

Dimensioni



Carte Azione



Azione Disperata CG

#1



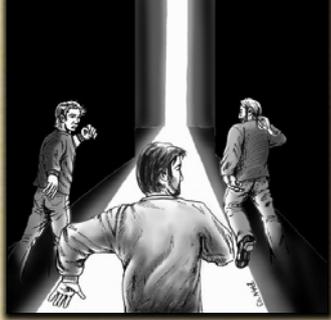
* PAN '09

+3 per ogni PE speso. Non possono essere spesi più di 3 PE.

* ill. Pan *

Fuga CG

#2



+4

L'importante è ...
..salvare la pelle!

* ill. Pam *

Incantesimo CG

#3



* ill. Max Bertuzzi *

Qualsiasi incantesimo
eccetto attacchi magici.

* ill. Max Bertuzzi *

Affondo CC

#4



+1

Colpo proteso in avanti
con conseguente apertura
difensiva.

* ill. Max e Francy *

Attacco Impetuoso CC

#5



+1

Attacco deciso con
forti aperture della guardia
difensiva.

* ill. Max Bertuzzi *

Carica CC

#6



-2

Corsa impetuosa finalizzata ad un colpo
offensivo di estrema potenza,
ma che lascia totalmente indifesi.

* ill. Max Bertuzzi *

Colpo d'Anticipo CC

#7



⚡

+3

Si cerca di anticipare l'avversario cercando di agire prima di lui.

⚔️ -1 ill. Pan  -2

Colpo d'Incontro CC

#8



⚡

Att.

Colpo sferrato insieme a quello dell'attaccante. Occorre vincere l'iniziativa e aspettare di agire con esso.

⚔️ +3 ill. Pan  -1

Disarmo CC

#9



⚡

*

Azione mirata a disarmare l'avversario. Vedi regole Dimensioni.

⚔️ * ill. Max Bertuzzi  *

Finta CC

#10



⚡

+1

Azione simulata per disorientare l'avversario e condurre con maggior efficacia l'attacco.

⚔️ +1 ill. Pan  -2

Guardia Chiusa CC

#11



⚡

~

Posizione che mira a conservare un vantaggio in difesa.

⚔️ -1 ill. Pan  +1

Guardia Serrata CC

#12



⚡

-1

Posizione che mira a conservare un grande vantaggio in difesa.

⚔️ -2 ill. Ciro Trezzi  +3

Schivata CG

#13



~

Azione volta ad evitare l'impatto di un colpo avversario. La penalità di attacco dura anche per l'azione successiva.

 -3  +2

ill. Pan

Schivata Totale CG

#14



+1

Azione volta ad evitare totalmente i colpi avversari. Non è possibile effettuare altre azioni.

 nd  +4

ill. Pan

Attacco Magico CD

#15



*

Incantesimo offensivo con attacco diretto o indiretto o consequenziale.

 *  *

ill. Fabio Ciceroni

Colpo di Precisione CD

#16



-10

Spendere qualche attimo in più per colpire il bersaglio in un punto specifico.

 +4  -2

ill. Pan

Ritirata CC

#17



~

Azione evasiva che permette di arretrare combattendo. Movimento dimezzato.

 -4  +2

ill. Pan

Colpo d'istinto CD

#18



+4

Consente di colpire al volo un bersaglio con un'arma a distanza senza starci troppo a pensare. Può essere usato solo per il primo attacco.

 -2  -2

ill. Michele Piazza

Colpo Mirato CD

#19



~5

Spendere qualche attimo in piu' per colpire meglio il bersaglio.

+2 ill. Armadesi ~1

Attacco in Movimento CG

#20



+1

Si cerca di colpire mentre ci si muove. Il movimento e' dimezzato.

-4 ill. Pan +1

Incantesimo Combinato CG

#21



-2

Si lancia un incantesimo attraverso la cooperazione magica di piu' maghi.

* ill. Fabio Ciceroni *

Colpo di Precisione CD

#16



-10

Spendere qualche attimo in piu' per colpire il bersaglio in un punto specifico.

+4 ill. Pan -2

Schivata CG

#13



~

Azione volta ad evitare l'impatto di un colpo avversario. La penalità di attacco dura anche per l'azione successiva.

-3 ill. Pan +2

Schivata Totale CG

#14



+1

Azione volta ad evitare totalmente i colpi avversari. Non è possibile effettuare altre azioni.

nd ill. Pan +4

