

# Dimensioni



Carte Azione



Azione Disperata CG

#1



\* 

+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!

 -5  -1 ill. Pam

Incantesimo CG

#3



 \*

Qualsiasi incantesimo  
eccetto attacchi magici.

 \*  \* ill. Max Bertuzzi

Affondo CC

#4



 +1

Colpo proteso in avanti  
con conseguente apertura  
difensiva.

 +2  -3 ill. Max e Francy

Attacco Impetuoso CC

#5



 +1

Attacco deciso con  
forti aperture della guardia  
difensiva.

 +3  -4 ill. Max Bertuzzi

Carica CC

#6



 -2

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

 +5  nd 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 -1

ill. Armadesi

Attacco in Movimento CG

#20



+1

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

-4 +1

ill. Pan

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 più per colpire il bersaglio in un punto specifico.

+4 -2

ill. Pan

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



