

### Determinazione del Danno

TAROCCO	Locazione	Botta	Taglio	Perfor.	Morso	Speciale
BAGATTO	Torace, Polmone	3	2	2	2	1
PAPESSA	Gamba sinistra	2	2	2	2	0
IMPERATRICE	Spalla sinistra	1	1	1	1	0
IMPERATORE	Spalla destra	1	1	1	1	0
PAPA	Gamba destra	2	2	2	2	0
INNAMORATO	Cuore	2	5	5	2	3
CARRO	Ventre	2	2	2	3	2
GIUSTIZIA	Torace, vicino cuore	1	1	2	2	1
EREMITA	Torace, centrale	1	2	3	2	1
RUOTA DELLA FORTUNA	Inguine	3	1	2	3	2
FORZA	Braccio destro	1	2	2	2	1
APPESO	Ventre	3	1	1	3	1
MORTE	Testa	4	2	5	3	3
TEMPERANZA	Braccio sinistro	1	2	1	2	1
DIABOLO	Collo	3	6	3	5	3
TORRE	Di striscio alla testa	0	0	0	0	0
STELLE	Ventre centrale, Colonna vertebrale	3	2	3	3	2
LUNA	Arto superiore sinistro	3	4	3	3	1
SOLE	Arto superiore destro	3	4	3	3	1
GIUDIZIO	Arto inferiore sinistro	4	3	3	2	2
MONDO	Arto inferiore destro	4	3	3	2	2
MATTO	Occhio o zona mortale	0/6	0/6	0/6	0/6	0/6

### Bonus al Danno causato ai morti

Tipo di morto	Bonus Taglio	Bonus Botta	Bonus Perfor.	Bonus Morso
Putrefatto	+2	+1	+1	+1
Mummificato	+1	+2	+1	+1
Morto da poco, Diabolicus o Inscius	-	-	-	-

### Modificatori dovuti alle ferite

Danno	Ferita	Malus
0	-	0
1-2	†	-1
3-4-5	††	-5
6	X	-6
7	XX	-7
8	☠	incapacitato

Nota: un danno 10 causa la distruzione del corpo.

### Tabella Ferite Multiple

	-	†	††	X	XX
-	†	††	††	X	XX
†	††	††	X	X	XX
††	††	X	X	XX	☠
X	X	X	XX	☠	☠
XX	XX	XX	☠	☠	☠

Nota: ferite multiple nella stessa locazione aggravano il danno subito dal pg come indicato dalla tabella.

*Sine Requie*

## Interpretazione degli Arcani Maggiori

**I BAGATTO** - Un successo rocambolesco, ma apparente, oppure un successo che porta conseguenze inaspettate e spesso negative.

**II PAPESSA** - L'azione intrapresa avrà un esito positivo grazie all'utilizzo di una qualche conoscenza specifica. Nel caso l'azione sia meramente fisica non avremo il successo sperato.

**III L'IMPERATRICE** - Possibilità di un aiuto insperato dovuto a qualcuno che si impietosisce o da una persona potente. L'aiuto può arrivare anche da un PG. Nel caso non ci sia possibilità di aiuto esterno, l'esito sarà negativo.

**IIII L'IMPERATORE** - Riesce con la propria forza e prepotenza a uscire fuori da qualunque situazione.

**V IL PAPA** - Il Pg rimane indeciso osservando lo svolgersi degli eventi totalmente inconsapevole delle conseguenze degli avvenimenti.

**VI L'INNAMORATO** - La situazione si risolve negativamente a causa della fiducia mal riposta in qualcosa o qualcuno, oppure a causa di una sbagliata interpretazione degli eventi.

**VII IL CARRO** - Un successo trionfale, che farà guadagnare al Pg l'ammirazione di tutti i presenti.

**VIII LA GIUSTIZIA** - Il fato ti ha condannato. Nessuna possibilità di successo per l'azione intrapresa. Maggiori sono le ingiustizie commesse dal Pg, maggiore sarà la punizione inflitta dalla Giustizia.

**VIIII L'EREMITA** - Un insuccesso che ha effetto durevole sul Pg, tanto che quest'ultimo sarà insicuro quando si troverà in una situazione simile.

**X LA RUOTA DELLA FORTUNA** - L'evento si rivelerà fortuitamente positivo, non per meriti specifici del Pg, ma per sfacciata fortuna.

**XI LA FORZA** - L'azione verrà portata a buon fine grazie a un impeto di risolutezza e coraggio.

**XII L'APPESSO** - Un insuccesso dovuto a circostanze esterne contro il quale il Pg non può nulla.

**XIII LA MORTE** - Insuccesso grave e definitivo. Il Pg subirà il maggior danno possibile dagli eventi senza possibilità di rimedio.

**XIIII LA TEMPERANZA** - L'evento avviene, ma non tocca minimamente il Pg. Qualunque cosa succeda non lo coinvolgerà minimamente.

**XV IL DIAVOLO** - Fallimento disastroso oltre ogni immaginazione. Tutto ciò che può andar male andrà male anche in maniera inspiegabile.

**XVI LA TORRE** - Fallimento critico e disastroso che coinvolgerà tutti coloro che sono vicini al Pg.

**XVII LE STELLE** - Successo perfetto. Era destino che la situazione si risolvesse al meglio.

**XVIII LA LUNA** - Insuccesso dovuto ad insicurezza e paura. Talvolta un'azione apparentemente positiva si rivela col tempo un fallimento.

**XVIII IL SOLE** - Successo pieno dovuto ad abilità personale e a capacità che risultano vincenti.

**XX IL GIUDIZIO** - Fallimento dovuto ad una scarsa capacità di giudizio degli altri, della situazione in cui ci si trova e delle proprie capacità.

**XXI IL MONDO** - L'azione va a buon fine grazie alla conoscenza dell'ambiente e delle persone che circondano il Pg, o grazie al suo dinamismo.

**0 IL MATTO** - La situazione si risolverà con un avvenimento improvviso, casuale e spesso irripetibile ed incomprensibile. Raramente si può avere la comparsa di fenomeni inspiegabili.

## Modificatori per Azioni Multiple

N° Azioni	Mod. al tiro	Mod. Risoluz.
1	0	0
2	-3	-2
3	-5	-4
4	-7	-6
5	-9	-8

## Modificatori alle Manovre\*

Difficoltà	Modificatore
Banale	da +1 a +3 e oltre
Usuale	Nessun modificatore
Media	da -1 a -3
Difficile	da -4 a -5

\* Una manovra è un'azione che richiede un tiro su un'abilità o su una caratteristica pura.

## Durata dello stordimento

Scarto	Durata Stordimento
1	1 round
2-4	2-4 round
5-7	10 minuti
8-10	30 minuti
> 10	+ di un'ora

## Danni da Caduta

Altezza fino a 2.5 metri	Classe Danno -1
Altezza fino a 5 metri	Classe Danno 0
Altezza fino a 8 metri	Classe Danno +1
Altezza fino a 12 metri	Classe Danno +2
Altezza fino a 20 metri	Classe Danno +3
Altezza oltre 20 metri	Classe Danno +4

*Sine Requie*


### Effetto del Colpo Maldestro

(dopo aver pescato un jack pescare un a.m. per determinarne l'effetto)

#### CARTA Effetto del Tiro Maldestro

ASSO	Stavi per commettere un errore grossolano ma ti fermi in tempo. Perdi l'azione.
2	L'arma ti scivola e perdi il round. Puoi usare un'azione il prossimo round per raccoglierla.
3-4	Perdi aderenza e scivoli. Se usi un'arma da fuoco hai sparato in aria. Perdi il round.
5-6	Pessimo colpo, sei sbilanciato. Hai -2 a tutti gli attacchi portati il round successivo.
7-8	Se usi un'arma da fuoco resti indeciso e perdi tutte le azioni del round. Se usi un'arma da taglio ti si è incastrata nel terreno e devi effettuare un tiro su Forza Fisica +1 per liberarla. Per tutte le altre armi... hai semplicemente mancato!
9-10	Ti colpisci sul naso con l'arma. Perdi le azioni rimanenti e quelle del round successivo.
JACK	Ti ferisci da solo. Calcola il danno normalmente e poi dimezzalo: questo è il danno subito.
DONNA	Colpisci un tuo compagno, che può effettuare un tiro su Riflessi -2 per evitare il colpo.
RE	L'arma si inceppa: se è un'arma da fuoco (o a motore) ti servono 2 turni per farla funzionare nuovamente, altrimenti l'arma si rompe ed è inservibile.

### Guarigione e Tempi di Recupero

Danno	Guarigione	Tempo di recupero dei PV
-	Guarisce da solo in poche ore (tranne sull'occhio)	-
+	Guarisce da solo in qualche ora (tranne sull'occhio). Il processo accelera con un tiro riuscito in Pronto Soccorso.	1 PV ogni 2 ore, 1 PV all'ora con PS.
++	Necessita, per guarire, di cure mediche ospedaliere o PS $\geq 5$ , e di molte ore di riposo. Può lasciare una piccola cicatrice.	1 PV ogni 24 con cure, 1 PV a settimana senza cure.
X	Necessita di cure mediche urgenti, entro poche ore, e di una lunga degenza. Lascia profonde cicatrici.	1 PV a settimana con cure.
XX	Se la parte mutilata non è vitale, necessita di cure mediche urgenti e di una lunga degenza. Mutilazione dell'arto.	1 PV a settimana con cure.
	Morte istantanea! Un tiro riuscito in Distanza dalla Morte riduce la ferita a X.	Morte istantanea

### Veleno dei Morti

Chi viene morso effettua un tiro su FF: se fallisce viene infettato. Un pg infetto perde 1 PV e deve ripetere il test ogni giorno finché non viene curato ( $PS \geq 5$ ). Un successo indica stazionarietà.

### Effetti della Paura

#### Scarto Conseguenze della Paura

1	Rimani bloccato per 1 round.
2	Rimani bloccato per 2 round.
3	- 4 a tutte le azioni per 4 round.
4	Ti rifiuti di intraprendere l'azione.
5	Fuggi il più velocemente possibile.
6 +	Fuggi e ferisci chi ti trattiene.

### Effetti dell'Orrore

#### Scarto Conseguenze dell'Orrore

1	Rimani attonito per 1 round.
2	Rimani attonito per 2 round.
3	Inizi a piangere come un bambino.
4	Inizi a vomitare.
5	Fuggi il più velocemente possibile.
6+	- 1 PE. e attonito per 5 round.

### Effetti del Terrore

#### Scarto Conseguenze del Terrore

1	Impietrito per 2 round, piangi.
2	Fuggi urlando e lasci cadere tutto quello che hai in mano.
3	Panico. Per 5 round le tue azioni sono determinate da un tiro karma.
4	Sei terrorizzato. Sviluppi una malattia mentale a scelta del Cartom.
5	Svieni per 6 round. Perdi un punto Equilibrio Mentale (PE).
6 +	Tiro su FF+3 o muori d'infarto. Perdi 1 PE e sviluppi una malattia mentale a scelta del Cartomante.

*Sine Requie*