

T1 - RISSA INIZIALE

1D6	RISSA
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3

T2 - ARMI DA MISCHIA

TIPO	DANNO	SVANTAGGIO
COLTELLO	1D6 + 1	NESSUNO
STILETTO	1D6 + 2	NESSUNO
MAZZA CHIODATA	1D6 + 3	SALTA 1 TURNO OGNI 5

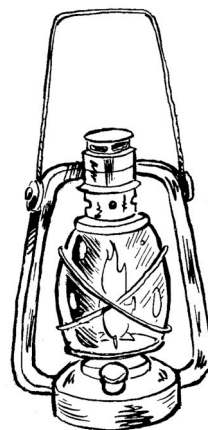
T3 - ARMI DA GITTATA

TIPO	DANNO	SVANTAGGIO
FIONDA	1D6 + 2	NESSUNO
REVOLVER	1D6 + 3	SALTA 1 TURNO OGNI 6
FUCILE	2D6 + 3	SALTA 1 TURNO OGNI 2

FIONDA - MUNIZIONI INIZIALI = 3D6 X 7

REVOLVER - MUNIZIONI INIZIALI = 3D6 X 7

FUCILE - MUNIZIONI INIZIALI = 3D6 X 7



PROFESSIONI

TIPO	BONUS
NOBILE DECADUTO	FORTUNA +1
STUDIOSO DI CULTURE ANTICHE	INTELLETTO +1
ARCHIVISTA	ATTENZIONE +1
TRUFFATORE DI STRADA	AGILITÀ +1
UFFICIALE DELL'ESERCITO	ARMA USATA +1
OPERAIO SPECIALIZZATO	FORZA +1

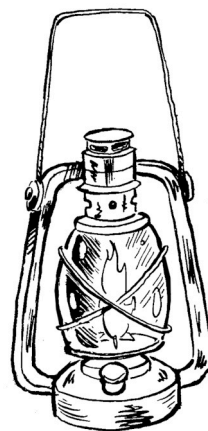
Esempio UFFICIALE DELL'ESERCITO: poniamo il caso che il giocatore abbia ottenuto 2 al punteggio di RISSA e che decida di usare uno STILETTO (1D6+2). La sua RISONANZA di RISSA sarà in quel caso 3 (2 RISSA + 1 dallo STILETTO). Se opta per un profilo da UFFICIALE DELL'ESERCITO, ha diritto a un +1 all'arma impugnata, che quindi passa da 1D6+2 a 2D6+2, aumentando di conseguenza anche il punteggio di RISONANZA di RISSA, che passa da 3 a 4 (2 RISSA + 2 STILETTO).

T4 - ARCHITETTURA

2D6	TIPO
2	STANZA 4X6 2 INGRESSI
3	PASSAGGIO 2X
4	PASSAGGIO A "L" 2X2
5	STANZA 2X2 2 INGRESSI
6	PASSAGGIO A INCROCIO 4X4
7	STANZA 4X2 3 INGRESSI
8	PASSAGGIO A "T" 2X2
9	STANZA 2X2 4 INGRESSI
10	PASSAGGIO A "L" 2X2
11	PASSAGGIO 2X
12	STANZA 2X6 2 INGRESSI

T5 - INGRESSI CASUALI

1D6	TIPO
1	CUBICOLO 2x2 1 INGRESSO
2	CUBICOLO 2x2 2 INGRESSI
3	CUBICOLO 2x2 3 INGRESSI
4	CUBICOLO 4x2 2 INGRESSI
5	CUBICOLO 2x2 1 INGRESSO
6	CUBICOLO 4x2 3 INGRESSI



T9 - RICOMPENSE

2D6	TIPO
2	PIETRA DI ENOS
3	MUNIZIONI A SCELTA 3D6
4	NOTA PER UCCIDERE ACCOLITO
5	STILETTO D'ARGENTO 2D6 + 3
6	ACQUA FRESCA 1D6 X 1 USO
7	KIT MEDICO 2D6 X 1 USI
8	MUNIZIONI A SCELTA 2D6
9	COLTELLO DI OSSIDIANA 2D6 + 2
10	REVOLVER DA COLLEZIONE 2D6 + 4
11	MAZZA CHIODATA 2D6 + 4
12	KIT MEDICO 2D6 X 2 USI

La Pietra di Enos ristabilisce tutta la **RESISTENZA** di **TUTTI** i giocatori nel gruppo.

I **BONUS** delle armi (+1, +3 ecc...) si riferiscono ai **SUCCESSI** aggiuntivi oltre a quelli ottenuti dal lancio dei dadi.

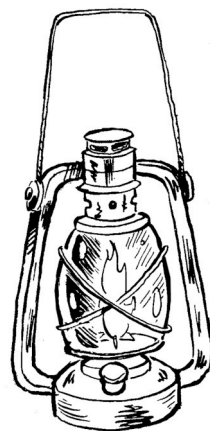
Quindi un personaggio con **RISSA 3** che usi lo Stiletto d'Argento 2D6 + 3 avrà **RISONANZA DI RISSA 5**. Lancerà pertanto 5 dadi e ai **SUCCESSI** ottenuti ne aggiungerà 3 (bonus arma). Il bonus si applica solo se si ottiene almeno un **SUCCESSO** dai dadi. In caso contrario si rimarrà a zero.

T6 - EVENTI

2D6	TIPO
2	NEMICO ELITE + INFORMAZIONE
3	TUTTO TRANQUILLO
4	TRAPPOLA (INTELLETTO) + INFORMAZIONE
5	NEMICO + INFORMAZIONE + RICOMPENSA
6	PASSAGGIO SBARRATO (FORZA)
7	NEMICO + RICOMPENSA
8	TRAPPOLA (ATTENZIONE)
9	NEMICO + RICOMPENSA
10	PASSAGGIO SBARRATO (AGILITÀ)
11	TRAPPOLA (FORTUNA) + INFORMAZIONE
12	NEMICO ELITE + RICOMPENSA

T7 - NEMICI RANDOM

1D6	TIPO
1	2A (2, 14, M) (3, 12, G)
2	1A (2, 11, M)
3	1A (2, 16, M)
4	2A (2, 14, M) (3, 12, G)
5	1A (2, 14, M)
6	2A (2, 14, M) (2, 12, G)



T8 - TATTICA NEMICI

1D6	TIPO
1	SEMPRE POOL vs 1
2	ATTACCO MISTO: POOL vs 1 o 1 vs 1
3	SEMPRE POOL vs 1
4	ATTACCO MISTO: POOL vs 1 o 1 vs 1
5	ATTACCO MISTO: POOL vs 1 o 1 vs 1
6	SEMPRE POOL vs 1

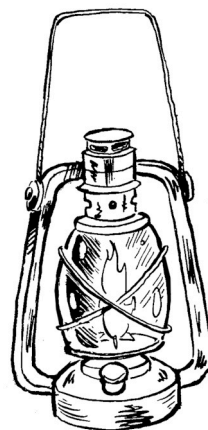
Il nemico (1 vs 1 o pool vs 1) attacca sempre il personaggio con RISONANZA DI RISSA più bassa o quello con la più bassa che può essere colpito, in base alla posizione sulla plancia.

T10 - NEMICI ACCOLITI - FACILE

2D6	TIPO
2	4A (3, 14, G) (3, 16, M) (3, 15, M) (4, 16, G)
3	3A (3, 12, M) (3, 9, M) (3, 11, G)
4	2A (3, 8, G) (3, 11, M)
5	3A (2, 10, M) (2, 12, G) (3, 12, G)
6	2A (3, 14, G) (3, 11, M)
7	3A (3, 10, M) (3, 9, M) (3, 12, G)
8	2A (3, 12, G) (3, 14, G)
9	3A (3, 9, M) (2, 14, G) (3, 12, M)
10	2A (3, 12, M) (3, 14, G)
11	3A (3, 14, M) (3, 10, M) (3, 16, M)
12	4A (3, 14, G) (3, 15, M) (3, 15, M) (3, 16, G)

T12 - NEMICI ACCOLITI - DIFFICILE

2D6	TIPO
2	4A (4, 18, G) (4, 21, M) (4, 18, M) (4, 16, G)
3	3A (4, 12, M) (5, 14, M) (4, 14, G)
4	2A (5, 14, G) (3, 22, M)
5	3A (3, 18, M) (4, 18, G) (4, 16, G)
6	2A (4, 18, G) (5, 16, M)
7	3A (4, 16, M) (4, 14, M) (4, 18, G)
8	2A (4, 18, G) (4, 20, G)
9	3A (4, 16, M) (3, 16, G) (4, 16, M)
10	2A (4, 18, M) (4, 20, G)
11	3A (4, 16, M) (5, 16, M) (4, 18, M)
12	4A (4, 16, G) (4, 18, M) (3, 21, M) (4, 16, G)



T11 - NEMICI ACCOLITI - MEDIO

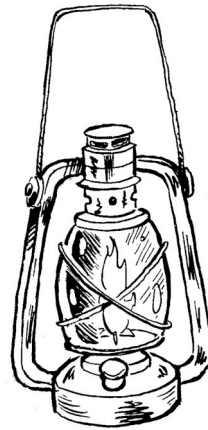
2D6	TIPO
2	4A (4, 14, G) (3, 17, M) (4, 18, M) (3, 16, G)
3	3A (3, 12, M) (4, 9, M) (4, 11, G)
4	2A (4, 9, G) (4, 14, M)
5	3A (3, 12, M) (4, 16, G) (2, 20, G)
6	2A (3, 21, G) (4, 14, M)
7	3A (3, 16, M) (3, 14, M) (4, 12, G)
8	2A (4, 14, G) (4, 14, G)
9	3A (3, 12, M) (3, 14, G) (3, 15, M)
10	2A (4, 12, M) (3, 12, G)
11	3A (3, 14, M) (4, 12, M) (3, 18, M)
12	4A (3, 18, G) (3, 17, M) (4, 18, M) (3, 16, G)

T13 - NEMICI ELITE PUPILLI - FACILE

2D6	TIPO
2	2P (6, 24, M) (6, 25, M)
3	2P (5, 18, M) (4, 22, M)
4	1P (6, 24, M)
5	1P (5, 20, M)
6	2P (4, 21, M) (5, 20, M)
7	1P (5, 22, M)
8	1P (5, 20, M)
9	2P (5, 18, M) (4, 21, M)
10	1P (6, 22, M)
11	1P (7, 20, M)
12	2P (6, 24, M) (7, 21, M)

T14 - NEMICI ELITE PUPILLI - MEDIO

2D6	TIPO
2	2P (7, 24, M) (7, 25, M)
3	2P (6, 19, M) (5, 24, M)
4	1P (7, 28, M)
5	1P (6, 25, M)
6	2P (5, 21, M) (6, 20, M)
7	1P (6, 28, M)
8	1P (6, 24, M)
9	2P (6, 21, M) (5, 28, M)
10	1P (7, 28, M)
11	1P (8, 32, M)
12	2P (7, 24, M) (8, 25, M)



T15 - NEMICI ELITE PUPILLI - DIFFICILE

2D6	TIPO
2	3P (7, 24, M) (7, 25, M) (6, 21, M)
3	2P (7, 22, M) (6, 29, M)
4	1P (8, 32, M)
5	1P (7, 31, M)
6	2P (6, 25, M) (7, 28, M)
7	1P (8, 32, M)
8	1P (7, 30, M)
9	2P (7, 25, M) (7, 21, M)
10	1P (8, 28, M)
11	1P (9, 34, M)
12	2P (8, 32, M) (9, 30, M)