

TM	TABELLA MORALE									
	SIRENE - TRITONI									
pm punti morale	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18
S Segnale										
C Conseguenze	d1=d4ca d2=de d3=de	d1=d3ca d2=de d3=de	d1=d2ca d2=d4ca d3=de	d1=d2cd d2=d3ca d3=d4ca	d1=cd d2=ca d3=ca	d1=cd d2=cd d3=ca	d1=N d2=d1cd d3=d2cd	d1=N d2=N d3=d2cd	d1=N d2=N d3=d2cd dd+1	d1=N d2=N d3=N dd+2
S Segnale										
pm punti morale	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18
	KROST									

IDPRO

CA	CALENDARIO									
M Mosse	1	2	3*	4*	5*	6	7*	8*	9*	10
C corrente	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
A Avvenimenti			HS <i>Hora Sanguinis</i> fattori combattimento in attacco +1	FP <i>Furor Procellae</i> Aumento corrente raddoppiato (solo gioco avanzato)	MS <i>Magna Stasis</i> divieto di attacchi		LM <i>Lux Maris</i> scoperta di tutte le armate nascoste	DT <i>Dies Terroris</i> ogni fuga (ritirata) di 3 => eliminazione	DI <i>Dies Irae</i> tutte le fughe sono raddoppiate	

TC	Differenza Valori combattimento											
Tabella Combattim.	DADO	-5/-	-4/3	-2/0	+1/3	+4/6	+7/8	+9/10	+11/+			
2	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	A3	A2	A1	n			
3	Ae	Ae	Ae	Ae	A3	A2	A1	n	D1			
4	Ae	Ae	A3	A3	A2	A1	n	D1	D2			
5-6	Ae	A3	A2	A2	A1	n	D1	D2	D3			
7-8	Ae	A2	A1	A1	n	D1	D2	D3	De			
9	Ae	A1	n	n	D1	D2	D3	De	De			
10	Ae	n	D1	D1	D2	D3	De	De	De			
11	A3	D1	D2	D3	De	De	De	De	De			
12	A1	D3	D3	De	De	De	De	De	De			