

### Round di gioco

1. Apparizione delle Creature:
  - a. Nel primo round *diurno* appare una creatura da ciascun portale che si trovi in una plancia non occupata da personaggi;
  - b. Nel primo round *notturno* appare una creatura da ciascun portale del tabellone;
  - c. In tutti gli altri round, appare una creatura da ciascun portale che si trovi in una plancia dove c'è almeno un personaggio;
2. Segnalini:
  - a. Si tolgono i segnalini esplorazione dal tabellone (solo durante il primo round *notturno*);
  - b. Si scartano i segnalini difesa aggiuntivi dei personaggi;
3. Riposo dei personaggi: si rialzano le miniature di tutti i personaggi precedentemente sdraiati;
4. Durante i round *notturni*, si lancia il dado maledetto;
5. Se il generatore è acceso, si abbassa di uno il suo indicatore di energia;
6. Turno dei giocatori, in ordine di agilità decrescente;
  - a. Se ci si trova al buio, aumentare di 1 il livello di panico;
  - b. Eseguire azioni;
  - c. Pescare carte evento se necessario.
7. Turno delle creature (vedi);
8. Avanzare l'indicatore di round.

### Turno delle Creature

- Si rialzano le creature sdraiate;
- Le creature agiscono per prime, in ordine di agilità decrescente;
- In seguito agiscono gli alleati;
- Per ultimi agiscono i Boss;
- Se ci sono più creature della stessa razza, si muove prima quella più vicina ai personaggi. In caso di parità, decidono i giocatori.

### Round di gioco

1. Apparizione delle Creature:
  - a. Nel primo round *diurno* appare una creatura da ciascun portale che si trovi in una plancia non occupata da personaggi;
  - b. Nel primo round *notturno* appare una creatura da ciascun portale del tabellone;
  - c. In tutti gli altri round, appare una creatura da ciascun portale che si trovi in una plancia dove c'è almeno un personaggio;
2. Segnalini:
  - a. Si tolgono i segnalini esplorazione dal tabellone (solo durante il primo round *notturno*);
  - b. Si scartano i segnalini difesa aggiuntivi dei personaggi;
3. Riposo dei personaggi: si rialzano le miniature di tutti i personaggi precedentemente sdraiati;
4. Durante i round *notturni*, si lancia il dado maledetto;
5. Se il generatore è acceso, si abbassa di uno il suo indicatore di energia;
6. Turno dei giocatori, in ordine di agilità decrescente;
  - a. Se ci si trova al buio, aumentare di 1 il livello di panico;
  - b. Eseguire azioni;
  - c. Pescare carte evento se necessario.
7. Turno delle creature (vedi);
8. Avanzare l'indicatore di round.

### Turno delle Creature

- Si rialzano le creature sdraiate;
- Le creature agiscono per prime, in ordine di agilità decrescente;
- In seguito agiscono gli alleati;
- Per ultimi agiscono i Boss;
- Se ci sono più creature della stessa razza, si muove prima quella più vicina ai personaggi. In caso di parità, decidono i giocatori.