

<p><b>Marea di Ferro</b> marziale, arma</p>  <p><b>Mischia</b> <b>Azione:</b> Azione Standard <b>Bersaglio:</b> una creatura <b>Attacco:</b> Forza Vs. CA</p> <p><b>Colpito:</b> 1A + mod For e il bersaglio è spinto di 1 con possibilità di seguirlo. funziona su taglie uguali a quella del pg, una sopra o una sotto</p> <p>Guerriero 1 <span style="float: right;">a volontà</span></p>	<p><b>Colpo sicuro</b> marziale, arma</p>  <p><b>Mischia</b> <b>Azione:</b> Azione Standard <b>Bersaglio:</b> una creatura <b>Attacco:</b> Forza +2 Vs. CA</p> <p><b>Colpito:</b> colpito: 1A</p> <p>Guerriero 1 <span style="float: right;">a volontà</span></p>	<p><b>soffio del drago</b> acido</p>  <p><b>Emanazione Ravvicinata</b> 3 <b>Azione:</b> Azione Minore <b>Bersaglio:</b> creature nell'emanazione <b>Attacco:</b> Forza Vs. Riflessi</p> <p><b>Colpito:</b> 2d6+ mod Cos danni da acido</p> <p>Dragonide <span style="float: right;">a incontro</span></p>
<p><b>Colpo roteante</b> marziale, arma</p>  <p><b>Mischia</b> <b>Azione:</b> Azione Standard <b>Bersaglio:</b> una creatura <b>Attacco:</b> Forza Vs. CA</p> <p><b>Colpito:</b> 1A + mod For e il bersaglio cade prono</p> <p>Guerriero 1 <span style="float: right;">a incontro</span></p>	<p><b>Colpo schiacciante</b> marziale, arma</p>  <p><b>Mischia</b> <b>Azione:</b> Azione Standard <b>Bersaglio:</b> una creatura <b>Attacco:</b> Costituzione Vs. CA</p> <p><b>Colpito:</b> 2A+ mod For+mod Cos (perchè usa l'ascia)</p> <p>Guerriero 3 <span style="float: right;">a incontro</span></p>	<p><b>Collera del grifone</b> marziale, arma</p>  <p><b>Mischia</b> <b>Azione:</b> Azione Standard <b>Bersaglio:</b> una creatura <b>Attacco:</b> Forza Vs. CA</p> <p><b>Colpito:</b> 2A +mod For e il bersaglio ha -2 alla CA fino alla fine del prossimo turno del personaggio</p> <p>Guerriero 7 <span style="float: right;">a incontro</span></p>
<p><b>Impeto di prima linea</b> marziale, arma</p>  <p><b>Mischia</b> <b>Azione:</b> Azione Standard <b>Bersaglio:</b> una creatura <b>Attacco:</b> Forza Vs. CA</p> <p><b>Colpito:</b> 2A +mod For e il bersaglio è spinto di 1. Il personaggio può seguire il bersaglio e se lo fa tutti gli alleati entro 2 possono scattare di 1</p> <p>Avanguardia di ferro 11 <span style="float: right;">a incontro</span></p>	<p><b>Colpo della ritorzione</b> guarigione, marziale, recuperabile</p>  <p><b>Mischia</b> <b>Azione:</b> Azione Standard <b>Bersaglio:</b> una creatura <b>Attacco:</b> Forza Vs. CA</p> <p><b>Colpito:</b> 2A+ mod For e il personaggio può usare un impulso curativo</p> <p>Guerriero 2 <span style="float: right;">giornaliero</span></p>	<p><b>Colpo rintronante</b> marziale, recuperabile, arma</p>  <p><b>Mischia</b> <b>Azione:</b> Azione Standard <b>Bersaglio:</b> una creatura <b>Attacco:</b> Forza Vs. CA</p> <p><b>Colpito:</b> 3A+ mod For e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina)</p> <p>Guerriero 5 <span style="float: right;">giornaliero</span></p>