À l'heure où les Léviathans se rassemblent à la frontière, les forces du Royaume d'Abyss se mobilisent. Chaque Guilde mandate deux conscrits, spécialisés dans le combat contre ces monstres protéiformes. Les Peuples Alliés s'entraînent sans relâche et développent des compétences qui pourront s'avérer utiles. Face aux Léviathans, certains de vos choix – tenter de fuir ou combattre – peuvent être lourds de conséquence.

Cette extension, qui permet maintenant de jouer de deux à cinq joueurs, nécessite le jeu de base *Abyss* et peut se combiner à l'extension *Kraken*.

Mise en place

Disposez les éléments de jeu comme décrit dans la règle de base, avec les modifications suivantes :

1. Laissez la piste de Menace dans la boîte du jeu de base, assemblez le plateau Frontière et placez-le à droite du plateau principal.
2. Mélangez soigneusement les cartes Léviathan, et faites-en une pioche, que vous placez face cachée à proximité de la Frontière. Lancez les deux dés, révélez le premier Léviathan et placez-le face visible sur la zone de la Frontière correspondant à la somme des résultats obtenus. Placez un marqueur Point de vie sur la case supérieure du Léviathan.
3. Distribuez un Allié crabe du jeu de base de valeur 1 à chaque joueur. Puis mélangez soigneusement les nouvelles cartes Exploration avec celles que vous possédez déjà.
4. Prenez la Dresseuse parmi les Seigneurs du jeu de base et rangez-la dans la boîte. Mélangez soigneusement les nouveaux Seigneurs avec ceux que vous possédez déjà.
5. Faites une seconde pioche avec les nouveaux pions Monstres, que vous placez face cachée à proximité de celle du jeu de base. Ne mélangez pas les deux pioches de pions Monstres.
6. Placez sur le côté du plateau les dés, les pions Blessure, la figurine (le Fléau d'Abyss) et les marqueurs Point de vie restants.
7. Pour jouer à cinq, l'un des joueurs prend la coupelle de l'extension.

Comment jouer

L'ensemble des règles du jeu reste inchangé. Ce livret ne présente donc que les règles liées aux éléments spécifiques de l'extension :

- La loi martiale
- Les Léviathans et les nouveaux Alliés
- Les nouveaux Seigneurs
- La fin de partie

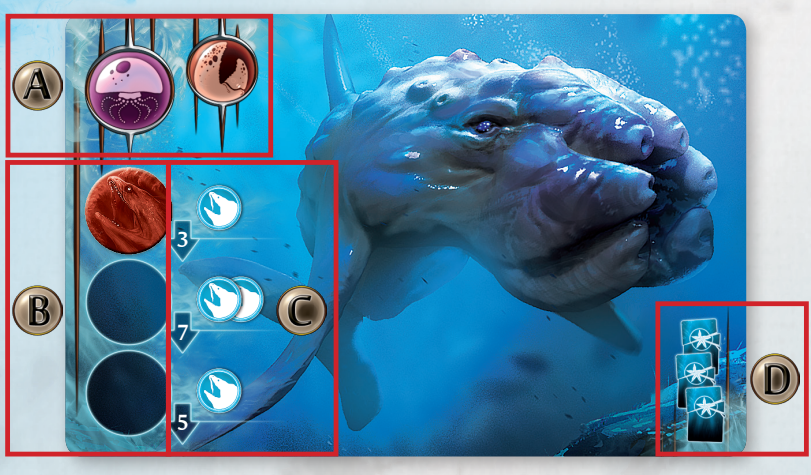
La loi martiale

Dans le jeu de base, le nombre d'Alliés qu'un joueur peut avoir en main n'est pas limité. Mais maintenant que la loi martiale, affichée à la Frontière, est promulguée, tout change. Si vous souhaitez conserver plus de 12 Alliés en main à la fin de votre tour, vous devez payer une Perle pour chaque Allié excédentaire. Sinon, vous devez défausser chaque allié excédentaire pour lequel vous choisissez de ne pas payer de Perle.

Vous ne pouvez pas défausser d'Alliés kraken de cette manière, si vous jouez avec l'extension *Kraken*.

Les Léviathans et les nouveaux Alliés

Sur les Léviathans, on trouve :



A Le ou les Peuples Alliés qui peuvent vous aider à combattre (dont toujours un crabe). *Ce Léviathan peut être combattu avec un Allié du Peuple des méduses OU du Peuple des crabes.*

B Le nombre de Points de vie du Léviathan. Chaque case correspond à 1 Point de vie. Dès qu'un Léviathan entre en jeu, un marqueur Point de vie est placé sur la case supérieure de la carte. *Ici, le Léviathan possède 3 Points de vie.*

C Les conditions de combat :

- Les chiffres à l'intérieur des flèches indiquent la Résistance du Léviathan, qu'il faut égaler ou dépasser pour lui faire perdre 1 Point de vie et donc déplacer le marqueur sur la case suivante.
- Les pions Monstres, à droite de la flèche, indiquent la récompense à prendre si votre attaque est réussie.

D La pénalité à subir si le Léviathan vous attaque.

Au cours de l'action Explorer les profondeurs, si la carte révélée est un Monstre, vous avez toujours le choix entre continuer votre Exploration ou combattre. Mais les règles ont changé.

Continuer votre Exploration : ajouter un Léviathan

Si vous décidez de continuer votre Exploration, vous devez ajouter un nouveau Léviathan à la Frontière. Révélez la première carte de la pioche Léviathan, puis lancez les 2 dés. La somme des résultats obtenus indique la zone de la Frontière sur laquelle le Léviathan va se positionner.

Si cette zone est libre

1. Placez le Léviathan dessus et déposez un marqueur Point de Vie sur la case supérieure de la carte.
2. Défaussez le Monstre de la piste d'Exploration.
3. Continuez votre Exploration.

Si cette zone est occupée

Le Léviathan déjà présent sur la zone vous attaque avant d'être délogé par le nouveau venu, vous ne pouvez rien y faire.

1. Subissez l'attaque du Léviathan en place en appliquant immédiatement l'effet de la pénalité indiquée en bas à droite de la carte Léviathan :

Recevez autant de pions Blessure qu'indiqué sur le Léviathan. En fin de partie, chaque pion Blessure en votre possession vous fait perdre 1 Point d'Influence.

Défaussez trois Perles. Si vous possédez moins de trois Perles, défaussez-les toutes. Si vous ne possédez pas de Perles, l'attaque est sans effet sur vous.

Défaussez trois Alliés. Si vous possédez moins de trois Alliés, défaussez-les tous. Si vous ne possédez pas d'Alliés, l'attaque est sans effet sur vous.

Défaussez l'un de vos Seigneurs libres (ceux affectés au contrôle d'un Lieu sont protégés). Si vous ne possédez pas de Seigneurs libres, l'attaque est sans effet sur vous.

2. Défaussez le Léviathan en place et remplacez-le par le nouveau précédemment pioché. Déposez un marqueur Point de vie sur la case supérieure de cette nouvelle carte.
3. Défaussez le Monstre de la piste d'Exploration et continuez votre Exploration.

Les zones de la Frontière les plus ciblées

Le risque de devoir placer un Léviathan sur une zone déjà occupée de la Frontière varie selon chaque zone.

Zones 2, 3, 4, 10, 11 et 12 : risque faible
Zones 5 et 9 : risque moyen
Zones 6 et 8 : risque fort
Zone 7 : risque majeur

Combattre un Léviathan

Si vous décidez de combattre, choisissez un Léviathan parmi ceux présents à la Frontière et réalisez les étapes suivantes.

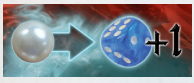
1. Calculez votre Puissance d'attaque

Défaussez de votre main UN Allié du Peuple demandé. Puis lancez UN dé. Votre Puissance d'attaque = la valeur du dé + la valeur de l'Allié défaussé.

Important : si vous n'avez pas d'Allié du Peuple demandé, vous NE POUVEZ PAS combattre. Vous devez alors continuer votre Exploration et ajouter un nouveau Léviathan (cf. p. 4).

Les nouveaux Alliés

Grâce à leurs effets, les nouveaux Alliés peuvent être d'une aide précieuse lors des combats. Pour en bénéficier, vous devez en utiliser un pour combattre.



Après avoir lancé le dé, vous pouvez dépenser autant de Perles que vous le souhaitez pour ajouter à votre Puissance d'attaque : + 1 par Perle.

Pour calculer votre Puissance d'attaque, lancez les deux dés et ne prenez en compte que la plus forte valeur.

2. Appliquez votre Puissance d'attaque

- Si votre Puissance d'attaque est inférieure à la Résistance du Léviathan, votre attaque est sans effet sur lui. Votre Allié est défaussé, mais vous gagnez tout de même 1 Perle, maigre salaire pour votre prise de risque.
- Si votre Puissance d'attaque est égale ou supérieure à la Résistance du Léviathan, il perd 1 Point de vie. Votre attaque est réussie.
- Si votre Puissance d'attaque est égale ou supérieure à la somme de plusieurs seuils de Résistance du Léviathan, il perd autant de Points de vie que de seuils franchis. Votre attaque est réussie.

Lorsqu'un Léviathan perd un de ses Points de vie, gagnez en récompense le nombre de pions Monstres indiqués à côté du marqueur Point de vie, puis descendez le marqueur sur la case suivante. Vous pouvez choisir vos pions Monstres parmi ceux de l'extension, ceux du jeu de base ou faire un mélange des deux.

Gagnez de 2 à 4 Points d'Influence.

Selon le pion, gagnez de 2 à 3 Perles, une Clef ou une pile du Conseil.

Si vous prenez de nouveaux pions Monstres, vous avez le choix, après les avoir consultés, de les révéler immédiatement ou de les révéler au début de l'un de vos prochains tours. Une fois révélés, appliquez leur effet puis défaussez-les.

Lorsqu'un Léviathan perd son dernier Point de vie, il est mort. En plus de la récompense pour votre attaque réussie, prenez le Léviathan et conservez sa carte devant vous face visible.
Si vous êtes le premier joueur à tuer un Léviathan, prenez le Fléau d'Abyss. Dès qu'un adversaire atteint ou dépasse le nombre de Léviathans tués par le plus valeureux défenseur, il lui prend la statue. Le joueur qui possède la statue en fin de partie gagne 5 Points d'Influence. La mort d'un Léviathan met fin à votre tour.

Le joueur défausse un Allié du Peuple demandé de valeur 2. Il lance le dé et obtient 3. Sa Puissance d'attaque est de 2 + 3 = 5. La Résistance du Léviathan est de 6. La Puissance d'attaque du joueur est insuffisante pour que le Léviathan perde son 1er Point de vie. Le marqueur n'est pas déplacé mais le joueur gagne 1 Perle.

Le joueur défausse un Allié du Peuple demandé de valeur 5. Il lance le dé et obtient 3. Sa Puissance d'attaque est de 5 + 3 = 8. La Résistance du Léviathan est de 6. La Puissance d'attaque du joueur est suffisante pour que le Léviathan perde son 1er Point de vie. Le joueur déplace le marqueur sur la case suivante et gagne 2 pions Monstres en récompense.

Le joueur défausse un Allié du Peuple demandé de valeur 5. Il lance le dé et obtient 5. Sa Puissance d'attaque est de 5 + 5 = 10. La Résistance du Léviathan est de 6 pour le 1er Point de vie et de 4 pour le 2nd Point de vie. La Puissance d'attaque du joueur est suffisante pour que le Léviathan perde ses 2 Points de vie en une seule fois. Le joueur gagne les 2 pions Monstres du 1er Point de vie et le pion Monstre du 2nd Point de vie. Le Léviathan étant mort, le joueur conserve devant lui la carte face visible et, le cas échéant, s'empare du Fléau d'Abyss.

Important : à chaque fois qu'un joueur tue le dernier Léviathan présent à la Frontière, il en ajoute automatiquement un nouveau. Pour cela, il suit les étapes de la p. 4, sans tenir compte de l'Exploration. Il doit toujours y avoir au moins un Léviathan à la Frontière.

3. Décidez si vous mettez fin à votre tour ou si vous attaquez à nouveau

Lors de votre tour, vous ne pouvez combattre qu'UN SEUL Léviathan. Par contre, vous pouvez l'attaquer plusieurs fois, **tant que vous défaussez à chaque attaque un nouvel Allié du Peuple demandé**. Si vous attaquez à nouveau reprenez à « Calculez votre Puissance d'attaque ».

Conseils : la rencontre avec les Monstres devient périlleuse et la victoire n'est jamais remportée d'avance. Mieux vaut parfois combattre et perdre du temps à cause d'une défaite que continuer l'Exploration avec le risque de recevoir des blessures. Observez bien les Léviathans présents à la Frontière pour chercher, lors de l'Exploration, les Alliés des Peuples demandés, même de faible valeur. Et n'oubliez pas, un Allié crabe permet toujours de combattre.

Les nouveaux Seigneurs

Chaque Guilde a sélectionné deux conscrits parmi ses plus valeureux guerriers. Grâce à leurs Pouvoirs contre les Léviathans, ils peuvent vous prêter main-forte dans la défense des Frontières. Cette extension contient dix nouveaux Seigneurs dont vous découvrirez les Pouvoirs au fur et à mesure de leur arrivée en jeu.

Précisions

La Rebelle : choisissez un Léviathan. Il perd 1 Point de vie comme si vous aviez réussi une attaque contre lui. Vous prenez donc la récompense correspondante. S'il s'agissait de son dernier Point de vie, vous le tuez et conservez la carte Léviathan devant vous.

La Frontalière : l'adversaire ciblé ajoute un nouveau Léviathan à la Frontière comme s'il décidait de continuer son Exploration après avoir révélé un Monstre (cf. p. 4).

La fin de partie

Avec l'extension *Leviathan*, il existe deux nouvelles façons de déclencher la fin de partie. À l'issue du tour d'un joueur, si la pioche Léviathan OU les deux pioches de pions Monstres sont vides, chaque adversaire dispose d'un dernier tour de jeu, au cours duquel les Monstres qui sont révélés dans l'Exploration sont défaussés sans effet.

Calculez ensuite vos Points d'Influence comme dans le jeu de base puis déduisez 1 Point d'Influence par pion Blessure que vous possédez et ajoutez 5 Points d'Influence à celui qui détient le Fléau d'Abyss.

Lexique

Attaque :

- **Puissance d'attaque :** lors d'un combat contre un Léviathan, le joueur calcule sa Puissance d'attaque. Pour cela, il ajoute la valeur d'un dé et la valeur d'un Allié du Peuple demandé qu'il défausse ensuite (cf. p. 5).
- **Attaque réussie ou sans effet :** pour que l'attaque d'un joueur contre un Léviathan soit réussie, sa Puissance d'attaque doit être égale ou supérieure à la Résistance du Léviathan, sinon l'attaque est sans effet (cf. p. 5).
- **Attaque de Léviathan :** un Léviathan peut attaquer un joueur qui décide de continuer son Exploration. Il lui inflige alors une pénalité (cf. p. 4).

Blessure : pion obtenu suite à l'attaque d'un Léviathan. En fin de partie chaque pion Blessure fait perdre 1 Point d'Influence au joueur qui le possède.

Conscrits : 10 nouveaux Seigneurs dont les pouvoirs ont un effet sur le combat des Léviathans.

Fléau d'Abyss : figurine qui passe de joueur en joueur selon le nombre de Léviathans que chacun a tués. Elle désigne le plus valeureux d'entre eux.

Frontière : plateau découpé en zones numérotées, sur lequel sont placés les Léviathans selon le résultat des dés.

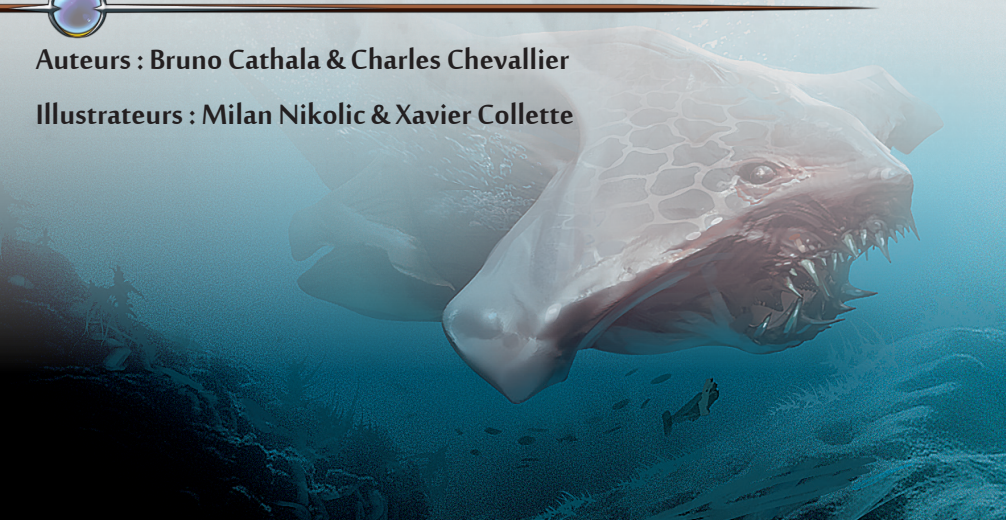
Léviathan : carte représentant une effrayante créature sous-marine que les joueurs pourront combattre.

Loi martiale : règle qui interdit aux joueurs de posséder plus de 12 Alliés en main à la fin de leur tour, à moins d'en payer le prix (cf. p. 3).

Point de vie : chaque Léviathan possède un certain nombre de Points de vie qu'il va perdre au cours des combats. Un Léviathan est tué lorsqu'il perd son dernier Point de vie.

Résistance : chiffre représenté dans les flèches à côté de chaque case Point de vie d'un Léviathan. Lors d'un combat, la Puissance d'attaque du joueur doit atteindre ou dépasser la Résistance du Léviathan pour que celui-ci perde un Point de vie.

Crédits

Auteurs : Bruno Cathala & Charles Chevallier

Illustrateurs : Milan Nikolic & Xavier Collette