

IL TURNO DI GIOCO



Fase 1: Risorse

+1 **Risorsa** x Eroe.
+1 **carta** dal proprio mazzo

Fase 2: Pianificazione

Giocare **Alleati** e **Aggregati** a piacere, pagandoli con Risorse della Sfera.

Fase 3: Ricerca

Coinvolgere i personaggi.
Allestimento: + 1 carta Incontro x giocatore ancora in gioco.
Progresso = Volontà  - Minaccia 
Altrimenti, aumenta il Livello di Minaccia.

Fase 4: Viaggio

Scegliere se attivare un Luogo.

Fase 5: Incontro

Si può **ingaggiare** 1 nemico ciascuno.
Verifica d'Ingaggio: ognuno deve ingaggiare il nemico con Ingaggio più alto che non superi il proprio Livello di Minaccia.

Fase 6: Combattimento

Assegnare 1 **Ombra** x nemico.
Assegnare un **difensore** x nemico o lasciare **incontrastato** (un Eroe riceve il danno).
Assegnare uno più **attaccanti** x nemico.

Fase 7: Riordino

Carte Esauste → **Pronte**
Livello Minaccia + 1
Primo Giocatore passa di mano.

IL TURNO DI GIOCO



Fase 1: Risorse

+1 **Risorsa** x Eroe.
+1 **carta** dal proprio mazzo

Fase 2: Pianificazione

Giocare **Alleati** e **Aggregati** a piacere, pagandoli con Risorse della Sfera.

Fase 3: Ricerca

Coinvolgere i personaggi.
Allestimento: + 1 carta Incontro x giocatore ancora in gioco.
Progresso = Volontà  - Minaccia 
Altrimenti, aumenta il Livello di Minaccia.

Fase 4: Viaggio

Scegliere se attivare un Luogo.

Fase 5: Incontro

Si può **ingaggiare** 1 nemico ciascuno.
Verifica d'Ingaggio: ognuno deve ingaggiare il nemico con Ingaggio più alto che non superi il proprio Livello di Minaccia.

Fase 6: Combattimento

Assegnare 1 **Ombra** x nemico.
Assegnare un **difensore** x nemico o lasciare **incontrastato** (un Eroe riceve il danno).
Assegnare uno più **attaccanti** x nemico.

Fase 7: Riordino

Carte Esauste → **Pronte**
Livello Minaccia + 1
Primo Giocatore passa di mano.

IL TURNO DI GIOCO



Fase 1: Risorse

+1 **Risorsa** x Eroe.
+1 **carta** dal proprio mazzo

Fase 2: Pianificazione

Giocare **Alleati** e **Aggregati** a piacere, pagandoli con Risorse della Sfera.

Fase 3: Ricerca

Coinvolgere i personaggi.
Allestimento: + 1 carta Incontro x giocatore ancora in gioco.
Progresso = Volontà  - Minaccia 
Altrimenti, aumenta il Livello di Minaccia.

Fase 4: Viaggio

Scegliere se attivare un Luogo.

Fase 5: Incontro

Si può **ingaggiare** 1 nemico ciascuno.
Verifica d'Ingaggio: ognuno deve ingaggiare il nemico con Ingaggio più alto che non superi il proprio Livello di Minaccia.

Fase 6: Combattimento

Assegnare 1 **Ombra** x nemico.
Assegnare un **difensore** x nemico o lasciare **incontrastato** (un Eroe riceve il danno).
Assegnare uno più **attaccanti** x nemico.

Fase 7: Riordino

Carte Esauste → **Pronte**
Livello Minaccia + 1
Primo Giocatore passa di mano.