

SHADOW THRONE

RULES OF PLAY





HISTORIA

El Imperio de Aclysmia se está desmoronando. El rey Kyros Benthon intenta aferrarse al poder por cualquier medio a su alcance. La reina Eletheria ha abandonado a su marido para liderar una rebelión de soldados descontentos y pueblos oprimidos que buscan derrocarlo. La princesa Beatice, rechazando a sus padres, se ha unido a la Iglesia.

Tú junto a los demás jugadores, como miembros de una sociedad secreta, rigen sobre Aclysmia. Mas tu trabajo no consiste en poner orden sobre el reino. Lo único que deseas es estar en el bando ganador cuando la lucha termine. Tejiendo maquiavélicas alianzas y determinando el resultado de batallas cruciales, acumularás influencia para cuando la guerra finalmente se resuelva. Cuando todo concluya, podrá ser el rey, la reina o la princesa quien ostente la corona, pero serás tú quien gobierne desde el Trono de Sombras.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y OBJETIVO

Tú y los otros jugadores manipularán personajes pertenecientes a distintas facciones, determinando el resultado de las batallas hasta el final de la guerra. Quien obtenga la mayor cantidad de influencia ▼ será el vencedor.

El juego tiene lugar durante el transcurso de varias *batallas*. Cada batalla comienza con una *fase de intriga*, donde los jugadores toman el control de personajes. Cada batalla se libra en la *fase de conflicto* durante cuatro oleadas. En cada oleada los jugadores añaden nuevos personajes a la batalla. Finalmente, en la *fase de resolución*, los jugadores asociados a la facción vencedora obtienen *influencia* ▼.

El juego termina cuando un jugador acumula 15 o más puntos de influencia ▼, por lo general después de tres a cinco batallas.

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Teale Fristoe

Diseño Gráfico: Slim Mittens

Arte: Jesse Parrotti

Historia: Benjamin Huffman

Traducción al español: Mariano Pasquetto



© 2015 Nothing Sacred Games

nothingsacredgames.com

PIEZAS Y PREPARACIÓN

1. Baraja las **54 cartas de Personaje** (18 cartas por cada una de las 3 facciones), formando un solo mazo.
2. Coloca las **3 fichas de Facción** en la parte superior del **Power Track**.
3. Coloca las fichas restantes en un lugar de fácil acceso a todos los jugadores.
4. Cada jugador recibe 3 piezas de oro .



CARTA EJEMPLO DE PERSONAJE

- Rango.** Algunas reglas especiales se aplican según el Rango. El Rango también puede indicar cómo utilizar a un personaje.
 - Los *Plebeyos* conceden oro (●). Son la columna vertebral de la economía.
 - Los *Élites* son más poderosos (■) y a menudo determinan el resultado de las batallas.
 - Los *Nobles* cuestan mucho oro (●●●), a cambio de ofrecer una gran cantidad de Influencia (▽).
- Nombre.** El nombre del personaje.
- Poder.** Cantidad de poder (■) que contribuye el personaje a su facción. La facción con la mayor cantidad de poder (■) gana la batalla.
- Influencia.** La cantidad de influencia (▽) que el personaje otorga si su facción gana la batalla.
- Costo o ingreso.** Se debe pagar esta cantidad de oro (●) al utilizar el personaje si tiene un costo (●) o se obtiene esta cantidad de oro (●) al utilizar el personaje si tiene un ingreso (●).
- Oro de consolución.** Se obtiene esta cantidad de oro (●) si la facción del personaje pierde la batalla. No todos los personajes otorgan oro de consolución.
- Habilidad especial.** Las habilidades especiales se activan al pagar por el personaje. Ver Paso 4 de la Fase de Conflicto (página 6) y la sección de detalles de cada facción (páginas 10–15) para más información. No todos los personajes poseen una habilidad especial.
- Facción.** Facción a la que pertenece el personaje. También está indicada por el color de la carta. Las facciones son el Imperio (👑), los Rebeldes (⚔️), y la Iglesia (👤).





PASOS DE UNA RONDA

Cada ronda de *Shadow Throne* representa una batalla con tres fases: *Fase de Intriga*, *Fase de Conflicto* y *Fase de Resolución*.

Antes de que una batalla se libre, los jugadores toman el control de personajes en la Fase de Intriga. Luego, los jugadores determinan qué personajes lucharán en la Fase de Conflicto. Por último, la batalla se resuelve y los vencedores obtienen su recompensa en la fase de Resolución.

FASE DE INTRIGA

En la Fase de Intriga, los jugadores controlan personajes de las diferentes facciones mediante la elección de cartas, lo que conlleva alianzas con dichos personajes. O chantajes. O secuestros. O algo aún más nefasto. Sigue estos pasos:

1. **Reinicia el Power Track.** Coloca la ficha de cada una de las 3 facciones en la parte superior del Power Track en las palabras *Power Track*.
2. **Baraja el mazo de Personajes.**
3. **Reparte los grupos.** Entrega a cada jugador un *grupo* de 6 cartas boca abajo.
4. **Elige del grupo.** Cada jugador mira su grupo de cartas, elige una de ellas y la añade a su *mano*, y pasa el resto de las cartas al jugador de su izquierda.
La mano de un jugador debe mantenerse oculta de los demás jugadores, pero un jugador puede examinar su propia mano en cualquier momento.
5. **Continúa eligiendo.** Repite el paso 4 hasta que todas los grupos se hayan terminado.

FASE DE CONFLICTO

En la Fase de Conflicto, los jugadores deciden qué personajes combatirán en la batalla.

Cada Fase de Conflicto se compone de **cuatro oleadas**, donde cada oleada se compone de:

- 1. Elección de personajes.** Cada jugador elige una carta de personaje de su mano y la coloca boca abajo frente a él. Todos los jugadores hacen esto al mismo tiempo.
 - ♦ Cada jugador debe colocar los personajes de las nuevas oleadas a la derecha de los personajes de oleadas anteriores.
- 2. Revelar personajes.** Los jugadores muestran la carta de personaje que han elegido.
- 3. Recoger o pagar oro** . Cada jugador, o bien recoge oro  si su personaje elegido tiene un ingreso  o paga oro  si su personaje elegido tiene un costo .
- ♦ Consulta la siguiente página sobre reglas especiales relacionadas con el oro.
- 4. Resolver habilidades especiales.** Se activan todas las habilidades especiales de los personajes de esta oleada.
 - ♦ Las habilidades especiales se activan en orden ascendente. Se activan todas las habilidades , luego todas las , y por último todas las .
 - ♦ Habilidades del mismo número ocurren simultáneamente. La página 8 ofrece un ejemplo detallado sobre cómo resolver habilidades especiales simultáneas.
 - ♦ La sección Detalles de las Facciones (páginas 10 -15) incluye más información sobre las habilidades especiales.
- 5. Actualizar el Power Track.** Para cada facción, se suma el poder  de todos los personajes de la batalla de esa facción y se coloca el símbolo de la facción en ese número en el Power Track.
 - ♦ Los personajes muertos  no contribuyen poder .

Nota: El Power Track se utiliza simplemente para ayudar a los jugadores a recordar qué facción está por delante. El recuento final de la Fase de Resolución determina qué facción realmente gana la batalla.

Sigue los pasos 1-5 de la Fase de Conflicto **4 veces**, una vez por cada oleada.



FASE DE CONFLICTO: REGLAS ESPECIALES SOBRE ORO

Oro por Silencio. Los jugadores no quieren verse estrechamente asociados a ninguna facción. Después de la primera oleada de una batalla, si un jugador utiliza un personaje de la misma facción de la oleada inmediatamente anterior, este cuesta 1 pieza de oro más ●.

Ejemplo: la carta Campesino Obediente por lo general cuesta 0 de oro ●, pero cuesta 1 de oro ● si el mismo jugador utilizó un personaje del Imperio 🏰 en la oleada anterior.

Ejemplo: la carta Forajido generalmente proporciona 2 de oro ●, pero si un jugador utilizó un personaje Rebelde ⚔️ en la oleada anterior, cobrará sólo 1 de oro ●. No se debe pagar 1 de oro y luego cobrar 2.

- Cuando un personaje es convertido (véase la sección sobre la Iglesia, página 14), se debe pagar el Oro por Silencio por su facción original y no por su nueva facción.
- El Oro por Silencio no es acumulativo. Si se juegan tres personajes Rebeldes ⚔️ en oleadas sucesivas, el tercer personaje cuesta 1 de oro adicional ●, no 2.

Jugadores Pobres. Si un jugador no puede pagar el costo de oro ● de la carta elegida (o es ilegal jugarla por alguna otra razón), este la revela, la coloca boca abajo, y recoge 1 de oro ●. El personaje no se considera parte de la batalla. Además, el jugador no tiene que pagar Oro por Silencio en la próxima oleada.

Nota: Esto no es opcional. Si puede pagarse el costo del personaje elegido, este debe pagarse y el personaje es jugado. Si no se pueda pagar la carta, se cobra 1 de oro ● y se coloca la carta boca abajo.



FASE DE CONFLICTO: RESOLUCIÓN DE HABILIDADES ESPECIALES

Ejemplo: En una oleada, un Forajido (Rebelde ♣ plebeyo ○), un Pastor de los Perdidos (Iglesia 🏰 élite ○○ con una habilidad especial ♣ que convierte plebeyos ○), y la Reina Eletheria (Rebelde ♣ noble ○○○ con una habilidad especial ♣ que aumenta el poder 🏰 de los plebeyos ○ Rebeldes ♣) son todos jugados. ¿Cómo se resuelven las dos reglas especiales?

- ♦ Primero se juegan las cartas adicionales requeridas por las habilidades especiales. *Nota: Sólo la carta de Rey Kyros tiene una habilidad especial que requiere una carta adicional, por lo que en nuestro caso no hay cartas adicionales que necesiten ser jugadas.*



- ♦ A continuación, se determina qué personajes se ven afectados por cada habilidad especial. En este caso, tanto el Pastor de los Perdidos como la Reina Eletheria afectan al Forajido.
- ♦ Por último, las habilidades especiales tienen efecto. Si la habilidad afecta a personajes, lo hace sobre los personajes determinados en el paso anterior. En este caso, el Pastor de los Perdidos convierte al Forajido mientras que al mismo tiempo la Reina Eletheria aumenta su poder.



- ♦ Al final el Forajido obtiene 1 de poder 🏰 y ahora es parte de la facción de la Iglesia 🏰.

FASE DE RESOLUCIÓN

En la Fase de Resolución, se determina el resultado de la batalla y los vencedores recogen su botín. Se deben seguir los siguientes pasos:

1. **Poder total.** Para cada facción, se suma el poder  de todos los personajes de todas las oleadas. *Recuerda:* Los personajes muertos no aportan poder.
2. **Determinar la facción ganadora.** ¡La facción con la mayor cantidad de poder  gana la batalla!
 - Si hay un empate, todas las facciones igualadas con la mayor cantidad de poder  se consideran vencedoras.
3. **Recoger influencia.** Cada jugador recoge influencia  por los personajes de la facción vencedora que jugó.
 - Los personajes muertos  sólo proporcionan la mitad de su influencia , redondeando hacia abajo.
4. **Recolecta oro de consuelo.** Cada jugador recoge oro de consuelo  de los personajes que jugó pertenecientes a las facciones que no ganaron.
Por ejemplo: Si un jugador juega un Campesino Obediente durante la batalla, pero la facción del Imperio  no obtiene la victoria, el jugador obtiene 3 de oro .
5. **¿Fin del juego?** Si al menos un jugador tiene 15 o más puntos de influencia , ¡El juego termina! Véase la sección “Fin de la Partida” a continuación.
6. **Conserva una carta para la siguiente batalla.** Cada jugador conserva una carta de su mano que no haya jugado para la siguiente batalla y descarta el resto.
 - La carta guardada comienza en la mano del jugador en la siguiente Fase de Intriga. Esta carta *no* se agrega a los grupos que se pasan al jugador de la izquierda durante la fase de intriga.
 - Después de la primera batalla, cada jugador mantendrá 1 carta de la última batalla y elegirá 6 más, por lo que cada jugador tendrá 7 cartas al comienzo de la Fase de Conflicto.
7. **Formar el mazo.** Las cartas descartadas y jugadas en la batalla se barajan de nuevo en el mazo. ¡Es hora de luchar otra batalla!

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina en la Fase de Resolución, cuando al menos un jugador tiene 15 o más puntos de influencia . En ese momento, ¡Quién posea la mayor cantidad de influencia  gana!

En el caso de empate, ¡El que posea la mayor cantidad de oro  amongst entre los que tienen la mayor influencia  gana!

Si todavía hay un empate, el reino ha terminado en ruinas y nadie es el vencedor.

VARIANTE DE JUEGO

Para un juego más épico, intenta jugar a 20 o incluso ¡25 puntos de influencia !

IMPERIO

Durante muchas generaciones, los Bentheons han gobernado Aclysmia, por lo que consideran desde hace tiempo que liderar el reino es tanto su derecho como su deber, lo cual han hecho con autoridad.

Librando una serie de guerras expansionistas para ayudar a conservar su dominio, han mantenido a los habitantes del reino bien abastecidos y contentos, han desarrollado un sofisticado sistema militar, y han demostrado su eficacia como líderes. Pero también han ganado muchos enemigos entre sus diversos súbditos.

El actual Rey, Kyros Bentheon, se encuentra en un punto de inflexión. Pequeñas rebeliones se han formado y han sido rápidamente aplastadas múltiples veces, pero la más reciente ha visto grupos tradicionalmente antagónicos unir sus fuerzas. Y lo más significativo, su esposa, la reina Eletheria, se les ha unido.

Kyros no ha tomado a la ligera tal reto: considera la corona su derecho por nacimiento y su obligación, y no planea renunciar a ella sin luchar. Esto solamente ha vuelto al rey aún más despiadado, y ahora mantiene su control sobre el reino gracias a un armamento superior y simple brutalidad.

HABILIDAD ESPECIAL DEL IMPERIO: MATANZA

Muchos personajes de la facción del Imperio  pueden matar  a miembros de otras facciones.

- Cuando se mata a un personaje, coloca una ficha  sobre él.
- Un personaje muerto no contribuye poder  para su facción.
- Si un personaje muere antes de que su habilidad especial se active, esta habilidad no se activará.

Por ejemplo: Si una habilidad  mata a un personaje, entonces su habilidad  no se activa.

Nota: Debido a que todas las habilidades del mismo número se activan de forma simultánea, si una habilidad  mata a un personaje, su habilidad  si es activada.

- Un personaje muerto sólo concede la mitad de su influencia , redondeando hacia abajo.
- Un personaje muerto entrega oro  de consolación de manera normal.
- Cuando tu personaje muere, todavía se debe pagar Oro por Silencio durante la siguiente oleada (Ver Oro por Silencio, página 7).

PERSONAJES DEL IMPERIO

Caballeros de Bentheon. Los Caballeros de Bentheon matan 🦴 a todos los plebeyos ◯ en su oleada. No matan a personajes del Imperio 🏰.

Anna Lys, Hacedora de Viudas. Anna Lys mata 🦴 a todos los élitos ◯◯ en su oleada. No mata a personajes del Imperio 🏰.

Datura, Asesino Narcotizado. Datura mata 🦴 a todos los nobles ◯◯◯ en su oleada. No mata a personajes del Imperio 🏰.

Rey Kyros. El Rey Kyros permite jugar una carta extra del Imperio 🏰.

- Se obtienen ingresos 🟡 o pagan costos 🟠 con normalidad.
- No se tiene que pagar *Oro por Silencio* debido a la carta extra.
- Si no se posee un personaje del Imperio 🏰 en la mano, no se puede pagar o no se quiere jugar uno, no es necesario jugar otra carta. Tampoco es necesario aclarar a los demás jugadores la razón.
- La carta adicional se considera parte de la misma oleada que el Rey Kyros. Habilidades que se produjeron antes de la habilidad del Rey Kyros no afectan a la carta adicional. Sin embargo, las habilidades que se producen al mismo tiempo que la habilidad del Rey Kyros afectan a la carta adicional de manera normal.
- Si la carta adicional tiene una habilidad especial, esta se activa al mismo tiempo que las habilidades 🌟 incluso si se trata de una habilidad 🌟1 o 🌟2.



REBELDES

Rhynus, el padre del actual rey Kyros, tuvo un único acontecimiento de trascendencia durante su reinado sobre Aclysmia. Hace unos veinte años logró conquistar Rota, un pequeño reino en el sur. Durante décadas, la gente de Rota había evadido ser sometido por los Benthelon, pero Rhynus finalmente logró subyugarlos.

Aunque su reinado duró varios años más, Rhynus nunca fue capaz de vivir a la altura de este logro. Principalmente debido a que el joven gobernante de Rota, Langman Paneros, nunca aceptó la derrota. Siguiendo los pasos de muchos de los pueblos conquistados de Aclysmia, se alzó en armas contra la corona, y aunque nunca logró derrocar a Rhynus, siempre se las arregló para evadir el ser capturado. Algunos incluso dicen que su persistencia fue lo que condujo a la muerte temprana de Rhynus.

Langman, que se hizo conocido como la Espina de la Corona, continuó contrariando a Kyros cuando este asumió el trono. Sin embargo, Kyros fue capaz de desviar su atención a otra parte y con el tiempo capturar a Picureas, el hijo que Langman había escondido durante la caída de Rota, y ahora un joven impetuoso. Kyros finalmente creyó que había logrado romper la maldición de la Espina de la Corona. Encerró a Picureas y, en su forma característica, dejó que se deteriora lentamente en el calabozo del castillo. Seguramente Langman no persistiría si eso significaba la dolorosa muerte de su hijo...

Pero Kyros no previó el efecto que tendría Picureas sobre su esposa Eletheria. Ella siempre había sido empática hacia los extranjeros sometidos y a sus interminables rebeliones. No pasó mucho tiempo para que Eletheria se enamorase de Picureas, cuyos encantos del príncipe eran irresistibles incluso en los confines de un calabozo. Fue entonces mera cuestión de tiempo antes de que tuviera la oportunidad de liberarlo, y los dos huyeran juntos.

Ahora, con la Reina en su vanguardia, los muchos pueblos conquistados de Aclysmia han unido fuerzas, y la Rebelión finalmente puede tener una oportunidad.

HABILIDAD ESPECIAL DE LOS REBELDES: INSPIRAR

Muchos personajes de la facción Rebelde  conceden poder  adicional a otras fuerzas Rebeldes.

- Coloca una ficha  en un personaje para cada +1 de poder  que recibe.
- Si un personaje muere , retira todas las fichas  de él.

PERSONAJES REBELDES

Exploradores de Phabos. Los Exploradores de Phabos dan +1  de poder a todos los personajes Rebeldes  en su misma oleada.

Picureas, Hijo de las Rosas. Picureas da +1  de poder a cada personaje Rebelde  en la oleada posterior a la que es jugado.

- Si Picureas se juega en la oleada final de una batalla, su habilidad no tiene efecto.

Reina Eletheria. La Reina Eletheria da +1  de poder a cada plebeyo  Rebelde  en su oleada y todas las oleadas anteriores.

- La Reina Eletheria no inspira personajes jugados en oleadas posteriores.

Langman, Espina de la Corona. Cuando los Rebeldes  pierden una batalla, Langman se queda para luchar un día más. Si la habilidad de Langman se activa y la facción Rebelde  pierde la batalla, no se añadirá de nuevo al mazo. Déjalo en juego para la siguiente batalla como si hubiera sido jugado en una oleada anterior.

- Retira cualquier  u otra ficha de Langman antes de la próxima batalla.
- Langman no se queda en la batalla si muere , incluso después de que su habilidad se halla activado.
- Si la facción Rebelde  pierde una segunda batalla, baraja a Langman en el mazo.

Sythera la Susurradora. Sythera impide que personajes de otras facciones en la misma oleada utilicen sus habilidades  y . Debes tratar a esos personajes como si no tuvieran habilidades.



IGLESIA

Antes de que liberara a Picureas y abandonara a su marido, Eletheria dispuso que Beatice se alojara con la hermana Simone, profesora de religión de Beatice. Dejar a Beatice a merced de Kyros le parecía simplemente demasiado peligroso.

Kyros tuvo una furiosa reacción hacia Eletheria. Exigió a la Iglesia que regresara a Beatice, pero Simone, temiendo por la seguridad de Beatice, se negó. El rey no tomó la negativa a la ligera. Condenó a la Iglesia como traidores, esencialmente declarándoles la guerra.

Beatice estaba asustada, confundida, y sintiéndose abandonada. No sabía a quién recurrir. Pero el hermano Protis estaba allí para consolarla.

Protis, hermano menor de Kyros, nunca tuvo oportunidad al trono, pero rápidamente se abrió camino a través de la Iglesia. Aun así, nunca perdió de vista la corona, ni aplacó su resentimiento. Si bien la mayoría de los miembros de la Iglesia aceptaron de mala gana la guerra como una necesidad, Protis la recibió a brazos abiertos. Esta era su oportunidad de reclamar lo que él sentía era suyo por derecho.

Protis convenció a Beatice para que denunciara a sus dos padres como pecadores y declarara su lealtad a la Iglesia. Ahora la Iglesia se encuentra en el reactivo tercer bando de una lucha sangrienta para controlar el reino.

HABILIDAD ESPECIAL DE LA IGLESIA: CONVERSIÓN

Muchos personajes de la facción de la Iglesia  convierten  a los personajes de otras facciones al lado de la Iglesia .

- Cuando un personaje es convertido , coloca una ficha  en ese personaje. El personaje es ahora parte de la facción de la Iglesia  y deja de pertenecer a su facción original.
- Personajes muertos  no pueden ser convertidos .
- Un personaje convertido  aporta su poder  a la facción a la que es convertido, no a su facción original.
- Un personaje convertido  otorga influencia  si la facción a la que es convertido gana la batalla y entrega oro  de consolación si la facción a la que es convertido pierde la batalla.
- Cuando tu personaje es convertido , tienes que pagar *Oro por Silencio* en la siguiente oleada en función de su facción original, *no* en base a su nueva facción (Ver *Oro por Silencio*, página 7).

PERSONAJES DE LA IGLESIA

Pastor de los Perdidos. El Pastor de los Perdidos convierte 🏰 a todos los plebeyos ◯ en su oleada.

Protis, Absolvedor de Pecados. Protis convierte 🏰 a todos los élitos ◯◯ en su oleada.

Princesa Beatice. Beatice convierte 🏰 a todos los plebeyos ◯ en su oleada y les otorga +1 de poder 🏰.

- Beatice no otorga +1 de poder 🏰 a los plebeyos ◯ que ya formaban parte de la facción de la Iglesia 🏰.
- Si un plebeyo ◯ se convierte en la facción de la Iglesia 🏰 por otra fuente al mismo tiempo que por causa de Beatice, todavía obtiene +1 de poder 🏰.

Simone la Doliente. Si Simone muere, otorga influencia especial ▼.

- Simone otorga influencia especial ▼, incluso si ella muere en una oleada después de ser jugada.
- Si la muerte de Simone produce que un jugador posea 15 o más puntos de influencia ▼, el juego no termina sino hasta la Fase de Resolución, como sucedería normalmente.

Thavma el Revelador. Thavma obtiene poder extra 🏰 si el jugador que lo jugó tiene 0 o 1 de oro 🟡 después de pagar su costo 🟡.



SHADOW THRONE

REFERENCIA RÁPIDA

PREPARACIÓN

1. Colocar las cartas de personaje de tres facciones formando un solo mazo.
2. Entregar a cada jugador 3 de oro .

FASE DE INTRIGA

1. Colocar la ficha de cada facción en la parte superior del marcador de poder.
2. Barajar el mazo de personajes.
3. Repartir a cada jugador un grupo de 6 cartas boca abajo.
4. Cada jugador mira entre sus cartas, escoge una de ellas para agregar a su mano y pasa las cartas que quedan a su vecino de la izquierda.
5. Repetir el paso 4 hasta que todas los grupos se hayan acabado.

FASE DE CONFLICTOS

1. Cada jugador elige de forma simultánea y en secreto un personaje para añadir a la batalla.
2. Cada jugador revela su personaje elegido.
3. Cada jugador recibe  o paga  oro.
4. Resolver las habilidades especiales.
5. Actualizar el Power Track.
6. Repetir los pasos 1–5 tres veces más, para un total de cuatro oleadas.

PERSONAJES MUERTOS

- No contribuyen poder .
- Sólo conceden la mitad (redondeando hacia abajo) de influencia .
- Entregan oro  de consolación de manera normal.

ORO POR SILENCIO

- Un personaje cuesta 1 de oro  adicional si se ha jugado un personaje de la misma facción en la oleada inmediata anterior.

FASE DE RESOLUCIÓN

1. Actualizar el Power Track.
2. Determinar qué facción ganó la batalla.
3. Cada jugador recoge influencia  por los personajes que ha jugado de la facción ganadora.
4. Cada jugador recoge oro  de consolación por los personajes que ha jugado de las facciones perdedoras.
5. Si algún jugador posee 15 o más influencia , el juego termina.
6. Cada jugador conserva una carta en su mano para la siguiente batalla y descarta el resto.
7. Agregar todas las cartas jugadas y descartadas al mazo.
8. Regresar a la Fase de Intriga.