

Esiti degli interventi psichiatrici

Livello disturbo	Abilità del curatore	Esito del successo	Esito del fallimento
I°	Abilità	Guarigione in 4 giorni, durante i quali tutte le abilità sono ridotte di 2 livelli.	Nessuna conseguenza; sarà possibile ritentare dopo 4 giorni.
II°	Abilità -1	Guarigione in 10 giorni, ma la terapia deve essere continuata per altri 5; durante la terapia le abilità del paziente sono ridotte di 2 livelli.	Dopo cinque giorni i sintomi persistono e il paziente perde 3 punti di Self Control.
III°	Abilità -2	Guarigione in 15 giorni, ma la terapia deve essere continuata per altri 15; durante la terapia le abilità del paziente sono ridotte di 2 livelli.	Dopo cinque giorni i sintomi persistono e il paziente perde 5 punti di Self Control.

Esiti delle sedute psicanalitiche

Livello disturbo	Sedute necessarie	Esito del successo	Esito del fallimento
I°	3	Guarigione in 7 giorni.	Nessuna conseguenza.
II°	9	Guarigione in 3 settimane.	Dopo la prima settimana i sintomi persistono e il paziente perde 2 punti di Self Control.

Paura

Self Control	Effetto primario	Effetto secondario
da -1 a -3	Nessun effetto.	Tutte le abilità sono ridotte di 1 livello.
da -4 a -6	Stato di ansia e palpitazioni; se viene fallito un Check sulla INT si soffre di allucinazioni di 1° livello.	Tutte le abilità sono ridotte di 2 livelli.
da -7 a -9	Check sulla COS o svenimento per 1d6 minuti; Check sulla INT o si acquista una fobia d'oggetto o di situazione di 1° livello.	Tutte le abilità sono ridotte di 3 livelli.
da -10 a -12	Check sulla COS o svenimento per 1d6+4 minuti; si acquista una fobia di oggetto o di situazione di 2° livello (1° livello se riesce un Check sull'INT)	Tutte le abilità sono ridotte di 4 livelli.
da -13 a -15	Shock: il valore di massimo Self Control viene diminuito di 1. Il personaggio è incapace di intendere e volere per i prossimi 1d6+4 round.	Tutte le abilità sono ridotte di 4 livelli. Si acquisisce di un livello di gravità un disturbo psichico della vittima (se ce l'ha).
da -16 a -19	Svenimento automatico per i prossimi 1d6+4 minuti. Si acquista una fobia di oggetto o di situazione del 2° livello di gravità.	Tutte le abilità sono ridotte di 4 livelli. Si acquisisce di un livello di gravità un disturbo psichico della vittima (se ce l'ha).
da -20 a -22	Allucinazioni di 2° livello; il personaggio è incapace di riconoscere la realtà che lo circonda per 3d6 minuti.	Tutte le abilità sono ridotte di 4 livelli. Si acquisisce di un livello di gravità un disturbo psichico della vittima (se ce l'ha).
da -23 a -26	Panico. Il personaggio, guidato dall'arbitro, farà la prima cosa che gli è possibile per uscire dalla situazione in cui si trova (ad es. saltare dalla finestra per sfuggire al mostro), seguendo la strada più breve (non la più logica o sicura!) per ottenere il risultato voluto.	Tutte le abilità sono ridotte di 4 livelli. Si acquisisce di un livello di gravità un disturbo psichico della vittima (se ce l'ha).
da -27 a -28	Il personaggio perde 1d6x3 PF a causa di un piccolo collasso cardiaco; necessiterà di un periodo di riposo pari a 1d6+1 giorni per recuperare la perdita. La COS sarà ridotta permanentemente di 3 punti, e non potrà più essere incrementata.	Tutte le abilità sono ridotte di 10 livelli
da -29 a -30	Svenimento per 3d6+6 minuti. La vittima acquista una fobia d'oggetto o di situazione del 3° livello di gravità; il massimo di Self Control viene ridotto di 2 punti.	Tutte le abilità sono ridotte di 10 livelli
da -31 a -33	Il personaggio perde 1d6x5 PF a causa di un piccolo collasso cardiaco; necessiterà di un periodo di riposo pari a 1d6 mesi per recuperare. La COS sarà ridotta permanentemente alla metà e non potrà più essere incrementata.	Tutte le abilità sono ridotte di 10 livelli
-34	Il personaggio non riesce a sopportare la situazione in cui si trova e diventa irrimediabilmente pazzo; d'ora in poi sarà gestito dall'arbitro.	-
da -35 in poi	Infarto. Morte immediata del personaggio.	-

Perdite tipiche di Self Control

Perdita SC	Situazione
1	Pericolo generico e non sovranaturale per la propria incolumità (es. affrontare uno scontro a fuoco), o situazione soggettivamente paurosa (uno stanzino chiuso per un claustrofobico).
1d3	Assistere a ferimento grave, tortura o morte cruenta di qualcuno
1d3+1	Assistere a ferimento grave, tortura o morte cruenta di una persona cara
1d3+2	Vivere una situazione priva della logica consueta (un mondo parallelo, una dimensione non euclidea)
1d6	Vista di un essere naturale in forma mostruosa (ad esempio rospi giganti)
Variabile	Vista di una creatura descritta nel capitolo VIII

Sequenza di combattimento

1. Determinazione della sorpresa (solo all'inizio del combattimento).
2. Dichiarazione delle azioni: ogni giocatore in combattimento dichiara come si muove, quale avversario attacca, con che arma e se mira il colpo.
3. Determinazione dell'iniziativa (DES + 1d6).
4. Possono sparare un colpo o una raffica le armi da fuoco dei combattenti che non si muovono durante il round. Tale azione si svolgerà in contemporanea per tutti, indipendentemente dall'iniziativa.
I danni dei colpi sparati ora vengono valutati immediatamente.
5. Possono sparare un colpo o una raffica le armi da fuoco dei combattenti che si muovono durante il round. L'azione si svolgerà in ordine di iniziativa. I danni dei colpi sparati ora vengono valutati immediatamente.
6. Possono essere lanciati oggetti e armi, in ordine di iniziativa; per le armi che colpiscono viene valutato immediatamente il danno.
7. Possono colpire le armi da mischia dei combattenti che si trovavano già in corpo a corpo nel round precedente; i colpi vengono inferti rispettando il valore di Iniziativa. I danni vengono determinati immediatamente.
8. Chi si muove può farlo ora, rispettando l'ordine di Iniziativa. Chi vuole entrare in un combattimento corpo a corpo può farlo, ma l'attacco verrà risolto nel round successivo.
9. Finiscono di sparare le armi da fuoco che tirano più di un colpo a round, e quelle di coloro che hanno dichiarato il colpo mirato, senza considerare l'iniziativa.

Armi da mischia

Attacco	Abilità	Maneg	Colpi a round	Fattore di danno	Tabella del critico
Arti marziali	Arti marziali	0	1	D/F	DCN4
Pugno	Tirare pugni	+2	1	C/E	DCN4
Pugno di ferro		+2	1	D/F	DCN4
Calcio	Tirare calci	-1	1	C/F	-
Immobilizzare	Immobilizzare	0	1	se riesce, la vittima è immobilizzata finché non riesce in un confronto di Forza	-
Coltello piccolo	Usare armi da taglio corte	+1	1	G/N	DCN2
Coltello medio		+1	1	H/O	DCN2
Coltello da comb.		0	1	I/Q*	DCN2
Bisturi		+1	1	H/M*	DCN2
Forbici		-1	1	G/N	DCN2
Gancio da macellaio o uncino		0	1 ogni 2 round	H/O*	DCN2
Rasoio		0	1	H/M	DCN2
Trapano elettrico		-1	1	G/H*	DCN1
Accetta	Usare armi da taglio lunghe	+2	1	I/P*	DCN2
Spada		+1	1	L/P*	DCN2
Sega elettrica		-2	1 ogni 2 round	N/T*	DCN2
Bastone	Usare armi da botta	-1	1	D/F	DCN3
Manganello		+1	1	D/F	DCN3
Spranga di ferro		0	1	E/H	DCN3

Modificatori al combattimento

Gittata delle armi

Corpo a corpo.....	+3
Vicino.....	+2
Medio.....	0
Lungo.....	-2
Lunghissimo.....	-6

Condizioni del bersaglio

Il bersaglio è fermo.....	+3
Il bersaglio si sta muovendo lentamente.....	-2
Il bersaglio sta correndo.....	-6
Il bersaglio è nascosto/riparato.....	-1 o più
Il bersaglio è coperto/riparato per metà.....	-6
Il bersaglio è quasi totalmente riparato.....	-9

Condizioni del tiratore

Colpo mirato.....	-5
Chi spara si muove.....	-3
Chi spara sta correndo.....	-6
Si spara mentre si è in corpo a corpo.....	-6
Si spara da un veicolo in movimento.....	-2

Condizioni ambientali

Penombra.....	-1
Fumo o nebbia.....	-2
Notte o scarsa visibilità.....	-3

Raffica

Media.....	-2
Lunga.....	-4

Raffica

Distanza del bersaglio (in metri)	Arco di tiro coperto (metri)	Tipo di raffica, colpi sparati e numero di attacchi/bersagli		
		Corta 4+1d6	Media 13+1d6	Lunga 24+1d6
01-05	3	1	1	1
06-10	6	1	1	2
11-15	9	1	2	3
16-20	12	1	2	4
21-25	15	1	3	5
26-30	18	1	3	6
31-35	21	1	3	7
36-40	24	1	4	8
41-45	27	1	4	8
46-50	30	1	4	8

Fattore di danno delle armi

Fattore	Danno	Fattore	Danno
A	1d6-2 (min. 1)	N	3d6+1
B	1d6-1 (min. 1)	O	3d6+2
C	1d6	P	4d6
D	1d6+1	Q	4d6+1
E	1d6+2	R	4d6+2
F	1d6+3	S	5d6
G	2d6	T	5d6+1
H	2d6+1	U	5d6+2
I	2d6+2	V	6d6
L	2d6+3	Z	7d6
M	3d6		

Armi da fuoco

Arma	Abilità	Maneggevolezza	Raggio di azione (m)		
			Corpo a corpo	Vicino	Medio
Accetta	Lanciare oggetti	+2	0	5	9
Coltello piccolo		+2	0	1,5	3
Coltello medio		+1	0	3	6
Coltello da comb.		0	0	4,5	9
Arco	Usare armi da tiro	0	0	30	60
Arco sportivo		+1	0	150	300
Balestra		-1	0	100	200
.22 Beretta	Usare pistola	+1	0	20	50
9 mm Walter P38		+1	0	20	50
.357 Magnum		-1	0	50	120
Colt .45		0	0	20	50
Fucile .12	Usare fucile	0	0	40	100
Fucile .20		0	0	50	110
M1 carabina		+1	0	60	130
9 mm Uzi	Usare armi automatiche	+1	0	60	120
.45 Thompson		0	0	60	130
M16		-1	0	60	160
AK 47 Kalashnikov		-1	0	100	200
Skorpion		0	0	15	30
Dinamite	Lanciare oggetti (o Usare esplosivi)	0	0	5	15
Bomba a mano		+1	0	7	20

Disegno di copertina: Piero dall'Agnol
 Progetto grafico: DaS Production
 Stampato in Italia nel mese di ottobre 1991
 dalla Graficadue (Pontassieve)

Cod. DYD666/A1

Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog e lo Schermo dell'arbitro sono editi su licenza della Sergio Bonelli Editore.

©DaS Production. Tutti i diritti riservati.

Dylan Dog® è un marchio della Sergio Bonelli Editore. Tutti i diritti riservati

DAS

 Production

Via della Colonna 27
 50121 Firenze

Veleni

Nome del veleno	Mod. COS	Tempo di effetto	Check sulla Costituzione	
			Riuscito	Fallito
Arsenico	-5	1d6 minuti	1d6 PF; -1 COS per 1d3 giorni	Morte
Cianuro	-5	2d6 ruond	2d6 PF; -2 COS per 1d3 giorni	Morte
Curaro	-8	1d6 round	2d6 PF; -3 COS per 2d3 giorni	Morte
Pesticida	-2	1d6 + 2 ore	1d3 PF; -1 COS per 1d3 giorni	2d6 PF; -3 COS per 2d3 giorni
Vedova nera	-5	2d6 round	2d6 PF; -3 COS per 1d6 giorni	Morte
Topicida	-3	1d6 + 2 ore	1d3 PF; -1 COS per 1d3 giorni	2d6 PF; -3 COS per 2d3 giorni
Vipera	-4	1d6 ore	1d6 PF; -2 COS per 1d3 giorni	4d6 PF; -4 COS per 2d3 giorni

Scala di inseguimento

Mezzo di inseguimento	Ogni punto di successo equivale a
Piedi, motorino	1 metro
Auto, moto, autocarri, barche a vela	5 metri
Auto sportive, moto oltre i 450 cc, barche a motore	8 metri
Aerei	15 metri e più

(metri)		Colpi per round	Colpi nel caricatore	Fattore di danno	Tabella del Danno Critico	Costo in sterline (arma / 100 proiettili)
Lungo	Lunghissimo					
14	18	1	-	I/P*	DCN2	22
5	18	1	-	I/P*	DCN2	5
9	12	1	-	H/O	DCN2	8
13	18	1	-	I/Q*	DCN2	15
90	120	1 ogni 3 rnd.	-	H/P*	DCN1	-
450	600	1 ogni 3 rnd.	-	H/P*	DCN1	150/20 (12 frecce)
250	300	1 ogni 6 rnd.	-	M/Q*	DCN1	90/18 (12 frecce)
70	90	2	6	H/N*	DCN1	150/6
70	90	2	6+1	I/P*	DCN1	300/9
130	140	1	6	N/S*	DCN1	200/14
80	110	2	7+1	N/Q*	DCN1	200/14
130	150	1	1/5/8	P/U*	DCN1	225/20
140	180	1	1/5/8	M/R*	DCN1	275/24
140	150	1	5/15	N/Q*	DCN1	(510/14)
135	140	3 o 1 raffica	25	N/P*	DCN1	(795/15)
140	150	2 o 1 raffica	20/50	M/R*	DCN1	(450/14)
180	200	3	20/30	N/T*	DCN1	(510/14)
250	300	2 o 1 raffica	30	P/U*	DCN1	(1060/90)
50	90	2 raffiche	10/20	U/Z*	DCN1	(950/9)
30	40	1	-	U/Z*	DCN5	(7.50)
35	45	1	-	G/N	DCN5	(7.50)

La vendita di queste armi è illegale, il prezzo indicato è quello comune del mercato nero

Recupero PF

Costituzione	PF recuperati
1-6	1
7-11	2
12-16	3
17-20	4

Fama e reputazione

Valore abilità professionale	Conosciuto con (1d6)
1-12	1
13-16	1, 2
17-19	1, 2, 3
20	1, 2, 3, 4

Onorario psichiatri e psicanalisti

Abilità	Onorario
5+1d3	£. 25
8+1d3	£. 35
11+1d3	£. 40
14+1d3	£. 50
17+1d3	£. 60

Tabella per la determinazione del Grado scolastico

Risultato di 2d6 + bonus dell'INT	Tabella scolastica da consultare	Punti abilità da spendere	Massima esperienza in una abilità	Titolo di studio
2 o meno	GS a	INT/2	3	Nessuna scuola frequentata
3	GS b	INT	4	Licenza elementare
4-5	GS c	INT+5	6	Licenza media
6-7	GS d	INTx2	8	Scuole superiori interrotte
8-9	GS d	INTx2+5	10	Diploma di scuola superiore
10	GS e	INTx2+10	14	Studi universitari interrotti
11	GS e	INTx3	18	Laurea
12 o più	GS e	INTx3+5	20	Docente universitario

Bonus delle caratteristiche

Valore della caratteristica	Bonus
1	-3
2-3	-2
4-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3
20	+4
Per ogni 5 punti sopra il 20	+1

Poteri paranormali

d20	Potere paranormale	Valore
1-5	Nessun potere	-
6-7	Pranoterapia	8
8-9	Telecinesi	7
10-11	Levitazione	7
12-13	Vista a raggi X	6
14-15	Trasmissione del pensiero	6
16	Memoria totale	5
17	Lettura del pensiero	5
18	Proiezioni mentali	4
19	Controllo funzioni vitali	4
20	Precognizione	3

Elenco delle abilità

Alchimia.....teorica	Guidare veicoli specialipratica	Ricerca.....pratica
Antropologia.....teorica	Imitare.....pratica	Riparazioni elettriche.....pratica
Archeologia.....teorica	Immobilizzare.....pratica	Riparazioni meccaniche.....pratica
Architettura.....teorica	Informatica.....teorica	Saltare.....pratica
Arrampicarsi.....pratica	Kabbala.....teorica	Satanismo.....teorica
Arti divinatorie.....teorica	Lanciare oggetti.....pratica	Scassinare.....pratica
Arti marziali.....pratica	Legge.....teorica	Schivare.....pratica
Astrologia.....teorica	Letteratura e poesia.....teorica	Sciare.....pratica
Astronomia.....teorica	Lingua antica.....teorica	Seduzione.....pratica
Ballare.....pratica	Lingua moderna.....teorica	Sopravvivenza.....pratica
Biologia.....teorica	Linguistica.....teorica	Spiritismo.....teorica
Botanica.....teorica	Magia naturale.....teorica	Storia.....teorica
Cantare.....pratica	Matematica.....teorica	Storia dell'arte.....teorica
Capacità oratorie.....teorica	Medicina.....teorica	Suonare strumento musicale.....pratica
Cavalcare.....pratica	Muoversi silenziosamente...pratica	Tirare calci.....pratica
Chimica.....teorica	Musica.....teorica	Tirare pugni.....pratica
Chirurgia.....teorica	Nascondersi.....pratica	Trattare.....pratica
Contabilità.....teorica	Necromanzia.....teorica	Travestirsi.....pratica
Correre.....pratica	Nuotare.....pratica	Usare armi automatiche.....pratica
Criminologia.....teorica	Occulto.....teorica	Usare armi da botta.....pratica
Disegnare.....pratica	Parapsicologia.....teorica	Usare armi da taglio corte ..pratica
Farmacia.....teorica	Pilotare aerei.....pratica	Usare armi da taglio lunghe pratica
Fisica.....teorica	Pilotare elicotteri.....pratica	Usare armi da tiro.....pratica
Fotografia.....pratica	Pronto soccorso.....pratica	Usare armi pesanti.....pratica
Geografia.....teorica	Psichiatria.....teorica	Usare computer.....pratica
Geologia.....teorica	Psicoanalisi.....teorica	Usare esplosivi.....pratica
Guidare auto.....pratica	Psicologia.....pratica	Usare fucile.....pratica
Guidare autocarri.....pratica	Recitare.....pratica	Usare pistola.....pratica
Guidare imb. a motore.....pratica	Religioni antiche e mitologia.....teorica	Zoologia.....teorica
Guidare imb. a vela.....pratica	Religioni moderne.....teorica	
Guidare moto.....pratica		

Sequenza per la creazione di un personaggio

1. **Determinazione delle caratteristiche primarie.**
Tramite lancio di dado il giocatore determina le caratteristiche primarie (Forza, Intelligenza, Destrezza, Costituzione, Empatia, Energia Psicica). L'esatto quantitativo di dadi da tirare è segnato sulla scheda del personaggio.
Se l'Energia Psicica del personaggio è uguale a 20, l'arbitro determinerà casualmente quale potere possiede il personaggio.
Qualora il personaggio possieda un potere paranormale, il giocatore dovrà segnare il nome tra le abilità della sua scheda, riportandone anche il valore di partenza.
2. **Calcolo delle caratteristiche secondarie.**
Vengono calcolate le caratteristiche secondarie del personaggio (Self Control, Punti Energia, Punti Ferita, Sesto Senso, Bellezza).
3. **Determinazione del Grado scolastico.**
Il giocatore determina tramite il lancio di dado

quale Grado Scolastico (GS) ha raggiunto.

Il giocatore aumenta le abilità legate alla scuola frequentata dal suo personaggio, rispettando i minimi imposti dalla tabella.

Utilizzati tutti i punti a sua disposizione, il giocatore deve aggiungere o sottrarre il bonus della caratteristica eventualmente correlata all'abilità.

4. **Determinazione dell'età.**
Il giocatore lancia i dadi per determinare l'età dell'investigatore da lui generato.
5. **Scelta della professione.**
Il personaggio sceglie la professione del suo personaggio, rispettando le restrizioni imposte dalla professione stessa.
Il giocatore aumenta le abilità legate alla professione, rispettando i minimi da essa imposti; una volta che questi sono soddisfatti, egli può incrementare ogni abilità fino al massimo di 20.
Vengono infine determinati quanti soldi il personaggio possiede.

Il Gioco di Ruolo di DYLAN DOG



SCHERMO DELL'ARBITRO

Grado scolastico A

Abilità	Minimo
Arrampicarsi	1
Capacità oratorie	1
Correre	2
Lingua inglese	3
Matematica	1
Saltare	2
Storia	1

Grado scolastico B

Abilità	Minimo
Arrampicarsi	1
Capacità oratorie	1
Correre	2
Disegnare	1
Geografia	2
Letteratura e poesia	2
Lingua inglese	3
Lingua moderna (a scelta del giocatore)	1
Matematica	2
Musica	1
Saltare	1
Storia	2

Grado scolastico D

Studi umanistici		Studi tecnico/scientifici		Studi artistici	
Abilità	Min.	Abilità	Min.	Abilità	Min.
Arrampicarsi	1	Arrampicarsi	1	Architettura	1
Astronomia	1	Astronomia	2	Arrampicarsi	2
Biologia	1	Biologia	1	Ballare	1
Botanica	1	Botanica	1	Biologia	1
Capacità oratorie	3	Capacità oratorie	2	Botanica	1
Chimica	1	Chimica	1	Cantare	1
Contabilità	1	Contabilità	1	Capacità oratorie	5
Correre	1	Correre	1	Chimica	1
Disegnare	2	Disegnare	3	Contabilità	1
Fisica	1	Fisica	4	Correre	1
Geografia	5	Geografia	4	Disegnare	2
Letteratura e poesia	5	Geologia	1	Fisica	1
Lingua antica (greco)	4	Letteratura e poesia	4	Geografia	3
Lingua antica (latino)	4	Lingua inglese	5	Geologia	1
Lingua inglese	6	Lingua moderna (a scelta del giocatore)	4	Letteratura e poesia	6
Lingua moderna (a scelta del giocatore)	4	Matematica	4	Lingua inglese	6
Matematica	3	Musica	1	Lingua moderna (a scelta del giocatore)	4
Musica	1	Pronto soccorso	1	Matematica	3
Pronto soccorso	1	Ricerca	3	Musica	3
Religioni antiche	2	Riparazioni elettriche	4	Pronto soccorso	1
Ricerca	3	Riparazioni meccaniche	4	Ricerca	3
Saltare	1	Saltare	1	Saltare	2
Storia	5	Storia	4	Storia	4
Storia dell'arte	4	Usare computer	5	Storia dell'arte	5
Usare computer	2	Zoologia	1	Suonare strumento (a scelta del giocatore)	1
				Usare computer	3

Grado scolastico C

Abilità	Minimo	Abilità	Minimo
Arrampicarsi	1	Matematica	3
Capacità oratorie	2	Musica	1
Correre	1	Ricerca	1
Disegnare	2	Riparazioni elettriche	1
Fisica	1	Saltare	2
Geografia	3	Storia	3
Letteratura e poesia	3	Storia dell'arte	1
Lingua inglese	4	Usare computer	2
Lingua moderna (a scelta del giocatore)	3		

Grado scolastico E

Studi umanistici		Studi tecnico/scientifici		Studi artistici	
Abilità	Min.	Abilità	Min.	Abilità	Min.
Archeologia	1	Arrampicarsi	1	Archeologia	1
Antropologia	2	Astronomia	2	Architettura	1
Arrampicarsi	1	Biologia	3	Arrampicarsi	1
Biologia	1	Botanica	3	Ballare	2
Botanica	1	Capacità oratorie	4	Biologia	1
Capacità oratorie	4	Chimica	3	Cantare	1
Contabilità	1	Contabilità	1	Capacità oratorie	8
Correre	1	Correre	1	Chimica	1
Fisica	1	Disegnare	2	Contabilità	1
Geografia	5	Fisica	6	Correre	2
Letteratura e poesia	8	Geografia	3	Disegnare	3
Lingua antica (greco)	5	Geologia	2	Fotografia	3
Lingua antica (latino)	5	Letteratura e poesia	4	Geografia	2
Lingua inglese	9	Lingua inglese	8	Letteratura e poesia	7
Lingua moderna (a scelta del giocatore)	6	Lingua moderna (a scelta del giocatore)	6	Lingua inglese	8
Linguistica	1	Matematica	6	Lingua moderna (a scelta del giocatore)	6
Matematica	4	Musica	1	Matematica	2
Musica	1	Pronto soccorso	1	Musica	3
Pronto soccorso	1	Ricerca	6	Pronto soccorso	1
Religioni antiche	3	Riparazioni elettriche	5	Ricerca	6
Ricerca	7	Riparazioni meccaniche	5	Riparazioni meccaniche	1
Saltare	1	Saltare	1	Saltare	1
Storia	6	Storia	3	Storia	3
Storia dell'arte	3	Usare computer	6	Storia dell'arte	7
Usare computer	4	Zoologia	1	Suonare strumento (a scelta del giocatore)	2
				Usare computer	3