

# Parigi 1630 - Les amateurs et les secrets

Dove si narra una storia di amanti, di tradimenti e di messaggi segreti!  
(liberamente ispirato ai personaggi de *I tre moschettieri* di Alexander Dumas).

## Premessa

Parigi 1630. Una città in cui storie di intrighi per il potere e tresche, spie e amanti, si intrecciano in modo inestricabile. Aramis è alla ricerca di qualcosa che non può essere rivelato nemmeno ai suoi amici di sempre e dal cui ritrovamento può dipendere la vita e l'onore di una dama. Una scorribanda notturna in una locanda alla ricerca di un prezioso fazzoletto di seta, con ricamate le iniziali E.M., dal quale potrebbe dipendere la vita o, peggio, la reputazione di una misteriosa signora. Ma il marchese de la Tour, rivale di Aramis in amore, ha avuto l'aiuto, non del tutto disinteressato, di alcuni brutti ceffi ...

Monsieur de Treville, comandante del reggimento dei moschettieri del re, ha chiesto a d'Artagnan di incontrare un misterioso personaggio, a lui sconosciuto, latore di una importante missiva che non deve assolutamente cadere nelle mani del cardinale, la lettera è destinata al Re ma non deve transitare per i soliti canali per evitare che Richelieu ne venga a conoscenza. Porthos lo accompagna.

d'Artagnan deve incontrare un misterioso personaggio, a lui sconosciuto, latore di un ancor più arcano messaggio diretto al re. Entrambi si incontreranno fuori dalle mura, in una locanda frequentata da personaggi di dubbia moralità dove si aggirano anche Rochefort e le guardie del cardinale, a quale scopo nessuno lo sa!

## Legenda

Nella mappa ogni settore quadrato ha lato 10um.



Evento o  
incontro ca-  
suale



Area di schie-  
ramento  
Francia

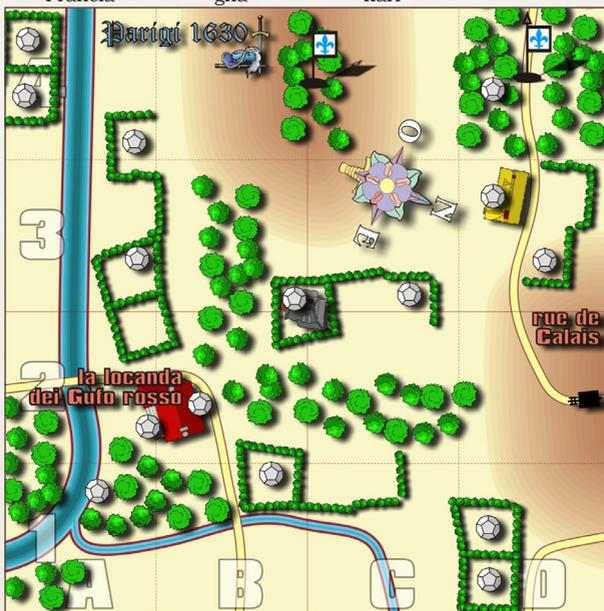
Area di schie-  
ramento Spa-  
gna

Area schiera-  
mento merce-  
nari



Carrozza

Tesoro



## Schieramento

I due gruppi di moschettieri iniziano la partita sul lato occidentale del tavolo di gioco nelle posizioni indicate dalle due bandiere con il giglio (d'Artagnan sulla rue de Calais, settore D4). Monsieur de Lussac e l'ufficiale bavarese sul lato opposto del tavolo, sulla strada che si trova nel settore D1. Tutti gli altri gruppi non sono schierati sul tavolo a inizio partita..

## Annotazioni

La partita si svolge prima dell'alba, in una notte nebbiosa ma con la luna in cielo, la visibilità è quindi di 10um e il tiro e i test del morale hanno una penalità di -1 (cfr. la *Tabella di osservazione massima a pagina 54 del regolamento*).

Si può giocare una partita ridotta senza la missione di d'Artagnan (che ha semplicemente seguito Aramis) ed eliminando de Lussac e l'ufficiale che lo accompagna.

## Punti vittoria

In rosso l'obiettivo principale (se raggiunto pone fine alla partita).

Descrizione	de la Tour	Rochefort	Aramis&C	d'Artagnan&C
cattura del cinghiale	☐ 1PV	☐ 1PV	-	☐ 1PV
cattura del disertore	☐ 1PV	☐ 1PV	-	☐ 1PV
figlio del duca portato in salvo fuori dal tavolo di gioco	-	-	☐ 1PV	☐ 1PV
cattura di un moschettiere	-	☐ 2PV	-	-
recupero del fazzoletto	☐ 8PV	☐ 5PV	☐ 8PV	☐ 5PV
ritrovamento della lettera	☐ 5PV	☐ 3PV	☐ 5PV	☐ 3PV
ricevimento/ritrovamento del messaggio di de Lussac	-	☐ 8PV	☐ 2PV	☐ 8PV
moschettiere (Athos&C.) o valletto fuori combattimento portato in salvo fuori dal tavolo di gioco	-	-	☐ 2PV	☐ 2PV
comparsa nemica fuori combattimento/uccisa	☐ ½PV	☐ ½PV	☐ ½PV	☐ ½PV
eroe/protagonista nemico fuori combattimento o ucciso	☐ 1PV	☐ 1PV	☐ 1PV	☐ 1PV

## Obiettivi

Il marchese de la Tour deve trovare il fazzoletto che la moglie ha regalato ad Aramis (ma non sa di questo fazzoletto), in ogni caso mettere in difficoltà Aramis. Rochefort deve intercettare il messaggio per il re (ma non sa della missione di d'Artagnan), cercare di capire cosa sta tramando Aramis e in generale arrestare in flagrante reato uno o più moschettieri.

Aramis deve recuperare a tutti i costi il fazzoletto, in realtà la sua dama ha anche dimenticato, di strattamente, una lettera (per fortuna è in codice) ma anche quella va recuperata. d'Artagnan deve riuscire a incontrare de Lussac e portare al re il messaggio. In ogni caso i moschettieri si aiuteranno l'un l'altro.

### Punteggio marchese de la Tour e accoliti

Personaggio	Tipo	Punteggio
marchese de la Tour	E	48
van Soissons	P	37
Totale		85

### Punteggio Rochefort e guardie del cardinale

Personaggio	Tipo	Punteggio
Rochefort	E	51
ufficiale delle guardie del cardinale	P	37
guardie del cardinale	C	27x2
Totale		142

### Punteggio Moschettieri: Aramis e Athos

Personaggio	Tipo	Punteggio
Aramis (moschettiere)	E	51
Athos (moschettiere)	E	51
Bazin (valletto)	P	33
Grimaud (valletto)	P	34
Totale		169

### Punteggio Moschettieri: d'Artagnan e Porthos

Personaggio	Tipo	Punteggio
d'Artagnan (moschettiere)	E	54
Porthos (moschettiere)	E	50
Planchet (valletto)	P	37
Mosqueton (valletto)	P	37
Totale		178

### Punteggio Moschettieri: monsieur de Lussac

Personaggio	Tipo	Punteggio
monsieur de Lussac	E	41
ufficiale bavarese	P	41
Totale		82

### Punteggio Moschettieri: monsieur de Lussac

Personaggio	Tipo	Punteggio
oste	P	26
contadini	C	14x5
Totale		96

## Eventi e incontri casuali

1d10



Rivelato

Interno degli edifici

Esterni

1



Un corpo addormentato e riverso sotto il tavolo attira la tua attenzione. Ha chiaramente l'aspetto di un mercante, di un borghese.

Un verso animalesco ed in un attimo sei travolto da un grosso cane spaventato e aggressivo. Il PG deve superare un test di morale o cadere a terra. *Cane 1/-/3 5 6*

2



Un corpo disteso attira la tua attenzione. Emanava un forte odore di vino e sembra russare. Si tratta del giovane figlio del duca, proprietario di quelle terre, non è in grado di agire.

3



Una botticella emana un gradevole profumo e il vino ha un gusto corposo, forte ed inebriante. È capace di infondere coraggio ai pavidi e rendere eroici gli arditi. Il personaggio che beve questo vino ha un bonus di +2 sul Morale ma soffre una penalità di -1 nel tiro e in mischia.

4



Una busta, dal dolce profumo, è nascosta in un cassetto. La lettera all'interno è scritta con una deliziosa e delicata calligrafia che rivela come l'autrice sia una signora dai modi gentili.

Siete presi di sorpresa dalle guardie di Richelieu. L'evento si può ripetere!

5



Si tratta del giovane figlio del duca, proprietario di quelle terre. Portarlo via dalla locanda malfamata dà 2PV. E la gratitudine del duca.

Siete presi di sorpresa dalle guardie di Richelieu. L'evento si può ripetere!

6



Siete presi di sorpresa dai contadini che difendono le proprie case. I contadini eseguono il test del morale quando uno di loro è fuori combattimento. L'evento si può ripetere!

7



Un corpo riverso sotto il tavolo attira la tua attenzione. Emanava un forte odore di vino e sembra russare. Il mercante: Athos deve al mercante una grossa somma, se riesce ad intimidirlo lui rinuncerà al pagamento (per il mercante tutti i moschettieri sono uguali).

8



Un fazzoletto finemente ricamato. Appartiene alla signora misteriosa, ma solo Aramis e il marchese de la Tour riconoscono le iniziali dell'amata. Per gli altri le iniziali non suggeriscono alcunché.

9



Falso.

10



### Precisazioni sugli eventi

- » L'evento *Siete presi di sorpresa dalle guardie di ...*: si attiva solo se sono i moschettieri a rivelare l'evento, in caso contrario va considerato come evento *Falso*.
- » L'evento *Una busta, dal dolce profumo ...*: la lettera è scritta con un codice che solo la misteriosa signora ed Aramis conoscono, tutti gli altri hanno bisogno di decifrarla per comprenderne il contenuto ma il marito (il marchese de la Tour) riconosce immediatamente la calligrafia della consorte e lo interpreta come una conferma ai suoi sospetti.
- » L'evento *Un corpo addormentato e riverso sotto il tavolo ...*: si tratta effettivamente di un mercante, fornitore dei moschettieri a cui Athos deve una grossa somma, se riesce ad intimidirlo lui rinuncerà al pagamento (il mercante deve eseguire un test del morale) in caso contrario cercherà in tutti i modi di recuperare il debito (attenzione: per il mercante tutti i moschettieri sono uguali).

# Marchese de la Tour e accoliti

Fermezza: 4 (il 50% di un totale di 9).

## Eroi e protagonisti

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abilità	Ferite
Louis-Georges du Mesnil de la Tour	E	7/4/5 6/3/4	4	4 3	BD MMK PS	Urlo di battaglia BC	□□□
Vaas van Soissons	P	5/3/3 4/2/2	4	4 3	BD PS	Scherma FE	□□

## Reduci

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
veterano	C	4/3/3	4	4	BD MMK	SS	□
reduce	C	5/3/3	4	4	BD MMK		□□□

## Informazioni riservate

Il sospetto del tradimento lo consuma, la signora E.M., sua graziosa amante, ha aperto il cuore ad un altro, un moschettiere? Li ha forse scorti la sera precedente nella locanda del Gufo rosso? Per placare l'ansia e chiarire ogni dubbio è necessario tornare alla locanda e cercare prove del tradimento. Ma non da solo, i moschettieri hanno fama di attaccabrighe e la leggenda della loro abilità con la spada li precede, quindi meglio assoldare una squadra di reduci, di ex-soldati, gente abituata a combattere e, se necessario, a uccidere. A questo ha pensato un gentiluomo, amico e confidente del marchese de la Tour: Vaas van Soissons. Inoltre il vino ed il cibo dell'oste sono rinomati, perchè non approfittarne?

## Armi

Arma	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata			Note
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	
Moschetto a miccia MMK	-1	-1	1	0	8	-1	-1	24	ricarica 2PA
Pistola PS	-2	2	1	-1	6				ricarica 2PA
Spada BD	1	1							

# Rochefort e guardie del cardinale

Fermezza: 5 (il 75% di un totale di 7).

## Eroi e protagonisti

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
Rochefort conte di,	E	$\frac{7/4/5}{6/3/4}$	4	4 3	BD PS	Scherma FE Tattica TA	□□□

## Guardie del cardinale

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
ufficiale delle guardie del cardinale	P	$\frac{6/3/4}{5/2/3}$	4	4 3	BD MMK PS	Equitazione RI Scherma FE	□□
guardia	C	5/3/3	4	4	BD PS		□□

## Informazioni riservate

Un informatore, Delanoe, ha visto uscire dalle mura di Parigi un moschettiere, Aramis, accompagnato da un servitore. Gatta ci cova ... Delanoe è un ladro ed un furfante però le sue informazioni sono sempre affidabili. Meglio controllare, sicuramente sotto c'è una manovra di de Treville a danno del cardinale. Meglio anche farsi accompagnare da un paio di guardie, si dovesse menar le mani per scombinare i piani di Aramis o, meglio, riuscire a cogliere in fallo i moschettieri.

## Armi

Arma	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata			Note
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	
Moschetto a miccia MMK	-1	-1	1	0	8	-1	-1	24	ricarica 2PA
Pistola PS	-2	2	1	-1	6				ricarica 2PA
Spada BD	1	1							

# I moschettieri: Aramis e Athos

Fermezza: 7 (il 75% di un totale di 10).

## Aramis, Athos e valletti

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
Aramis chevalier d'Herbaly	E	7/4/5 6/3/4	4	4 3	BD PS	Equitazione RI Sangue freddo SF	□□□
Bazin valletto di Aramis	P	6/2/2 5/1/1	4	4 3	BD MMK	Equitazione RI Lealtà LO	□□
Athos Olivier de Bregelon- ne del la Fére	E	7/4/5 6/3/4	4	4 3	BD PS	Equitazione RI Scherma FE	□□□
Grimaud valletto di Athos	P	4/2/3 3/2/2	4	4 3	MMK PS	Equitazione RI Lealtà LO	□□

## Informazioni riservate

### Aramis

Aramis la notte precedente ha avuto un incontro galante con la misteriosa signora E.M., amante del marchese de la Tour, nell'equivoca locanda del Gufo rosso, poco fuori Parigi. I due innamorati per poco non sono stati sorpresi dal marchese e nella precipitosa fuga potrebbero aver dimenticato dietro di sé alcune prove della loro tresca, tra cui un prezioso fazzoletto che porta ricamate le cifre della signora. Aramis deve recuperare il fazzoletto, ma potrebbero esserci altre prove, meglio setacciare tutta la locanda ed il giardino intorno. Ha chiesto aiuto ad Athos ma per non compromettere la signora gli ha raccontato una storia poco chiara e molto evasiva.

Bazin, fedele servitore, aiuterà il proprio datore di lavoro senza fare domande.

### Athos

La storia di Aramis non è chiara: una signora sua amica, dalla reputazione immacolata, potrebbe essere compromessa per un peccato veniale: aver abbandonato un fazzoletto in un luogo poco consono al suo rango. Recuperare il fazzoletto e restituirlo salverebbe la signora!

Comunque Aramis è un amico e un moschettiere e per di più l'onore di una donzella è a rischio. L'avventura attrae sempre e, visto che si va in una locanda, perché non approfittare di quanto la sorte potrebbe offrire, non è occasione di tutti i giorni entrare di soppiatto in una locanda dimenticare la malinconia con una buona bevuta.

Grimaud è anima e corpo dalla parte del suo padrone. In modo particolare se il corpo può essere rifocillato.

## Armi

Arma	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata			Note
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	
Moschetto a miccia MMK	-1	-1	1	0	8	-1	-1	24	ricarica 2PA
Pistola PS	-2	2	1	-1	6				ricarica 2PA
Spada BD	1	1							

# I moschettieri: d'Artagnan e Porthos

Fermezza: 7 (75% di un totale di 10).

## d'Artagnan, Porthos e valletti

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
d'Artagnan		7/3/6		4		Equitazione RI	
Charles de Batz de Castelmore	E	6/3/5	4	3	BD PS	Scherma FE Attitudine al comando LE	□□□
Porthos		7/2/6		4		Equitazione RI	
du Vallon de Bracieux de Pierrefonds	E	6/2/5	4	3	BD PS	Ferocia WI	□□□
Planchet (valletto)	P	5/3/3 4/3/2	4	4 3	MMK PS	Equitazione RI Devozione DE	□□
Mosqueton valletto di Athos	P	5/3/3 4/3/2	4	4 3	MMK PS	Equitazione RI Lealtà LO	□□

## Informazioni riservate d'Artagnan

Ha avuto l'incarico da monsieur de Treville, capitano del reggimento dei moschettieri del Re, di incontrare monsieur de Lussac, misterioso personaggio, latore di una missiva per il re che non deve assolutamente cadere nelle mani del cardinale Richelieu. Per questo devi incontrarlo allo scoccare della mezzanotte all'inizio di rue de Calais, fuori dalle mura di Parigi. L'incontro deve restare segreto, per questo non hai detto nulla nemmeno ai tuoi compagni più devoti, ad eccezione del fido Bazin.

Deve prendere in consegna il messaggio ed evitare qualsiasi coinvolgimento, ma l'incontro potrebbe essere osservato, non deve far capire di essere lì per incontrare de Lussac. Quindi, se possibile, meglio confondere le acque. Ci sarà pure una taverna o un locale di malaffare per giustificare la presenza di un sant'uomo dedito alla redenzione delle anime perdute?

Il latore del messaggio sfiderà a duello il moschettiere e d'Artagnan dovrà rispondere *Apres vous!* Sarà quello il segnale per consegnare il messaggio.

## Porthos

La storia di d'Artagnan non è chiara: questa sera ha campato scuse per non vedere gli amici di sempre. Che ci sia di mezzo una donna? O che sia di nuovo preda della sua malinconia?

Comunque d'Artagnan è un amico ed un moschettiere e per di più il cardinale ha sguinzagliato le sue guardie per Parigi per cogliere in fallo un moschettiere. L'avventura attrae sempre, perchè non approfittare di quanto la sorte potrebbe offrire, magari la donzella di d'Artagnan ha un'amica ... oppure d'Artagnan è diretto ad una locanda per dimenticare la malinconia con una buona bevuta, allora quale occasione migliore per unirsi a lui?

## Armi

Arma	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata			Note
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	
Mazza CL	-1	-1							
Moschetto a miccia MMK	-1	-1	1	0	8	-1	-1	24	ricarica 2PA
Pistola PS	-2	2	1	-1	6				ricarica 2PA
Spada BD	1	1							

# Monsieur de Lussac

Fermezza: 3 (75% di un totale di 5)

## Eroi e personaggi

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
Monsieur de Lussac	E	5/3/3 4/2/2	4	4 3	BD PS	Sangue freddo SF Tattica TA	□□□
ufficiale bavarese	P	6/3/4 5/2/3	4	4 3	BD PS	Equitazione RI Scherma FE	□□

## Informazioni riservate

### Monsieur de Lussac

Monsieur de Lussac è in realtà un nome falso, il vero nome è Kurt Gribl. Si tratta di un emissario di Massimiliano I di Baviera, alfiere dei cattolici tedeschi. È stato inviato dal suo re, Massimiliano, con la proposta di aderire alla lega cattolica, mentre Richelieu sta manovrando per alleare la Francia con Svezia e Danimarca e soccorrere i principi protestanti tedeschi, in difficoltà contro la potenza imperiale degli asburgo.

Un moschettiere è stato mandato per incontrarlo, alla periferia di Parigi, all'inizio della strada che dalla capitale va verso Calais. Deve consegnare il messaggio, in segreto, ed abbandonare il paese prima di venir catturato come spia. Però la salvezza della lettera viene prima della propria vita.

Il problema è che de Lussac non conosce personalmente la persona a cui consegnare il messaggio. L'accordo è che deve sfidare a duello ogni moschettiere, se alla sfida il moschettiere risponderà *Apres vous!* sarà quello il segnale per consegnare il messaggio.

## Armi

Arma	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata			Note
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	
Mazza CL	-1	-1							
Moschetto a miccia MMK	-1	-1	1	0	8	-1	-1	24	ricarica 2PA
Pistola PS	-2	2	1	-1	6				ricarica 2PA
Spada BD	1	1							

# Civili

Fermezza: civili, 3 (50% di un totale di 7).

## Personale della locanda e contadini

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
oste	P	3/2/2	4	4	BD MMK		□□
		2/2/1		3			
contadino	C	2/1/2	4	5	CL		□□□□□

## Informazioni riservate

### Personale della locanda e contadini

C'è strana gente che si aggira di notte intorno alla locanda e al fienile, c'è preoccupazione per gli averi e le donne della casa. Se ingaggiati combattono contro chiunque per un turno, successivamente combattono solo se non riconoscono gli avversari (cioè se pensano che gli avversari siano briganti). In particolare combattono con Monsieur de Lussac perchè il suo accento tedesco lo fa sembrare equivoco. Se non c'è un *master* affidare i contadini al giocatore avversario di quello che controlla il o i personaggi attaccati dai contadini.



## Armi

Arma	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata			Note
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	
Mazza CL	-1	-1							
Pistola PS	-2	2	1	-1	6				ricarica 2PA
Spada BD	1	1							

## Abilità speciali

- » **Attitudine al comando LS:** il personaggio può ordinare, a costo di 1PA, ad altri eroi o protagonisti (non comparse) amici che agiscono singolarmente di eseguire i suoi ordini: questi, che siano attivati oppure no, agiscono contemporaneamente al personaggio *leader* eseguendo le stesse azioni di loro comandante. Il gruppo (il *leader* e i suoi seguaci) devono trovarsi a una distanza massima di 1um l'uno dall'altro. I d6 di attivazione eventualmente assegnati ai seguaci sono rimossi.
- » **Devozione DE:** se il personaggio si trova entro 3 um da una specifica miniatura che viene colpita, il personaggio è immediatamente spostato a contatto e la ferita trasferita sul personaggio devoto. Un personaggio è devoto a una sola miniatura che deve essere un eroe o un protagonista e va dichiarata prima dell'inizio della partita.
- » **Equitazione – Riding RI:** è un eccellente cavallerizzo. Quando è ferito mentre monta può trasferire la ferita al cavallo (una sola volta nella partita). Il personaggio può tirare anche montato e anche se ha mosso montato nel corso dell'impulso in cui spara o tira. Può ricaricare montato archi, pistole, carabine o moschetti e archibugi da cavalleria (non moschetti e archibugi da fanteria).
- » **Lealtà - Loyalty LO:** è devoto alla persona che segue. Finché il personaggio a cui sono devoti è intorno non fuggono da un combattimento. Il personaggio non deve eseguire test sul morale finché il personaggio specificato come oggetto di devozione è cosciente e ancora sul tavolo di gioco.
- » **Scherma - Fencing FE (+1 in mischia):** il personaggio è uno schermidore eccellente e in attacco ha un bonus di +1 sul tiro per colpire (TxC) se combatte con una spada o arma simile contro un nemico armato a sua volta di spada o simili.
- » **Tiratore scelto - sharpshooter SS (+1 sui danni):** il personaggio con questa abilità è un tiratore esperto e addestrato e ha la capacità di mirare a una specifica parte del corpo del bersaglio guadagnando un bonus di +1 sul tiro per i danni (TxD).
- » **Urlo di battaglia - Battle cry BC:** il personaggio è in grado di lanciare un terrificante urlo di battaglia gettandosi in combattimento che paralizza temporaneamente l'avversario, il personaggio caricato deve effettuare un test di morale e adeguarsi al risultato immediatamente, lanciare l'urlo richiede 1PA.
- » **Tattica TA (+1d6 di attivazione):** il personaggio ha una particolare capacità tattica che gli consente di tirare 1d6 all'inizio della fase di attivazione, prima che il giocatore tiri i d6 di attivazione come di consueto. Se il d6 porta a un ordine valido questo è assegnato al personaggio stesso. Il giocatore che controlla il personaggio può comunque scegliere di non utilizzare il d6 ottenuto in questo modo (e quindi assegnare eventualmente un d6 di attivazione come di consueto).

## Cose da ricordare

### Sequenza di gioco

- » **Attivazione:** ogni giocatore tira i suoi d6 di attivazione, i punteggi fino a 3 incluso sono validi per l'attivazione. Il giocatore con più '3' ha l'iniziativa nel turno. Successivamente i giocatori assegnano i d6 di attivazione ai personaggi o alle squadre che vogliono attivare (prima il giocatore senza l'iniziativa).
- » **Azioni dei personaggi attivati:** agiscono i personaggi o le squadre attivate in ordine di punteggio di attivazione (in caso di stesso punteggio prima i personaggi/squadre del giocatore con l'iniziativa). Per ogni azione compiuta si diminuisce il punteggio del d6 di attivazione.
- » **Azioni dei personaggi non attivati:** i personaggi/squadre non attivate possono compiere un'azione. Prima i personaggi/squadre controllate dal giocatore con l'iniziativa.

### Azioni speciali

- » **Tiro:** si tira 1d10, se il punteggio è pari o inferiore all'abilità di tiro (modificata dalle circostanze) il colpo è andato a segno. Per ogni colpo a segno si tira 1d10, se il punteggio è pari o inferiore all'armatura del bersaglio questo subisce una ferita.
- » **Mischia:** si tira 1d10, se il punteggio è pari o inferiore all'abilità di mischia (modificata dalle circostanze) il colpo è andato a segno. Per ogni colpo a segno si tira 1d10, se il punteggio è pari o inferiore all'armatura del bersaglio questo subisce una ferita.