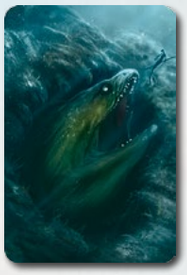
Matériel et mise en place

1 Placez le plateau au centre de la table (A).

2 Mélangez les cartes Exploration et faites-en une pioche que vous placez face cachée sur la piste d'Exploration à l'emplacement (B).

71 petites cartes Exploration dont 65 Alliés et 6 Monstres :

Verso d'une carte Exploration



Recto des Monstres

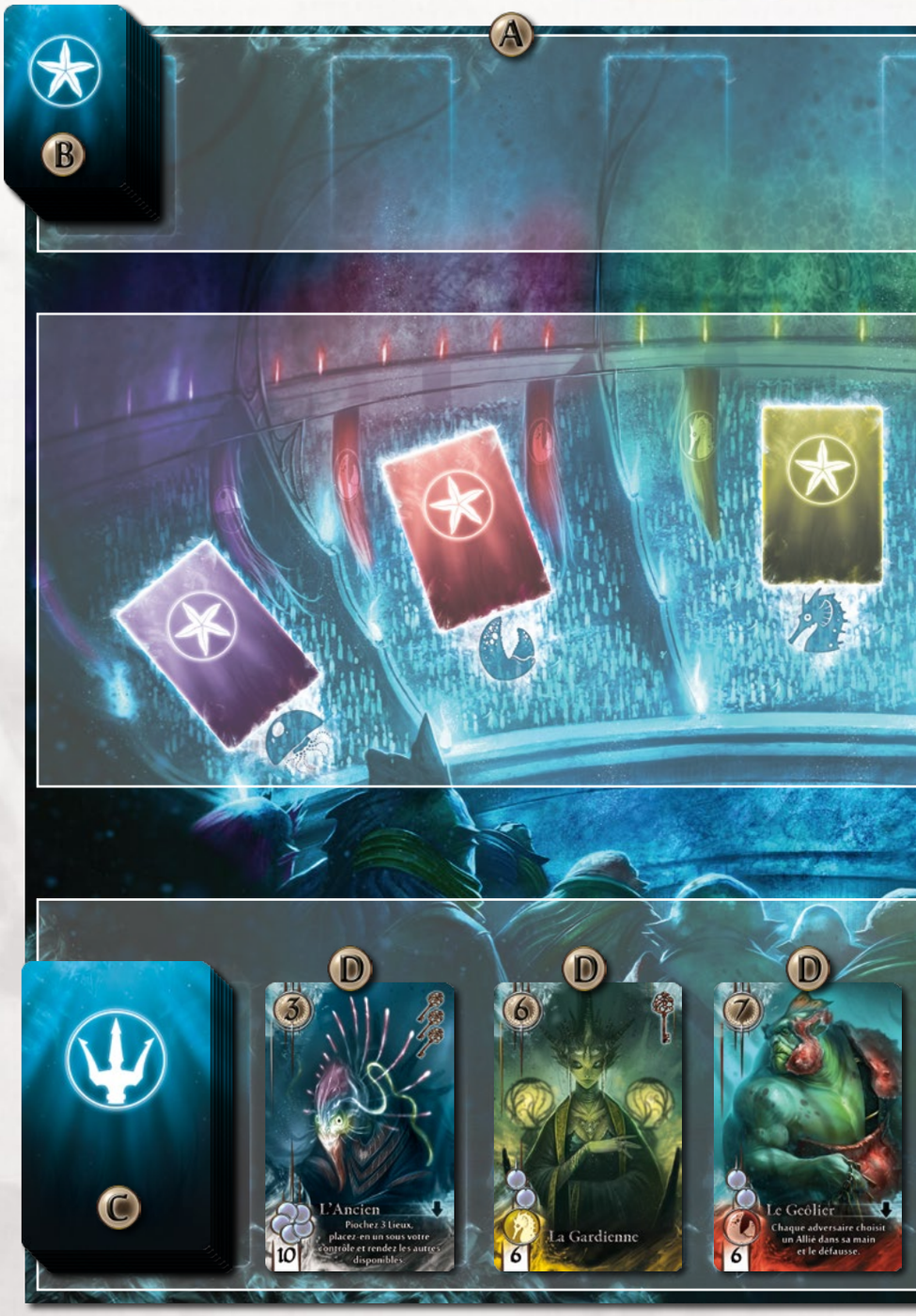
Recto des Alliés

3 Mélangez les Seigneurs, et faites-en une pioche que vous placez, face cachée, sur l'emplacement (C). Révélez ensuite les 6 premières cartes et placez-les à la Cour, en (D).

35 Seigneurs :

Verso d'un Seigneur

Recto d'un Seigneur marchand



4 Mélangez les Lieux et faites-en une pioche que vous placez, face cachée, sur le côté du plateau (E).
Révélez ensuite la première tuile de cette pioche (F).

20 Lieux :

Recto d'un Lieu

Verso des Lieux

5 Mélangez les pions Monstres et placez-les, face cachée, sur le côté du plateau en (G).

20 pions Monstres dont neuf de valeur 2, neuf de valeur 3 et deux de valeur 4 :

Verso des pions Monstres

Recto des pions Monstres

6 Placez la piste de Menace et le marqueur Menace tels que présentés en (H).

7 Placez les 10 pions Clef en tas en (I).

8 Chaque joueur reçoit une coupelle et une Perle, qu'il place à l'intérieur. Les Perles restantes sont placées dans une autre coupelle qu'on appelle le Trésor.

9 Le premier jouer est déterminé aléatoirement et peut commencer son tour de jeu.

But du jeu

Pour être sacré Roi des Abysses, il faut posséder le plus grand nombre de Points d'Influence (PI) à la fin de la partie.
Ceux-ci sont essentiellement obtenus grâce aux Alliés que vous aurez fédérés, ainsi qu'aux Seigneurs et aux Lieux sous votre contrôle. Au cours de la partie, chaque Monstre que vous aurez anéanti vous amènera la reconnaissance de vos congénères... et donc un bonus de points d'influence.

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire.
Lors de son tour, un joueur doit respecter les étapes suivantes, dans l'ordre indiqué :

1 **Manigances à la Cour** (facultatif) : le joueur peut dépenser une ou plusieurs Perles pour amener de nouveaux Seigneurs à la Cour.

2 **Action** (obligatoire) : le joueur doit choisir une des trois actions suivantes :

- Explorer les profondeurs
- Demander le soutien du Conseil
- Recruter un Seigneur

3 **Contrôle des Lieux** (obligatoire) : lorsqu'un joueur obtient une troisième Clef, il doit prendre le contrôle d'un Lieu.

1 Manigances à la Cour

Au début de son tour, le joueur PEUT choisir de payer une Perle au Trésor pour ajouter un Seigneur sur un emplacement libre à la Cour (le plus éloigné de la pioche des Seigneurs). Il peut réaliser cette action autant de fois qu'il le souhaite (tant qu'il peut payer et qu'il reste des emplacements libres). Si aucun emplacement de la Cour n'est libre, et/ou si la pioche des Seigneurs est vide, on ne peut simplement plus manigancer à la Cour...

2 Action

Lors de son tour un joueur DOIT réaliser une des actions suivantes :

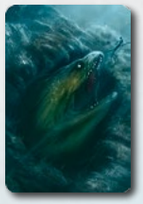
Explorer les profondeurs

Le paquet de cartes Exploration est composé :

- des cinq Peuples d'Alliés, les poulpes en bleu, les coquillages en vert, les crabes en rouge, les hippocampes en jaune et les méduses en violet.

Chaque Peuple comporte 13 cartes réparties comme suit : une carte de valeur 5, deux cartes de valeur 4, trois de valeur 3, trois de valeur 2 et quatre de valeur 1.

- et de 6 Monstres !



Le joueur actif révèle une à une les cartes de la pioche Exploration sur les emplacements réservés à cet effet sur le plateau (en commençant par le plus proche de la pioche, puis en allant vers la droite). Après chaque carte révélée, il doit respecter la procédure suivante :

Si la carte révélée est un Allié :

Le joueur actif DOIT tout d'abord proposer à ses adversaires de lui acheter cet Allié. Il les interroge un à un, dans le sens horaire. Lorsqu'il est interrogé sur ses intentions, un adversaire peut soit refuser, soit acheter cet Allié.
Le premier joueur interrogé souhaitant acheter l'Allié paye son coût au joueur actif. Puis il prend l'Allié en main.
Le coût des achats lors d'un même tour est croissant. Ainsi pendant un même tour, le premier Allié acheté coûte 1 Perle, le deuxième coûte 2 Perles et le troisième coûte 3 Perles quel que soit le joueur qui l'achète.

Important : chaque adversaire ne peut effectuer qu'un seul achat pendant le tour du joueur actif !

Dans le cas où aucun adversaire ne souhaite acheter cet Allié, le joueur actif doit :

- SOIT l'ajouter gratuitement à sa main (ce qui met fin à son tour de jeu),
- SOIT révéler une nouvelle carte Exploration, qu'il doit alors proposer à ses adversaires... et ainsi de suite !

Lorsque tous les emplacements du plateau sont déjà occupés par des Alliés et si aucun adversaire n'achète le dernier Allié révélé, le joueur actif DOIT l'ajouter gratuitement à sa main. Il gagne une Perle en bonus comme indiqué sur le plateau !

Si la carte révélée est un Monstre :

Le joueur a le choix de le COMBATTRE ou de CONTINUER SON EXPLORATION.

S'il décide de combattre, la victoire est automatique et le Monstre est défaussé.
Le joueur remporte la récompense indiquée sur la piste de Menace :

- Perles prises au Trésor,
- Points d'Influence grâce aux pions Monstres pris aléatoirement et conservés face cachée,
- Clef(s) .

Certaines cases offrent le choix entre plusieurs récompenses.
Le marqueur Menace est ensuite repositionné sur la première case de la piste de Menace. Le tour du joueur actif est alors terminé.

S'il décide de continuer son Exploration, le marqueur Menace avance d'une case sur la piste, le Monstre reste sur la piste d'Exploration et le joueur poursuit son Exploration normalement.

Important : lorsqu'un Monstre est révélé sur la dernière case de la piste d'Exploration, le joueur actif DOIT le combattre. En plus de la récompense indiquée sur la piste de Menace, il reçoit une Perle en bonus comme indiqué sur le plateau.

En fonction de la position du pion Menace sur la piste de Menace, le joueur qui combat le Monstre gagnera plus ou moins de récompenses :

Sur la 1ère case, il gagne 1 Perle OU 1 pion Monstre.

Sur la 2e case, il gagne 2 Perles OU 1 pion Monstre + 1 Perle OU 2 pions Monstre.

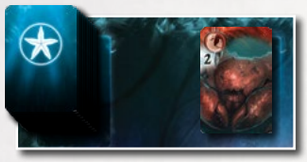
Sur la 3e case, il gagne 1 pion Clef.

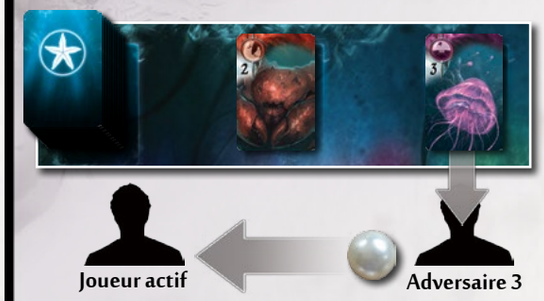
Sur la 4e case, il gagne 1 pion Clef + 1 Perle OU 1 pion Clef + 1 pion Monstre.

Sur la 5e case, il gagne 1 pion Clef + 2 Perles OU 1 pion Clef + 1 Perle + 1 pion Monstre OU 1 pion Clef + 2 pions Montre.

Sur la 6e case, il gagne 2 pions Clef.

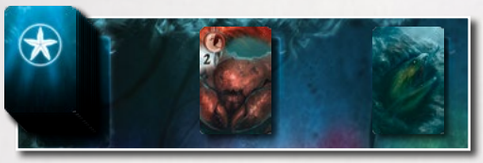
Le joueur actif révèle la 1ère carte et la propose à ses adversaires qui ne souhaitent pas lui acheter. Il peut alors la prendre pour lui mais préfère continuer son Exploration.

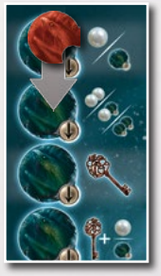


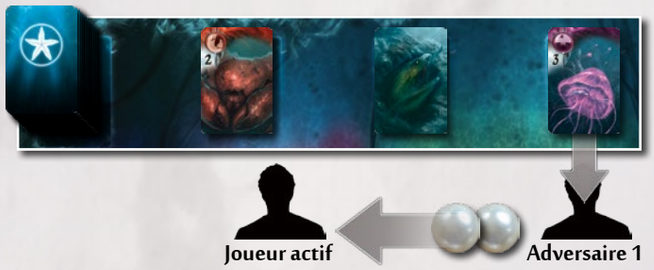


Il révèle donc une 2e carte. Cette fois-ci, les deux adversaires suivants la refusent, mais le 3e paie une Perle au joueur actif pour ajouter cet Allié à sa main.

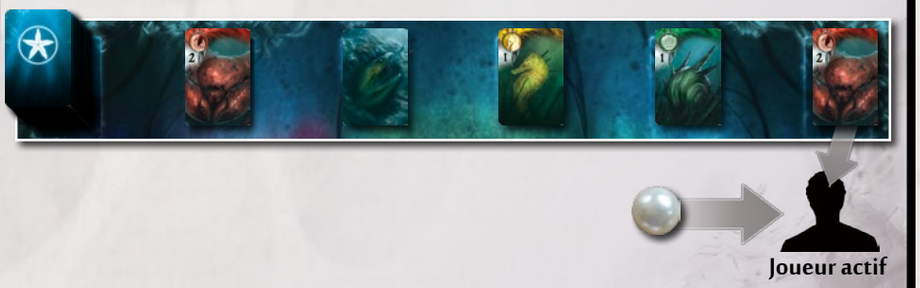
Le joueur actif révèle une 3e carte qui vient sur le 2e emplacement. C'est un Monstre qu'il décide de ne pas combattre afin de continuer son Exploration. Le marqueur Menace avance donc d'une case sur la piste de Menace et le Monstre reste en place.







Puis, il révèle une 4e carte, qui lui est achetée par le 1er adversaire pour 2 Perles puisque c'est le 2e Allié acheté ce tour-ci.



Ensuite, le joueur actif révèle 3 nouvelles cartes que ses adversaires refusent ou ne peuvent plus acheter et qui ne l'intéressent pas lui-même. Mais la 7e carte révélée vient se placer sur le dernier emplacement de la piste. Il est donc obligé de l'ajouter à sa main et prend une Perle en bonus du Trésor. Son tour prend fin.

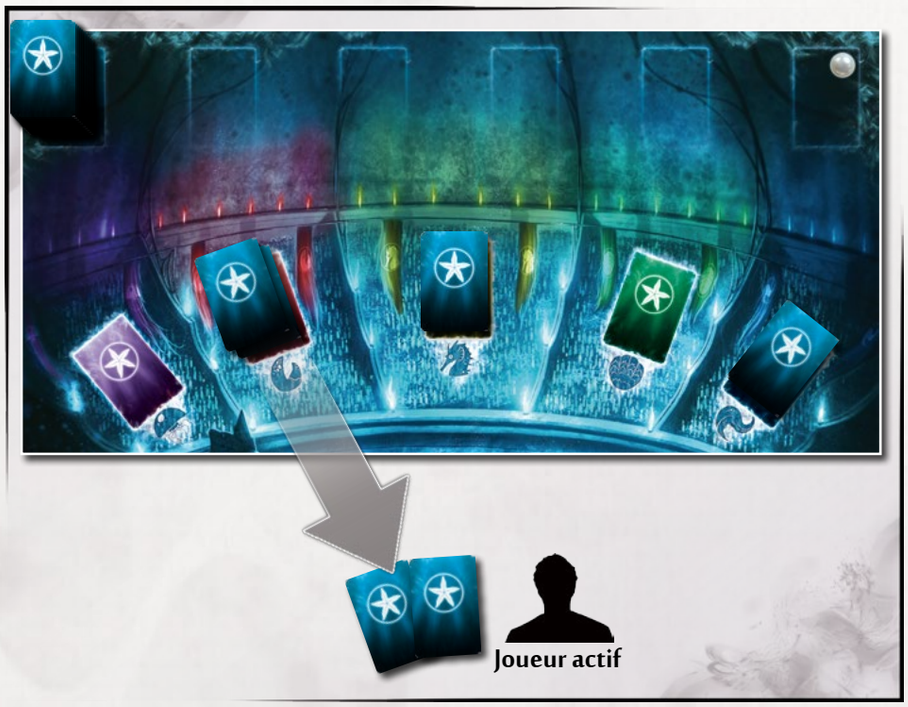
Fin de l'Exploration des profondeurs :

Une fois que le joueur actif a ajouté un Allié à sa main ou combattu un Monstre, son tour prend fin. Tous les Alliés restants sur la piste d'Exploration sont placés, face cachée, sur les emplacements correspondants à leur Peuple dans la zone du plateau appelé le Conseil. Les éventuels Monstres sont placés dans la défausse des cartes Exploration sur le côté du plateau.

A noter : s'il ne reste plus de carte dans la pioche Exploration, reconstituer une pioche en mélangeant, face cachée, toutes les cartes de la défausse.

Demander le soutien du Conseil

Le joueur ajoute à sa main toutes les cartes d'une pile du Conseil sans les consulter préalablement !



Recruter un Seigneur

Les Seigneurs appartiennent à six Guildes différentes, ayant chacune sa spécialité :

Les militaires ne sont pas très populaires et ils rapportent moins de Points d'Influence, mais leurs Pouvoirs sont agressifs pour vos adversaires.

Les mages sont très doués pour obtenir les faveurs des Peuples Alliés !

Les cultivateurs n'ont aucun Pouvoir, mais rapportent de nombreux Points d'Influence car ils cultivent la sargasse, l'algue nourricière prisée de tous.

Les marchands vous donnent le contrôle des précieuses Perles, sans lesquelles il vous sera bien difficile de maîtriser votre destinée.

Les politiciens sont mal aimés et peu scrupuleux, ils sont très utiles pour peser sur le contrôle des Seigneurs.

Les ambassadeurs vous permettent d'accéder plus facilement au contrôle des Lieux les plus convoités !

Sur les Seigneurs, on trouve :

(A) Le **nom** du Seigneur.

(B) Les **conditions** nécessaires pour le recruter :

- Le nombre total de bulles indique le nombre <u>exact</u> de types de Peuples différents nécessaire ;
- La grosse bulle indique <u>un Peuple obligatoire</u>. Pour les petites bulles, le Peuple est au choix du joueur ;
- Le chiffre sous les bulles indique <u>la valeur minimale en Alliés</u> nécessaire au recrutement.

Dans l'exemple ci-contre, il faut dépenser au moins 10 points d'Alliés de trois Peuples dont l'un est obligatoirement le Peuple des méduses.

(C) Le **Pouvoir** du Seigneur :

Si ce Pouvoir est accompagné d'une flèche, cela signifie qu'il ne s'applique qu'une fois, au moment où le Seigneur est recruté. Lorsqu'il n'y a pas de flèche, cela signifie que ce pouvoir est semi-permanent : il dure jusqu'à ce que ce Seigneur soit utilisé pour contrôler un Lieu (dans ce cas le Pouvoir est caché par le Lieu).

(D) Certains Seigneurs possèdent un symbole **Clef**, très utile pour le contrôle des Lieux.

(E) Enfin, chaque Seigneur que vous recrutez vous donne un certain nombre de **Points d'Influence** !

Lors de son tour, un joueur peut choisir de recruter un des Seigneurs disponibles à la Cour. Pour ce faire, il doit défausser de sa main autant d'Alliés que nécessaire pour « payer le coût » du Seigneur choisi.

Attention :

- Il faut <u>impérativement</u> respecter le nombre <u>exact</u> de types de Peuples demandé.
- On peut par contre défausser plusieurs Alliés d'un même Peuple.
- Si la valeur totale des Alliés défaussés est supérieure à la valeur indiquée, on ne fait pas la « monnaie » : les « points » d'Alliés donnés en plus sont perdus.
- Il est possible d'utiliser les Perles pour aider au recrutement.
  Le joueur doit toujours poser au moins un Allié dans chacun des Peuples demandés. Mais, si la somme de ces cartes est insuffisante, il peut dépenser une Perle pour chaque point manquant !
  Les Perles sont payées au Trésor.

Les Alliés utilisés pour le recrutement d'un Seigneur sont défaussés, à l'exception de celui de plus petite valeur. Celui-ci rejoint définitivement le camp du joueur qui le pose, face visible, devant lui. On dit que cet Allié a été FÉDÉRÉ. Il ne peut plus être utilisé pour de nouveaux recrutements, mais il sera pris en compte au moment du décompte final des Points d'Influence. Lorsqu'il y a plusieurs Alliés avec la même plus petite valeur, le joueur choisit celui qu'il conserve.

Une fois les conditions remplies, le Seigneur recruté est placé, face visible, devant le joueur. <u>On dit qu'il est libre.</u>

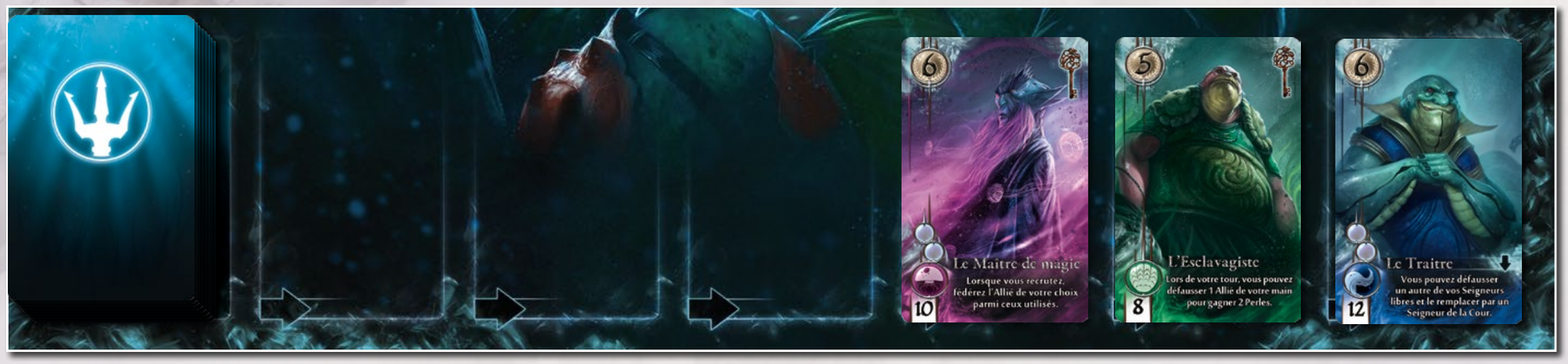
<u>Pouvoirs des Seigneurs :</u>

La plupart du temps, les Seigneurs possèdent un Pouvoir.
Si le Pouvoir est accompagné d'une flèche, le Pouvoir s'applique immédiatement et une seule fois.
Si le Pouvoir n'est pas accompagné d'une flèche, il est semi-permanent : ce pouvoir est applicable à chaque tour aussi longtemps que le Seigneur n'a pas été utilisé pour contrôler un Lieu.

<u>A noter :</u> lorsque cela a une importance, c'est le joueur qui contrôle le Seigneur qui décide a quel moment de son tour de jeu il applique son Pouvoir semi-permanent.

<u>Réalimenter la Cour :</u>

Après un recrutement, faites glisser les Seigneurs restants vers la droite, de sorte que les emplacements vides se trouvent tous au plus près de la pioche. S'il reste au moins trois Seigneurs à la Cour, le Seigneur recruté n'est pas remplacé. Mais s'il n'en reste plus que deux, le joueur qui vient de recruter gagne 2 Perles bonus comme indiqué sur le plateau. Puis il comble tous les emplacements vacants de la Cour en y plaçant, face visible, les premiers Seigneurs de la pioche.



Dans la situation actuelle, le joueur actif peut recruter :

- le Maître de magie en utilisant son Allié méduse de valeur 3, plus son Allié crabe de valeur 2 et son Allié coquillage de valeur 5. Le tout pour un total de 10 avec trois Peuples différents dont un Allié au minimum du Peuple des méduses. Il fédérera alors l'Allié crabe de valeur 2 ;
- l'Esclavagiste en utilisant ses deux Alliés coquillage pour une valeur totale de 6 et en complétant grâce à ses deux Perles. Il fédérera alors l'Allié coquillage de valeur 1.

Cependant, il ne peut pas recruter le Traître car il ne possède pas d'Allié poulpe en main.
S'il décide d'acheter le Maître de magie ou l'Esclavagiste, il gagnera en plus deux Perles et la Cour sera alors réalimentée.

Main du joueur actif

3 Contrôle des Lieux

Aussitôt qu'un joueur réunit trois Clefs (c'est-à-dire lorsqu'il recrute un Seigneur possédant une Clef OU après le gain d'une Clef en combattant un Monstre lors d'une Exploration des profondeurs), il prend immédiatement le contrôle d'un Lieu.

Sur les Lieux, on trouve :

A Le **nom** du Lieu.

B Un **symbole** :

Il donne une indication sur la manière de gagner des Points d'Influence avec ce Lieu.

Dans l'exemple ci-dessous, l'étoile de mer (symbole des Alliés) sur fond jaune (couleur du Peuple des hippocampes) indique qu'on va gagner des Points d'Influence grâce aux Alliés du Peuple des hippocampes.

C La façon dont seront calculés les Points d'Influence en fin de partie.

Il a alors le choix :

- de prendre 1 des Lieux disponibles face visible (pour rappel, en début de partie, il n'y a qu'un seul Lieu disponible face visible),
- de piocher 1, 2, 3 ou 4 Lieux. Il en choisit alors un parmi ceux piochés, puis il place les autres, face visible, sur le côté du plateau. On dit qu'ils sont alors disponibles. Ainsi, plus l'on décide d'avoir du choix, plus on offre de futures opportunités à ses adversaires...

Le joueur place le Lieu qu'il a choisi devant lui. Les Seigneurs utilisés pour le contrôle de ce Lieu sont glissés sous celui-ci, de manière à masquer leur Pouvoir.

Un Seigneur utilisé pour contrôler un Lieu :

- ne peut plus utiliser son Pouvoir,
- perd sa Clef, qui ne peut plus servir,
- rapportera toujours les Points d'Influence indiqués sur sa carte,
- ne peut plus être la cible des Pouvoirs des autres Seigneurs,
- n'est plus libre.

Si des pions Clef (issus de combats avec les Monstres) sont utilisés, ils sont simplement défaussés et rejoignent la réserve. Si, à l'issue d'un combat avec un Monstre, un joueur obtient plusieurs pions Clef d'un coup et se retrouve ainsi avec plus de trois Clefs en sa possession (en comptant celles de ses Seigneurs libres), il choisit quelles Clefs il va utiliser pour contrôler un Lieu.

A noter : certains Seigneurs (les ambassadeurs) possèdent d'emblée trois Clefs et permettent de contrôler un Lieu à eux seuls. Dans ce cas aussi, cet ambassadeur est glissé sous ce Lieu de manière à cacher son Pouvoir.

Fin du tour

Lorsqu'un joueur a terminé l'ensemble de ses actions obligatoires, il passe la main à son voisin de gauche, qui fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit atteinte.

Fin du jeu

La fin de partie est déclenchée dans deux situations différentes :

- un joueur recrute son 7e Seigneur,

  OU

- un joueur recrute un Seigneur, conduisant à devoir réalimenter la Cour, mais il ne reste pas assez de Seigneurs pour que la Cour soit complète.

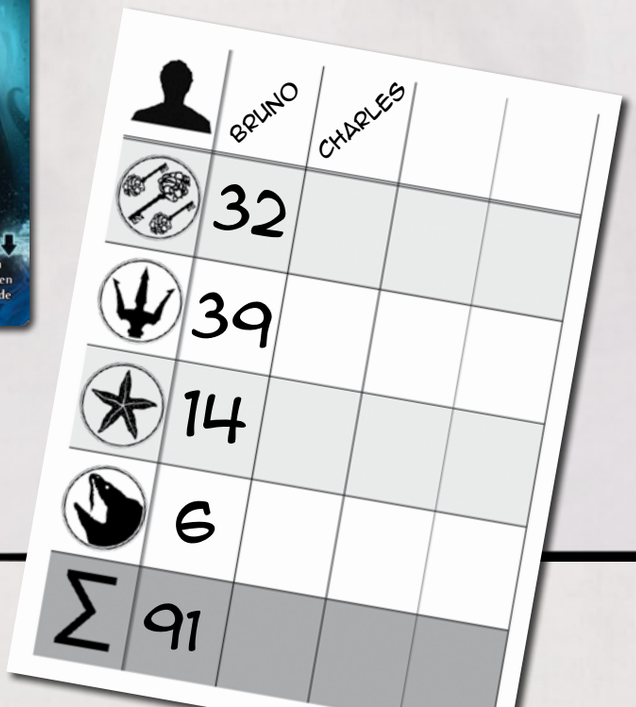
Dans ces deux situations, le joueur en question termine son tour normalement. Chacun de ses adversaires pourra alors effectuer un dernier tour de jeu.

Puis, chaque joueur place devant lui (fédère) l'Allié le plus faible de chacun des Peuples lui restant en main. Les autres Alliés en main sont défaussés.

Chaque joueur additionne les Points d'Influence :

- (A) des Lieux qu'il contrôle,
- (B) des Seigneurs recrutés,
- (C) de l'Allié fédéré le plus fort de chacun des Peuples et
- (D) des pions Monstres en sa possession.

<u>Le plus haut total l'emporte.</u> Si des joueurs sont à égalité, celui qui a le plus de Perles l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur qui possède le Seigneur de plus haute valeur l'emporte.



A Avec ses **Lieux**, Bruno gagne 32 Points d'Influence :

- grâce au Parlement, le joueur gagne 6PI, plus 2PI par Seigneur politicien qu'il a recruté. Il a deux Seigneurs politiciens, soit 10PI.
- grâce au Sanctuaire, le joueur gagne 4PI, plus 3PI par Allié du Peuple des méduses qu'il a fédéré. Il a deux Alliés du Peuple des méduses, soit 10PI.
- grâce aux Abysses, le joueur gagne 2PI par Guildes pour laquelle il possède un Seigneur. Le joueur a au moins un Seigneur de chacune des 6 Guildes (1 cultivateur : la Gardienne, 1 marchand : l'Esclavagiste, 1 mage, le Maître de la magie, 1 militaire : le Geôlier, 2 politiciens : le Traître et le Corrupteur et 1 ambassadeur : l'Ancien). Il gagne donc 12PI.

B Avec ses **Seigneurs**, le joueur gagne 39 Points d'Influence :

- 6PI pour la Gardienne,
- 5PI pour l'Esclavagiste,
- 6PI pour le Maître de magie,
- 3PI pour l'Ancien,
- 7PI pour le Geôlier,
- 6PI pour le Traître et
- 6PI pour le Corrupteur.

C Avec ses **Alliés**, le joueur gagne 14 Points d'Influence :

- 3PI pour l'Allié du Peuple de la méduse le plus fort,
- 3PI pour l'Allié du Peuple des poulpes le plus fort,
- 2PI pour l'Allié du Peuple des crabes le plus fort,
- 1PI pour l'Allié du Peuple des hippocampes le plus fort et
- 5PI pour l'Allié du Peuple des coquillages le plus fort.

D Avec ses pions **Monstres**, le joueur gagne 6 Points d'Influence.

Au total, en additionnant A+B+C+D, le joueur gagne 91 Points d'Influence !

Lexique

Allié : carte du paquet de cartes Exploration représentant un poulpe, un hippocampe, un coquillage, une méduse ou un crabe, avec une valeur de 1 à 5.

Clef : pion obtenu en combattant un Monstre ou symbole imprimé sur un Seigneur. Il faut posséder trois clefs pour contrôler un Lieu.

Conseil : zone du plateau où sont regroupés, Peuple par Peuple, les Alliés n'ayant pas été retenus lors de la phase d'Exploration des profondeurs.

Cour : zone du plateau où sont placés les Seigneurs en attente de recrutement.

Explorer : retourner une à une les cartes de la pioche Exploration sur la zone du plateau correspondante (piste d'Exploration) pour tenter de trouver l'Allié le plus adapté à son besoin.

Fédérer : conserver devant soi l'Allié le plus faible utilisé lors d'un recrutement.

Guilde : ensemble des cartes Seigneurs partageant la même spécialité. Il existe six Guildes : les militaires en rouge, les marchands en vert, les politiciens en bleu, les mages en violet, les cultivateurs en jaune et les ambassadeurs multicolores.

Libre : tout Seigneur présent devant un joueur, et non affecté au contrôle d'un Lieu est dit «libre».

Lieux : tuiles représentant les différents points stratégiques des Abysses. Elles donnent des bonus de Points d'Influence à celui qui en prend le contrôle grâce à ses Seigneurs.

Menace :

- marqueur Menace : pion se déplaçant sur la piste de Menace. Sa position détermine les récompenses que gagne un joueur quand il combat un Monstre.
- piste de Menace : piste où se déplace le marqueur Menace.

Monstre :

- Monstre : carte du paquet de cartes Exploration représentant un monstre.
- pion Monstre : pion obtenu après avoir combattu un Monstre et offrant deux, trois ou quatre Points d'Influence.

Perle : monnaie du jeu.

Peuple : ensemble des cartes Alliés d'un même type. Il existe cinq Peuples : les crabes en rouge, les coquillages en vert, les poulpes en bleu, les méduses en violet et les hippocampes en jaune.

Points d'Influence : points de victoire.

Pouvoir : avantage que procure un Seigneur lorsqu'un joueur l'a recruté.

Recruter : payer le nécessaire pour mettre en jeu devant soi un des Seigneurs de la Cour.

Seigneur : carte représentant une créature majeure des Abysses, aux Pouvoirs puissants.

Trésor : réserve de Perles faisant office de banque.

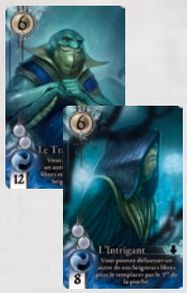
Précisions

Chef des armées : lorsqu'il est recruté par un joueur, chacun de ses adversaires vérifie le nombre d'Alliés qu'il a en main. Tous ceux qui en ont plus que 6 défaussent l'excédent (ils choisissent les cartes à défausser).
Tant que le Chef des armée est libre devant son possesseur, les adversaires peuvent continuer à ajouter des Alliés à leur main (en explorant les profondeurs, ou en demandant le soutien du Conseil). Mais, à la fin de leur tour, ils devront choisir quels Alliés défausser s'ils ont dépassé la limite de 6 Alliés en main.

Assassin : les Seigneurs ciblés par l'Assassin sont inclinés à 90° pour signifier que SEULS leurs Points d'Influence sont pris en compte en fin de partie. En effet, leur pouvoir et leur éventuelle Clef ne servent plus.
Cependant, les Seigneurs ainsi attaqués par l'Assassin restent libres, et peuvent être défaussés sous l'action du Traître ou de l'Intrigant. Le Seigneur qui arrive alors en jeu en remplacement n'est plus affecté par l'Assassin, et peut donc utiliser ses éventuels Pouvoirs et Clefs.

Dresseuse : lorsqu'un joueur décide de combattre un Monstre alors que le marqueur Menace est sur la première case de la piste de Menace, il reçoit quand même la récompense liée à cette case.

Maître de magie : lors d'un recrutement :
1- On remplit les conditions du recrutement. En conséquence, l'allié le plus faible est fédéré.
2- PUIS le Seigneur arrive en jeu et peut utiliser son Pouvoir.
Ce Pouvoir ne s'applique donc que sur les PROCHAINS recrutements de Seigneurs. En effet, l'Allié fédéré lors de son recrutement l'a été avant que le Maître de magie n'arrive en jeu.



Traître et Intriguant : lorsqu'un joueur recrute un de ces deux Seigneurs, il peut utiliser son Pouvoir sur n'importe lequel de ses autres Seigneurs libres, c'est-à-dire non affecté au contrôle d'un Lieu. Tout particulièrement, les Seigneurs affectés par l'Assassin peuvent aussi être ciblés par le Traître et l'Intriguant (voir Assassin). Le joueur peut utiliser immédiatement le Pouvoir du nouveau Seigneur qui vient en remplacement.

Auteurs : Bruno Cathala et Charles Chevallier.
Illustrateur : Xavier Collette.
Relecteurs : Guillaume Beuzelin, François Blanc, Maël Cathala, Sébastien Gaspard, Laurent Pouchain et Juliette Schreiner.