

Actions des joueurs



Un round est composé de deux tours par joueur. Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule action lors de leur tour.

Actions des joueurs



Un round est composé de deux tours par joueur. Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule action lors de leur tour.

Actions des joueurs



Un round est composé de deux tours par joueur. Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule action lors de leur tour.

Actions des joueurs



Un round est composé de deux tours par joueur. Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule action lors de leur tour.

Actions des joueurs



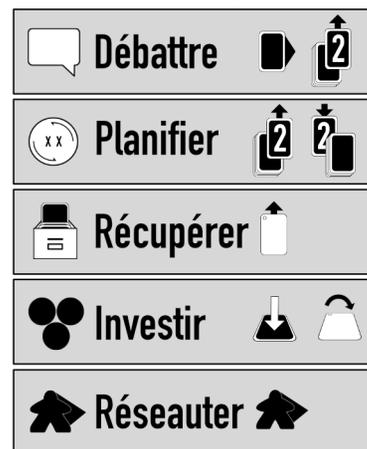
Un round est composé de deux tours par joueur. Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule action lors de leur tour.

Actions des joueurs



Un round est composé de deux tours par joueur. Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule action lors de leur tour.

Actions des joueurs



Un round est composé de deux tours par joueur. Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule action lors de leur tour.

Actions des joueurs



Un round est composé de deux tours par joueur. Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule action lors de leur tour.



Faction:
**Armament Initiative
 and Manufacturers**
We AIM for peace!



Faction:
Elfkin Magyars
Follow the Sunset



Faction:
Radiant Abyss
Splash around in the veil!



Faction:
The Obrazovans
*Truth is found by the
 light of an inferno.*

Référence rapide

Main de Départ:	6	5	5	4	4	4
Joueurs:	3	4	5	6	7	8
Financement:	6	8	9	11	12	14

Déroulement du jeu

1. Rumeur et Agenda
2. Actions des joueurs
3. Ordre du jour et Crise
4. VIP et fin de partie

Référence rapide

Main de Départ:	6	5	5	4	4	4
Joueurs:	3	4	5	6	7	8
Financement:	6	8	9	11	12	14

Déroulement du jeu

1. Rumeur et Agenda
2. Actions des joueurs
3. Ordre du jour et Crise
4. VIP et fin de partie

Référence rapide

Main de Départ:	6	5	5	4	4	4
Joueurs:	3	4	5	6	7	8
Financement:	6	8	9	11	12	14

Déroulement du jeu

1. Rumeur et Agenda
2. Actions des joueurs
3. Ordre du jour et Crise
4. VIP et fin de partie

Référence rapide

Main de Départ:	6	5	5	4	4	4
Joueurs:	3	4	5	6	7	8
Financement:	6	8	9	11	12	14

Déroulement du jeu

1. Rumeur et Agenda
2. Actions des joueurs
3. Ordre du jour et Crise
4. VIP et fin de partie



Faction:
The Council of Zamino
*From small ideas,
 great revelation.*



Faction:
The Popcornists
Just here for the snacks.



Faction:
The Wraiths
*Do not fear only that
 which you can see.*



Faction:
The Western Front
Mingo's never say die!

Référence rapide

Main de Départ:	6	5	5	4	4	4
Joueurs:	3	4	5	6	7	8
Financement:	6	8	9	11	12	14

Déroulement du jeu

1. Rumeur et Agenda
2. Actions des joueurs
3. Ordre du jour et Crise
4. VIP et fin de partie

Référence rapide

Main de Départ:	6	5	5	4	4	4
Joueurs:	3	4	5	6	7	8
Financement:	6	8	9	11	12	14

Déroulement du jeu

1. Rumeur et Agenda
2. Actions des joueurs
3. Ordre du jour et Crise
4. VIP et fin de partie

Référence rapide

Main de Départ:	6	5	5	4	4	4
Joueurs:	3	4	5	6	7	8
Financement:	6	8	9	11	12	14

Déroulement du jeu

1. Rumeur et Agenda
2. Actions des joueurs
3. Ordre du jour et Crise
4. VIP et fin de partie

Référence rapide

Main de Départ:	6	5	5	4	4	4
Joueurs:	3	4	5	6	7	8
Financement:	6	8	9	11	12	14

Déroulement du jeu

1. Rumeur et Agenda
2. Actions des joueurs
3. Ordre du jour et Crise
4. VIP et fin de partie