

TURNO DI GUARDIA

Sequenza di Gioco

• **Lancio dei Dadi**

Ogni Avventuriero lancia i dadi e li piazza nello spazio dadi inutilizzati. Poi decidete chi rimarrà nell'Accampamento.

• **Fase di Accampamento**

Ogni Avventuriero DEVE rimanere nell'Accampamento 2 volte. L'Avventuriero che rimane nell'Accampamento, riattiva una sua carta Abilità, prende o gira il suo segnalino riposo. Poi esegue le seguenti azioni piazzando i suoi dadi:

- Taglia Legna** (max 3) – Si aumenta il valore del Fuoco di 2.
- Perlustra** (max 3 e ogni piazzamento addizionale richiede un dado con un valore più grande del precedente) – Si guardano le prime 2 Creature in cima al mazzo, poi decidete se piazzare ogni carta in cima o in fondo al mazzo.
- Controlla la Mappa** (dado 4+) - Pescate 1 carta dal mazzo Mappa e 1 dal mazzo Luoghi Inutilizzati, poi decidete quale mettere in cima al mazzo Mappa e quale in fondo al mazzo Luoghi inutilizzati.
- Cura** (dado 6) – Riattivate 1 carta Abilità esaurita di qualsiasi Avventuriero.
- Equipaggia** – Scambiate 1 carta Abilità sulla plancia con 1 carta Abilità non usata, mantenendo lo stesso stato.
- Attiva le Rune** (2 o 3 dadi con lo stesso valore)
 - Sigilla* – Scegliete 1 Creatura Maledetta nel cimitero e mettetela in fondo al mazzo Creature Maledette.
 - Debella* – Rimuovete dal gioco la carta in cima al mazzo Orda.
 - Sostieni* – Chiunque di Guardia può scegliere se rilanciare qualsiasi dado.
- Esegue azione Accampamento dell'Avventuriero**

• **Fase di Guardia**

Gli Avventurieri non rimasti nell'Accampamento sono di Guardia, solo se non hanno tutte le carte Abilità esaurite.

- Preparate la Linea** – Pescate il numero di Creature indicato sulla carta Luogo e mettetele coperte in fila. Se il mazzo Creature è terminato, rimescolare il cimitero e formate un nuovo mazzo Creature.
- Rivela le Creature** – Rivelate le prime "x" carte Creatura nella linea, a partire da quella più vicina alla plancia Accampamento, e applicandone l'effetto (x=1 se Fuoco 1-6, x=2 se Fuoco 7-11, x=3 se Fuoco 12 o più).
- Spendere dadi per attaccare o attivare carte**
 - Attacco Diretto* – Attaccare le Creature nel raggio di attacco, piazzando dadi sopra la Creatura. Quando la somma dei dadi è pari al valore di Vita della Creatura, essa viene sconfitta e va nel cimitero.
 - Abilità Non Passive* – Attivare un'Abilità non esaurita piazzandoci sopra un dado, oppure esaurendo la carta.
 - Abilità Passive* – Non richiedono un dado per l'attivarle, sono attive fino a quando rimangono a faccia in su.
- Esaurire 1 carta abilità se il valore Fuoco arriva a 0 per aumentarlo a 2**

• **Fine della Guardia**

- Le Creature non sconfitte si aggiungono all'Orda. Chi ha partecipato alla Guardia deve esaurire carte Abilità (come gruppo) pari alla somma del valore di danno delle Creature non sconfitte.
- Se un almeno 1 Avventuriero ha ancora 1 carta Abilità non esaurita, il gioco prosegue.

• **Rivelare nuovo Luogo**

- Girare una carta Luogo e modificare il valore Fuoco di conseguenza.
- Se la carta Luogo rivelata è quella finale, inizia l'ultimo round di gioco:
 - Tutti gli Avventurieri partecipano alla Guardia.
 - Create la Linea delle Creature normalmente, ma aggiungete alla fine tutte le carte del mazzo Orda.
 - Se alla fine del round finale un Avventuriero ha 1 carta Abilità non esaurita e non ci sono più Creature, i giocatori hanno vinto la partita.

• **Perdere la Partita**

- Se in qualsiasi momento tutte le carte Abilità degli avventurieri sono esaurite.
- Se bisogna evocare una Creatura Maledetta e il relativo mazzo è vuoto.