

## **I BAGATTO**

Il Bagatto rappresenta 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 altro Personaggio Giocante. Nel caso non ci sia possibilità alcuna di un aiuto esterno, l'esito sarà negativo.

## **IIII L'IMPERATORE**

Riesce con la propria forza e prepotenza a uscire fuori da qualunque situazione. La volontà dell'Imperatore lo aiuterà ad uscire dalle situazioni più tortuose.

## **V IL PAPA**

Il Personaggio rimane indeciso e irresoluto 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**

La carta porta ad un successo trionfale in qualunque caso che farà guadagnare al Personaggio l'ammirazione di tutti i presenti.

## **VIII LA GIUSTIZIA**

Il fato ti ha condannato. Nessuna possibilità di successo per l'azione che hai intrapreso. Maggiori sono le ingiustizie commesse dal Personaggio, maggiore sarà la punizione inflitta dalla Giustizia.

## **VIIII L'EREMITA**

Questa carta porta ad un insuccesso che ha effetto durevole sul Personaggio, tanto che quest'ultimo sarà insicuro quando si troverà in una situazione simile.

## **X LA RUOTA DELLA FORTUNA**

L'evento si rivelerà fortuitamente positivo, anche se non per meriti specifici del Personaggio, bensì per sfacciata fortuna.

## **XI LA FORZA**

L'azione verrà portata a buon fine grazie ad un impeto di risolutezza e coraggio.

## **XII L'APPESO**

Un insuccesso dovuto alle circostanze esterne contro il quale il Personaggio non può niente.

## **XIII LA MORTE**

Insuccesso grave e definitivo. Il Personaggio subirà il maggior danno possibile dagli eventi senza possibilità di rimedio.

## **XIIII LA TEMPERANZA**

L'evento avviene, ma non tocca minimamente il Personaggio. 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 Personaggio. Fallimento definitivo ed inappellabile.

## **XVII LE STELLE**

Successo perfetto. Era destinato 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 frutto di 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 Personaggio. Talvolta è il dinamismo del Personaggio che risolve la situazione.

## **0 IL MATTO**

La situazione si risolverà con un avvenimento improvviso, casuale e spesso irripetibile ed incomprensibile. Raramente si possono avere la comparsa di fenomeni inspiegabili.

Ecco alcuni esempi di come Cartomanti diversi possano interpretare uno stesso **Arcano Maggiore** estratto per descrivere il risultato casuale della stessa situazione.

Tarocco Estratto	<i>Cartomante Matteo</i>	<i>Cartomante Leonardo</i>
	<b><i>Crolla la casa dentro la quale il Personaggio era intento a cenare assieme alla propria famiglia</i></b>	
Bagatto	Scatti fulmineo e sei fuori dall'abitazione, non vieni nemmeno sfiorato dalle mortali macerie...ma nella foga hai lasciato dentro qualcosa di decisamente importante e frangibile (la tua arma, un oggetto prezioso, a seconda dell'avventura)	Il Personaggio si accorge per tempo degli scricchiolii provenienti dai muri portanti della casa e riesce ad uscirne insieme alla sua famiglia prima che l'abitazione crolli. La casa più vicina a cui chiedere aiuto, però, è a 7 km di distanza...ed è notte fonda.
Papessa	Ok, niente panico, basta mettersi sotto al tavolo...peccato che sei troppo lento e una trave ti prende in pieno (danno ++)	Il Personaggio fa entrare la famiglia dentro lo scantinato, ma il suo fratellino si becca un mattone in testa durante la fuga e rimane gravemente ferito.
Imperatrice	Ti senti strattonare per un braccio e spingere verso la finestra, mentre il fumo delle macerie si alza come un sipario...ti ritrovi fuori, salvo! Accanto a te tuo fratello ti guarda come dirti : -devo sempre pensare a tutto io?-	La casa crolla improvvisamente. I poliziotti della Gestapo accorrono dopo pochi minuti...riescono a salvare tutta la famiglia dalle macerie: grazie al cielo nessuno si è fatto male!
Imperatore	Non ti accorgi di nulla mentre il mondo ti crolla addosso, perdi i sensi e ti risvegli sepolto vivo e con due-tre costole rotte (danno ++). Non ti arrendi: scavi, spingi, spostati macerie finché non esci fuori alla luce del sole. Sei ferito ma salvo	Strattoni tua madre per guadagnare l'uscita! Sei appena fuori dalla casa quando questa crolla investendo il resto della tua famiglia. Sei salvo....ma a quale prezzo?
	<b><i>Il Personaggio si butta a capo fitto in uno scontro a fuoco contro una dozzina di nemici...una vera missione suicida!</i></b>	
Papa	Esci...sono veramente tanti...resti inebetito mentre vieni crivellato di proiettili. Riprendi i sensi il giorno seguente in fin di vita nel campo nemico attaccato ad un innumerevole quantità di cannelli e tubicini (sempre che il gruppo non ti tolga le castagne dal fuoco...)	Prima che tu possa rendertene conto i tuoi nemici ti hanno disarmato senza che tu abbia potuto fiatare e senza che loro abbiano esploso un solo colpo....buon campo di prigionia!
Innamorato	Esci e inizi a sparare, ma hai appena steso due nemici che hai già terminato i colpi...ti volti e fuggi sperando in un fuoco di copertura che ti permetta di metterti in salvo, ma gli unici spari che senti sono rivolti contro di te...cadi, crivellato di colpi, in fin di vita	Inizi a sparare con il tuo mitra, che dopo solo una raffica si inceppa lasciandoti disarmato nel mezzo del combattimento....un colpo ti raggiunge ad un braccio....sei disarmato e ferito....mentre i tuoi nemici ti circondano....
Carro	Esci e ti butti a capo fitto verso le linee nemiche. I proiettili ti sibilano attorno senza riuscire a colpirti, spari a tua volta : pochi colpi precisi, quasi tutti a segno, e in pochi secondi è il silenzio. Al centro della scena solo tu, in piedi e illeso, in mezzo ai cadaveri di tutti i tuoi nemici, per lo stupore e l'incredulità dei tuoi compagni.	Bang,bang,blam, ratatatata! Neanche Rambo avrebbe fatto tanto....in poco meno di 1 minuto hai sistemato i tuoi nemici, catturando il capitano e uccidendo tutti gli altri. Dalla trincea dove giacciono rintanati dalla paura i tuoi compagni si alza un "OHHHHHHHH" di ammirazione...preparati per una bella medaglia al valore!

Giustizia	<p>Caso 1: Il Sergente SS: Esci e in tre secondi sei carne morta.</p> <p>Caso 2: Il Franciscano Esci e spari, non colpisci nessuno e torni a posto prima di essere colpito...forse non si sono nemmeno accorti che hai sparato.</p>	<p>I tuoi nemici sono i contadini di un villaggio che tu hai appena barbaramente fatto esplodere con la dinamite per puro gusto.....esci fuori pensando “adesso vi stendo tutti...massa di villani!”</p> <p>Vieni colpito da una massa di pallettoni sparati dai simpatici ed infuriati contadini...salutaci San Pietro</p>
	<p><b><i>Scassinata la serratura si insinua nella villa ma scopre di essere penetrato per errore nella sede dei Decussis Sanguinis (una mortale setta).</i></b></p>	
Eremita	<p>Appena ti accorgi di dove sei finito tenti di guadagnare l'uscita ma le luci si spengono e mani forti ti trattengono.</p> <p>Vieni torturato per cinque giorni, ti vengono spaccate tutte le dita così che tu non possa più scassinare un bel niente (Des man -4). I tuoi compagni potranno riuscire a liberarti (se il Cartomante organizzerà un'avventura all'uopo), ma se tornerai libero non ti avvicinerai più a una serratura chiusa.</p>	<p>Vieni catturato e rinchiuso in una prigione sotterranea....avresti potuto uscire tentando di scassinare la porta, ma sei troppo impaurito per farlo. Vieni torturato a tal punto che quando vieni rimesso in libertà sei ridotto ad uno straccio umano del tutto incapace di articolare una parola sensata.</p>
Ruota della Fortuna	<p>Un uomo piccolo e grottesco, simile a un'animale ti si avventa contro, indietreggi sbattendo contro un vecchio armadio. Qualcosa di pesante cade da sopra l'armadio colpendo in testa la creatura che perde i sensi. In meno di un secondo sei fuori dalla villa ma continuerai a correre ancora per un altro po'...</p>	<p>Appena capito che sei in grave pericolo tenti di fuggire.....nessuno si accorge di te. Come sei entrato, così esci...ti sei fatto una bella ma pericolosa passeggiata.</p>
Forza	<p>Ti volti per fuggire ma tre appartenenti alla setta ti hanno visto e si avventano su di te: due a mani nude, mentre l'altro ha una vecchia pistola. Ne stendi uno mentre un colpo di pistola ti arriva vicinissimo. Stendi anche l'altro con un bel pugno ed estrai la tua balestra: uccidi anche l'ultimo che però ti colpisce a un braccio (danno +). Fuggi veloce mentre senti passi che si avvicinano richiamati dai colpi esplosi dall'arma. Riesci a fuggire, guarirai in poco tempo.</p>	<p>Vieni sorpreso da due uomini che tentano di trattenerli. Li strattoni con forza mentre urla: “Hei che modi! Non sapete che sono stato invitato qui dal vostro capo?”. I due si fermano e si guardano...scusandosi in ginocchio ti scortano verso una stanza della villa, ma prima di arrivarci sfondi una finestra e ti allontani dalla villa a gambe levate.</p>
Appeso	<p>Mentre ti rendi conto di cosa hai fatto una porta si apre e ne escono tre uomini armati, ti volti e anche dietro di te ne vedi altri due. -Ti avevamo visto- esordisce uno- ci hai preso per scemi?-. Se niente (o nessuno) può salvare il Personaggio egli è morto.</p>	<p>Entri in una sala proprio mentre alcuni uomini della setta stanno aprendo una bara di metallo. Uno degli uomini esclama con un ghigno: “Ecco su chi proveremo la nostra nuova creazione”.</p>
	<p><b><i>Affronta un combattimento all'arma bianca contro un avversario molto più debole , un vero incapace</i></b></p>	
Morte	<p>Il un sol colpo vieni disarmato e ferito gravemente al costato ( danno x). Ti accasci mentre il tuo avversario ti deride e ti pianta un piede in testa, dopo di che ti dà un calcio nel sedere, ti deruba e se ne va. Se è possibile verrai presto curato ma il tuo orgoglio ne esce a pezzi (oltre al fatto che sei stato completamente alleggerito di ogni bene sia di valore che affettivo).</p>	<p>Prendi il combattimento troppo alla leggera....tenti di finire il nemico con un colpo grossolano. Ti sbilanci...la lama del tuo nemico ti perfora la carotide involontariamente. Che peccato!</p>
Temperanza	<p>Troppo semplice, lo disarmi e gli punti la lama della spada alla gola.</p> <p>Il tuo avversario inizia a frignare e fugge in preda al panico mentre sbadigli...non lo hai nemmeno guardato in faccia, chissà chi era?</p>	<p>Mentre stai per iniziare il duello, un gruppo di poliziotti si avvicina. Il tuo avversario è un piccolo bandito su cui è posta una misera taglia: il suo compare lo ha venduto alla polizia per pochi spiccioli. Viene portato via mentre tu lo osservi sconsolato: “E il duello?”.</p>

Diavolo	Affondi la spada nel suo costato. Quell'inetto inizia ad urlare e a dimenarsi in modo ridicolo, viene preso da una frenesia completa, rotea a caso e furiosamente l'arma colpendoti al volto e lacerandoti irrimediabilmente un occhio (++), tenti di fermarlo quando ricevi un secondo colpo all'addome (x) e ti allontani barcollando. Osservi i tuoi visceri fumanti sparsi per terra e capisci che è finita, mentre il tuo avversario continua la sua ridicola danza isterica. Se c'è un dottore potresti salvarti ma l'occhio è irrimediabilmente perso (-2 a Co., Asp., Rif.)	Il cielo è nuvoloso e sta per piovere. Intimi al tuo avversario di fare presto a morire perché non vuoi bagnarti. Mentre ridacchi tra te e te osservando l'espressione di paura sul volto del tuo nemico alzi la lama per affondarla nel costato del rivale. In un secondo un fulmine colpisce la tua spada carbonizzandoti. Una vera sfortuna!
Torre	Combattete ma un attimo di distrazione ti è fatale e vieni colpito all'inguine. Ti inginocchi in preda al dolore e il tuo nemico ti affonda la spada nella schiena una, due, dieci volte, uccidendoti senza pietà.	Mentre ti prepari al duello senti il rumore di un colpo esplosivo da un'arma da fuoco...vieni ferito mortalmente al petto. Mentre ti accasci al suolo il tuo fedele aiutante si avvicina per prestarti aiuto e viene raggiunto da un proiettile che lo uccide... dalla boscaglia escono 6 uomini armati di fucile. "Pensavi che fossi così idiota da affrontarti ad armi pari?" ridacchia il tuo avversario.
<b><i>Affronta un combattimento all'arma bianca contro un avversario fortissimo e spietato</i></b>		
Stelle	Pari il suo mortale fendente e fai scivolare la tua lama vicino al suo volto. Un movimento fulmineo e l'avversario è iugolato. Hai vinto.	Combatti magistralmente dando fondo a tutte le tue forze. Il tuo nemico giace ferito nel fango: completamente battuto! Sapevi che ce l'avresti fatta...te lo sentivi proprio!
Luna	Resti in parata senza avere il coraggio di attaccare finché non ricevi un colpo (+) e ti arrendi. Attacchi di sorpresa trapassando il tuo avversario e ferendolo gravemente prima di fuggire. Sei sopravvissuto ma il tuo giochetto non è piaciuto al tuo avversario che da oggi vivrà per vendicarsi	Ti getti a terra sperando nella clemenza del tuo avversario. "eheheh sapevo che eri un vigliacco" mormora il tuo nemico mentre si allontana vincitore. Improvvisamente si volta verso di te ed esclama: "questo è per ricordarti per sempre che sei un pusillanime". Estrae una pistola e ti ferisce gravemente al braccio destro. Il giorno dopo il tuo medico si vede costretto ad amputarlo.
Sole	Il tuo antagonista è senza dubbio molto forte ma riesci a tenergli testa e perfino a ferirlo (++) al braccio. Ti chiede pietà e si arrende buttando a terra la spada. Sei il vincitore indiscusso	Il tuo avversario si rende conto del tuo valore e del tuo coraggio. Dopo 10 minuti di combattimento nei quali vieni leggermente ferito al braccio destro, il tuo nemico si ferma dichiarandosi sconfitto: "sei stato coraggioso ad affrontarmi, se fossi stato al tuo posto probabilmente me la sarei data a gambe...meriti più di me di vincere". Mentre si allontana capisci che stavolta ti è andata bene.
Giudizio	Pensavi di parare quel colpo...davvero sembrava un avversario alla tua portata...e allora cosa ci fa la sua spada tra le tue costole (danno ++) ? Arrenditi che è meglio...	Credevi veramente di potercela fare.... "lui è un imbecille"...dicevi... "sono maestro di scherma"...dicevi... Ti portano via sanguinante, sconfitto ed umiliato.

	<b><i>Tenta di convincere un Tajnij Aghient (un agente segreto del regime russo) che si è semplicemente perso due livelli sotto a dove dovrebbe trovarsi...</i></b>	
Mondo	<p>Spieghi gentilmente all'agente che c'era una falla al corridoio 1654 che sei venuto a riparare per ordine del tuo superiore (tuo ottimo amico ti deve un favore e ti coprirà le spalle) e che sei quaggiù in punizione per aver criticato l'operato di un tuo compagno, altrimenti, accidenti, certo che saresti con gli altri...Quel pezzo di macchinario rugginoso che ti porti dietro nascosto in una pezza di stoffa? Bè sì! Certo! E'...è...è quest'affare che si era rotto...vede? Come non sa cos'è? Bè ok...arrivederci, sì certo torno subito al mio piano, non dubiti...</p> <p>Sei vivo per miracolo...</p>	<p>Hei...mi ha mandato qui il comandante Sasha...no? Dovevo solo aprire la valvola di scarico del condotto E 324. Sì,Sì tra dieci minuti ho finito...e me ne torno al livello 5 (non lavori lì, ma il Tajnij Aghient non si preoccupa di controllare e se ne va). “Sono un genio” esclami a bassa voce.</p>
Matto	<p>Sei alle strette tutte le tue giustificazioni non sono servite a nulla, hai in mano un pezzo di macchinario il cui possesso è assolutamente vietato, l'agente alza il citofono per richiamare le guardie...sei finito.</p> <p>Ad un tratto senti il cupo rumore di un cingolato e vedi, in fondo al lungo corridoio un macchinario di sorveglianza. Senti un leggero fischio, il Tajnij Aghient urla mentre lascia il citofono e mette mano al fucile.</p> <p>In pochi secondi è tutto finito, il Tajnij Aghient è steso, in una pozza di sangue, la macchina fuma dalle canne surriscaldate dei fucili e riprende la sua esplorazione...</p> <p>Non hai nemmeno un graffio ma devi far presente che c'è in giro un macchinario impazzito decisamente da riparare...</p>	<p>Mentre sudi freddo guardando negli occhi l'Agente, senti degli scricchiolii sotto di te. Il pavimento sotto i piedi del Tajnij Aghient si spacca in due, mentre una miriade di mani viscide e marce afferrano l'Agente e lo trascinano urlante nel buio.</p> <p>Fuggi con tutte le tue forze e dopo un'ora riesci ad arrivare all'ascensore che ti riporterà al tuo livello.</p> <p>“Cosa ti è successo, ragazzo?” ti chiede l'operaio addetto al montacarichi mentre aziona il comando per metterlo in moto. “Solo un miracolo...solo un miracolo” esclami ancora tremante.</p>

Situazioni esempio in cui il Giocatore potrebbe utilizzare il **Tutore** e sua interpretazione data da Cartomanti diversi:

Tarocco	<i>Cartomante Leonardo</i>	<i>Cartomante Matteo</i>
	<b><i>-mi muovo furtivamente per non essere vista dalle guardie- mi gioco:</i></b>	
Bagatto	Riesci ad entrare nel campo nemico senza che nessuno ti veda! Sei grande! Hai appena messo le mani sulle carte che cercavi quando odi una voce dietro di te: “Pensavi che ci fossimo cascati, eh!”	Mentre cammini fai scricchiolare le foglie secche sotto i tuoi piedi. La guardia si avvicina mentre senti lo scatto della sicura della pistola. D’un tratto un piccolo gatto nero balza fuori, a un metro da te, la guardia lo segue con lo sguardo per un momento, poi inizia a seguirlo; via libera.
Papessa	mmmh....potrei passare dallo scarico delle fogne ed arrivare direttamente nella stanza del comandante!	Tenti di giungere alla meta ma vieni illuminata da un faretto: beccata!
Imperatrice	Vieni beccata da una guardia, che però ti fa l’occholino! E’ uno dei tuoi colleghi travestito!	Fai un gran fracasso sbattendo un ginocchio su un bidone di lamiera, la guardia si avvicina mentre senti una voce, rivolta verso di lui: -Andiamo, il capo vuole parlarli!-. La Guardia si gira e se ne va, mormorando impropri.
	<b><i>Scatta una rissa furibonda - tento di pestarne il maggior numero- Mi gioco:</i></b>	
Imperatore	Te ne vai solo dopo che hai spaccato la faccia a tutti gli avventori del locale	Hai un occhio nero ma ne hai stesi almeno quattro, complimenti
Papa	Cosa...cosa? Rimani impietrita mentre ti riempiono di botte!	Resti bloccata come un salame in mezzo alla mischia. Quando riprendi i sensi sei sdraiata sul bancone col labbro spaccato.
Innamorato	No problem...ho qui accanto a me il mio amichetto che è campione di karate! Ehi amichetto...dove scappi...fermo!!!! (ti riempiono di botte)	Ne stendi uno senza problemi ma i suoi amichetti ti saltano addosso in quattro e te le suonano di santa ragione.
	<b><i>L’unico mezzo per fuggire è questa auto - ma non l’ho mai guidata in vita mia!- mi gioco:</i></b>	
Carro	I tuoi nemici ti osservano attoniti mentre sfrecci via come un bolide!	A caso premi pedali e levette del veicolo: parti a razzo sgommando a 180° e abbagliando i nemici con i fari accesi al massimo. Sparisci in una nuvola di polvere lasciando tutti a bocca aperta.

Giustizia	Non ti si accende l'auto. Peccato!	Sei il Führer: l'auto, oibò, esplode. Sei Ghandi: l'auto alle prime non parte, poi giri la chiavetta e si accende, parti piano piano ma sei già accerchiato... se passi sopra ai cattivi e li ammazzi (cattivo!) loro ti sparano e ti feriscono, se ti arrendi (come sei buono...) non ti torceranno un capello.
Eremita	Riesci ad accendere la macchina ma finisci dentro ad un fosso sbattendo la testa sul volante! Sei catturata! Non toccherai più una macchina in vita tua!	Tenti di mettere in moto l'auto ma, Dio solo sa come, prendi una scossa da +1 alla mano. Non solo non riesci a fuggire ma la prossima volta che salirai su un'auto starai attenta a non toccare un bel niente.
	<b><i>Al ricevimento, il tuo interlocutore, inizia a fare domande impertinenti, rischi di essere scoperta. -tento di staccarmi dalla conversazione per dirigermi altrove- mi gioco:</i></b>	
Ruota della Fortuna	Alcuni soldati iniziano ad inseguire il tuo interlocutore che fugge a gambe levate lasciandoti tranquilla	Continua con le sue domande e sei alle strette, ormai ti sei tradita, lui si avvicina con la bocca al tuo orecchio e ti sussurra:- anch'io sono una spia... ho delle informazioni che potrebbero esserle utili. Che ne dice di uno scambio equo?-
Forza	"Hei!ti spacco la faccia se non la smetti, maledetto traditore!" Il tuo interlocutore si allontana impaurito	Lo prendi per il bavero e gli sibili di smetterla di importunarti. Te ne vai lasciandolo gelato.
Appeso	Alcuni soldati ti prelevano senza proferire parola: che mi abbiano scoperta?	Inizi ad allontanarti mentre qualcuno si gira, ti indica e urla:- E' lei, è quella che è entrata senza invito ufficiale!-
	<b><i>Il Ferox si volta verso di te...spicca un balzo -mi difendo come posso, ma sono disarmata- mi gioco:</i></b>	
Morte	Sei carne per il Morto	Il Ferox ti addenta alla gola.
Temperanza	Il Ferox ti oltrepassa e si allontana velocemente. Chissà cosa avrà fiutato?	Ti abbassi in un'improbabile posizione di guardia; il Ferox ti passa sopra senza sfiorarti, la sua vittima non sei tu...per ora.
Diavolo	Un colpo di fucile ti trapassa la testa! Quel Cacciatore di Morti che voleva aiutarti ha proprio una pessima mira.	Il Ferox ti stacca la testa con un sol colpo.
	<b><i>Vedi il Generale Reichmann (Capo assoluto delle SS)... - gli sparo in testa- mi gioco:</i></b>	
Torre	Spari al Generale e lo manchi. Lui ti guarda con occhi di ghiaccio sorridendo: "Non rimarrà alcuna traccia né di te né della tua stirpe".	Estrai l'arma e vedi solo nero. Ti risvegli in un salone delle torture dove vedi anche tutta la tua famiglia e i tuoi amici più cari. Soffriranno per settimane sotto al tuo sguardo impotente, finchè non verranno giorni peggiori...le SS hanno un modo particolare per uccidere quelle come te e farne sparire i resti...

Stelle	Ti spari in un piede! Ti portano velocemente all'Ospedale dove ti amputano il piede! La buona sorte ti ha ripagato della tua azione idiota lasciandoti VIVA!	Estrai l'arma e scivoli su escrementi di cane. Nessuno si accorge del tuo goffo tentativo e puoi tornare a casa sporca ma viva.
Luna	Te la fai sotto e non spari...i passanti però ti hanno vista mentre estraevi l'arma. Vieni denunciata e passi tre anni ai lavori forzati.	Esiti a sparare e vieni falciata da una raffica di mitra della scorta. Muori assieme a tre cittadini innocenti che erano attorno a te e ti maledicono per la tua stupidità.
	<p><b><i>Sei nella vecchia casa abbandonata; un Ferox in agguato nell'ombra si volta verso di te...spicca un agile balzo.</i></b></p> <p><b><i>- mi difendo come posso, ma sono disarmata-mi gioco:</i></b></p>	
Sole	Ti scaraventi dentro una stanza bloccando la porta d'ingresso. Per un pelo!	Lo blocchi con forza e lo getti dalla finestra...questo lo rallenterà un po'.
Giudizio	Hei buon uomo, sa per caso dove mi tro....slash!	Capirai... un Ferox, me lo mangio a col#ugh! Sei morto.
Mondo	Fuggi chiudendoti in cantina, dove sai esserci una botola che ti porterà lontano e al sicuro.	Lo schivi e fuggi per la casa che conosci a memoria; ti rifugi in uno sgabuzzino pieno di provviste; se non butta giù la porta potrai resistere fino all'arrivo dei tuoi compagni.
Matto	Il Ferox esplode! Cosa è successo? Chi è stato?	Il Ferox ti è addosso quando, d'un tratto, si irrigidisce e cade a terra come una foglia secca...che cosa è successo?