

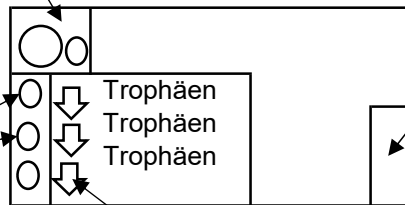
Was ist anders als im Grundspiel?

KRIEGSRECHT: Hast du am Ende deines Zuges > 12 Handkarten, reduziere. Willst du aber überzählige Karten behalten, kostet jede 1 Perle. Kraken (farblos) aus der Kraken-Erweiterung kann man so nicht abwerfen.

LEVIATHANE: Verbündete, mit denen der Leviathan bekämpft werden kann. Es hilft immer nur genau EINE Art.

Aufbau einer Leviathan-Karte:

Lebens-Punkte (hier: 3)



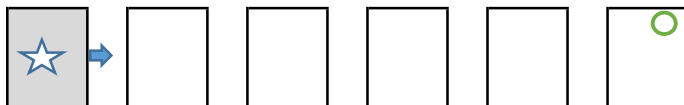
Dein Verlust, falls der Leviathan dich angreift

Kampf-Bedingungen: Zahl im Pfeil gibt Widerstand an, den du mind. erreichen musst, um dem Leviathan 1 Leben zu rauben. Erfolgreicher Angriff = Lebenspunkte-Marker 1 Feld tiefer ziehen und Trophäen oberhalb des Pfeils nehmen (Trophäen sind Monster-Plättchen).

2 - Eine Aktion machen:

• ENTWEDER "Erkunde die Tiefen":

DECKE nacheinander die jeweils oberste Karte des Erkund.-Stapels auf (Verbündete + Monster) und LEGE diese auf das 1. freie Feld der Erkundungs-Leiste.



Ist die aufgedeckte Karte nun ein **MONSTER**:

a) DECKST du ein **MONSTER** auf und wählst **WEITERES ENTDECKEN**, gilt:

- ◆ FÜGE dem Grenz-Tableau 1 neuen Leviathan hinzu.
- ◆ WIRF dazu beide Würfel und decke die oberste Leviathan-Karte auf, welche offen auf Grenz-Feld neben erwürfelter Augen-Summe gelegt wird.

FELD ist LEER: LEGE 1 Lebenspunkt-Plättchen auf oberstes Feld der Leviathan-Karte. WIRF das Monster auf der Erkundungs-Leiste ab. Fahre mit "Erkundung der Tiefen" fort.

FELD ist BELEGT:

- ◆ Der schon vorhandene Leviathan GREIFT dich an.
- ◆ Du ERLEIDEST den Effekt unten rechts auf dem angreifenden Leviathan. Das kann sein:

X Wunden erhalten. Jede kostet dich am Ende 1 Punkt.
X Perlen abgeben. Hast du weniger Perlen, wirf alle ab.
X Verbündete abwerfen. Hast du weniger, wirf alle ab.
1 freien EDLEN abwerfen. Ortsgebundene Edle sind sicher.

- ◆ WIRF den vorhandenen Leviathan ab und ERSETZE ihn durch den Neankömmling. LEGE dort 1 Lebenspunkt-Plättchen auf oberstes Feld der Leviathan-Karte.
WIRF das Monster auf der Erkundungs-Leiste ab und FAHRE mit "Erkundung der Tiefen" fort.

b) DECKST du ein **MONSTER** auf und wählst **KÄMPFEN**, gilt:

- ◆ WÄHLE 1 beliebigen an dem Grenz-Tableau ausliegenden Leviathan.
- ◆ ERMITTLE deine Angriffskraft:

WIRF dazu 1 der Verbündeten eines geforderten Volkes von der Hand ab. Dann wirf 1 Würfel. Angriffskraft = Augenzahl + Wert des Verbündeten.

Mit neuen Verbündeten ändert sich die Ermittlung etwas:

Neben ihrem Völker-Symbol ist rechts eine Fähigkeit zu sehen:



Nach dem Würfelwurf darfst du beliebig viele Perlen bezahlen, um genauso viele Punkte zu deiner Angriffskraft zu addieren. Je Perle = +1.



Für die Berechnung deiner Angriffskraft musst du beide Würfel werfen und es zählt der mit dem höheren Wert.

- ◆ NUTZE deine Angriffskraft:

Ist deine Kraft < Widerstand des Leviathans, ERHÄLTST du 1 Perle.
dto. >= Widerstand wie beim Leviathan, verliert dieser 1 LEBEN.
dto. >= Summe mehrerer Widerstandsstufen des Leviathans, verliert dieser entsprechend mehrere LEBEN.
Verliert der Leviathan 1 LEBEN, erhältst du die Anzahl an Trophäen, die daneben angegeben sind. Lebenspunkt-Plättchen 1 Feld tiefer setzen.

- ◆ **Bei jeder zu erhaltenenden TROPHÄE** kannst du den Stapel wählen, wo du sie fortnimmst.

Monster schaut nach rechts: Es können je 2 - 4 Punkte sein.

Monster schaut nach links: Es können 2 - 3 Perlen sein
oder 1 Schlüssel
oder 1 Rats-Stapel.

- ◆ NIMMST du eine neue Trophäe, hast du die Wahl, ob du sie sofort aufdeckst und die Belohnung erhältst ODER das irgendwann tust.
- ◆ Verliert ein LEVIATHAN sein letztes LEBEN, stirbt er und dein Zug endet. Allerdings legst du diesen Leviathan vor dir ab UND dazu die GEISSEL DES ABGRUNDS. Sobald jemand mind. genau so viele Leviathane erlegt hat, gibst du die Figur an diese Person ab. Am Spielende bringt sie 5 Punkte.
- ◆ STIRBT der LETZTE LEVIATHAN am Grenz-Tableau, ERWACHT ein neuer. Du würfelst, auf welches Feld er kommt. Lege 1 Lebenspunkt-Plättchen dazu.

c) **ENTSCHEIDE, ob du deinen Zug beendest ODER 1 neuen Angriff machst.**

- ◆ Dabei kannst du nur einen Leviathan angreifen, den du im aktuellen Zug schon mal angegriffen hast. Wieder ist ein Verbündeter abzuwerfen und die Angriffs-Kraft zu ermitteln.

Die neuen EDLEN:

Jede Gilde hat 2 Rekruten ihrer tapfersten Krieger gesandt.
Die 10 neuen Edlen haben hilfreiche Fähigkeiten.

SPIEL-ENDE: 2 weitere Ereignisse können das Spielende auslösen:

- a. Der Leviathan-Stapel ist aufgebraucht.
- b. Einer der Trophäen-Stapel ist aufgebraucht.

- ◆ In beiden Fällen machen alle anderen Spieler noch 1 letzten Zug, bei dem alle aufgedeckten Monster sofort abgeworfen werden.
Berechnet eure Einfluss-Punkte wie im Grundspiel.
Subtrahiert dann 1 Punkt je Wunde. Die Geißel des Abgrunds = +5.