

Résumé des règles

Description d'un tour
Réaliser les actions gratuites de début de tour des joueurs
Retourner le sablier
Jouer autant d' actions standards que désiré/possible jusqu'à la fin du sablier
Gagner de la réputation (2 par soldat éliminé, répartis librement entre les joueurs). Les soldats sont remis dans la réserve.
Aligner le compteur d'actions de tous les joueurs sur celui qui est le plus en avance
Piocher un Événement
Jouer le tour de l'armée (Amener le compteur d'actions de l'armée au niveau de celui des joueurs)
Vérifier les conditions de défaite
Vérifier les conditions de victoire

Actions gratuite (début de tour)	Condition	Description	Compétence	Conditions de succès
Révéler un objectif	Pour tout le groupe	Si une combinaison d'indice révèle une unique zone de la carte, défausser les cartes indices correspondantes, placer un pion "Objectif" sur la zone correspondante, et suivre les instructions du scénario (le cas échéant) à la révélation d'un objectif.		
Réorganiser son équipe	Début de tour des joueurs	Redisposer les jetons-personnages de sa fiche-joueur pour les changer de compétence.		
Obtenir de nouvelles cartes Résistance	Début de tour des joueurs	Piocher autant de cartes Résistance que la vitesse d'invasion actuelle, et en garder une, que l'on met à disposition des joueurs. Les autres sont remélangées avec la pioche		
Actions standards	Condition	Description	Compétence	Conditions de succès
Se déplacer		Se déplacer du nombre de zones indiquées sur la fiche de héros par des routes "normales" ou d'une zone par route de montagne. Chaque soldat présent dans les zones traversées réduit compte pour un point de déplacement.		Nombre de routes "normales" max = niveau de déplacement - nb soldats dans zones traversées
Fouiller	Poser 1 cube Réputation ; Réputation max selon taille	Prendre des cartes dans le paquet "Objet", et en garder une. La placer dans son inventaire.	Ingénierie	Nombre de cartes = niveau d'Ingénierie - nb soldats
Enquêter	Poser 1 cube Réputation ; Réputation max selon taille	Prendre des cartes dans le paquet "Indice", et en garder une. La placer avec les autres cartes "Indice" de l'équipe.	Communication	Nombre de cartes = niveau de Communication - nb soldats
Recruter	Poser 1 cube Réputation ; Réputation max selon taille	Piocher des jetons dans le sac de jetons Personnage/Résistance, et en garder un. Ajouter ce jeton sur la première case libre d'une compétence si niveau suffisant.	Communication	Nombre de jetons = niveau de Communication - nb soldats
Éliminer un soldat ennemi		Retirer un pion soldat (rouge). Retirer un pion officier (noir) si niveau militaire max.	Militaire	Succès si : niveau militaire > nb soldats
Fabriquer un objet spécial		Défausser les cartes des différents éléments d'un objet spécial en échange d'une carte de l'objet fabriqué.	Ingénierie	Succès si : niveau ingénierie - nb soldats >= 4
Utiliser un objet spécial		Utiliser un objet spécial pour l'activer, tel que décrit sur la carte correspondante.	Selon carte	Cf. carte objet spécial
Préparer une action Résistance		Poser un nombre libre de cubes Réputation sur une carte Résistance disponible. Si le nombre de cubes posés sur la carte est égal au nombre requis, activer l'effet de la carte immédiatement et défausser les cubes.		
Transférer personnages et/ou objets		Envoyer des jetons-personnage et/ou cartes "Objet" de sa fiche vers celle d'un autre joueur présent dans la même zone.		
Planifier une future action	Un seul pion Planification simultanément par joueur	Prendre un jeton Planification de la réserve. Le placer sur la première case libre d'une compétence. Défausser après la prochaine utilisation de la compétence.		

Tour de l'armée	Description
Piocher une carte Événement	Piocher une carte "Événement" et appliquer son effet.
Invasion de l'armée	Piocher un jeton "Zone" dans le sac correspondant pour chaque action de retard e l'armée sur le compteur d'actions. Pour chaque jeton "Zone" pioché, placer autant de pion soldat standard que la vitesse d'invasion courante, sur la zone piochée.
Déploiement	Si le nombre de soldats dépasse le niveau d'occupation max de la zone (1 par village, 2 par ville, 3 par capitale), envoyer les soldats en surplus vers les zones voisines de plus grand numéros qui peuvent les recevoir.
Basculement	Pour chaque soldat ne pouvant pas être déployé dans des zones voisines, remplacer un soldat standard (rouge) de la zone piochée par un soldat irréductible (noir). Les soldats irréductibles surnuméraires sont envoyés chez les voisins pour remplacer des soldats standards, selon les mêmes règles de déploiement.
Intensification (Avancer le marqueur "Vitesse d'invasion")	Avancer le marqueur d'une case sur la piste "Vitesse d'invasion"

Fin de jeu	
Conditions de victoire	Conditions de Défaite
Tous les objectifs du scénario sont remplis à la fin du tour de l'armée	Tous les pions soldats ou tous les officiers sont déployés sur l'île