

Tipo - AZIONE ▶, **PERMANENTE** ■ e **FULMINE** ⚡.

Durante la battaglia ogni giocatore ha a disposizione un numero di carte CAPACITA che rappresentano cosa il proprio campione può fare. Per ogni punto capacità del campione sarà a fare. Per ogni punto capacità del campione sarà a disposizione una carta del corrispondente colore.

Class - un indicatore che caratterizza la carta per manutenzione per classe attivo.

Effetti - rappresentano gli effetti della carta una volta giocata. Ogni effetto ha dei costi e delle conseguenze che si riflettono sul campo di battaglia o sui campioni in gioco. Una carta può avere più effetti con differenti costi.

ID - identificativo univoco della carta composto da una lettera a (alpha) concatenato con un suffisso (01).

Rarità - indicatore di rarità della versione grafica (comune, non comune, rara, introrribile)



Vincoli - un campione può eseguire un azione finitanto che i suoi punti capacità soddisfino i requisiti richiesti dalla carta per essere giocata. Un vincolo è soddisfatto se la capacità del campione è maggiore o uguale a quello richiesta dal vincolo oppure se il campione ha in gioco una classe richiesta.

Costo - punti organizzazione necessari per eseguire una certa effetto. Il costo può essere espresso in punti organizzazione o con altri effetti che influenzano il campione.

Effetto fulmine - le carte con queste ed applicando l'effetto sul campo di battaglia o sul campo di guerra possono assumere il tipo fulmine pagando il costo necessario e dunque possono essere utilizzate per applicare l'effetto sul campo di battaglia o sul campo.

Recupero - indica quanti punti organizzazione sono necessari per riprendersi in mano una carta capace di mazza degli scarti.

CARTE CAPACITA

Le carte AZIONE vengono giocate nella fase di scelta e saranno scartate alla fine del turno, le carte PERMANENTE vengono giocate nella fase di scelta ma non saranno scartate alla fine del turno. Mentre, le carte FULMINE possono essere giocate in qualsiasi momento e vengono subito scartate.

Class - un indicatore che caratterizza la carta per manutenzione per classe attivo.

Effetti - rappresentano gli effetti della carta una volta giocata. Ogni effetto ha dei costi e delle conseguenze che si riflettono sul campo di battaglia o sui campioni in gioco. Una carta può avere più effetti con differenti costi.

ID - identificativo univoco della carta composto da una lettera a (alpha) concatenato con un suffisso (01).

Vincoli - un campione può eseguire un azione finitanto che i suoi punti capacità soddisfino i requisiti richiesti dalla carta per essere giocata. Un vincolo è soddisfatto se la capacità del campione è maggiore o uguale a quello richiesta dal vincolo oppure se il campione ha in gioco una classe richiesta.

Costo - punti organizzazione necessari per eseguire una certa effetto. Il costo può essere espresso in punti organizzazione o con altri effetti che influenzano il campione.

Effetto fulmine - le carte con queste ed applicando l'effetto sul campo di battaglia o sul campo di guerra possono assumere il tipo fulmine pagando il costo necessario e dunque possono essere utilizzate per applicare l'effetto sul campo di battaglia o sul campo.

Recupero - indica quanti punti organizzazione sono necessari per riprendersi in mano una carta capace di mazza degli scarti.

Durante la battaglia ogni giocatore ha a disposizione un numero di carte CAPACITA che rappresentano cosa il proprio campione può fare. Per ogni punto capacità del campione sarà a fare. Per ogni punto capacità del campione sarà a disposizione una carta del corrispondente colore.