

RÉSUMÉ TOUR DE JEU

- I. PHASE DE RESSOURCE** : Ajouter 1 ressource à la réserve de chacun de ses héros et piocher une carte. *Adj.*
- II. PHASE D'ORGANISATION** : Le premier joueur joue des cartes alliés et attachements. *Adj.* Le joueur suivant fait de même. *Adj.*
- III. PHASE DE QUÊTE** :
- Les joueurs engagent les personnages dans la quête en cours.
 - On révèle 1 carte/joueur du deck de rencontre. *Adj.*
 - Résolution de la quête. *Adj.*
- IV. PHASE DE VOYAGE** : Les joueurs peuvent voyager vers un lieu s'il n'y a pas de lieu actif actuellement. *Adj.*

V. PHASE DE RENCONTRE : *Adj.*

- Chaque joueur peut choisir 1 ennemi de la ZdC pour s'engager au combat avec lui. *Adj.*
- Test d'engagement du combat. *Adj.*

VI. PHASE DE COMBAT :

- Attribuer une carte ombre à chaque ennemi *Adj.*
- Le premier joueur résout les attaques dirigées contre lui, le joueur suivant fait de même.
- Le premier joueur déclare et résout ses attaques dirigées contre les ennemis, le joueur suivant fait de même. *Adj.*

VII. PHASE DE RESTAURATION :

- Chaque joueur restaure tout les cartes qu'il controle et augmente son niveau de menace de 1.
- Le marqueur premier joueur passe au joueur suivant. *Adj.*

RÉSUMÉ TOUR DE JEU

- I. PHASE DE RESSOURCE** : Ajouter 1 ressource à la réserve de chacun de ses héros et piocher une carte. *Adj.*
- II. PHASE D'ORGANISATION** : Le premier joueur joue des cartes alliés et attachements. *Adj.* Le joueur suivant fait de même. *Adj.*
- III. PHASE DE QUÊTE** :
- Les joueurs engagent les personnages dans la quête en cours.
 - On révèle 1 carte/joueur du deck de rencontre. *Adj.*
 - Résolution de la quête. *Adj.*
- IV. PHASE DE VOYAGE** : Les joueurs peuvent voyager vers un lieu s'il n'y a pas de lieu actif actuellement. *Adj.*

V. PHASE DE RENCONTRE : *Adj.*

- Chaque joueur peut choisir 1 ennemi de la ZdC pour s'engager au combat avec lui. *Adj.*
- Test d'engagement du combat. *Adj.*

VI. PHASE DE COMBAT :

- Attribuer une carte ombre à chaque ennemi *Adj.*
- Le premier joueur résout les attaques dirigées contre lui, le joueur suivant fait de même.
- Le premier joueur déclare et résout ses attaques dirigées contre les ennemis, le joueur suivant fait de même. *Adj.*

VII. PHASE DE RESTAURATION :

- Chaque joueur restaure tout les cartes qu'il controle et augmente son niveau de menace de 1.
- Le marqueur premier joueur passe au joueur suivant. *Adj.*

RÉSUMÉ TOUR DE JEU

- I. PHASE DE RESSOURCE** : Ajouter 1 ressource à la réserve de chacun de ses héros et piocher une carte. *Adj.*
- II. PHASE D'ORGANISATION** : Le premier joueur joue des cartes alliés et attachements. *Adj.* Le joueur suivant fait de même. *Adj.*
- III. PHASE DE QUÊTE** :
- Les joueurs engagent les personnages dans la quête en cours.
 - On révèle 1 carte/joueur du deck de rencontre. *Adj.*
 - Résolution de la quête. *Adj.*
- IV. PHASE DE VOYAGE** : Les joueurs peuvent voyager vers un lieu s'il n'y a pas de lieu actif actuellement. *Adj.*

V. PHASE DE RENCONTRE : *Adj.*

- Chaque joueur peut choisir 1 ennemi de la ZdC pour s'engager au combat avec lui. *Adj.*
- Test d'engagement du combat. *Adj.*

VI. PHASE DE COMBAT :

- Attribuer une carte ombre à chaque ennemi *Adj.*
- Le premier joueur résout les attaques dirigées contre lui, le joueur suivant fait de même.
- Le premier joueur déclare et résout ses attaques dirigées contre les ennemis, le joueur suivant fait de même. *Adj.*

VII. PHASE DE RESTAURATION :

- Chaque joueur restaure tout les cartes qu'il controle et augmente son niveau de menace de 1.
- Le marqueur premier joueur passe au joueur suivant. *Adj.*

RÉSUMÉ TOUR DE JEU

- I. PHASE DE RESSOURCE** : Ajouter 1 ressource à la réserve de chacun de ses héros et piocher une carte. *Adj.*
- II. PHASE D'ORGANISATION** : Le premier joueur joue des cartes alliés et attachements. *Adj.* Le joueur suivant fait de même. *Adj.*
- III. PHASE DE QUÊTE** :
- Les joueurs engagent les personnages dans la quête en cours.
 - On révèle 1 carte/joueur du deck de rencontre. *Adj.*
 - Résolution de la quête. *Adj.*
- IV. PHASE DE VOYAGE** : Les joueurs peuvent voyager vers un lieu s'il n'y a pas de lieu actif actuellement. *Adj.*

V. PHASE DE RENCONTRE : *Adj.*

- Chaque joueur peut choisir 1 ennemi de la ZdC pour s'engager au combat avec lui. *Adj.*
- Test d'engagement du combat. *Adj.*

VI. PHASE DE COMBAT :

- Attribuer une carte ombre à chaque ennemi *Adj.*
- Le premier joueur résout les attaques dirigées contre lui, le joueur suivant fait de même.
- Le premier joueur déclare et résout ses attaques dirigées contre les ennemis, le joueur suivant fait de même. *Adj.*

VII. PHASE DE RESTAURATION :

- Chaque joueur restaure tout les cartes qu'il controle et augmente son niveau de menace de 1.
- Le marqueur premier joueur passe au joueur suivant. *Adj.*