

TABELLA DEI FUMBLES (FALLIMENTO CRITICO)	
CARTA	EFFETTO DEL FUMBLES
Asso	Stavi per commettere un errore grossolano, ma ti fermi in tempo. Perdi l' azione
2	L' arma ti scivola di mano. Perdi il round. Puoi raccogliere l' arma al prossimo round usando un' azione
3-4	Perdi aderenza al terreno. Scivoli. Se usi un'arma da fuoco hai sparato in aria per sbaglio. Perdi il round.
5-6	Pessimo colpo. Sei sbilanciato. Hai un malus di 2 all' azione successiva.
7-8	Se usi un'arma da fuoco resti indeciso e perdi il round. Se hai un'arma da corpo a corpo o da taglio si è incastrata nel terreno e servirà un tiro su forza fisica con un bonus di 1 per liberarla.
9-10	Ti colpisci al naso con l'arma. A causa del dolore perdi il round corrente e quello successivo.
Jack	Ti ferisci. Calcola il danno e poi dimezzalo.
Donna	Colpisci un tuo compagno, che potrà fare un tiro su riflessi con malus di 2 per evitare il colpo.
Re	L'arma si inceppa, ci vorranno 2 round per sbloccarla. Se si tratta di un'arma da corpo a corpo o da taglio si rompe.

DURATA DELLO STORDIMENTO		TIPO DI MORTO	BONUS TAGLIO	BONUS BOTTA	BONUS PERFORAZIONE	BONUS MORSO
SCARTO	DURATA					
1	1 round	Putrefatto	+2	+1	+1	+1
2-4	2-4 round	Mummificato	+1	+2	+1	+1
5-7	10 minuti	Morto a meno di un giorno				
8-10	30 minuti					
>10	>1 ora	Diabolicus o Inscius				

DANNI ED EFFETTI DEI VELENI (tiro su forza fisica meno il modificatore dato dal veleno)				
POTENZA DEL VELENO	MODIFICATORE	CLASSE 1	CLASSE 2	CLASSE 3
1	-1	Paralisi/incoscienza	Malessero/morte lenta	Morte istantanea
2	-2	Ti senti offuscato, stordito	Dissenteria, vomito, dolori addominali	Morte in poche ore (vipera)
3	-3			
4	-4			
		La durata e gli effetti saranno in base alla potenza, alla dose e a discrezione del cartomante, sono sesso di origine vegetale	Portano a morte solo ad alti dosaggi e potenza considerevole, altrimenti causano dolori addominali, vomito ecc.... Si trovano nei funghi tossici	Causato dai morsi dei serpenti più velenosi, dei funghi più terribili e delle erbe più mortali. Sempre rari
5	-5	Cadi vittima di un sonno pesante o i tuoi muscoli non rispondono più	Perdi i sensi, la tua mente si offusca, mentre il tuo fegato o altro viene distrutto	Morte in 3 secondi netti (cobra). A questa categoria appartiene anche il gas nervino

EFFETTI DELLA PAURA (tiro su volontà)	
SCARTO D'ERRORE	CONSEGUENZA DELLAPAURO
1	Rimani bloccato per un round, dopodiché puoi agire normalmente
2	Rimani bloccato per due round, dopodiché puoi agire normalmente
3	Agisci per 4 rounds con un malus di -4 a tutte le azioni
4	Niente ti convincerà ad intraprendere il compito
5	Fuggi il più velocemente possibile
6 E OLTRE	Fuggi con tale paura da essere pronto a ferire chiunque voglia trattenerti

EFFETTI DELL' ORRORE (tiro su equilibrio mentale)	
SCARTO D'ERRORE	CONSEGUENZE DELL'ORRORE
1	Rimani attonito per un round
2	Rimani attonito per due rounds
3	Inizi a piangere come un bambino
4	Vieni colto da improvviso conato di vomito
5	Fuggi il più velocemente possibile
6 ed oltre	Perdi un punto di equilibrio mentale e rimani attonito per 6 rounds

EFFETTI DEL TERRORE (tiro su volontà ed equilibrio mentale)	
SCARTO D'ERRORE	CONSEGUENZE DEL TERRORE
1	Rimani impietrito per 2 rounds e inizi a piangere
2	Fuggi via urlando e lasciando cadere tutto ciò che hai in mano
3	Sei in preda al panico. Per i prossimi 5 rounds tutte le tue azioni saranno determinante da un tiro sul karma
4	Sei terrorizzato. Sviluppi una malattia mentale
5	Cadi a terra svenuto per 6 rounds.perdi un punto di equilibrio mentale
6 ed oltre	Sviluppi una malattia mentale. Devi riuscire in un tiro si forza fisica con bonus di 3 o morire di infarto