

Tour d'un joueur actif :

| | | |
|--|--|--|
| Phase de Mouvement : | Lancer le dé de mouvement (bleu) et déplacer sa figurine d'un nombre de case égal ou inférieur au résultat. Impossibilité de traverser ou de s'arrêter sur une case de niveau supérieur à celui du Perso (couleur); toutes les Cités sont de niveau gris. Si marqueur Rencontre invaincue avec Aggro (face rouge), le Perso ne peut pas quitter la case, doit s'arrêter sur la case et doit combattre la Rencontre invaincue à la Phase de Challenge. | |
| Phase d'Exploration : | Révéler et résoudre tous les marqueurs Découverte qui sont sur sa case. Si pas de marqueur Découverte, prendre 1 ressource de sa case selon celles proposées par la case. | Résoudre immédiatement toute Découverte rouge. Conserver au choix chaque Découverte verte. |
| | | Lancer simultanément les dés de Combat (rouge pour le joueur, noir pour la rencontre). |
| | | Résoudre les Pouvoirs spéciaux : La rencontre en premier, puis le joueur; un joueur ne peut jouer qu'un seul exemplaire d'une Capacité par tour. |
| | | Résoudre le Combat à Distance : Chaque participant ayant une capacité d'Attaque à Distance ajoute son résultat de dé à sa valeur d'Attaque à Distance. Si le total est égal ou supérieur à la valeur de défense de l'adversaire, infliger autant de Dégâts que sa valeur de Dégâts. Si l'adversaire a pris autant de Dégâts que sa valeur de santé, l'adversaire est vaincu (Perso) ou battu (Rencontre). |
| | | Chaque participant survivant à l'Attaque à Distance et ayant une capacité d'Attaque de Mêlée ajoute son résultat de dé à sa valeur d'Attaque à Distance. Si le total est égal ou supérieur à la valeur de défense de l'adversaire, infliger autant de Dégâts que sa valeur de Dégâts. Si l'adversaire a pris autant de Dégâts que sa valeur de santé, l'adversaire est vaincu (Perso) ou battu (Rencontre). |
| | Rencontre existante et Événement : résoudre la rencontre sans piocher de carte Challenge. Si Combat : Le joueur peut soit résoudre une rencontre dans sa case : | Résoudre le Combat de Mêlée : |
| Phase de Challenge : (uniquement si le Perso n'est pas dans une Cité). | | Placer la figurine dans la Ville la plus proche. Défausser tous les jetons Dégâts. Remettre la carte Perso sur sa Face de départ. Si Perso est vaincu : Défausser toutes les cartes attachées (pas les objets ou attachées aux objets). Placer la carte Rencontre sur la piste des rencontres invaincues et le marqueur Rencontre correspondant sur la case du combat (face rouge si Aggro). Si la Rencontre est battu : Le Perso reçoit la carte Rencontre, la retourne face Objet et la place sous son pion Sac, ou prend la récompense de la case si Rencontre de case. Si aucun n'est vaincu/battu, placer la carte Rencontre sur la piste des rencontres invaincues et le marqueur Rencontre correspondant sur la case du combat (face rouge si Aggro). Si les deux sont vaincu/battu, défausser la Rencontre et appliquer les effets d'un Perso vaincu. |
| | Si pas de rencontre existante ou Événement, piocher une carte Challenge selon la couleur de la case (prendre en dessous de la pioche) et la résoudre. | Si Rencontre, la combattre immédiatement et gagner l'objet au dos de la carte si victorieux. Si Événement, le résoudre puis piocher une nouvelle carte Challenge. Défausser la précédente carte Événement en jeu si nouvelle carte. |
| | | Le joueur actif est l'attaquant et l'autre est le défenseur. Le défenseur reçoit 1 Énergie à dépenser durant cette bataille. |
| | | L'attaquant lance un dé rouge et le défenseur lance le dé noir. |
| Soit attaquer un Perso adverse dans sa case : | Résoudre un Combat entre les Persos (voir Combat ci-dessus) avec les restrictions suivantes : | Le défenseur peut jouer des cartes Capacité, puis l'attaquant peut jouer des cartes Capacité. Il ne peut jouer qu'un seul exemplaire d'une Capacité par tour. Si un Perso est vaincu, le vainqueur prend un Objet dans le Sac du vaincu. Si les deux sont vaincus, en commençant par le défenseur, chaque Perso se déplace dans la Ville la plus proche. Si aucun n'est vaincu, rien ne se passe. |

| | | |
|-----------------------------------|---|---|
| Phase de maintenance : | Résolution des quêtes : si un objectif est atteint sur la case où il se trouve, appliquer l'effet. | Placer la carte Quête sous le jeton Journal de quêtes. Piocher une nouvelle carte Quête Élite. |
| | | Un Perso ne peut s'équiper que d'un seul Objet Arme et d'un seul Objet Armure. |
| | | Un Perso ne peut pas s'équiper d'Objet Sac. |
| | S'équiper d'objets : s'équiper ou ranger dans son Sac des objets. | Un Perso ne peut utilisé ou être équipé que d'Objets de niveau égal ou inférieur au sien. |
| | | Un Perso ne peut s'équiper et utiliser que des Objets correspondants aux icônes Restriction. |
| | | Les Objets équipés ne peuvent pas être volés, mais ceux du Sac le peuvent. |
| Passer le dé de mouvement. | | |

| | |
|--|--|
| Préparation : | |
| Placer le plateau de jeu, séparer les jetons, et mélanger et empiler les marqueurs Découverte. | |
| Séparer, mélanger et disposer chaque paquet de cartes Challenge, Quête Elite et Trophée. | |
| Donner à chaque joueur un jeton Sac et un jeton Journal de quêtes. | |
| Déterminer le 1er joueur en lançant un dé de combat. | |
| Chaque joueur choisit son Perso, prend le matériel correspondant et place la carte Perso de niveau gris (face Départ). | |
| Distribuer 2 cartes Quêtes de Départ à chaque joueur et ranger le reste. | |
| Placer les figurines Perso sur une des trois cases Cité, en commençant par le 1er joueur. | |
| Chaque joueur pioche 3 cartes Capacité. À tout moment, un joueur ne peut pas avoir plus de 10 cartes Capacité en main. | |

| | |
|---|---|
| Fin de partie et victoire dès qu'un joueur a atteint 8 points de bravoure (si égalité le plus de points de bravoure / cartes Quête / le plus haut niveau). | |
| Si le Perso | Défausser tous les jetons Dégâts. |
| change de Niveau : | Piocher 3 cartes Capacité de son paquet. |
| | Remplacer la carte Perso par celle du nouveau niveau. |

