



Przygotowanie do gry

1 Umieść planszę na środku stołu **A**.

2 Potasuj karty eksploracji i umieść jako zakrytą talię na torze eksploracji **B**.

71 kart eksploracji
(65 sojuszników i 6 potworów)



tył karty eksploracji



przód karty potwora



przód karty sojuszników

3 Potasuj karty lordów i umieść jako zakrytą talię na polu lordów **C**.
Następnie odkryj 6 wierzchnich kart i umieść na dziedzińcu **D**.

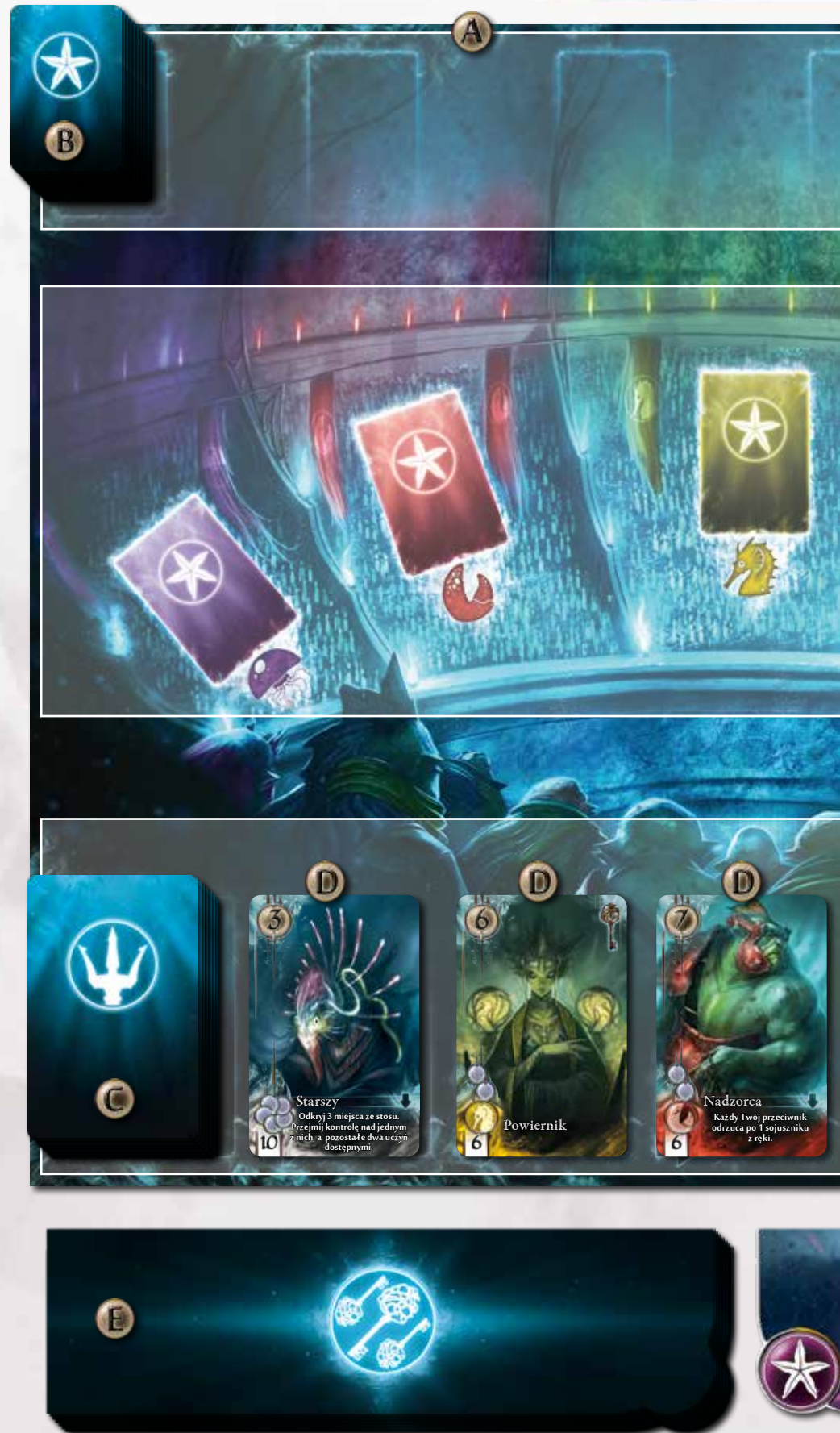
35 kart lordów



tył karty lorda



przód karty lorda kupców



TOR EKSPLOKACJI



RADA



DZIEDZINIEC



- 4 Potasuj płytki miejsc i umieść w zakrytym stosie obok planszy **E**.
Następnie odsłoń wierzchnią płytkę ze stosu **F**.

20 płytek miejsc



przód płytki miejsca



tył płytki miejsca

- 5 Pomieszaj żetony potworów i umieść zakryte obok planszy **G**.

20 żetonów potworów

(9 o wartości 2, 9 o wartości 3 i 2 o wartości 4)



tył żetonu potwora



przody żetonów potworów

- 6 Umieść znacznik zagrożenia na górnym polu toru zagrożenia **H**.

- 7 Umieść żetony kluczy obok planszy **I**.

- 8 Rozdaj każdemu z graczy po 1 pojemniku i 1 perle z zasobów ogólnych. Gracze przechowują perły w swoich kubeczkach. Pozostałe perły włóż do 1 z kubeczków i umieść obok planszy – to skarbiec.

- 9 W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza.

Cel gry

Zdobyc jak najwięcej punktów wpływu (PW) na koniec gry i zostać władcą Głębi.

Punkty wpływu zdobywasz głównie przez pozyskiwanie sojuszników, rekrutowanie lordów i kontrolowanie miejsc. Ponadto za każdego potwora, którego zgładzisz w trakcie rozgrywki, zyskasz wdzięczność swoich współbraci, a także bonusowe punkty wpływu.

Opis gry

Rozgrywacie swoje tury po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

W swojej turze wykonujesz następujące kroki w podanej kolejności:

1 | **Spiskowanie na dziedzińcu** (opcjonalne). Możesz wydać 1 albo więcej pereł, aby sprowadzić nowych lordów na dziedziniec.

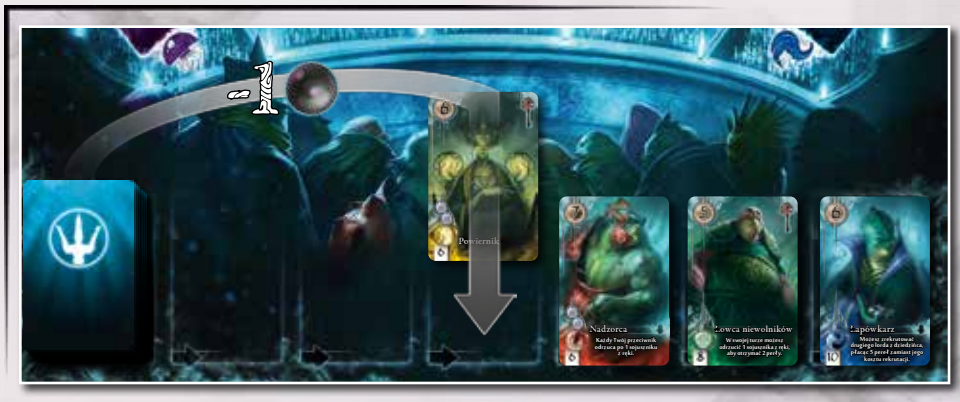
2 | **Wykonanie 1 akcji** (obowiązkowe). *Musisz* wybrać 1 z 3 podanych akcji:

- ➔ **Eksploracja głębin;**
- ➔ **Prośba o wsparcie Rady;**
- ➔ **Rekrutacja lorda.**

3 | **Przejęcie kontroli nad miejscem** (obowiązkowe). Gdy zdobędziesz 3. klucz, musisz przejąć kontrolę nad miejscem.

1 | Spiskowanie na dziedzińcu

Na początku swojej tury możesz oddać swoją 1 perłę do skarbca, aby wyłożyć 1 kartę lorda na puste pole na dziedzińcu (znajdujące się najdalej od talii lordów). Możesz wykonać tę akcję tyle razy, ile chcesz (dopóki jesteś w stanie zapłacić i na dziedzińcu znajdują się puste pola). Jeśli na dziedzińcu nie ma pustego pola, nie możesz wykonać tej akcji.



2 | Wykonanie 1 akcji

W swojej turze musisz wykonać 1 z następujących akcji:

➔ Eksploracja głębin

Talia eksploracji składa się z:

- sojuszników z 5 sprzymierzonych ras: niebieskich kałamarnic, zielonych skorupiaków, czerwonych krabów, żółtych koników morskich i fioletowych meduz.



W skład każdej rasy wchodzi 13 kart: 1 karta o wartości 5, 2 karty o wartości 4, 3 karty o wartości 3, 3 karty o wartości 2 i cztery karty o wartości 1.

- Sześciu potworów!



Gdy wykonujesz akcję eksploracji głębin, odkrywasz karty z wierzchu talii eksploracji jedna po drugiej i umieszczasz na torze eksploracji na planszy, rozpoczynając od pola znajdującego się najbliższej talii i kontynuując w prawo. Za każdym razem, gdy odkryjesz kartę, musisz przestrzegać następujących zasad:

➔ Jeśli odkryta karta to sojusznik:

MUSISZ najpierw zaproponować pozostałym graczom kupno tej karty. Zaczynając od gracza po Twojej lewej i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zapytaj każdego gracza, czy chce kupić od Ciebie tę kartę. Gracz może spasować albo kupić sojusznika.

Pierwszy gracz, który zdecyduje się na zakup karty, płaci Tobie jej koszt. Następnie bierze kartę na rękę.

Koszt zakupu sojusznika rośnie podczas Twojej tury. Pierwszy sojusznik kosztuje 1 perłę, drugi kosztuje 2 pereł, a trzeci – 3. Nie ma znaczenia, który gracz kupi sojusznika!

Uwaga! Każdy z pozostałych graczy może kupić tylko 1 sojusznika w Twojej turze!

Jeśli żaden z pozostałych graczy nie kupi tego sojusznika, musisz:




- wziąć go na rękę bez płacenia jego kosztu, co natychmiast kończy Twoją turę **albo**
- zostawić go na planszy i odkryć kolejną kartę. Następnie musisz zaoferować tę nowo odkrytą kartę na sprzedaż i tak dalej.

Jeśli na wszystkich polach toru eksploracji znajdują się karty sojuszników i żaden z pozostałych graczy nie chce kupić ostatniego sojusznika, którego odkryłeś, musisz wziąć go na rękę. Następnie otrzymujesz 1 perłę (jak pokazano na planszy).

➔ Jeśli odkryta karta to potwór:

Musisz **walczyć z potworem** albo **kontynuować eksplorację**.

Jeśli zdecydujesz się na walkę, automatycznie odnosisz zwycięstwo i odrzucasz kartę potwora. Następnie otrzymujesz nagrodę przypisaną do pola na torze zagrożenia:

- perły  ze skarbca;
- punkty wpływu z losowo dobranego żetonu potwora  (nie odkrywaj go do końca gry);
- żetony kluczy .

Niektóre pola na torze zagrożenia oferują wybór pomiędzy kilkoma nagrodami. Po pokonaniu potwora przesun znacznik zagrożenia na 1. górne pole toru zagrożenia. Twoja tura dobiega końca.

Jeśli wybierzesz dalszą eksplorację, przesun znacznik zagrożenia o 1 pole niżej na torze zagrożenia i kontynuuj odkrywanie kart, jak opisano wcześniej.

Uwaga! Gdy odkryjesz kartę potwora na ostatnim polu toru eksploracji, musisz z nim walczyć. Dodatkowo poza nagrodą pokazaną na torze zagrożenia otrzymujesz 1 perłę (jak pokazano na planszy).

W zależności od położenia znacznika zagrożenia na torze zagrożenia gracz, który walczy z potworem, otrzyma mniejszą albo większą nagrodę.



Na 1. polu gracz otrzymuje 1 perłę ALBO 1 żeton potwora.

Na 2. polu gracz otrzymuje 2 perły ALBO 1 żeton potwora i 1 perłę, ALBO 2 żetony potworów.

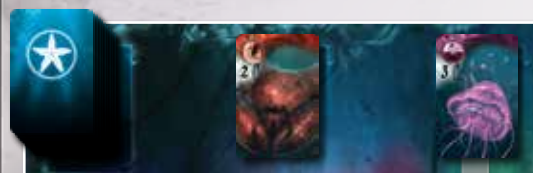
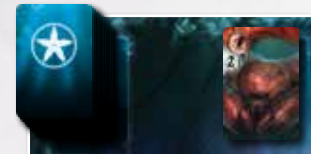
Na 3. polu gracz otrzymuje 1 żeton klucza.

Na 4. polu gracz otrzymuje 1 żeton klucza i 1 perłę ALBO 1 żeton klucza i 1 żeton potwora.

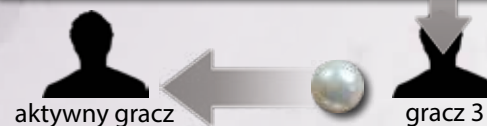
Na 5. polu gracz otrzymuje 1 żeton klucza i 2 perły ALBO 1 żeton klucza, 1 perłę i 1 żeton potwora, ALBO 1 żeton klucza i 2 żetony potworów.

Na 6. polu gracz otrzymuje 2 żetony kluczy.

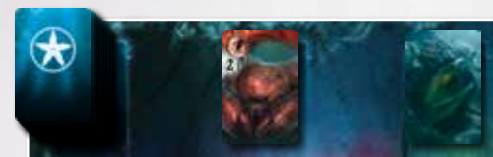
Aktywny gracz odkrywa 1. kartę eksploracji i oferuje ją pozostałym graczom, ale nikt nie chce jej kupić. Gracz może sam wziąć ją na rękę, ale woli kontynuować eksplorację.



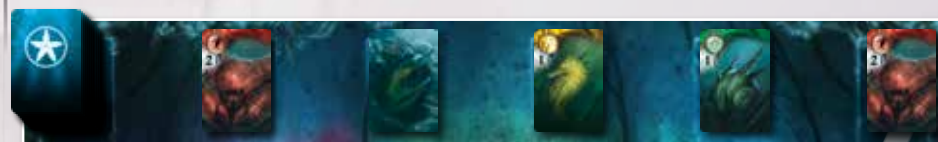
Następnie aktywny gracz odkrywa 2. kartę eksploracji. Tym razem 2 graczy nie jest nią zainteresowanych, ale gracz 3 płaci perłę aktywnemu graczowi i bierze tego sojusznika na rękę.



Aktywny gracz odsłania teraz 3. kartę eksploracji, którą kładzie na 2. polu. Jest to potwór, z którym gracz nie decyduje się walczyć, więc kontynuuje eksplorację. Przesuwa znacznik zagrożenia o 1 pole w dół na torze zagrożenia i zostawia kartę potwora na torze eksploracji.



Następnie aktywny gracz odkrywa 4. kartę, którą kupuje gracz 1, płacąc za nią 2 perły, jako że jest to 2. sojusznik kupiony w tej turze.



Aktywny gracz odsłania 3 kolejne karty – pozostali gracze nie chcą albo nie mogą ich kupić, on także nie jest nimi zainteresowany. Siódma odkryta karta jest umieszczana na ostatnim polu na torze eksploracji. Aktywny gracz musi wziąć ją na rękę, po czym otrzymuje bonusową perłę ze skarbca. Jego tura dobiega końca.

Koniec eksploracji głębin

Gdy zdecydujesz się zabrać sojusznika na rękę albo walczyć z potworem, Twoja tura dobiega końca. Wszystkie karty sojuszników, które znajdują się na torze eksploracji, należy umieścić zakryte na odpowiadających im rasom polach na planszy w części zwanej „Rada”. Karty potworów odkłada się na stos odrzuconych kart eksploracji.



Uwaga! Jeśli talia eksploracji się wyczerpie, należy potasować stos odrzuconych kart eksploracji i utworzyć nową.

➔ Prośba o wsparcie Rady

Gdy wykonujesz akcję prośby o wsparcie Rady, weź na rękę wszystkie karty z 1 stosu Rady bez ich podglądania!



➔ Rekrutacja lorda

Każdy lord należy do 1 z 6 gildii, która w czymś się specjalizuje.



Żołnierze sieją postrach i są warci mniej punktów wpływu, ale ich zdolności przydają się do krzyżowania planów przeciwnikom.



Farmerzy nie mają zdolności, ale są warci wiele punktów wpływu, jako że uprawiają sargasy – pożądane przez wszystkich pożywne glony.



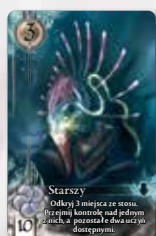
Politycy nie mają skrupułów. Nikt ich nie lubi, ale przydają się do przejmowania kontroli nad lordami.



Magowie specjalizują się w zdobywaniu przychylności sprzymierzonych ras.



Kupcy zapewniają cenne perły, bez których trudno jest wpływać na przeznaczenie.



Ambasadorzy ułatwiają przejmowanie kontroli nad najbardziej pożądanymi miejscami.

Na karcie lorda znajdują się:



A Nazwa lorda

B Koszt rekrutacji

- Suma baniek określa **dokładną** wymaganą liczbę różnych rodzajów ras.
- Duża bania wskazuje **obowiązkową** rasę. Przy małych bankach możesz wybrać dowolne rasy.
- Liczba pod bankami to **całkowita wartość** sojuszników, których musisz zagrać, aby zrekrutować danego lorda (możesz zagrać większą wartość).

Przykład. Aby zrekrutować Mistrza magii, musisz wydać przynajmniej 10 punktów sojuszników w dokładnie 3 różnych rasach, spośród których 1 musi być rasą meduz.

C Zdolność lorda

Jeśli zdolność jest oznaczona strzałką, możesz z niej skorzystać tylko raz podczas rekrutacji. Jeśli nie ma strzałki, zdolność jest stała – działa do momentu, w którym ten lord zostanie użyty do przejęcia kontroli nad miejscem (w takim przypadku zdolność zostaje przykryta przez miejsce).

D Niektórzy Lordowie posiadają symbol **klucza**, którego możesz użyć do przejęcia kontroli nad miejscem.

E Każdy lord którego zrekrutujesz, zapewnia Ci określoną liczbę **punktów wpływu**:

W swojej turze możesz zdecydować się na rekrutację 1 z lordów znajdujących się na dziedzińcu. Aby tego dokonać, musisz zagrać odpowiednią liczbę kart sojuszników z ręki, płacąc tym samym koszt rekrutacji wybranego lorda (zob. ramka na dole).

Opłacenie kosztu rekrutacji lorda

- Musisz zagrać dokładną liczbę wymaganych różnych rodzajów ras (nie więcej i nie mniej).
- Możesz zagrać kilku sojuszników z tej samej rasy.
- Całkowita wartość sojuszników, których zagrywasz, może być większa od wymaganej wartości, ale żadna „reszta” nie zostanie zwrócona – dodatkowe „punkty” za sojuszników przepadają.
- Możesz wydawać perły, aby ułatwić sobie rekrutację. Wciąż musisz zagrać przynajmniej 1 sojusznika z każdej wymaganej rasy, ale jeśli suma wartości kart nie jest wystarczająco wysoka, możesz wydać 1 perłę za każdy brakujący punkt (perły odkładaj do skarbca).

Wszystkie karty sojuszników użyte do rekrutacji lorda – z wyjątkiem 1 karty o najniższej wartości – są odkładane na stos odrzuconych kart eksploracji. Sojusznik z karty o najniższej wartości „przyłącza się” do Twojej sprawy – umieść go odkrytego przed sobą. Jeśli odrzucasz kilku sojuszników o tej samej najniższej wartości, wybierz kartę, którą zatrzymasz.

Przyłączeni sojusznicy pozostają przed Tobą do końca gry. Nie mogą być używani do rekrutacji lordów, ale są brani pod uwagę podczas końcowego liczenia punktów wpływu.

Zdolność lorda

Po opłaceniu kosztu rekrutacji umieść odkrytą kartę lorda przed sobą. Ten lord jest „wolny” i dostępny do użycia.

Większość lordów posiada zdolność, której można użyć tylko raz – natychmiast po rekrutacji. Taka zdolność jest oznaczona strzałką.

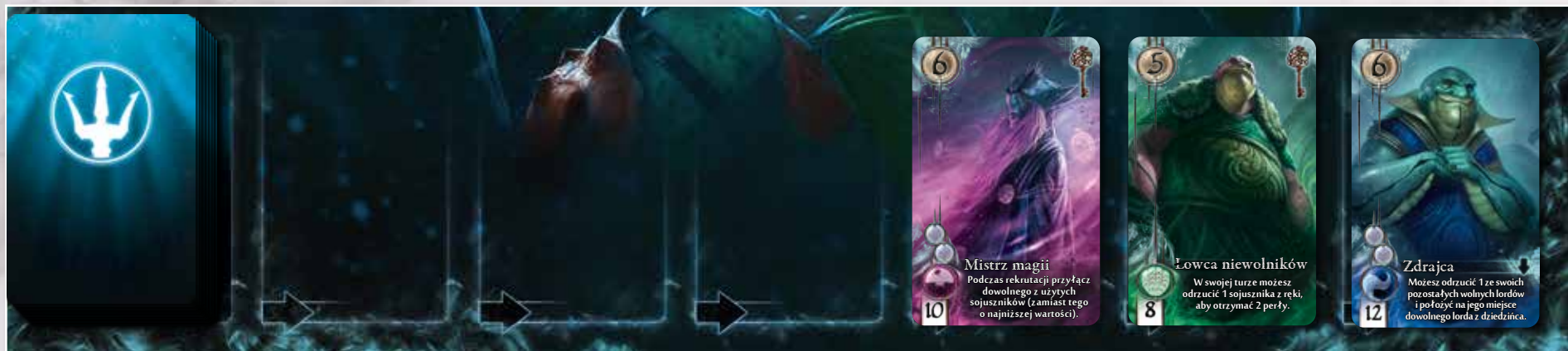
Niektórzy lordowie posiadają stałą zdolność, która działa do momentu, w którym lord zostanie użyty do przejęcia kontroli nad miejscem. Taka zdolność nie jest oznaczona strzałką.



Uwaga! Gracz kontrolujący lorda wybiera, w którym momencie swojej tury użyje stałej zdolności.

Uzupełnienie dziedzińca

Gdy zrekrutujesz lorda, przesun pozostałych na dziedzińcu lordów w prawą stronę, tak aby wszystkie puste pola znajdowały się jak najbliżej talii. Jeśli na dziedzińcu są co najmniej 3 karty lordów, na pole właśnie zrekrutowanego lorda nie wyklada się od razu nowej karty. Jeśli jednak po Twojej rekrutacji na dziedzińcu znajduje się tylko 2 lordów, otrzymujesz 2 perły (jak pokazano na planszy), a następnie musisz uzupełnić wszystkie puste pola na dziedzińcu, odkrywając wierzchnie karty z talii lordów.



W takiej sytuacji aktywny gracz może zrekrutować:

- Mistrza magii, używając sojusznika-meduzy o wartości 3, sojusznika-kraba o wartości 2 i sojusznika-skorupiaka o wartości 5, co w sumie daje wartość 10 w 3 różnych rasach, z których przynajmniej 1 jest rasą meduz. Następnie gracz przyłącza sojusznika-kraba o najniższej wartości 2.
- Łowcę niewolników, używając 2 sojuszników-skorupiaków o całkowitej wartości 6 i płacąc 2 perły. Następnie gracz przyłącza sojusznika-skorupiaka o najniższej wartości 1.

Nie może jednak zrekrutować Zdrajcy, ponieważ nie ma karty sojusznika-kałamarnicy na ręce.

Jeśli zdecyduje się na rekrutację Mistrza magii albo Łowcy niewolników, otrzyma również 2 perły, a następnie wyłoży nowe karty na puste pola na dziedzińcu.



karty na ręce aktywnego gracza

3 | Przejęcie kontroli nad miejscem

Gdy zbierzesz 3 klucze (klucze zdobywasz, rekrutując lorda z symbolem klucza lub walcząc z potworem w trakcie eksploracji głębin), musisz natychmiast przejąć kontrolę nad miejscem.

Na płytce miejsca znajdują się:

A Nazwa miejsca

B Symbol

Pokazuje, jak zdobyć punkty wpływu przy pomocy tego miejsca.

W poniższym przykładzie symbol przedstawia rozgwiadę (symbol sojuszników) w żółtym okręgu (kolor rasy koników morskich), co oznacza, że otrzymasz punkty wpływu dzięki sojusznikom z rasy koników morskich.

C Punkty wpływu, które zdobędziesz na koniec gry.



W momencie przejmowania kontroli nad miejscem możesz:

- ➔ Wziąć 1 z dostępnych odkrytych miejsc (pamiętaj, że na początku gry tylko 1 miejsce jest dostępne) *albo*
- ➔ Dobrać 1, 2, 3 albo 4 płytki miejsc i wybrać 1 z nich. Następnie umieść pozostałe miejsca odkryte obok planszy, dzięki czemu będą dostępne w kolejnych turach. W ten sposób im więcej płytek dobierzesz, tym więcej płytek będzie dostępnych dla pozostałych graczy.

Umieść wybrane miejsce przed sobą. Następnie wsuń karty lordów, których użyłeś do przejścia kontroli nad tym miejscem, pod płytkę w taki sposób, aby zakryć ich zdolności – nie będą dostępne do końca rozgrywki.

Klucze na wsuniętych kartach lordów również zostają użyte i nie mogą być ponownie wykorzystane. Lord znajdujący się pod miejscem nie jest już „wolny” i nie może być wybrany jako cel zdolności innego lorda. Na koniec gry wsunięte karty lordów zapewniają widoczne na nich punkty wpływu.



Wykorzystane żetony kluczy (zdobyte w walce z potworami) są zwracane do zasobów ogólnych. Jeśli zdobędziesz kilka żetonów kluczy w tym samym momencie i w konsekwencji będziesz miał więcej niż 3 klucze (włączając symbole na kartach lordów), możesz wybrać, których kluczy użyjesz do przejścia kontroli nad miejscem.

Uwaga! Na kartach niektórych lordów (ambasadorów) znajdują się 3 klucze, dzięki którym mogą samodzielnie przejąć kontrolę nad miejscem. W takim przypadku pamiętaj, aby wsunąć kartę ambasadora pod płytkę miejsca, zakrywając jego zdolność.

Koniec tury

Gdy skończysz wykonywanie obowiązkowych akcji, Twoja tura dobiega końca. Następnie swoją turę rozpoczyna gracz po lewej i wykonuje opisane wcześniej kroki. Kontynuujecie rozgrywanie swoich tur do momentu, w którym wystąpi 1 z warunków końca gry.

Koniec gry

Gra się kończy, gdy nastąpi 1 z poniższych sytuacji:

➔ Dowolny gracz zrekrutuje 7. lorda

LUB

➔ Dowolny gracz zrekrutuje lorda, a podczas uzupełniania dziedzica nie będzie wystarczającej liczby kart lordów, aby zappełnić wszystkie pola dziedzica.

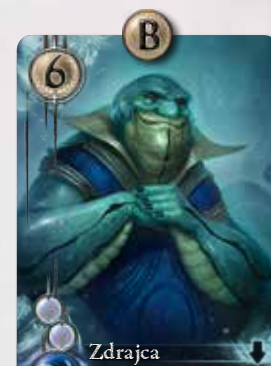
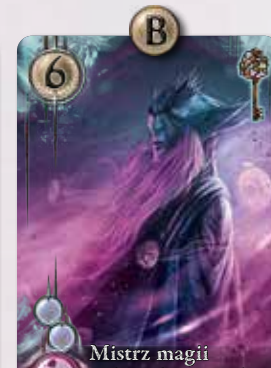
W obu przypadkach aktywny gracz dokańcza swoją turę. Następnie wszyscy pozostali gracze wykonują swoją ostatnią turę.

Następnie każdy gracz umieszcza (przyłącza) sojusznika o najniższej wartości z *każdej* rasy, którą ma na ręce. Karty wszystkich pozostałych sojuszników należy odrzucić z ręki.

Na koniec gracze podliczają swoje punkty wpływu. Punkty otrzymuje się za:

- A** kontrolowane miejsca;
- B** zrekrutowanych lordów;
- C** swojego *najsilniejszego* przyłączonego sojusznika z każdej rasy;
- D** posiadane żetony potworów.

Gracz z największą liczbą punktów wpływu wygrywa grę! W razie remisu wygrywa ten spośród remisujących graczy, który ma więcej pereł. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz z kartą lorda o najwyższej wartości.





	BRUNO	CHARLES		
	32			
	39			
	14			
	6			
Σ	91			

A Gracz kontroluje 3 miejsca, które zapewniają mu w sumie 32 punkty wpływu:

- dzięki Parlamentowi zdobywa 6 PW plus 2 PW za każdego zrekrutowanego lorda polityka. Gracz ma 2 takich polityków i w sumie zdobywa 10 PW.
- dzięki Sanktuarium zdobywa 4 PW plus 3 PW za każdego sojusznika z rasy meduz, którego przyłączył. Gracz ma 2 takich sojuszników i w sumie zdobywa 10 PW.
- dzięki Otchłani zdobywa 2 PW za każdą gildię, do której należy posiadany przez niego lord. Gracz ma przynajmniej 1 lorda z każdej z 6 gildii (1 farmera: Dozorcę, 1 kupca: Łowcę niewolników, 1 maga: Mistrza magii, 1 żołnierza: Nadzorcę, 2 polityków: Zdrajcę i Łapówkarza oraz 1 ambasadora: Starszego) i w sumie zdobywa 12 PW.

B Lordowie zapewniają graczowi w sumie 39 punktów wpływu:

- 6 PW za Dozorcę,
- 5 PW za Łowcę niewolników,
- 6 PW za Mistrza magii,
- 3 PW za Starszego,
- 7 PW za Nadzorcę,
- 6 PW za Zdrajcę,
- 6 PW za Łapówkarza.

C Sojusznicy zapewniają graczowi 14 punktów wpływu:

- 3 PW za najsilniejszego sojusznika z rasy meduz,
- 3 PW za najsilniejszego sojusznika z rasy kałamarnic,
- 2 PW za najsilniejszego sojusznika z rasy krabów,
- 1 PW za najsilniejszego sojusznika z rasy koników morskich,
- 5 PW za najsilniejszego sojusznika z rasy skorupiaków.

D Gracz zdobywa 6 punktów wpływu ze swoich żetonów potworów.

Po dodaniu punktów z 4 kategorii gracz kończy grę z 91 punktami wpływów!

Dziedzinek: obszar na planszy, na którym umieszcza się czekających na rekrutację lordów.

Eksploatacja głębin: odkrywanie po 1 karcie z talii eksploatacji i umieszczanie na odpowiednim polu na torze eksploatacji na planszy w celu znalezienia odpowiedniego sojusznika.

Gildia: wszystkie karty lordów tej samej specjalizacji. W grze występuje 6 gildii: czerwoni żołnierze, zieloni kupcy, niebiescy politycy, fioletowi magowie, żółci farmerzy i wielokolorowi ambasadorzy.

Klucz: żeton zdobywany w walce z potworem albo symbol znajdujący się na karcie lorda. Gracz musi mieć 3 klucze, aby przejąć kontrolę nad miejscem.

Lord: karta reprezentująca ważną postać z nadzwyczajną zdolnością.

Miejsce: płytką reprezentująca strategiczny punkt głębin. Zapewnia bonusowe punkty wpływu tym graczom, którzy je kontrolują przy pomocy swoich lordów.

Perła: waluta w grze.

Potwór:

- **Potwór:** karta z talii eksploatacji reprezentująca potwora.
- **Żeton potwora:** żeton zdobywany po walce z potworem, który zapewnia 2, 3 albo 4 punkty wpływu.

Przyłączyć: położyć przed sobą najsłabszego sojusznika (o najniższej wartości) użytego w trakcie rekrutacji lorda.

Punkty wpływu: punkty zwycięstwa.

Sojusznik: karta z talii eksploatacji, która reprezentuje kałamarnicę, konika morskiego, skorupiaka, meduzę albo kraba o wartości od 1 do 5 PW.

Rada: obszar na planszy, na którym znajdują się podzielone według ras karty sojuszników, którzy nie zostali zatrzymani podczas eksploatacji głębin.

Rasa: wszystkie karty sojuszników danego rodzaju. W grze występuje 5 ras: czerwone kraby, zielone skorupiaki, niebieskie kałamarnice, fioletowe meduzy i żółte koniki morskie.

Rekrutacja lorda: opłacenie kosztu rekrutacji widniejącego na karcie lorda znajdującej się na dziedzincu na planszy, a następnie umieszczenie karty przed sobą.

Skarbiec: rezerwa pereł.

Wolny: dowolny lord, który znajduje się bezpośrednio przed graczem i który nie był przez niego użyty do przejęcia kontroli nad miejscem.

Zagrożenie:

- **Znacznik zagrożenia:** znacznik znajdujący się na torze zagrożenia, którego położenie określa nagrodę, jaką zdobędzie gracz po walce z potworem.
- **Tor zagrożenia:** tor, na którym znajduje się znacznik zagrożenia.

Zdolność: korzyść, którą daje lord, gdy gracz go rekrutuje.



Dowódca. W momencie rekrutacji każdy z przeciwników sprawdza liczbę posiadanych na ręce kart sojuszników. Wszyscy gracze, którzy mają więcej niż 6 kart, wybierają i odrzucają nadmiarowe karty. Dopóki Dowódca jest wolny i leży przed swoim właścicielem, przeciwnicy mogą dobierać na ręce kolejnych sojuszników (eksplorując głębinę lub prosząc o wsparcie Rady), ale na koniec swojej tury muszą zredukować liczbę kart sojuszników na ręce do 6.

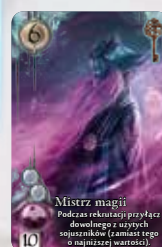


Zabójca. Lordowie wybrani za cel Zabójcy są obracani o 90 stopni, aby pokazać, że bierze się pod uwagę WYŁĄCZNIE liczbę punktów wpływu, które zapewniają na koniec gry – ich zdolności i symbole kluczy nie mają efektu.

Lordowie zaatakowani przez Zabójcę pozostają wolni i mogą być odrzuceni w wyniku użycia zdolności Zdrajcy lub Spiskowca. Lord, który zajmie ich miejsce, nie jest już pod wpływem Zabójcy, a tym samym można korzystać z jego zdolności i symboli kluczy.



Poskramiacz. Gdy przeciwnik zdecyduje się na walkę z potworem, a znacznik zagrożenia znajduje się na 1. górnym polu na torze zagrożenia, otrzymuje nagrodę, którą wskazuje 1. pole (nie ma poprzedzających pól).



Mistrz magii. W momencie rekrutacji:

1. Warunki rekrutacji zostają spełnione, w wyniku czego najsłabszy sojusznik zostaje przyłączony.
2. NASTĘPNIE lord wchodzi do gry i gracz może użyć jego zdolności. To oznacza, że ta zdolność wypływa tylko na PRZYSZŁE rekrutacje, ponieważ sojusznik podczas tej rekrutacji został przyłączony, zanim Mistrz magii wszedł do gry.



Zdrajca i Spiskowiec. Gdy gracz rekrutuje 1 z tych 2 lordów, może użyć ich zdolności na dowolnym innym wolnym lordzie, który nie został użyty do kontroli miejsca. Lordowie zaatakowani przez Zabójcę mogą być także wybrani za cel Zdrajcy i Spiskowca (zob. Zabójca). Gracz może natychmiast użyć zdolności nowego lorda, który wchodzi do gry na to miejsce.



Autorzy: Bruno Cathala i Charles Chavallier

Ilustracje: Xavier Collette

Polskie tłumaczenie: Remigiusz Bajor

Redakcja: zespół Rebel