

Il y a très longtemps, une société secrète constituée de puissants Seigneurs fomenta un coup d'État qui tourna court. Beaucoup furent condamnés au supplice des murènes, mais l'on raconte que dix d'entre eux survécurent. Déchus de leur statut de Seigneurs et bannis pour l'éternité, ils se réfugièrent aux confins des failles abyssales.

Comment ont-ils résisté à ces conditions extrêmes ? Sans doute ont-ils fait corps avec leur environnement, puisant chez les créatures des profondeurs la force nécessaire à leur survie...

À présent les Bannis approchent et ces créatures mi-abysales mi-seigneuriales ont décidé de reprendre possession de leurs biens.

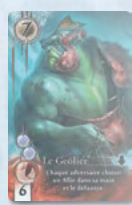
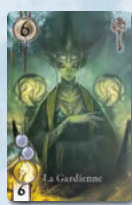
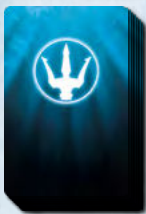
Règles du jeu

L'ensemble des règles d'*Abyss*, de *Kraken* et de *Leviathan* reste inchangé. Ne sont donc présentés ici que les ajouts ou précisions spécifiques aux Bannis.

Important : les Bannis ne sont pas des Seigneurs. Lorsque le terme « Seigneur » est employé sur les cartes et les Lieux, les Bannis ne sont donc pas concernés.

MISE EN PLACE

Lorsque vous préparez la pioche des Seigneurs, préparez également celle des Bannis. Pour cela mélangez les cartes Banni et faites-en une pioche que vous placez face cachée à gauche de celle des Seigneurs, à l'extérieur du plateau. Révélez le premier Banni et placez-le sur l'emplacement le plus à gauche de la Cour. Complétez-la ensuite normalement avec 5 Seigneurs.



MANIGANCES À LA COUR

Au début de votre tour, vous pouvez dépenser une ou plusieurs Perles pour amener de nouveaux Seigneurs et/ou Bannis à la Cour.

RECRECITER UN BANNI



Un Banni se recrute comme un Seigneur. Lors de leur recrutement, certains vous permettent de prendre immédiatement un pion Clef devant vous, c'est indiqué par le pictogramme ci-contre.

➤ RÉALIMENTER LA COUR ➤

Chaque fois que vous réalimentez la Cour, ajoutez 1 Banni et complétez ensuite avec des Seigneurs.

Si pendant la partie la pioche des Bannis est vide, la partie se poursuit normalement, vous ne pouvez simplement plus en rajouter.

➤ RECONQUÉRIR UN LIEU ➤

Dès que vous avez recruté 2 Bannis, vous devez reconquérir un Lieu. Pour cela, prenez le Lieu de votre choix à l'un de vos adversaires. Placez-le devant vous. Les 2 Bannis utilisés sont glissés dessous de manière à masquer leur Pouvoir, exactement comme pour les Seigneurs.

Important : vous ne pouvez pas reconquérir un Lieu déjà contrôlé par 2 Bannis. Si aucun Lieu adverse ne peut être reconquis, prenez le premier Lieu de la pioche.

La personne qui a perdu son Lieu le remplace immédiatement par le premier Lieu de la pioche, même si elle n'a plus le bon nombre de Clefs. Les Seigneurs du Lieu perdu sont glissés normalement sous le nouveau Lieu.

➤ RECONQUÉRIR UN SANCTUAIRE DE KRAKEN ➤

Si vous choisissez de reconquérir le Cimetière des cétacés, le Convoi abandonné, le Mégalodon ou le Champ de bataille, prenez le Lieu adverse, glissez dessous les Bannis utilisés puis accédez à la pioche des Butins comme décrit dans l'extension Kraken.

La personne qui a perdu son Sanctuaire défausse les cartes Butin qu'elle avait gagnées grâce à ce Lieu, puis le remplace immédiatement par le premier de la pioche.

Si au cours de la partie la pioche des Butins est vide, vous n'y avez plus accès.

➤ LES SENTINELLES DE KRAKEN ➤

Le pion Sentinelle vous permet de réserver un Seigneur ou un Banni de la Cour.

➤ FIN DU JEU ➤

La fin de partie est identique au jeu de base, si ce n'est qu'elle est déclenchée quand un joueur recrute son 7^e Seigneur et/ou Banni.

Les Points d'Influence de vos Bannis recrutés sont à ajouter à ceux de vos Seigneurs.

En cas d'égalité, la personne qui a le plus de Perles l'emporte. En cas de nouvelle égalité, celle qui possède le Seigneur ou Banni de plus haute valeur l'emporte.