

<p style="text-align: center;">Passo di Tempesta Arcano, Strumento, Tuono</p> <p>Stregone 1 Volontà Distanza 10 Standard</p> <p>Bersaglio: Una Creatura Car vs Tem</p> <p>Co 1d8 +Car Tuono</p> <p>Ef Prima o dopo l'attacco, il Pg Scatta di 1</p> <p>Sp I danni aumentano a 2d8 +Car al XXI</p>	<p style="text-align: center;">Spruzzo Ardente Arcano, Fuoco, Strumento</p> <p>Stregone 1 Volontà Pr. Ravv 3 Standard</p> <p>Bersaglio: Creature nell'area Car vs Rif</p> <p>Co 1d8 +Car Fuoco</p> <p>Sp Magia dei Draghi: Il prossimo Nemico che colpisce il Pg in Mischia prima della Fine T.succ del Pg subisce danni da Fuoco pari a Mod For del Pg</p> <p>Sp I danni aumentano a 2d8 +Car al XXI</p>	<p style="text-align: center;">Soffio del Drago Acido, Freddo, Fulmine, Fuoco o Veleno</p> <p>Dragonide Incontro Pr. Ravv 3 Minore</p> <p>Bersaglio: Creature nell'area vs For +4 vs Rif</p> <p>Co 2d6 + Cos Acido, Freddo, Fulmine, Fuoco o Veleno</p> <p>Sp Il Pg sceglie se usare For, Cos o Des per il Txc di questo attacco. Inoltre sceglie di che tipo sono i danni. Queste scelte non possono essere cambiate successivamente</p>
<p style="text-align: center;">Ruggito Tonante Arcano, Paura, Strumento, Tuono</p> <p>Stregone 1 Incontro Pr. Ravv 3 Standard</p> <p>Bersaglio: Creature nell'area Car vs Tem</p> <p>Co 2d6 +Car Tuono, e il Bersaglio prende un -2 ai Txc fino a Fine T.succ del Pg</p>	<p style="text-align: center;">Spirale di Fiamme Arcano, Fuoco, Strumento</p> <p>Stregone 3 Incontro Em. Ravv 2 Standard</p> <p>Bersaglio: Una, due o tre Creature nell'area Car vs Rif</p> <p>Co 1d10 +Car Fuoco</p> <p>Ef Fino a Inizio T.succ del Pg, ogni Nemico che entri in un quadretto accanto al Pg o inizi il turno in quello spazio subisce 1d6 danni da Fuoco</p>	<p style="text-align: center;">Fauci del Dragone Tonante Arcano, Strumento, Tuono</p> <p>Stregone 7 Incontro Distanza 10 Standard</p> <p>Bersaglio: Una Creatura Car vs Rif</p> <p>Co 3d8 +Car Tuono. Il Pg ottiene un numero di PF temporanei pari a 1d6 +For</p>
<p style="text-align: center;">Soffio del Guardiano Arcano, Strumento</p> <p>Guardiano dei Draghi 11 Incontro Pr. Ravv 3 Standard</p> <p>Bersaglio: Nemici nell'area Car vs Rif</p> <p>Co 2d10 +Car. Fino a Fine T.succ del Pg, il Bersaglio è Marchiato e ottiene Vulnerabilità 5 agli attacchi del Pg. Finchè il Marchio non termina, se il Bersaglio fa un attacco che non comprende il Pg, subisce 2d6 + Potere Draconico danni dopo che l'attacco è stato risolto</p>	<p style="text-align: center;">Tempesta Ululante Arcano, Strumento, Tuono, Zona</p> <p>Stregone 1 Giornaliero Em. Area 1 entro 10 Standard</p> <p>Bersaglio: Creature nell'area Car vs Tem</p> <p>Sp Magia della Tempesta: Il Pg può scegliere di escludere dai Bersagli una Creatura nel quadretto di origine dell'emanazione</p> <p>Co 2d6 +Car Tuono e Assorda (TS termina). Il Pg fa Scorrere il Bersaglio di un numero di quadretti pari a Mod Des</p> <p>Ef Si crea una Zona fino a Fine T.succ del Pg. Ogni Creatura che inizia il turno nella Zona subisce danni da Tuono pari a Mod Car del Pg. Come A.Movimento, il Pg può muoverla di 3</p> <p>M Minore: La Zona Permane</p>	<p style="text-align: center;">Balzo Fragoroso Arcano, Strumento, Tuono</p> <p>Stregone 5 Giornaliero Em. Ravv 1 Standard</p> <p>Bersaglio: Creature nell'area Car vs Tem</p> <p>Co 2d6 +Car Tuono</p> <p>Ef Il Pg Salta di Velocità +Car quadretti. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Poi fa l'attacco secondario</p> <p>Sp Bersaglio secondario: Creature nell'area</p> <p>Ef Attacco secondario: Car vs Tem</p> <p>Co 2d6 +Car Tuono e Spinge il Bersaglio di 1</p>
<p style="text-align: center;">Eco Adamantina Arcano, Strumento, Tuono</p> <p>Stregone 9 Giornaliero Pr. Ravv 3 Standard</p> <p>Bersaglio: Creature nell'area Car vs Tem</p> <p>Co 2d6 +Car Tuono e 5 danni da Tuono Continuati</p> <p>Ma 5 danni da Tuono Continuati</p> <p>Ef Il Pg prende un +2 a CA fino a Fine Incontro</p> <p>Sp Magia dei Draghi: Il bonus a CA è pari al Mod For del Pg</p>	<p style="text-align: center;">Armatura della Resistenza +2</p> <p>Oggetto Volontà Personale Nessuna</p> <p>Bersaglio: vs</p> <p>Pr Potenziamento a CA</p> <p>Pr Resistenza 5 Fulmine</p>	<p style="text-align: center;">Scudo della Guardia Draconica 8</p> <p>Oggetto Giornaliero Personale Inter. Imm</p> <p>Bersaglio: vs</p> <p>Ef Il Pg può usare questo Potere quando subisce un Colpo Critico. L'attacco diventa un colpo normale</p>

Co = Colpito
Ma = Mancato
Ef = Effetto
Sp = Speciale
At = Attivazione
Pr = Proprietà
M = Mantenere

Colori:
Volontà: Verde 
Chiaro
Incontro: Rosso 4 
Giornaliero: Grigio Chiaro 
Oggetto: Giallo 3 

ESEMPIO

Raffica Fanatica

Arma, Divino

Campione Ardimentoso 11 Incontro

Em. Ravv 2 Standard

Bersaglio: Il Giurato e Nemici entro area

Sag vs CA

Co 2[A] + Sag danni

Ef -2 alle Difese al Pg fino a Fine T.succ