

CAMPIONI

Ogni giocatore nel corso di una battaglia interpreta un campione le cui caratteristiche principali sono i punti vita, i punti organizzazione e i punti capacità.

Punti organizzazione - la capacità di concentrarci, effettuare specifica azione con precisione o pianificare una sequenza come procedere. Il valore definisce il numero di punti disponibili all'inizio della battaglia. Può essere superato ma alla fine di ogni turno di gioco l'eccezionale viene rimosso.

Punti vita - rappresentano quantità danni il campione può incassare prima di ritirarsi sconfitto.

Punti capacità - rappresentano le potenzialità di fare. Un valore in una certa caratteristica si concettizza nel numero di carte capacita disponibili al campione. Ad esempio il valore 3 della statistica forza fisica (giallo) corrisponde alla possibilità di costruire un mazzo con 3 carte del ramo della forza fisica al suo interno.

CAPACITÀ

"Un raccolto di capacità"

- Vinaccia - propensione alla magia oscura
- Aranzione - esperienza nell'uso delle armi
- Giallo - forza fisica
- Verde - intelligenza e capacità psioniche
- Azzurro - movimento e agilità
- Blu - conoscenze alchemiche
- Viola - linate poteri magici

