

Gli effetti di una carta capacità influenzano la battaglia determinando in maniera univoca il dove, come e quando.

Quando - il sistema di gioco è suddiviso in differenti fasi che si succedono ciclicamente una dopo l'altra, ciclicamente.

Scelta - il giocatore decide che capacità attivare

Rivelazione - il giocatore decide che capacità attivare

Veloce - si applicano gli effetti veloci

Movimento - si applicano gli effetti di movimento

Lenta - si applicano gli effetti lenti

Il completamento di queste fasi è definito **ISTANTE**.

Alcuni effetti posso durare piu istanti o attivarsi successivamente

CLESSIDRA - L'effetto si attiva in fase di rivelazione e si ripete ad ogni rivelazione per n volte

Timer - L'effetto si attiva dopo n fasi di rivelazione senza contare la prima

"Come si determina il passare degli istanti?"

- Posizionate la carta capacità girata orizzontalmente con N segnalini. Ad ogni successiva rivelazione rimuovete un segnalino. Quando l'ultimo segnalino è stato rimosso riposizionate la carta in verticale e dopo la fase lenta trattatela come le altre carte capacità.

Un effetto che riporta bersaglia tutti gli altri campioni, nemici o amici, indipendentemente da dove si trovano.



Mentre una destinazione è rappresentata da un esagono azzurro con un triangolo blu.



Dove - il sistema di riferimento per ogni giocatore è la posizione del proprio campione all'interno dell'arena rappresentato da un esagono con un triangolo arancione.

"Ma in quale direzione punta un campione?"
- L'orientamento della punta del triangolo corrisponde alla corrispondente direzione sulla rosa dei venti dell'arena della carta direzione giocata in fase di SCELTA.

