n'importe quel sens.**
- **Quitter le Shadow Market sur votre tuile de portail secret. Vous devez avoir tous les artefacts, et tous les Éthers de votre combinaison secrète pour gagner la partie.**

À n'importe quel moment de son tour, un joueur peut aussi effectuer les actions gratuites suivantes :

- **Activez une carte d'action spéciale** (vous devez posséder les Éthers nécessaires).
- **Payez le Shadow Master** (placez des Souverains dans votre réserve du Shadow Master).

## ❧ AGENTS DE L'OMBRE ❧

- Les deux premiers agents (emplacements d'agent I et II) sont placés sur les tuiles sur lesquelles sont conclues les deux premières transactions.
- À la fin du round, le joueur qui a la réserve du Shadow Master la plus élevée gagne les faveurs du Shadow Master (en cas d'égalité, le domaine d'expertise permet de départager les joueurs).
- Le joueur qui a ses faveurs gagne le pion premier joueur et la figurine du Shadow Master, obtient une quatrième action par round, doit placer son Souverain gratuit dans sa réserve du Shadow Master et défausser tous les Souverains qui s'y trouvent dès que sa réserve atteint 5 Souverains.
- Au début du round, le joueur qui a les faveurs du Shadow Master peut déplacer tous les agents du plateau d'1 tuile (2 tuiles dans une partie à 2 joueurs). Peut accroître ce déplacement en défaussant des sabliers de la tuile de départ.
- À chaque fois qu'un nouveau joueur gagne les faveurs du Shadow Master, remplacez l'agent le plus ancien du plateau par l'agent suivant disponible, et videz toutes les réserves du Shadow Master.