

Séquence du Tour (7 phases)

- **PHASE 1, RESSOURCE** (P.12 règles) : + 1 marqueur de ressource à la RÉSERVE DE RESSOURCES de chaque héros ensuite piochez 1 carte.
- **PHASE 2, ORGANISATION** (P.12 règles) : C'est la seule phase où vous pouvez jouer des cartes Allié et/ou Attachement de votre main. Les cartes de personnage et les attachements entrent en jeu en position « redressée ».
- **PHASE 3, QUÊTE** (P.14 règles) : Il est possible de jouer des cartes Événement à la fin des étapes suivantes de cette phase.
 - **Étape 1**, Engager les Personnages (P.14 règles) : Les personnages sont inclinés quand ils s'engagent dans une quête.
 - **Étape 2**, Renforcement (P.14 règles) : Révéler et résoudre une carte du deck de rencontre. Les cartes Lieu et Ennemi qui sont révélées sont placées dans la zone de cheminement. Si le deck de rencontre est épuisé, on mélange la pile de défausse pour former un nouveau deck.
 - **Étape 3**, Résolution de la Quête (P.14 règles) : Additionner la Volonté de tous les personnages engagés dans cette quête contre le total de Menace obtenu en additionnant la Menace de toutes les cartes placées dans la zone de cheminement. Une fois qu'un ennemi est engagé au combat avec vous, celui-ci ne compte plus sa menace. Si le total de Volonté est le plus élevé, on place alors sur la carte Quête (ou obligatoirement sur le lieu actif s'il y en a), autant de marqueurs de progression que la différence Volonté/Menace. Si le total de Menace est le plus élevé, augmentez votre niveau de menace d'autant de points que la différence Volonté/Menace. Si égalité, rien ne se passe.
- **PHASE 4, VOYAGE** (P.15 règles) : Il est possible de désigner un lieu actif parmi les lieux de la zone de cheminement. Vous ne pouvez pas voyager vers un nouveau lieu si une carte lieu est déjà active. Une fois que vous avez désigné un lieu actif, celui-ci ne compte plus sa Menace et sa carte est placée sur la carte Quête.
- **PHASE 5, RENCONTRE** (P.16 règles) :
 - **Étape 1** : Vous avez la possibilité d'engager le combat avec un et un seul ennemi de la zone de cheminement.
 - **Étape 2** : Tests d'Engagement au combat, les ennemis ayant un niveau de menace inférieur ou égal à votre niveau de menace vous engagent et sortent donc de la zone de cheminement.
- **PHASE 6, COMBAT** (P.18 règles) :
 - Attribuez 1 carte OMBRE à chaque ennemi engagé. (carte du deck de rencontre, face cachée) Commencez toujours par l'ennemi ayant le coût d'engagement au combat le plus élevé. Si le deck de rencontre est épuisé, les ennemis qui n'ont pas eu de carte Ombre à ce tour n'en reçoivent pas. On ne réinitialise le deck de rencontre que pendant la phase de quête.
 - Pour chaque ennemi, faire les 4 étapes suivantes :
 - **Étape 1** : Choisir un ennemi au choix.
 - **Étape 2** : Vous pouvez déclarer (et donc incliner) un seul défenseur ou laisser l'attaque sans défense.
 - **Étape 3** : Retournez face visible la carte Ombre de cet ennemi et résolvez l'effet Ombre (s'il y en a un).
 - **Étape 4** : Soustraire la valeur de Défense du personnage défenseur de la valeur d'attaque de l'ennemi. Le résultat (si supérieur à zéro) est le nombre de points de dégâts devant être immédiatement infligés au personnage défenseur. Les points de dégâts en excès ne sont pas assignés à un autre personnage. Si une attaque est sans défense, tous les points de dégâts de l'attaque doivent être assignés à un seul héros.
 - Vous pouvez maintenant incliner un personnage pour attaquer un ennemi. Vous avez la possibilité de déclarer plusieurs personnages en tant qu'attaquants contre un seul ennemi, regroupant ainsi leur valeur d'attaque en une seule valeur plus élevée. (P.20 règles)
 - À la fin de la phase de combat, défaussez toutes les cartes Ombre qui ont été distribuées durant ce tour. (P.20 règles)
- **PHASE 7, RESTAURATION** (P.22 règles) :
 - Toutes les cartes inclinées sont redressées, augmentez ensuite votre niveau de menace de 1.

Important

- Un joueur est éliminé quand tous ses héros sont détruits ou si son niveau de menace atteint 50. (P.4 règles)
- **Carte Unique** : Elles sont marquées par un symbole rond placé devant le titre de la carte pour indiquer son unicité. Si un joueur a une carte unique en jeu (donc hors défausse), aucun autre joueur ne peut jouer ou mettre en jeu une autre carte avec le même titre. (P.8 règles)
- Une carte qui indique « choisissez un personnage » permet à un joueur de choisir une carte Héros ou une carte Allié comme cible de cet effet. (P.8 règles)
- Si une carte ayant un attachement quitte le jeu, la carte attachement est également défaussée. (P.9 règles)
- Quand un joueur n'a plus aucune carte dans son deck, il ne pioche plus de carte. (P.12 règles)
- Si un joueur a plusieurs héros avec des icônes de ressource similaires, il peut utiliser les ressources de plusieurs réserves appartenant à une même sphère d'influence pour payer une carte ou un effet. (P.12 règles)
- Si un personnage défenseur quitte le jeu ou est retiré du combat avant l'assignation des dégâts, on considère que l'attaque est sans défense. (P.18 règles)
- Un effet ombre n'est résolu que si la carte a été attribuée à un ennemi attaquant pendant la phase de combat. (P.23 règles)
- Si un effet de carte indique qu'il faut « retirer des marqueurs de progression de la quête en cours » (ex : Désespoir - Boîte de base n° 86), on retire les marqueurs de progression de la carte Quête, jamais du lieu actif s'il y en a un. (P.26 règles)

Séquence du Tour (version simplifiée pour du solo)

- **Phase de Ressource :**
 - +1 ressource par héros et piochez 1 carte.
 - *Vous pouvez effectuer des Actions*
- **Phase d'Organisation :**
 - Vous pouvez jouer des cartes allié et attachement ensuite vous pouvez effectuer d'autres Actions.
- **Phase de Quête :**
 - Vous pouvez engager des personnages dans la quête en cours.
 - Renforcement : on révèle 1 carte du deck de rencontre.
 - *Vous pouvez effectuer des Actions.*
 - Résolution de la quête.
 - *Vous pouvez effectuer des Actions.*
- **Phase de Voyage :**
 - Vous pouvez voyager vers 1 lieu s'il n'y a pas actuellement de lieu actif.
 - *Vous pouvez effectuer des Actions.*
- **Phase de Rencontre :**
 - Vous pouvez choisir 1 ennemi de la zone de cheminement pour l'engager au combat.
 - *Vous pouvez effectuer des Actions.*
 - Tests d'engagement au combat.
 - *Vous pouvez effectuer des Actions.*
- **Phase de Combat :**
 - Attribuez 1 carte ombre à chaque ennemi. Commencez toujours par l'ennemi ayant le coût d'engagement au combat le plus élevé.
 - *Vous pouvez effectuer des Actions.*
 - Résolvez les attaques contre vous.
 - Vous pouvez déclarer et résoudre vos attaques contre vos ennemis.
 - *Vous pouvez effectuer des Actions.*
- **Phase de Restauration :**
 - Toutes les cartes inclinées sont redressées, augmentez ensuite votre niveau de menace de 1.
 - *Vous pouvez effectuer des Actions.*

Avancement de la Quête (P.22 règles)

- Les joueurs passent immédiatement à l'étape suivante de la quête dès qu'ils ont placé un nombre de marqueurs de progression supérieur ou égal au nombre de points de quête de la carte Quête en cours. Les marqueurs de progression en excès ne sont pas reportés sur la prochaine étape.

Décompte (P.22 règles)

- Pour calculer le score final :
 - Niveau final de menace de chaque joueur
 - + coût de menace des héros morts
 - + nombre de marqueurs de dégâts sur les héros survivants, auxquels on soustrait les éventuels points de victoire gagnés au cours du jeu.
- Avec ce système de décompte, plus le score est faible plus la victoire est belle. Il est même possible d'atteindre des scores négatifs si les joueurs ont particulièrement bien joué.
- Ce décompte permet d'évaluer la performance d'un deck.

Effets Trajet (P.23 règles)

- Les effets trajet sont des coûts ou des restrictions que certains joueurs (ou tous les joueurs) doivent payer ou remplir pour voyager vers ce lieu. Si les joueurs ne peuvent pas remplir la condition de l'effet trajet, ils ne peuvent pas voyager vers ce lieu.

Test d'Evasion

- Vous devez engager des personnages pour ce test puis additionnez les valeurs de Volonté. Vous pouvez effectuer des Actions puis révéler X cartes du deck de rencontre. Additionnez les scores et si votre valeur de Volonté est supérieure, c'est une réussite du test sinon échec et vous subissez les effets de la carte.