

SPIELRUNDENABLAUF

1. AUSSPIELPHASE

- max. 1 Aktion
- max. 4 Karten
- max. 2 Bewegung (+x BP)

2. HELDENDECKPHASE

- a. Bedrohung reduzieren
- b. Karten ablegen
- c. max. 1 Handkarte behalten
- d. auf Handlimit nachziehen

3. REAKTIONSPHASE

- a. Dunkelheitsskala
- b. Alliierte aktivieren
- c. Statuseffekte abhandeln
- d. Questerfolge
- e. Fallen auslösen
- f. Aufräumen

X. DUNKELHEITSPHASE

(Unterbrechungskarten sind nun ausspielbar)

- a. Ereignis ausführen
- b. Bedrohungsstrafe
- c. Aktivierung der Monster
- d. Monster ins Spiel bringen

SPIELRUNDENABLAUF

1. AUSSPIELPHASE

- max. 1 Aktion
- max. 4 Karten
- max. 2 Bewegung (+x BP)

2. HELDENDECKPHASE

- a. Bedrohung reduzieren
- b. Karten ablegen
- c. max. 1 Handkarte behalten
- d. auf Handlimit nachziehen

3. REAKTIONSPHASE

- a. Dunkelheitsskala
- b. Alliierte aktivieren
- c. Statuseffekte abhandeln
- d. Questerfolge
- e. Fallen auslösen
- f. Aufräumen

X. DUNKELHEITSPHASE

(Unterbrechungskarten sind nun ausspielbar)

- a. Ereignis ausführen
- b. Bedrohungsstrafe
- c. Aktivierung der Monster
- d. Monster ins Spiel bringen

SPIELRUNDENABLAUF

1. AUSSPIELPHASE

- max. 1 Aktion
- max. 4 Karten
- max. 2 Bewegung (+x BP)

2. HELDENDECKPHASE

- a. Bedrohung reduzieren
- b. Karten ablegen
- c. max. 1 Handkarte behalten
- d. auf Handlimit nachziehen

3. REAKTIONSPHASE

- a. Dunkelheitsskala
- b. Alliierte aktivieren
- c. Statuseffekte abhandeln
- d. Questerfolge
- e. Fallen auslösen
- f. Aufräumen

X. DUNKELHEITSPHASE

(Unterbrechungskarten sind nun ausspielbar)

- a. Ereignis ausführen
- b. Bedrohungsstrafe
- c. Aktivierung der Monster
- d. Monster ins Spiel bringen

SPIELRUNDENABLAUF

1. AUSSPIELPHASE

- max. 1 Aktion
- max. 4 Karten
- max. 2 Bewegung (+x BP)

2. HELDENDECKPHASE

- a. Bedrohung reduzieren
- b. Karten ablegen
- c. max. 1 Handkarte behalten
- d. auf Handlimit nachziehen

3. REAKTIONSPHASE

- a. Dunkelheitsskala
- b. Alliierte aktivieren
- c. Statuseffekte abhandeln
- d. Questerfolge
- e. Fallen auslösen
- f. Aufräumen

X. DUNKELHEITSPHASE

(Unterbrechungskarten sind nun ausspielbar)

- a. Ereignis ausführen
- b. Bedrohungsstrafe
- c. Aktivierung der Monster
- d. Monster ins Spiel bringen

SPIELRUNDENABLAUF

1. AUSSPIELPHASE

- max. 1 Aktion
- max. 4 Karten
- max. 2 Bewegung (+x BP)

2. HELDENDECKPHASE

- a. Bedrohung reduzieren
- b. Karten ablegen
- c. max. 1 Handkarte behalten
- d. auf Handlimit nachziehen

3. REAKTIONSPHASE

- a. Dunkelheitsskala
- b. Alliierte aktivieren
- c. Statuseffekte abhandeln
- d. Questerfolge
- e. Fallen auslösen
- f. Aufräumen

X. DUNKELHEITSPHASE

(Unterbrechungskarten sind nun ausspielbar)

- a. Ereignis ausführen
- b. Bedrohungsstrafe
- c. Aktivierung der Monster
- d. Monster ins Spiel bringen

SPIELRUNDENABLAUF

1. AUSSPIELPHASE

- max. 1 Aktion
- max. 4 Karten
- max. 2 Bewegung (+x BP)

2. HELDENDECKPHASE

- a. Bedrohung reduzieren
- b. Karten ablegen
- c. max. 1 Handkarte behalten
- d. auf Handlimit nachziehen

3. REAKTIONSPHASE

- a. Dunkelheitsskala
- b. Alliierte aktivieren
- c. Statuseffekte abhandeln
- d. Questerfolge
- e. Fallen auslösen
- f. Aufräumen

X. DUNKELHEITSPHASE

(Unterbrechungskarten sind nun ausspielbar)

- a. Ereignis ausführen
- b. Bedrohungsstrafe
- c. Aktivierung der Monster
- d. Monster ins Spiel bringen