

Sequenza del Turno

1) Fase risorse

- a) Il giocatore aggiunge 1 risorsa alla riserva di ogni suo eroe e pesca 1 carta.
- a1) Se il mazzo giocatore si esaurisce non viene più rimescolato e usato.
- b) Azioni del giocatore.

2) Fase pianificazione

- a) Il giocatore gioca carte alleato e aggregato.
- a2) Se una carta alleato presenta la parola chiave **gittata** significa che quell'alleato può essere dichiarato attaccante anche contro un nemico ingaggiato con un altro giocatore.
 - a3) Se una carta aggregato presenta la parola chiave **limitato** significa che un personaggio non può avere più di due aggregati con la parola limitato.
 - a4) Se una carta alleato presenta la parola chiave **sentinella** significa che quell'alleato può essere dichiarato difensore durante attacchi nemici compiuti contro un altro giocatore a patto che quel giocatore non dichiari difensori
- b) Azioni del giocatore.

3) Fase ricerca

- a) Il giocatore coinvolge i personaggi nella ricerca.
- a1) Esaurire i personaggi che si coinvolgono.
- b) Il mazzo incontri rivela 1 carta per ogni giocatore.
- b1) Se sulla carta compare la frase **quando rivelata** i suoi effetti vanno risolti immediatamente.
 - b2) Se sulla carta compare la parola **impeto** il giocatore aggiunge una seconda carta all'area di allestimento e ne risolve eventuali effetti.
 - b3) Se la carta è una **perfidia** i suoi effetti vanno risolti immediatamente e poi viene scartata dal gioco.
 - b4) Se il mazzo incontri risulta esaurito tutti gli scarti vengono mischiati e si riforma il mazzo.
- c) Azioni del giocatore.
- d) Risolvere la ricerca.
- d1) Sommare la forza di volontà dei personaggi coinvolti nella ricerca e confrontarla con la somma della forza minaccia delle carte presenti nell'area di allestimento.
 - d2) Se la forza di volontà è maggiore della forza minaccia si aggiunge sulla ricerca o sul luogo attivo un numero di segnalini progresso pari a quanto la forza di volontà supera la forza minaccia.
 - d3) Se la forza di volontà è minore della forza minaccia si aumenta il valore di minaccia del giocatore di un numero pari a quanto la forza minaccia supera la forza di volontà.
 - d4) Se la forza di volontà è uguale alla forza minaccia non succede nulla.
- e) Azioni del giocatore.

4) Fase di viaggio

- a) Il giocatore può scegliere di viaggiare verso 1 luogo se non c'è alcun luogo attivo.
- a1) Quando si sceglie di viaggiare il luogo diventa attivo e posto sotto le carte ricerca, quel luogo non somma più il suo valore minaccia nei turni successivi.
 - a2) Se un luogo è attivo i segnalini progresso vanno piazzati sul luogo e non sulla ricerca.
- b) Azioni del giocatore.

5) Fase incontri

- a) Il giocatore può scegliere e ingaggiare 1 nemico nell'area di allestimento.
- b) Azioni del giocatore.
- c) Vengono compiuti i tentativi di ingaggio.
- c1) Il giocatore confronta il suo valore di minaccia con il valore di ingaggio di ogni nemico presente nell'area di allestimento.
 - c2) Il nemico che ha il maggior valore di ingaggio ma comunque inferiore o pari al valore di minaccia del giocatore viene ingaggiato, spostato dall'area di allestimento e posto di fronte.

- **c3)** Ogni nemico ingaggiabile deve essere ingaggiato.
- d)** Azioni del giocatore.

6) Fase combattimento

- a)** Assegnare 1 carta ombra a ogni nemico, partendo dal nemico con il valore d'ingaggio più elevato.
- b)** Azioni del giocatore.
- c)** Il giocatore risolve gli attacchi portati dai nemici contro di lui.
- **c1)** Scegliere il nemico che attaccherà per primo.
 - **c2)** Dichiarare un solo personaggio come difensore ed esaurirlo, oppure non dichiarare nessun difensore.
 - **c3)** Girare la carta ombra e risolvere eventuali effetti.
 - **c4)** Se il giocatore ha indicato un difensore, per determinare il danno si sottrae all'attacco del nemico la difesa del personaggio, il valore ottenuto indicherà i danni inflitti al personaggio.
 - **c5)** Se il giocatore non ha indicato un difensore tutto il danno dell'attacco sarà assegnato ad un eroe (non personaggio), e sarà uguale alla forza di attacco del nemico non considerando la difesa dell'eroe.
 - **c6)** Ripetere per ogni nemico ingaggiato.
- d)** Il giocatore dichiara e risolve gli attacchi contro i nemici.
- **d1)** Dichiarare ed esaurire il personaggio o i personaggi che condurranno l'attacco e dichiarare quale nemico attaccare. Se il giocatore non ha personaggi pronti non potrà attaccare e il nemico resterà ingaggiato.
 - **d2)** Se il giocatore ha dichiarato attaccanti, per determinare il danno inflitto si somma la forza di attacco di tutti i personaggi dichiarati attaccanti e ad essa sottrarre la forza difensiva del nemico, il valore ottenuto sarà il danno inflitto.
 - **d4)** il giocatore può dichiarare un attacco per ogni nemico ingaggiato.
 - **d3)** Se un nemico non viene eliminato durante la fase di attacco resterà ingaggiato, tuttavia nei turni successivi non sommerà più il suo valore di minaccia.
 - **d5)** Scartare le carte ombra.
- e)** Azioni del giocatore.

7) Fase di riordino

- a)** Il giocatore rende pronte tutte le carte che controlla.
- b)** Il giocatore incrementa di 1 la propria minaccia.
- c)** Il segnalino del primo giocatore passa al giocatore alla sua sinistra (se si gioca in 2 o più).
- d)** Azioni del giocatore.