



Zawartość i Przygotowanie

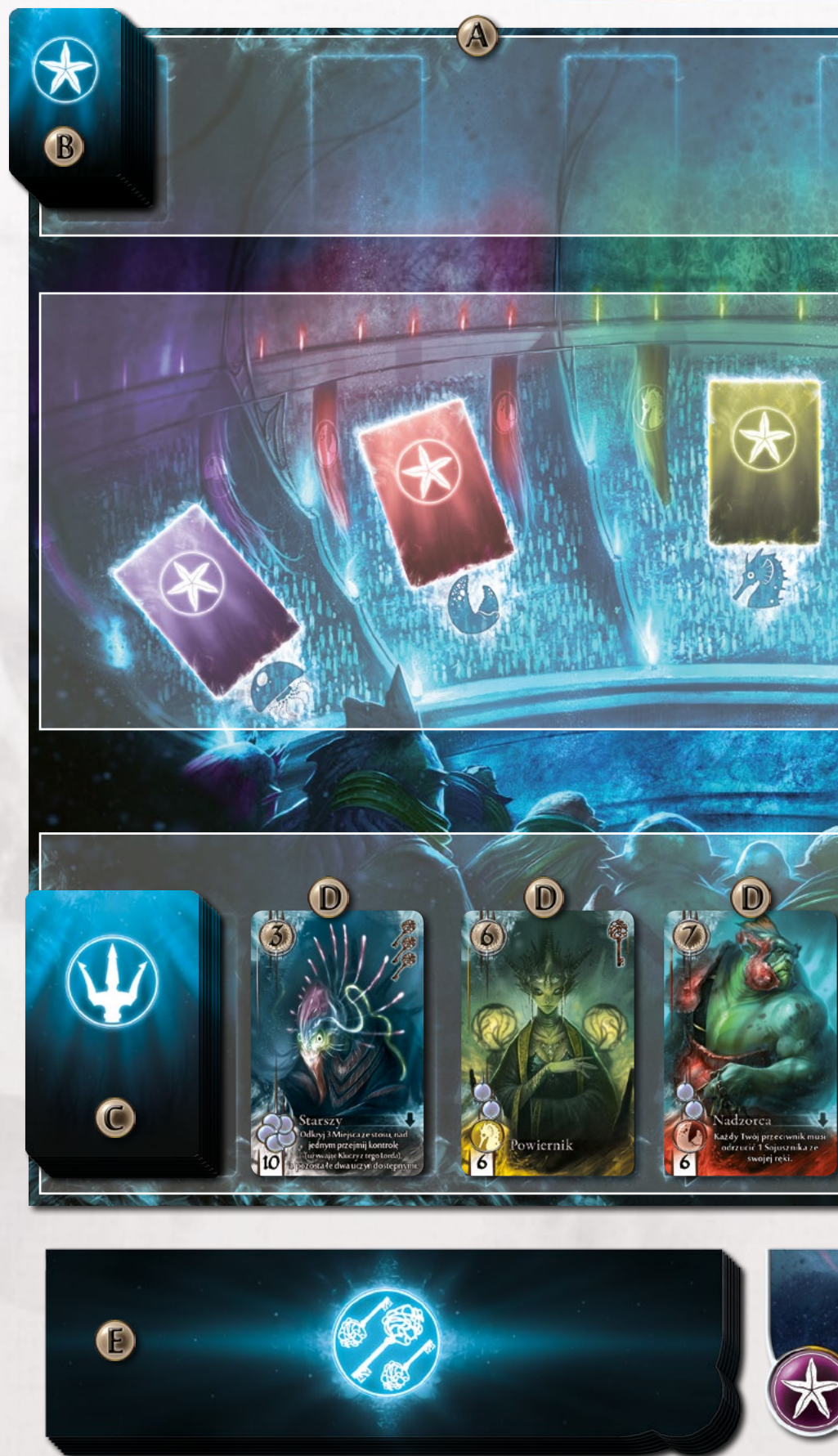
- 1 Umieść planszę na środku stołu **A**.
- 2 Potasuj karty Eksploracji i umieść jako zakrytą talię na Torze Eksploracji **B**.

71 Kart eksploracji
(65 Sojuszników i 6 Potworów):



- 3 Potasuj karty Lordów i umieść jako zakrytą talię na polu Lordów **C**. Następnie, odkryj sześć wierzchnich kart i umieść je na Dziedzińcu **D**.

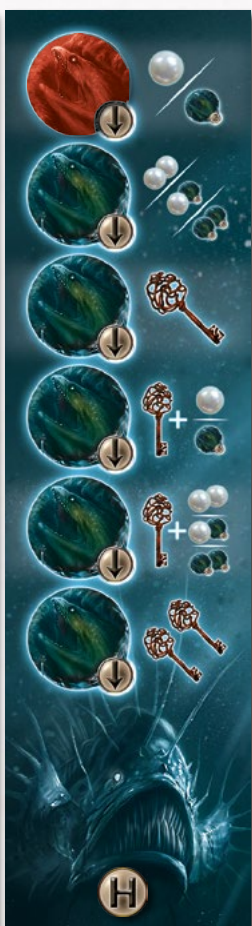
35 kart Lordów:



TOR EKSPLOKACJI

RADA

DZIEDZINIEC



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

20 Miejs:



Przód płytki Miejsca



Tył płytki Miejsca

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

20 żetonów Potworów

(dziewięć o wartości 2, dziewięć o wartości 3 oraz dwie o wartości 4):



Tył żetonów Potworów



Przód żetonów Potworów

- 6 Umieść znacznik Zagrożenia **H** na Torze Zagrożenia tak, jak to pokazano **H**.

- 7 Umieść żetony Klucza **I** w stosie obok planszy **I**.

- 8 Każdy gracz bierze jedną Perłę **F** z zasobów ogólnych i przechowuje ją w jednym z plastikowych kubeczków. Reszta Perł jest umieszczana w pozostałych kubkach i kładzona obok planszy, formując Skarbiec.

- 9 Losowo wybierzcie gracza startowego.

Cel gry

Aby zostać Królem Otchłani musisz posiadać jak najwięcej Punktów Wpływu („PW”) na końcu gry.

Punkty Wpływu są zdobywane głównie przez pozyskiwanie Sojuszników, rekrutowanie Lordów oraz kontrolowanie Miejsc. Ponad to, każdy Potwór którego zgładzisz w trakcie gry przysporzy Ci wdzięczności u twych ziomków - oraz da bonus do Punktów Wpływu.

Opis gry

Gracze na przemian wykonują swoje tury, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze, musisz po kolei wykonać następujące kroki:

1 Spiskowanie na Dziedzińcu (Opcjonalne): możesz wydać jedną lub więcej Perł aby sprowadzić nowych Lordów na Dziedziniec.

2 Wykonanie jednej akcji (Obowiązkowe): musisz wybrać jedną z trzech następujących akcji:

➔ **Eksploracja głębin**

➔ **Prośba o wsparcie Rady**

➔ **Rekrutacja Lorda**

3 Przejęcie kontroli nad Miejscem (Obowiązkowe): kiedy zdobędziesz trzeci Klucz, musisz przejąć kontrolę nad Miejscem.

1 Spiskowanie na Dziedzińcu

Na początku swojej tury, możesz zdecydować się na zapłacenie jednej Perły do Skarbca, aby dodać jednego Lorda na puste pole na Dziedzińcu (znajdujące się najdalej od talii Lordów). Możesz wykonać tę akcję tyle razy ile chcesz (o ile jesteś w stanie zapłacić i na Dziedzińcu znajdują się wolne miejsca). Jeśli na Dziedzińcu nie ma wolnych miejsc to nie możesz wykonać tej akcji.



2 Wykonanie jednej akcji

W swoim ruchu, musisz wykonać jedną z następujących akcji:

➔ Eksploracja głębin

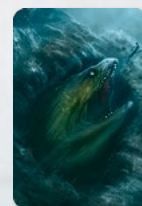
Talia kart Eksploracji składa się z:

- Pięciu Sprzymierzonych Ras: niebieskich kałamarnic, zielonych skorupiaków, czerwonych krabów, żółtych koników morskich oraz fioletowych meduz.



Każda rasa składa się z 13 następujących kart: jednej karty o wartości 5, dwóch kart o wartości 4, trzech kart o wartości 3, trzech kart o wartości 2 i czterech o wartości 1.

- Oraz 6 Potworów!



Kiedy eksplorujesz, odkrywasz karty z wierzchu talii Eksploracji jedna po drugiej i umieszczasz je na Torze Eksploracji na planszy, rozpoczynając od pola znajdującego się najbliżej talii i kontynuując na prawo. Za każdym razem gdy odsłonisz kartę musisz przestrzegać następujących zasad:

➔ Jeśli odkryta karta jest Sojusznikiem:

MUSISZ najpierw dać możliwość kupienia go od ciebie pozostałym graczom: zapytaj każdego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara zaczynając od gracza po Twojej lewej. Każdy gracz może spasować lub kupić Sojusznika. Pierwszy gracz, który zdecyduje się na zakup karty, płaci Tobie jej koszt. Następnie zabiera kartę na rękę.

Koszt zakupu Sojusznika zwiększa się w trakcie Twojej tury. Pierwszy Sojusznik kosztuje 1 Perłę. Drugi kosztuje 2 Perły, a trzeci 3. Nie ma znaczenia, który gracz kupi Sojusznika!

Ważne: każdy z twoich przeciwników może kupić tylko jednego Sojusznika w twoim ruchu!

Jeśli nikt z pozostałych graczy nie chce kupić tego Sojusznika, musisz albo:

- wziąć go sobie na rękę za darmo, co natychmiastowo kończy twoją turę albo
- pozostawić go na jego polu na planszy i odsłonić kolejną kartę. Następnie musisz zaoferować nową kartę na sprzedaż, i tak dalej.

Jeśli wszystkie pola na Torze Eksploracji są wypełnione Sojusznikami i żaden z Twoich przeciwników nie chce kupić ostatniego Sojusznika którego odkryłeś, musisz wziąć go na rękę. Następnie otrzymujesz jedną Perłę (jak pokazano na planszy).

➔ Jeśli odsłonięta karta to Potwór:

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

Jeśli zdecydujesz się na walkę, zwycięstwo jest automatyczne, a Potwór odrzucany. Otrzymujesz nagrodę pokazaną na Torze Zagrożenia, co może oznaczać:

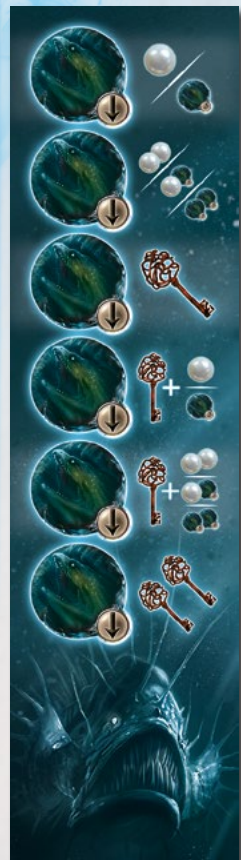
- **P e r ł y**  brane ze Skarbca;
- Punkty Wpływu z losowo dobranego żetonu Potwora  (trzymanego w zakryciu);
- Klucze .

Niektóre pola na Torze Zagrożenia oferują wybór pomiędzy wieloma nagrodami. Po pokonaniu potwora, przesun znacznik Zagrożenia na pierwsze pole Toru Zagrożenia. Twoja tura dobiega końca.

Jeśli wybierzesz dalszą eksplorację, przesun Znacznik Zagrożenia o jedno pole dalej na torze i kontynuuj odkrywanie kart, jak powyżej.

Ważne: kiedy Potwór zostanie odsłonięty na ostatnim polu Toru Eksploracji, musisz z nim walczyć. Dodatkowo do nagrody pokazanej na Torze Zagrożenia, otrzymujesz również jedną Perłę (jak pokazano na planszy).

W zależności od pozycji znacznika Zagrożenia na torze Zagrożenia gracz, który walczy z Potworem otrzyma mniejszą bądź większą nagrodę:



Na 1-wszym polu, gracz otrzymuje 1 Perłę ALBO 1 żeton Potwora.

Na 2-gim polu, gracz otrzymuje 2 Perły ALBO 1 żeton Potwora + 1 Perłę ALBO 2 żetony Potwora.

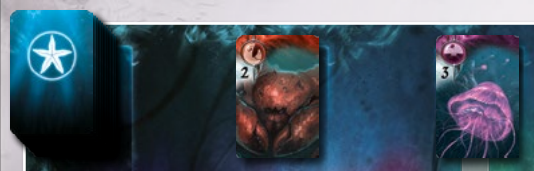
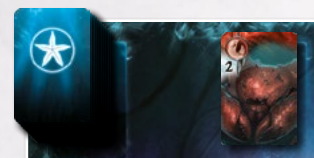
Na 3-cim polu, gracz otrzymuje 1 żeton Klucza.

Na 4-tym polu, gracz otrzymuje 1 żeton Klucza + 1 Perłę ALBO 1 żeton Klucza + 1 żeton Potwora.

Na 5-tym polu, gracz otrzymuje 1 żeton Klucza + 2 Perły ALBO 1 żeton Klucza + 1 Perłę + 1 żeton Potwora ALBO 1 żeton Klucza + 2 żetony Potwora.

Na 6-tym polu, gracz otrzymuje 2 żetony Klucza.

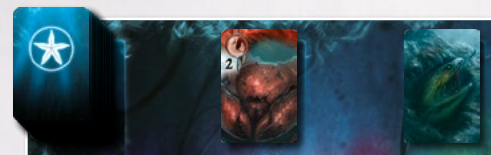
Aktywny gracz odkrywa pierwszą kartę i oferuje ją swoim przeciwnikom, którzy nie chcą jej kupić. Gracz może sam ją zabrać na rękę, ale woli kontynuować Eksplorowanie.



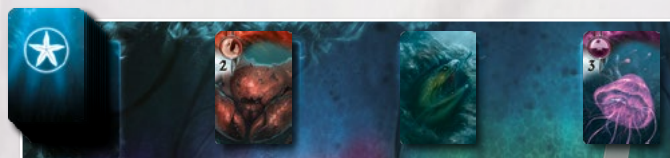
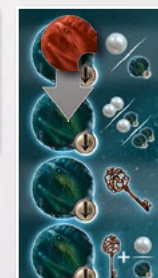
Aktywny gracz Przeciwnik 3

Tym samym odkrywa drugą kartę. Tym razem dwóch kolejnych rywali nie jest nią zainteresowanych, ale trzeci gracz płaci Perłę aktywnemu graczowi i zabiera tego Sojusznika na rękę.

Aktywny gracz odsłania trzecią kartę, która jest umieszczana na drugim polu. Jest to

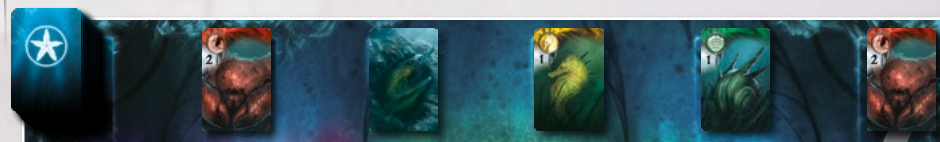


potwór, z którym gracz nie decyduje się walczyć, aby kontynuować Eksplorowanie. Znacznik Zagrożenia przesuwa się o jedno pole dalej na torze Zagrożenia, a Potwór pozostaje na miejscu.



Aktywny gracz Przeciwnik 1

Następnie, gracz odkrywa czwartą kartę, która zostaje kupiona przez pierwszego przeciwnika za 2 Perły, jako że jest to drugi Sojusznik kupiony w tej turze.

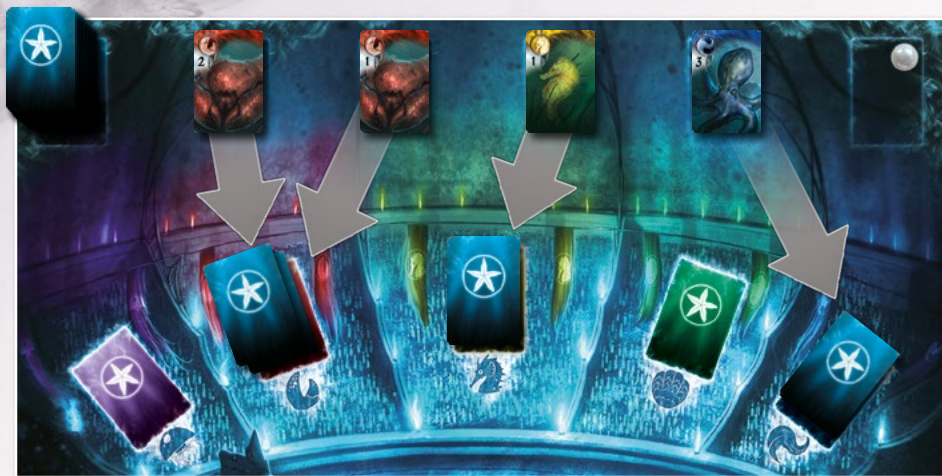


Aktywny gracz

Aktywny gracz odsłania trzy kolejne karty, których nie chcą jego przeciwnicy lub nie są w stanie ich nabyć, i które również jego nie interesują. Siódma odkryta karta jest umieszczana na ostatnim polu na planszy. Gracz jest tym samym zmuszony do wzięcia ją na rękę oraz otrzymuje bonusową Perłę ze Skarbca. To kończy jego turę.

Koniec Eksploracji:

Po tym jak zdecydujesz się na zabranie Sojusznika na rękę lub walkę z Potworem, twój ruch dobiega końca. Wszyscy Sojusznicy, którzy znajdują się na Torze Eksploracji umieszczani są zakryci na polach odpowiadających ich rasom na planszy, w części zwanej „Radą”. Potwory umieszczane są na stosie odrzuconych kart Eksploracji.



Uwaga: jeśli talia Eksploracji się skończy, utwórz nową poprzez przetasowanie kart znajdujących się w stosie kart odrzuconych.

➔ Prośba o wsparcie Rady

Kiedy prosisz o pomoc Radę, weź na rękę wszystkie karty z jednego stosu Rady, bez wcześniejszego ich podglądania!



Aktywny gracz



➔ Rekrutacja Lorda

Każdy Lord należy do jednej z 6 gildii, która w czymś się specjalizuje:



Żołnierze sieją strach i warci są mniej Punktów Wpływu, lecz ich Zdolności przydają się do krzyżowania planów przeciwnikom.



Farmerzy nie posiadają Zdolności, lecz są warci wiele Punktów Wpływu, jako że uprawiają Sargasso - pożywane algi przez wszystkich pożądane.



Politycy nie są lubiani i nie posiadają skrupułów. Są bardzo przydatni do przejmowania kontroli nad Lordami.



Magowie specjalizują się w pozyskiwaniu przysług u Sprzymierzonych ras.



Kupcy dają cenne Perły, bez których będzie ci bardzo ciężko wpływać na swoje przeznaczenie.



Ambasadorzy ułatwią ci przejmowanie kontroli nad najbardziej pożądanymi Miejscami.

Na karcie Lorda znajduje się:

A Nazwa Lorda

B Koszt wymagany do jego rekrutacji:

- Suma baniek określa **dokładną** wymaganą ilość różnych rodzajów Ras.
- Duża bania pokazuje **obowiązkową** Rasę. Przy małych bankach, wybór Ras jest pozostawiony graczowi.
- Liczba pod bankami wskazuje, jaką **całkowitą wartość** Sojuszników musisz zagrać, aby zrekrutować tego Lorda (możesz zagrać większą wartość)

Przykład: aby zrekrutować Mistrza Magii musisz wydać przynajmniej 10 punktów Sprzymierzeńców w dokładnie trzech różnych Rasach, z pośród których jedna musi być Rasą Meduz.

C Zdolność Lorda:

Jeśli Zdolność jest oznaczona strzałką, zachodzi tylko raz, w momencie rekrutacji Lorda. Jeśli nie ma strzałki, Zdolność jest stała: działa do momentu, w którym ten Lord zostanie użyty do przejęcia kontroli nad Miejscem (w którym to przypadku Zdolność zostaje przykryta przez Miejsce).

D Niektórzy Lordowie posiadają symbol **Klucza**, który może być użyty do przejęcia kontroli nad Miejscem.

E W końcu, każdy Lord którego zrekrutujesz da ci określoną ilość **Punktów Wpływu!**



W swojej turze możesz zdecydować się na pozyskanie jednego ze znajdujących się na Dziedzińcu Lordów. Aby tego dokonać, musisz zagrać odpowiednią ilość Sojuszników z ręki, płacąc tym samym koszt pokazany na karcie tego Lorda (patrz ramka na dole).

Opłacenie Lorda:

- Musisz zagrać dokładną ilość wymaganych różnych rodzajów Ras (nie więcej i nie mniej).
- Możesz zagrać kilku Sojuszników z tej samej Rasy.
- Całkowita wartość Sojuszników, których zagrzasz możesz być większa od tej wymaganej, lecz żadna „reszta” nie zostanie wydana: dodatkowe „punkty” za Sojuszników przepadają.
- Możesz wydawać Perły aby ułatwić sobie rekrutację: wciąż musisz zagrać przynajmniej jednego Sojusznika z każdej wymaganej Rasy, lecz jeśli suma wartości kart nie jest wystarczająco wysoka, możesz wydać jedną Perłę za każdy brakujący punkt (Perły płacone są do Skarbca).

Wszystkie karty Sojuszników użyte do rekrutacji Lorda, umieszczane są w stosie odrzuconych kart Eksploracji, z wyjątkiem jednej o najniższej wartości. Ten Sojusznik „przyłącza się” do twojej sprawy: umieść go odkrytego przed sobą. Jeśli odrzucasz kilku Sojuszników o tej samej najniższej wartości, wybierz którego zatrzymasz. Przyłączający się Sojusznicy pozostają przed Tobą do końca gry. Nie mogą być używani do rekrutacji Lordów, lecz są brani pod uwagę podczas końcowego liczenia Punktów Wpływu.

Zdolności Lorda:

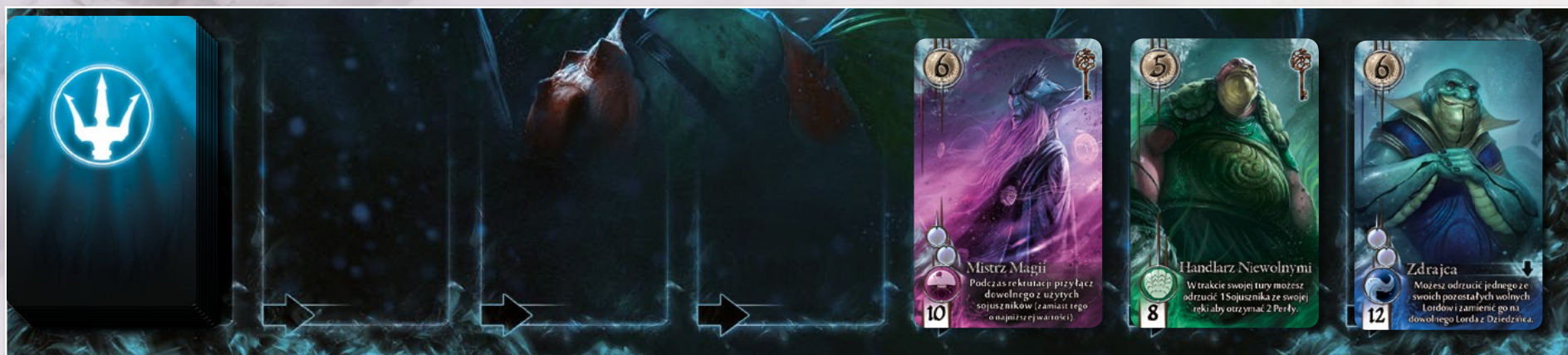
Po zapłaceniu kosztu rekrutacji, umieść odkrytą kartę Lorda przed sobą. Jest on uważany za „wolnego” i dostępnego do użycia. Większość Lordów posiada Zdolność, której można użyć tylko raz, natychmiast po ich rekrutacji. Zdolności te są oznaczone za pomocą strzałki. Niektórzy Lordowie posiadają „stałą” Zdolność, która działa do momentu kiedy Lord zostanie użyty do przejścia kontroli nad Miejscem. Zdolności te nie są oznaczone strzałką.



Uwaga: gracz który kontroluje Lorda, wybiera w którym momencie swojej tury „stała” Zdolność zostanie użyta.

Uzupełnienie Dziedzińca:

Po tym jak zrekrutujesz Lorda, przesun pozostałych na Dziedzińcu Lordów na prawo tak, aby wszelkie puste miejsca znajdowały się jak najbliżej talii. Jeśli na Dziedzińcu jest jeszcze przynajmniej trzech Lordów, rekrutowany Lord nie jest natychmiastowo zastępowany. Jeśli jednak po Twojej rekrutacji znajduje się tylko dwóch Lordów, otrzymujesz dwie Perły (jak to pokazano na planszy) i musisz uzupełnić wszystkie puste pola na Dziedzińcu, odkrywając wierzchnie karty z talii Lordów.



W obecnej sytuacji, aktywny gracz może zrekrutować:

- Mistrza Magii używając Sojusznika meduz o wartości 3, plus Sojusznika krabów o wartości 2 oraz Sojusznika skorupiaków o wartości 5, co w sumie daje wartość 10 w 3 różnych Rasach, z których przynajmniej jedna jest Rasą meduz. Następnie może przyłączyć do siebie Sojusznika krabów o wartości 2;
- Łowcę niewolników używając dwóch Sojuszników skorupiaków o całkowitej wartości 6 i dwóch Perł. Następnie przyłączy do siebie Sojusznika skorupiaków o wartości 1.

Nie może jednak zrekrutować Zdrajcy, ponieważ nie posiada Sojusznika kałamarnic na ręce.

Jeśli zdecyduje się na rekrutację Mistrza Magii lub Łowcy Niewolników, otrzyma również dwie Perły, a Dziedzińiec zostanie uzupełniony.



Active player's hand

3 | Przejęcie kontroli nad Miejscem

Jak tylko zbierzesz trzy Klucze (Klucze zdobywane są kiedy rekrutujesz Lorda z symbolem Klucza lub walcząc z Potworem w trakcie Eksploracji) musisz natychmiast przejąć kontrolę nad Miejscem.

Na płytkach Miejsc znajduje się:

A Nazwa Miejsca

B Symbol:

Pokazuje jak zdobyć Punkty Wpływu przy pomocy tego Miejsca.

W przykładzie poniżej, rozgwiazda (symbol Sojuszników) w żółtym okręgu (kolor Rasy Koników morskich) pokazuje, że otrzymasz Punkty Wpływu dzięki Sojusznikom z Rasy Koników morskich.

C Punkty Wpływu jakie można zdobyć na końcu gry.



W momencie przejmowania kontroli nad Miejscem możesz:

- ➔ Wziąć jedno z dostępnych odkrytych Miejsc (pamiętaj: na początku gry, tylko jedno Miejsce jest dostępne); *lub*
- ➔ Odkryć 1, 2, 3 lub 4 Miejsca i wybrać jedno z nich. Następnie umieść pozostałe odkryte Miejsca obok planszy, dzięki czemu będą dostępne w kolejnych turach. W ten sposób, im więcej dasz sobie opcji, tym więcej dasz ich swoim przeciwnikom!

Umieść wybrane Miejsce przed sobą. Każdy Lord użyty do kontrolowania tego Miejsca musi zostać wsunięty pod nie tak, aby jego Zdolność została zakryta - nie będzie ona dostępna do końca gry.

Również Klucze na wsuniętych kartach Lordów zostają zużyte i nie mogą być ponownie wykorzystane. Lord znajdujący się pod Miejscem nie jest więcej «wolny» i nie może być wybrany jako cel żadnej Zdolności innego Lorda. Na koniec gry ci Lordowie nadal zapewniają Punkty Wpływu pokazane na ich kartach.



Wykorzystane żetony Klucza (zdobyte w walce z Potworami) są odrzucane i zwracane do zasobów ogólnych. Jeśli zdobędziesz kilka żetonów Klucza w jednym momencie i będziesz posiadał więcej niż trzy Klucze (włączając w to te dostarczane przez Lordów), możesz wybrać, których Kluczy użyjesz do przejęcia kontroli nad Miejscem.

Uwaga: niektórzy Lordowie (Ambasadorzy) posiadają 3 Klucze, które pozwalają im na samodzielne przejęcie kontroli nad Miejscem. W takim przypadku, pamiętaj aby wsunąć Ambasadora pod płytkę Miejsca, zakrywając jego Zdolność.



Koniec tury

Po tym jak zakończysz wykonywanie swoich obowiązkowych akcji, twoja tura się kończy. Gracz po lewej rozpoczyna teraz swoją turę, podążając tymi samymi krokami jak powyżej. Gracze kontynuują wykonywanie swoich ruchów do momentu, kiedy wystąpi jeden z warunków końca gry.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy wystąpi *dowolna* z poniższych sytuacji:

- ➔ Dowolny gracz zrekrutuje swojego siódmego Lorda;
- LUB
- ➔ Dowolny gracz zrekrutuje Lorda, a po uzupełnieniu Dziedzińca nie będzie wystarczającej ilości kart Lordów, aby całkowicie wypełnić Dziedziniec.

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

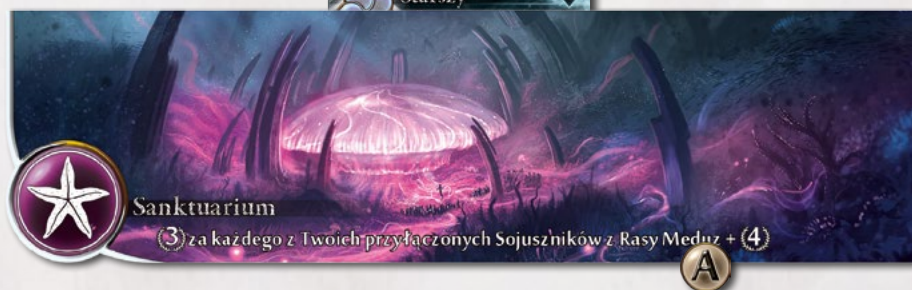
Na końcu, każdy gracz umieszcza (przyłącza) Sojusznika o najniższej wartości z *każdej* Rasy, którą posiada na ręce. Wszyscy pozostali Sojusznicy na ręce są odrzucani.

Teraz każdy gracz sumuje swoje Punkty Wpływu. Punkty otrzymuje się za:

- A** Kontrolowane Miejsca;
- B** Zrekrutowanych Lordów;
- C** Swojego *najsilniejszego* przyłączonego Sojusznika z każdej Rasy; oraz
- D** Posiadane żetony Potworów.

Gracz z największą sumą Punktów Wpływu wygrywa grę! Jeśli wystąpił remis, wygrywa ten gracz pośród remisujących, który posiada więcej Pereł. Jeśli dalej jest remis, wygrywa gracz posiadający Lorda o najwyższej wartości.





	BRUNO	CHARLES		
	32			
	39			
	14			
	6			
Σ	91			

A Przy pomocy swoich Miejsc gracz zdobywa 32 Punkty Wpływu:

- dzięki Parlamentowi, gracz zdobywa 6 PW, plus 2 PW za każdego zrekrutowanego Lorda polityka. Gracz posiada dwóch polityków, co w sumie daje 10 punktów.
- dzięki Sanktuarium, gracz otrzymuje 4 PW, plus 3 PW za każdego Sojusznika z Rasy Meduz, który się przyłączył. Posiada dwóch takich Sojuszników, co w sumie daje 10 punktów.
- dzięki Otchłani, gracz otrzymuje 2 PW za każdą Gildię, z której posiada Lorda. Gracz posiada przynajmniej jednego Lorda z każdej z 6 Gildii (1 farmera: Dozorcę, 1 kupca: Łowcę niewolników, 1 maga: Mistrza Magii, 1 żołnierza: Nadzorcę, 2 polityków: Zdrajcę oraz Łapówkarza oraz 1 ambasadora: Starszego). Tym samym gracz zdobywa 12 PW.

B Lordowie dają 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 Przy pomocy swoich Sojuszników gracz zdobywa 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 za swoje żetony Potworów.

W sumie, dodając A+B+C+D gracz kończy grę z 91 Punktami Wpływu!

Przyłączyć: położyć przed sobą najsłabszego Sojusznika użytego w trakcie rekrutacji.

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

Rada: obszar na planszy gdzie trzymane są podzielone na stosy Ras, karty Sojuszników, którzy nie zostali zatrzymani w trakcie fazy Eksploracji głębin.

Dziedziniec: obszar na planszy gdzie umieszcza się Lordów czekających na rekrutację.

Eksploracja: odkrywanie po jednej karcie z talii Eksploracji na odpowiednim polu na planszy (tor Eksploracji) w celu znalezienia najbardziej odpowiedniego Sojusznika.

Wolny: dowolny Lord znajdujący się przed graczem, nie użyty do przejęcia kontroli nad Miejscem jest uważany za «wolnego».

Gildia: wszystkie karty Lordów tej samej specjalizacji. Występuje sześć Gildii: czerwoni żołnierze, zieloni kupcy, niebiescy politycy, fioletowi magowie, żółci farmerzy oraz wielokolorowi ambasadorzy.

Punkty Wpływu: punkty zwycięstwa.

Klucz: żeton zdobywany w walce z Potworem lub z symbolu znajdującego się na Lordzie. Gracz musi posiadać trzy klucze, aby przejąć kontrolę nad Miejscem.

Miejsce: płytki reprezentujące różne strategiczne punkty Głębin. Dają bonusowe Punkty Wpływu tym, którzy je kontrolują przy pomocy swoich Lordów.

Lord: karta reprezentująca ważną postać z nadzwyczajną Zdolnością.

Potwór:

- **Potwór:** karta z talii Eksploracji reprezentująca potwora.
- **Żeton potwora:** żeton zdobywany po walce z Potworem, który jest wart dwa, trzy lub cztery Punkty Wpływu.

Perła: waluta w grze.

Zdolność: przewaga jaką daje Lord kiedy gracz go rekrutuje.

Rasa: wszystkie karty Sojuszników danego rodzaju. Występuje pięć Ras: czerwone kraby, zielone skorupiaki, niebieskie kałamarnice, fioletowe meduzy oraz żółte koniki morskie.

Rekrutacja: zapłacenie wymaganego kosztu, aby położyć przed sobą jednego ze znajdujących się na Dziedzińcu Lordów.

Zagrożenie:

- **Znacznik zagrożenia:** znacznik poruszający się po torze Zagrożenia. Jego położenie określa nagrodę, jaką zdobędzie gracz kiedy walczy z Potworem.
- **Tor zagrożenia:** tor po którym porusza się znacznik Zagrożenia.

Skarbiec: rezerwa Perel.

Zagrożenie:

- **Znacznik zagrożenia:** znacznik poruszający się po torze Zagrożenia. Jego położenie określa nagrodę, jaką zdobędzie gracz kiedy walczy z Potworem.
- **Tor zagrożenia:** tor po którym porusza się znacznik Zagrożenia.

Skarbiec: rezerwa Perel.



Dowódca: w momencie rekrutacji, każdy z przeciwników sprawdza ilość posiadanych na ręce Sojuszników. Wszyscy gracze, którzy mają więcej niż 6, odrzucają nadwyżkę (wybierają które karty odrzucają). Tak długo jak Dowódca jest wolny i leży przed swoim właścicielem, przeciwnicy mogą dobierać na rękę kolejnych Sojuszników (eksplorując głębin lub prosząc o wsparcie Rady), lecz na końcu swojej tury będą musieli zredukować ilość kart Sojuszników na rękę do 6.



Zabójca: Lordowie wybrani za cel Zabójcy są obracani o 90 stopni aby pokazać, że bierze się pod uwagę JEDYNNIE ilość Punktów Wpływu jakie przynoszą pod koniec gry, a ich Zdolności oraz symbole Klucza nie mają już efektu.

Jednakże, Lordowie zaatakowani przez Zabójcę pozostają wolni i mogą być odrzuceni przy pomocy Zdolności Zdrajcy lub Spiskowca. Lord który wejdzie wówczas w ich miejsce nie jest już pod wpływem Zabójcy, a tym samym może używać Zdolności i posiadanych symboli Klucza.



Poskramiacz: kiedy przeciwnik zdecyduje się na walkę z Potworem podczas gdy znacznik Zagrożenia znajduje się na pierwszym polu na torze Zagrożenia to otrzymuje nagrodę powiązaną z pierwszym polem (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 może użyć swojej Zdolności. Tym samym Zdolność ta wypływa tylko na PRZYSZŁE rekrutacje, jako że Sojusznik w trakcie tej rekrutacji przyłączył się zanim Mistrz Magii wszedł do gry.



Zdrajca i Spiskowiec: kiedy gracz rekrutuje jednego z tych dwóch Lordów, może użyć ich Zdolności na dowolnym innym wolnym Lordzie, który nie został użyty do kontroli Miejsca. Lordowie zaatakowani przez Zabójcę mogą również być wybrani za cel Zdrajcy i Spiskowca (patrz Zabójca). Gracz może natychmiast użyć Zdolności nowego Lorda, który wchodzi do gry w to miejsce.

Autorzy: Bruno Cathala i Charles Chavallier.

Ilustracje: Xavier Collette.

Polskie tłumaczenie: Remigiusz Bajor.

Korekta: Hubert Bartos, Artur Jedliński.