

PREDISPOSIZIONE

Per iniziare una battaglia è necessario predisporre l'arena e che tutti i giocatori scelgano un campione e il loro mazzo di carte capacita.

- 1) **Preparazione** - Oggi giocatore sceglie un campione e prepara o utilizza il mazzo pre-costituito. delle carte capacita il mazzo composto da:
 - un mazzo di carte capacita composto da n carte per colore in base ai propri punti capacita che rappresenta il mazzo attuale.
 - un set di cubetti del proprio colore e due pedine.
 - un pallino bianco (se non riuscire a mettere d'accordo fate a turno tirando a sorte il primo giocatore).
 - assegnate ad ogni giocatore i punti organizzazione che spettano al proprio campione senza nascondere.
 - Posizionare le carte ambiente a faccia in su nell'area del futuro.
 - Una volta predisposta l'arena e li set-up dei giocatori si può scegliere una modalita di gioco tra 3 capitoli (descritti in dettaglio a pag 13):
 - La rissa - una modalita ad eliminazione diretta
 - Limbosca - una modalita a rouoli nasconditi
 - Laddesramento - una modalita a punti.

Come - durante la battaglia molteplici effetti possono influenzare i campioni in gioco o i giocatori.

Concentrazione - aggiungi un punto organizzazione

Mitigazione - riduce il numero di ferite

Ferite - rappresenta una potenziale riduzione dei punti vita

Guarire - recupero di punti vita fino al limite del campione

Telecomandare - gioca l'istante successivo del bersaglio al posto del proprio

Invecchiare - il bersaglio ripone una carta capacita nel mazzo immaginario

Spin gere - un campione viene spostato

Mirare - all'attivazione dell'effetto il giocatore può scegliere dove applicare l'effetto

Ripetere - in fase di decisione dichiara e rimetti attiva l'ultima carta giocata

Doppiare - gioca una seconda carta dalla mano

Apprendere - prendi una carta dal mazzo immaginario e aggiungila alla tua mano

Scartare - sposta la carta nella pila degli scarti

Brucciare - riponi nel mazzo immaginario la carta

Ruotare - sostituisce la carta direzione

Bluccare - assegna un segnale di blocco al campione

Liberarsi - rimuovi un segnale di blocco dal campione

Recupero - riprendi in mano le carte della pila degli scarti pagando il costo di recupero. Dopo aver effettuato un recupero il giocatore mette un cubetto del proprio colore nel GONG dell'arena se possibile.

Condizione - l'effetto si applica solo se la capacita del campione è maggiore o uguale a quella del bersaglio.