



Dove - Il sistema di riferimento per ogni giocatore è la posizione del proprio campione
all'interno dell'arena rappresentato da un esagono azzurro con un triangolo blu.
Mentre una destinazione è rappresentata da un esagono azzurro con un triangolo blu.
Un effetto che riporta bersaglia tutti gli altri campioni, nemici o amici,
indipendentemente da dove si trovano.



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

Come si determina il passare degli istanti?
- Posizionate la carta capacità 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.
- Come si determina il passare degli istanti?

	Rivelazione - Il giocatore decide che capacità attivare cliccamente una dopo l'altra, ciclicamente.
	Scelta - Il giocatore decide che capacità attivare
	Velocità - Si applicano gli effetti veloci
	Movimento - Si applicano gli effetti di movimento
	Lenta - Si applicano gli effetti lenti
	Alcuni effetti possono durare più istanti o attivarsi successivamente il completo di queste fasi è definito ISTANTE .
	CLASIDRA - 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?"

EFFETTI