

Schema Riassuntivo



ARMI	
Da mischia Leggere	Una mano. Si può attaccare solo Adiacente
Da mischia Medie	Una mano. Si può attaccare solo Adiacente
Da mischia Inastate	Due mani. Si può attaccare sia Adiacente che Distante
Da mischia Pesanti	Due mani. Si può attaccare solo Adiacente
A distanza da Tiro	Due mani. Si può attaccare solo Distante
A distanza da Lancio	Una mano. Si può attaccare solo Distante
A distanza da Fuoco	Due mani. Si può attaccare solo Distante. Un movimento per ricaricare l'arma
Infuse	Una mano. Si può attaccare sia Adiacente che Distante
Naturali	Adiacente se attacca il Campione, Adiacente o Distante se attacca la Creatura

ATTACCHI / DIFESE	
Attacco	Difendere con 1 Schivata o 1 Parata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Veloce	Difendere con 2 Schivate o 1 Parata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Potente	Difendere con 2 Parate o 1 Schivata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Inevitabile	Difendere con 1 Parata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Imparabile	Difendere con 1 Schivata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Multiplo	Difendere tutti gli attacchi con parate o schivate. La fatica resta conteggiata
Attacco Automatico	Difendere interrompendo l'azione di attacco. La fatica resta conteggiata

AZIONI	
Inizio Assalto	L'attaccante scopre tutte le sue carte permanenti capovolte (attivate)
Turni durante il Proprio Assalto	Carta Bonus, una o più carte Permanenti, Movimenti, Attivazioni
	Carta Attacco (altrimenti l'assalto termina)
	Riorganizzarsi (scartare e pescare carte fino ad averne 6 in mano)
Turni durante l'Assalto Nemico	Carta Bonus, una o più carte Permanenti, Movimenti, Attivazioni
	Una o più carte Difesa
	Risolvere le eventuali ferite inflitte dagli attacchi non difesi
	Riorganizzarsi (scartare e pescare carte fino ad averne 6 in mano)
Fine dell'Assalto	Risolvere le eventuali cure o ferite che hanno effetto a Fine assalto

CONDIZIONI	
Prono	Spendere un movimento o non puoi giocare carte
Disarmato	Spendere un movimento o non puoi giocare carte con requisito "arma"
Sanguinante	Spendere un movimento o l'attacco nemico causa una ferita più grave
Nascosto	Si può essere attaccati solo tramite attacchi <i>ad area</i> o <i>spillo</i>

Schema Riassuntivo



ARMI	
Da mischia Leggere	Una mano. Si può attaccare solo Adiacente
Da mischia Medie	Una mano. Si può attaccare solo Adiacente
Da mischia Inastate	Due mani. Si può attaccare sia Adiacente che Distante
Da mischia Pesanti	Due mani. Si può attaccare solo Adiacente
A distanza da Tiro	Due mani. Si può attaccare solo Distante
A distanza da Lancio	Una mano. Si può attaccare solo Distante
A distanza da Fuoco	Due mani. Si può attaccare solo Distante. Un movimento per ricaricare l'arma
Infuse	Una mano. Si può attaccare sia Adiacente che Distante
Naturali	Adiacente se attacca il Campione, Adiacente o Distante se attacca la Creatura

ATTACCHI / DIFESE	
Attacco	Difendere con 1 Schivata o 1 Parata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Veloce	Difendere con 2 Schivate o 1 Parata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Potente	Difendere con 2 Parate o 1 Schivata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Inevitabile	Difendere con 1 Parata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Imparabile	Difendere con 1 Schivata. La fatica non resta conteggiata
Attacco Multiplo	Difendere tutti gli attacchi con parate o schivate. La fatica resta conteggiata
Attacco Automatico	Difendere interrompendo l'azione di attacco. La fatica resta conteggiata

AZIONI	
Inizio Assalto	L'attaccante scopre tutte le sue carte permanenti capovolte (attivate)
Turni durante il Proprio Assalto	Carta Bonus, una o più carte Permanenti, Movimenti, Attivazioni
	Carta Attacco (altrimenti l'assalto termina)
	Riorganizzarsi (scartare e pescare carte fino ad averne 6 in mano)
Turni durante l'Assalto Nemico	Carta Bonus, una o più carte Permanenti, Movimenti, Attivazioni
	Una o più carte Difesa
	Risolvere le eventuali ferite inflitte dagli attacchi non difesi
	Riorganizzarsi (scartare e pescare carte fino ad averne 6 in mano)
Fine dell'Assalto	Risolvere le eventuali cure o ferite che hanno effetto a Fine assalto

CONDIZIONI	
Prono	Spendere un movimento o non puoi giocare carte
Disarmato	Spendere un movimento o non puoi giocare carte con requisito "arma"
Sanguinante	Spendere un movimento o l'attacco nemico causa una ferita più grave
Nascosto	Si può essere attaccati solo tramite attacchi <i>ad area</i> o <i>spillo</i>