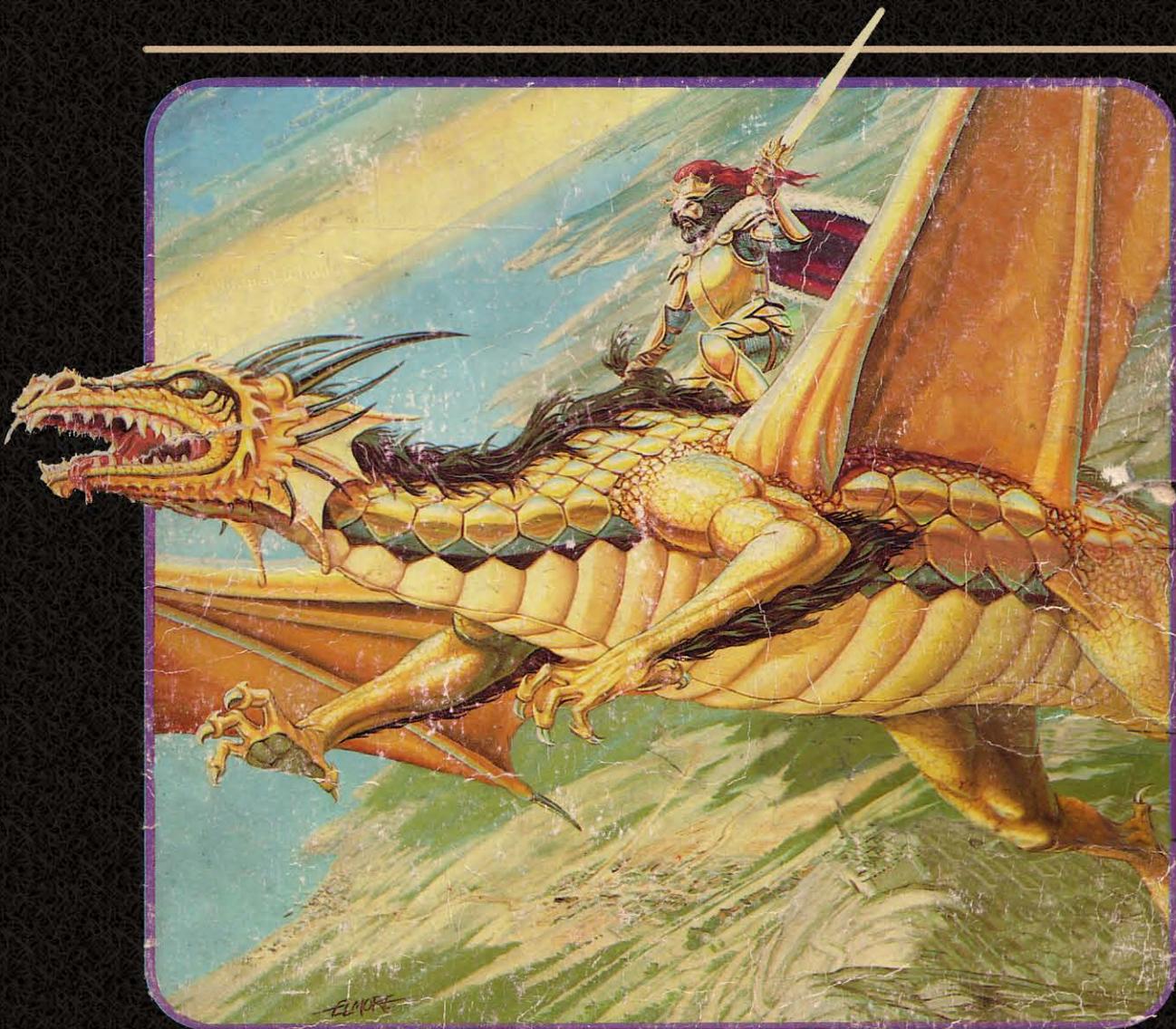


AC7 - 1

DUNGEONS & DRAGONS®

Accessorio

Schermo delle tabelle di gioco



eg

EDITRICE GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS®

Accessorio Ufficiale

MASTER SCREEN

Sul MASTER SCREEN troverete riassunte tutte le principali tabelle da utilizzare durante le partite a

D&D. Sono stati inseriti anche i dati relativi ai personaggi di livelli superiori a quelli descritti nel Companion che appariranno nella scatola Master.

Gli incantesimi sono stati suddivisi per livello e sono indicati in ordine alfabetico. Accanto ad ogni incantesimo viene segnalato in quale libro viene descritto: B = Base; X = Expert; C = Companion;

M = Master.

Lo SCREEN può anche essere utilizzato come una sorta di paravento posto fra il DM e i giocatori. In questo modo il DM può tenere nascoste ai giocatori tutte le mappe ed eventuali altre informazioni ed effettuare segretamente i lanci di dado necessari durante il gioco.

© 1984 TSR, Inc. - Tutti i diritti riservati.



TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE

(Tutte le Classi)

Mago	Classe e Livello			Classe dell'Armatura del bersaglio																				
	Chierico	Guerriero	Semi Umani	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
Uomo comune	Ladro			10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
1-5	1-4	1-3		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
6-10	5-8	4-6		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	20	20
11-15	9-12	7-9	A	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20
			B	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
16-20	13-16	10-12	C	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
			D	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
21-25	17-20	13-15	E	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
			F	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
26-30	21-24	16-18	G	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
			H	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
31-35	25-28	19-21	I	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
			J	*0	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
36	29-32	22-24	K	*1	*0	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			L	*2	*1	*0	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	33-35	25-27	M	*3	*2	*1	*0	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
				*5	*4	*3	*2	*1	*0	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		31-33		*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
		34-36		*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7

(QUESTA TABELLA PREVEDE GIÀ IL SISTEMA DI CALCOLO DESCRITTO NELLA SCATOLA MASTER: IL BERSAGLIO VIENE MANCATO SOLO CON UN "1" SENZA MODIFICHE AGGIUNGETE AL TOTALE DEI DANNI IL PUNTEGGIO INDICATO)

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA

Classe	Raggio della morte o veleno	Bacchette magiche	Paralisi o pietrificazione	Soffio del drago	Incantesimi verghe o bastoni magici	Classe	Raggio della morte o veleno	Bacchette magiche	Paralisi o pietrificazione	Soffio del drago	Incantesimi verghe o bastoni magici
Chierici						Ladri					
1-4	11	12	14	16	15	1-4	13	14	13	16	15
5-8	9	10	12	14	13	5-8	11	12	11	14	13
9-12	7	8	10	12	11	9-12	9	10	9	12	11
13-16	6	7	8	10	9	13-16	7	8	7	10	9
17-20	5	6	6	8	7	17-20	5	6	5	8	7
21-24	4	5	5	6	5	21-24	4	5	4	6	5
25-28	3	4	4	4	4	25-28	3	4	3	4	4
29-32	2	3	3	3	3	29-32	2	3	2	3	3
33-36	2	2	2	2	2	33-36	2	2	2	2	2
Guerriglieri						Nani					
Uomo comune	14	15	16	17	17	1-3	8	9	10	13	12
1-3	12	13	14	15	16	4-6	6	7	8	10	9
4-6	10	11	12	13	14	7-9	4	5	6	7	6
7-9	8	9	10	11	12	10-12	2	3	4	4	3
10-12	6	7	8	9	10	Elfi					
13-15	6	6	7	8	9	1-3	12	13	13	15	15
16-18	5	6	6	7	8	4-6	8	10	10	11	11
19-21	5	5	6	6	7	7-9	4	7	7	7	7
22-24	4	5	5	5	6	10	2	4	4	3	3
25-27	4	4	5	4	5	Halfing					
28-30	3	4	4	3	4	1-3	8	9	10	13	12
31-33	3	3	3	2	3	4-6	5	6	7	9	8
34-36	2	2	2	2	2	7-8	2	3	4	5	4
Maghi											
1-5	13	14	13	16	15						
6-10	11	12	11	14	12						
11-15	9	10	9	12	9						
16-20	7	8	7	10	6						
21-24	5	6	5	8	4						
25-28	4	4	4	6	3						
29-32	3	3	3	4	2						
33-36	2	2	2	2	2						

TABELLA DELLE ABILITÀ SPECIALI DEI LADRI

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI LADRI

Livello Abilità	Scassinare serrature	Scoprire trappole	Rimuovere trappole	Scalare pareti	Muoversi in silenzio	Nascondersi nelle ombre	Svuotare tasche*	Sentire rumori	Livello	XP
1	15	10	10	87	20	10	20	30	1	0
2	20	15	15	88	25	15	25	35	2	1.200
3	25	20	20	89	30	20	30	40	3	2.400
4	30	25	25	90	35	24	35	45	4	4.800
5	35	30	30	91	40	28	40	50	5	9.600
6	40	35	34	92	44	32	45	54	6	20.000
7	45	40	38	93	48	35	50	58	7	40.000
8	50	45	42	94	52	38	55	62	8	80.000
9	54	50	46	95	55	41	60	66	9	160.000
10	58	54	50	96	58	44	65	70	10	280.000
11	62	58	54	97	61	47	70	74	11	400.000
12	66	62	58	98	64	50	75	78	12	520.000
13	69	66	61	99	66	53	80	81	13	640.000
14	72	70	64	100	68	56	85	84	14	760.000
15	75	73	67	101	70	58	90	87	15	880.000
16	78	76	70	102	72	60	95	90	16	1.000.000
17	81	80	73	103	74	62	100	92	17	1.120.000
18	84	83	76	104	76	64	105	94	18	1.240.000
19	86	86	79	105	78	66	110	96	19	1.360.000
20	88	89	82	106	80	68	115	98	20	1.480.000
21	90	92	85	107	82	70	120	100	21	1.600.000
22	92	94	88	108	84	72	125	102	22	1.720.000
23	94	96	91	109	86	74	130	104	23	1.840.000
24	96	98	94	110	88	76	135	106	24	1.960.000
25	98	99	97	111	89	78	140	108	25	2.080.000
26	100	100	100	112	90	80	145	110	26	2.200.000
27	102	101	103	113	91	82	150	112	27	2.320.000
28	104	102	106	114	92	84	155	114	28	2.440.000
29	106	103	109	115	93	86	160	116	29	2.560.000
30	108	104	112	116	94	88	165	118	30	2.680.000
31	110	105	115	117	95	90	170	120	31	2.800.000
32	112	106	118	118	96	92	175	122	32	2.920.000
33	114	107	121	118	97	94	180	124	33	3.040.000
34	116	108	124	119	98	96	185	126	34	3.160.000
35	118	109	127	119	99	98	190	128	35	3.280.000
36	120	110	130	120	100	100	195	130	36	3.400.000

TABELLA DEI CHIERICI PER SCACCIARE I NON MORTI

Livello del chierico

Non morto	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Scheletro	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#	D#
Zombi	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#
Ghoul	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Spettro	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+
Presenza	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+
Mummia	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+
Necrospettro	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Vampiro	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+
Fantasma	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D
Anima persa	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D
Spirito	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D
Ombra*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D
Lich*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	T	T
Speciali*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	T

INCANTESIMI DEI CHIERICI

DRUIDI

PRIMO LIVELLO

- 1. Cura ferite leggere* (B) (X)
- 2. Individuazione del magico (B)
- 3. Individuazione del male* (B)
- 4. Luce Magica* (B) (X)
- 5. Protezione dal male (B)
- 6. Purificazione dei cibi e dell'acqua (B)
- 7. Resistenza al freddo (B)
- 8. Scacciapaura* (B) (X)

- 1. Fuoco fatuo (C)
- 2. Localizzare (C)
- 3. Predire il tempo (C)
- 4. Scopri pericolo (M)

SECONDO LIVELLO

- 1. Benedizione* (X)
- 2. Blocca persone* (X)
- 3. Incantare i serpenti (X)
- 4. Individuazione dell'allineamento* (X)
- 5. Parlare con gli animali (X)
- 6. Resistenza al fuoco (X)
- 7. Scopritrappole (X)
- 8. Silenzio (Raggio 5 m.) (X)

- 1. Crea fuoco (C)
- 2. Oscurare (C)
- 3. Scalda metalli (C)
- 4. Torci legno (C)

TERZO LIVELLO

- 1. Crescita animale (X)
- 2. Cura cecità (X)
- 3. Cura malattie* (X)
- 4. Incantesimo del colpire (X)
- 5. Individuazione degli oggetti (X)
- 6. Luce persistente* (X)
- 7. Parlare con i morti (X)
- 8. Scaccia maledizioni* (X)

- 1. Apnea (C)
- 2. Blocca animali (C)
- 3. Evoca fulmini (C)
- 4. Protezione dal veleno (C)

QUARTO LIVELLO

- 1. Animazione dei morti (X)
- 2. Creazione dell'acqua (X)
- 3. Cura ferite gravi* (X)
- 4. Dissolvi magie (X)
- 5. Metamorfofi dei bastoni in serpenti (X)
- 6. Neutralizza veleno (X)
- 7. Parlare con le piante (X)
- 8. Protezione dal male (3 m.) (X)

- 1. Controllo della temperatura (C)
- 2. Evoca animali (M)
- 3. Porta vegetale (C)
- 4. Protezione dai fulmini (C)

QUINTO LIVELLO

- 1. Comunicazione con gli Dei (X)
- 2. Creazione del cibo (X)
- 3. Cura ferite critiche* (C)
- 4. Distruzione del male (X)
- 5. Incantesimo del comando* (X)
- 6. Resurrezione (X) (C)
- 7. Sciame di insetti (X)
- 8. Vista rivelante (C)

- 1. Barriera anti-piante (C)
- 2. Controlla vento (C)
- 3. Evocazione del tempo atmosferico (M)
- 4. Passa pianta (C)

SESTO LIVELLO

- 1. Animare oggetti (X)
- 2. Barriera* (C)
- 3. Creazione di animali normali (C)
- 4. Guarigione (C)
- 5. Individuazione della corretta via (X)
- 6. Parlare con i mostri* (X)
- 7. Ritorno (X)
- 8. Servo flutuante (C)

- 1. Barriera anti-animali (C)
- 2. Evocazione tempo atmosferico (C)
- 3. Smuovi legno (M)
- 4. Trasporto via piante (C)

SETTIMO LIVELLO

- 1. Desiderio (M)
- 2. Parola sacra (C)
- 3. Potere magico (M)
- 4. Resurrezione integrale* (C)
- 5. Ristorazione* (C)
- 6. Sopravvivenza (M)
- 7. Terremoto (C)
- 8. Viaggiare (M)

- 1. Controlla tempo atmosferico (C)
- 2. Evoca elementali (M)
- 3. Metallo in legno (C)
- 4. Morte volante (C)

MAGHI

PRIMO LIVELLO

- 1. Blocca porta (B)
- 2. Charme (B)
- 3. Dardo incantato (B)
- 4. Disco levitante (B)
- 5. Individuazione del magico (B)
- 6. Lettura dei linguaggi (B)
- 7. Lettura del magico (B)
- 8. Luce magica* (B) (X)
- 9. Protezione dal male (B)
- 10. Scudo magnetico (B)
- 11. Sonno (B)
- 12. Ventriloquio (B)

SECONDO LIVELLO

- 1. Chiavistello magico (B)
- 2. Creazione spettrale (B)
- 3. ESP* (B) (X)
- 4. Immagini illusorie (B)
- 5. Individuazione del male (B)
- 6. Individuazione dell'invisibile (B)
- 7. Individuazione di un oggetto (B)
- 8. Invisibilità (B)
- 9. Levitazione (B)
- 10. Luce perenne* (B) (X)
- 11. Ragnatela (B)
- 12. Scassinare (B)

TERZO LIVELLO

- 1. Blocca persona* (X)
- 2. Chiaroveggenza (X)
- 3. Dissolvi magie (X)
- 4. Fulmine magico (X)
- 5. Infravisione (X)
- 6. Invisibilità (3 m.) (X)
- 7. Palla di fuoco* (X)
- 8. Protezione da proiettili normali (X)
- 9. Protezione dal male (3 m.) (X)
- 10. Respirare sott'acqua (X)
- 11. Velocità* (X)
- 12. Volare (X)

QUARTO LIVELLO

- 1. Autometamorfofi (X)
- 2. Charme (mostri) (X)
- 3. Confusione (X)
- 4. Crescita dei vegetali* (X)
- 5. Metamorfofi (X)
- 6. Metamorfofi vegetale di massa (X)
- 7. Muro di fuoco (X)
- 8. Occhi dello stregone (X)
- 9. Porta dimensionale (X)
- 10. Scaccia maledizioni* (X)
- 11. Tempesta/muro di ghiaccio (X)
- 12. Terreno illusorio (X)

QUINTO LIVELLO

- 1. Animazione dei morti (X)
- 2. Blocca mostri* (X)
- 3. Contattare altre dimensioni (C)
- 4. Demenza precoce (C)
- 5. Dissoluzione (C)
- 6. Evocazione degli elementali (X)
- 7. Giara magica (X)
- 8. Muro di pietra (X)
- 9. Nube mortale (X)
- 10. Passa pareti (X)
- 11. Teletrasporto (X)
- 12. Telecinesi (C)

SESTO LIVELLO

- 1. Abbassamento dell'acqua (X)
- 2. Barriera anti magia (X)
- 3. Controllo del tempo atmosferico (C)
- 4. Disintegrazione (X)
- 5. Imposizione (X)
- 6. Morte (X)
- 7. Muro di ferro (C)
- 8. Olografia (X)
- 9. Reincarnazione (C)
- 10. Segugio invisibile (X)
- 11. Terre mobili (C)
- 12. Trasforma pietra in carne* (X)

SETTIMO LIVELLO

- 1. Charme delle piante (C)
- 2. Conoscenza (C)
- 3. Creazione di mostri normali (C)
- 4. Evoca oggetti (C)
- 5. Inversione della gravità (C)
- 6. Invisibilità multipla (C)
- 7. Palla di fuoco ad effetto ritardato (C)
- 8. Parola incapacitante (C)
- 9. Porta magica (C)
- 10. Spada (C)
- 11. Statua (C)
- 12. Teletrasporto di ogni oggetto (C)

OTTAVO LIVELLO

- 1. Barriera mentale* (C)
- 2. Campo di forza (M)
- 3. Charme multiplo* (C)
- 4. Clonare (M)
- 5. Crea mostri magici (M)
- 6. Danza (C)
- 7. Metamorfofi di ogni oggetto (C)
- 8. Nube esplosiva (C)
- 9. Parola accecante (C)
- 10. Permanenza (C)
- 11. Simbolo (C)
- 12. Viaggiare (M)

NONO LIVELLO

- 1. Cambia forma (M)
- 2. Cancelli (C)
- 3. Creazione di qualunque mostro (M)
- 4. Cura (M)
- 5. Desiderio (M)
- 6. Ferma tempo (M)
- 7. Immunità
- 8. Labirinto (C)
- 9. Lancia incantesimo (M)
- 10. Parola mortale (C)
- 11. Pioggia di meteore (C)
- 12. Prisma (M)

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI CHERICI								TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI MAGHI												
Livello	XP	Incantesimi/Livello di potere							Livello	XP	Incantesimi/Livello di potere									
		1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	0	-	-	-	-	-	-	1	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	1.500	1	-	-	-	-	-	2	2.500	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	3.000	2	-	-	-	-	-	3	5.000	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6.000	2	1	-	-	-	-	4	10.000	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	12.000	2	2	-	-	-	-	5	20.000	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
6	25.000	2	2	1	-	-	-	6	40.000	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
7	50.000	3	2	2	-	-	-	7	80.000	3	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
8	100.000	3	3	2	1	-	-	8	150.000	3	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-
9	200.000	3	3	3	2	-	-	9	300.000	3	3	2	2	1	-	-	-	-	-	-
10	300.000	4	4	3	2	1	-	10	450.000	4	3	3	2	2	-	-	-	-	-	-
11	400.000	4	4	3	3	2	-	11	600.000	4	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
12	500.000	4	4	4	3	2	1	12	750.000	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
13	600.000	5	5	4	3	2	2	13	900.000	5	4	4	3	2	2	-	-	-	-	-
14	700.000	5	5	5	3	3	2	14	1.050.000	5	4	4	4	3	2	-	-	-	-	-
15	800.000	6	5	5	3	3	3	15	1.200.000	5	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
16	900.000	6	5	5	4	4	3	16	1.350.000	5	5	5	4	3	2	2	-	-	-	-
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	17	1.500.000	6	5	5	4	4	3	2	-	-	-	-
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	18	1.650.000	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-	-
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	19	1.800.000	6	5	5	5	4	3	2	2	-	-	-
20	1.300.000	7	6	5	4	4	3	20	1.950.000	6	5	5	5	4	4	3	2	-	-	-
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	21	2.100.000	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-	-
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	22	2.250.000	6	6	5	5	5	4	3	2	2	-	-
23	1.600.000	7	7	6	6	5	4	23	2.400.000	6	6	6	6	5	4	3	3	2	-	-
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	24	2.550.000	7	7	6	6	5	5	4	3	2	-	-
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	25	2.700.000	7	7	6	6	5	5	4	4	3	-	-
26	1.900.000	8	7	7	6	6	5	26	2.850.000	7	7	7	6	6	5	5	4	3	-	-
27	2.000.000	8	8	7	6	6	5	27	3.000.000	7	7	7	6	6	5	5	5	4	-	-
28	2.100.000	8	8	7	7	6	5	28	3.150.000	8	8	7	6	6	6	6	5	4	-	-
29	2.200.000	8	8	7	7	6	6	29	3.300.000	8	8	7	7	7	6	6	5	5	-	-
30	2.300.000	8	8	8	8	7	6	30	3.450.000	8	8	8	7	7	7	6	6	5	-	-
31	2.400.000	8	8	8	8	7	6	31	3.600.000	8	8	8	7	7	7	6	6	5	-	-
32	2.500.000	9	8	8	8	7	7	32	3.750.000	9	8	8	8	8	7	7	7	6	-	-
33	2.600.000	9	9	8	8	8	7	33	3.900.000	9	9	9	8	8	8	7	7	7	-	-
34	2.700.000	9	9	8	8	8	8	34	4.050.000	9	9	9	9	8	8	8	8	7	-	-
35	2.800.000	9	9	9	9	8	8	35	4.200.000	9	9	9	9	9	9	8	8	8	-	-
36	2.900.000	9	9	9	9	9	9	36	4.350.000	9	9	9	9	9	9	9	9	9	-	-

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI GUERRIERI		TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI NANI		TABELLA DELL'ESPERIENZA DEGLI ELFI					TABELLA DELL'ESPERIENZA DEGLI HALFLING		
Livello	XP	Livello	XP	Livello	XP	Incantesimi/Livello				Livello	XP
						1	2	3	4		
1	0	1	0	1	0	1	-	-	-	1	0
2	2.000	2	2.200	2	4.000	2	-	-	-	2	2.200
3	4.000	3	4.400	3	8.000	2	1	-	-	3	4.000
4	8.000	4	8.800	4	16.000	2	2	-	-	4	8.000
5	16.000	5	17.000	5	32.000	2	2	1	-	5	16.000
6	32.000	6	35.000	6	64.000	2	2	1	-	6	32.000
7	64.000	7	70.000	6	120.000	2	2	2	-	7	64.000
8	120.000	8	140.000	7	250.000	3	3	2	1	8	128.000
9	240.000	9	270.000	8	400.000	4	3	2	2		
10	360.000	10	400.000	9	600.000	4	4	3	2		
11	480.000	11	530.000	10		5	4	3	2	1	
12	600.000	12	660.000								
13	720.000										
14	840.000										
15	960.000										
16	1.080.000										
17	1.200.000										
18	1.320.000										
19	1.440.000										
20	1.560.000										
21	1.680.000										
22	1.800.000										
23	1.920.000										
24	2.040.000										
25	2.160.000										
26	2.280.000										
27	2.400.000										
28	2.520.000										
29	2.640.000										
30	2.760.000										
31	2.880.000										
32	3.000.000										
33	3.120.000										
34	3.240.000										
35	3.360.000										
36	3.480.000										
		Nani XP	Classe di attacco	Elfi XP	Classe di attacco	Halfling XP	Classe di attacco				
		660.000 (a)	C	600.000 (a)	C	120.000	A				
		800.000	D	850.000 (b)	D	300.000 (a)	B				
		1.000.000	E	1.100.000	E	600.000	C				
		1.200.000	F	1.350.000	F	900.000 (b)	D				
		1.400.000 (b)	G	1.600.000 (c)	G	1.200.000	E				
		1.600.000	H	1.850.000	H	1.500.000	F				
		1.800.000	I	2.100.000	I	1.800.000	G				
		2.000.000	J	2.350.000	J	2.100.000 (c)	H				
		2.200.000 (c)	K	2.600.000 (d)	K	2.400.000	I				
		2.400.000	L	2.850.000	L	2.700.000	J				
		2.600.000 (d)	M	3.100.000	M	3.000.000 (d)	K				