

SEQUENZA DEL TURNO

(in **Rosso** gli Eventi di Gioco richiesti, in **Verde** le Finestre-Azioni opzionali)

1. Fase Risorse

- ⇒ Aggiungi un (1) Segnalino Risorsa alla Riserva Risorse di ogni tuo Eroe.
- ⇒ Pesca una (1) Carta dalla Cima del tuo Mazzo del Giocatore e aggiungila alla tua Mano.
- ⇒ Puoi compiere Azioni.

2. Fase Pianificazione

- ⇒ Puoi giocare Carte Alleati e/o Aggregati dalla tua Mano tramite CORRISPONDENZA DI RISORSE.
- ⇒ Puoi compiere Azioni.

3. Fase Ricerca

- ⇒ Puoi coinvolgere i tuoi Personaggi nella Carta Ricerca attuale (esaurendoti).
- ⇒ Il Mazzo Incontri rivela una (1) Carta (ALLESTIMENTO).
- ⇒ Risolvi subito eventuali Effetti "quando rivelata" e/o Carte Perfidia.
- ⇒ Puoi compiere Azioni.
- ⇒ Risolvi la Ricerca confrontando la Forza di Volontà complessiva (♁) di tutti i Personaggi (Eroi e/o Alleati) coinvolti nella Ricerca con la Forza di Minaccia (♁) complessiva di tutte le Carte nell'Area di Allestimento (in Caso di Parità Nulla avviene).
- ⇒ Se la (♁) è più elevata, effettua Progressi nella Ricerca piazzando sulla Carta Ricerca attuale (o su un Luogo, se attivo, mettendo quelli in Eccesso all'avvenuta ESPLORAZIONE sulla Carta Ricerca attuale) un Numero di Segnalini Progresso pari a quanto la tua (♁) ha superato la (♁).
- ⇒ Se la (♁) è più elevata, hai Fallito la tua Ricerca e devi incrementare la tua Minaccia sull'Indicatore di un Numero pari a quello tramite il quale la (♁) ha superato la tua (♁).

4. Fase del Viaggio

- ⇒ Puoi viaggiare verso un (1) Luogo (se non c'è alcun Luogo ATTIVO). Rendi il Luogo ATTIVO prendendolo dall'Area di Allestimento e ponendolo a fianco della Carta Ricerca attuale. Un Luogo ATTIVO non contribuisce più alla (♁) ed eventuali Segnalini Progresso che andrebbero posti sulla Carta Ricerca attuale vanno piazzati su di Esso fino alla sua completa ESPLORAZIONE e conseguente Eliminazione dal Gioco.
- ⇒ Puoi compiere Azioni.

5. Fase Incontri

- ⇒ Puoi scegliere e ingaggiare volontariamente (cioè senza tener Conto del Valore d'Ingaggio) un (1) solo Nemico che si trova nell'Area di Allestimento, spostandolo e ponendolo di Fronte a Te.
- ⇒ Puoi compiere Azioni.

- ⇒ Vengono compiuti i Tentativi di Ingaggio. Confronta il tuo Livello di Minaccia riportato sul tuo Indicatore con il Valore d'Ingaggio di ogni Carta Nemico presente nell'Area di Allestimento. Il Nemico (o i Nemici) con un Valore d'Ingaggio pari o inferiore al tuo Livello di Minaccia ti ingaggia (ti ingaggiano) e si sposta (si spostano) dall'Area di Allestimento di Fronte a Te (VERIFICA D'INGAGGIO).

- ⇒ Puoi compiere Azioni.

6. Fase di Combattimento

- ⇒ Assegna una Carta Ombrà, con la faccia rivolta verso il Basso, a ogni Nemico ingaggiato partendo da quello con il Valore d'Ingaggio più elevato.
- ⇒ Puoi compiere Azioni.
- ⇒ Risolvi gli Attacchi portati dai Nemici contro di Te attraverso quattro (4) Passi, alla fine di ciascuno dei quali puoi giocare Carte Evento o compiere Azioni. **1)** Scegli quale Attacco intendi risolvere per primo; **2)** Dichiarà il Difensore (che deve esaurirsi) o lascia passare l'Attacco senza contrastarlo (e, in tal Caso, tutto il Danno deve essere assegnato ad un singolo Eroe); **3)** Risolvi l'Effetto Ombrà girando la Carta con la faccia rivolta verso l'Alto; **4)** Determina il Danno da Combattimento sottraendo la Forza difensiva del Personaggio in Difesa dalla Forza offensiva del Nemico (se pari o superiore, Nulla avviene). Infine, assegna i Punti Danno piazzando i relativi Segnalini Ferita sulle Carte Nemico o Personaggio.
- ⇒ Risolvi gli Attacchi da Te portati contro i Nemici attraverso quattro (3) Passi, alla fine di ciascuno dei quali puoi giocare Carte Evento o compiere Azioni. **1)** Dichiarà il Bersaglio dell'Attacco (uno solo) e dichiara uno o più Attaccanti esaurendolo/i; **2)** Somma la Forza offensiva totale del Personaggio (o dei Personaggi) dichiarato/i; **3)** Determina il Danno da Combattimento sottraendo la Forza difensiva del Nemico Bersaglio dal Totale della Forza offensiva del Personaggio (o dei Personaggi) attaccante/i (se il risultato è pari o superiore, non avviene Nulla). Infine, assegna i Punti Danno piazzando i relativi Segnalini Ferita sulle Carte Nemico o Personaggio.
- ⇒ Scarta tutte le Carte Ombrà assegnate all'Inizio della Fase di Combattimento.
- ⇒ Puoi compiere Azioni.

7. Fase di Riordino

- ⇒ Rendi pronte tutte le Carte controlli.
- ⇒ Incrementa di 1 (un) Punto il Livello della tua Minaccia riportato sull'Indicatore.
- ⇒ Puoi compiere Azioni.