

## Tabla de críticos en el combate

%	arma cortante	arma perforante	arma contundente
97-100	Gran corte en la cabeza, shock 1 asalto, daño x1,5	"Directo a la cabeza", si el daño supera 1/3 PG muerte instantánea, si no TS Fortaleza contra muerte CD = daño. Si se supera: -2 por asalto, shock 2 asaltos, posibilidad de perder un ojo: TS Fortaleza CD = daño (-4 avistar para siempre)	Golpe en la frente, si el daño supera 1/3 PG aplastamiento de cráneo, si no TS Fortaleza contra muerte CD = daño. Posible pérdida de equilibrio: TS Reflejos CD = daño, posible pérdida permanente de memoria TS Voluntad CD = daño
93-96	Corte en la frente, fracaso automático de la siguiente acción del oponente. TS Voluntad para no perder concentración o salir del estado de furia o similar, CD = daño	Perforación del oído interno: -4 escuchar, -4 iniciativas y aturrido durante 2 asaltos. Posibilidad de perder audición: TS Fortaleza contra CD = daño (-4 a escuchar para siempre)	Poderoso golpe en la cabeza, -1 por asalto, daño x1,5
89-92	Corte lateral, -1 por asalto, posibilidad de perder una oreja: TS fortaleza CD = daño (-2 escuchar para siempre)	Perforación superficial en la cara, fracaso automático de la siguiente acción del oponente. TS Voluntad para no perder concentración o salir del estado de furia o similar, CD = daño	Golpe en la nuca, TS Fortaleza para no perder la conciencia 1d6 asaltos CD = daño. Si se supera: aturrido 1 asalto
85-88	Corte en la cara, -2 a todas las habilidades físicas, ataques, daño y CA hasta curar la herida, posibilidad de perder un ojo: TS fortaleza CD = daño (-4 avistar para siempre)	Perforación de la boca, TS Fortaleza para no perder 1d4 dientes CD = daño, -1 por asalto.	Golpe en la mandíbula, imposibilidad de hablar hasta curar la herida, aturdimiento 2 asaltos, posibilidad de quedarse mudo permanentemente TS Fortaleza CD = daño
81-84	Corte en el cuello, si el daño supera 1/3 PG muerte instantánea, si no TS Fortaleza contra cercenamiento de cabeza CD = daño. -2 por asalto	Perforación del cuello, 1d6 de daño cada asalto al moverse bruscamente. Dura hasta curar completamente la herida	Golpe en el cuello, shock 1 asalto, -2 a todas las habilidades físicas, ataques y daño hasta curar completamente la herida
77-80	Corte en la espalda, shock 1 asalto, -2 a todas las habilidades físicas, ataques y daño hasta curar completamente la herida	Perforación de la columna vertebral, shock 1 asalto, pérdida de equilibrio e incapacidad de usar ambas piernas hasta curar la herida	Golpe debajo del brazo -2 CA y 1d2 de daño al moverse bruscamente hasta curar completamente la herida
73-76	Corte de una arteria, -2 por asalto, TS Fortaleza contra inconsciencia 1d6 asaltos, CD = daño	"Justo en el corazón", -2 por asalto, TS Fortaleza contra inconsciencia 1d6 asaltos, CD = daño	Golpe en la espalda, 1d2 de daño por asalto al moverse bruscamente, dura hasta curar la herida
69-72	Gran corte vertical, daño x1,5	Perforación del pecho, fracaso automático de la siguiente acción del oponente. TS Voluntad para no perder concentración o salir del estado de furia o similar, CD = daño	Golpe en la columna vertebral, shock 1d4 asaltos
65-68	Corte de hombro a hombro, -2 a las habilidades que impliquen el uso de brazos, -2 en ataque y daño de ambos brazos hasta curar la herida	Perforación de pulmón, shock 1 asalto, TS Fortaleza para no quedarse aturrido 1d2 asaltos, CD = daño	Golpe en la caja torácica, fracaso automático de la siguiente acción del oponente. TS Voluntad para no perder concentración o salir del estado de furia o similar, CD = daño
61-64	Corte debajo del brazo, aturrido 1 asalto	Perforación en las costillas, -2 a todas las habilidades físicas y CA hasta curar la herida	Rotura de costillas, -2 por asalto
57-60	Corte de una vena, -1 por asalto	Perforación del estómago, daño x1,5	Golpe en el estómago, 2 asaltos aturrido
53-56	Corte en el pecho, fracaso automático de la siguiente acción del oponente. TS Voluntad para no perder concentración o salir del estado de furia o similar, CD = daño	Perforación del hígado, daño x1,5	Poderoso golpe en el abdomen, daño x1,5
49-52	Largo corte en las costillas, -2 CA hasta curar completamente la herida	Perforación del riñón, 1d4 de daño cada asalto al moverse bruscamente y movimiento reducido a la mitad hasta curar la herida	Golpe en el riñón, -2 al ataque y CA hasta curar completamente la herida
45-48	Corte profundo en el abdomen, 1d4 de daño cada asalto al moverse bruscamente hasta curar completamente la herida	Perforación del intestino, -2 a todas las habilidades, ataque, daño y CA hasta curar completamente la herida	Aplastamiento de la cadera, -1 por asalto, posible pérdida de equilibrio TS Reflejos CD = daño
41-44	Corte en la cadera, shock 1 asalto, movimiento reducido a la mitad hasta curar la herida	Perforación de la cadera, 1 asalto aturrido	Golpe bajo, movimiento reducido a la mitad hasta curar la herida
37-40	Corte en el hombro, 1d2 de daño por asalto al mover bruscamente el brazo hasta curar la herida	Perforación del hombro, -2 en habilidades físicas, -2 a la tirada de ataque y daño de este brazo hasta curar la herida	Hombro descolocado, -2 CA y 1d4 de daño por asalto al mover bruscamente el brazo hasta curar la herida
33-36	Corte en el tríceps, si el daño supera 1/3 PG el brazo es cortado, si no TS Fortaleza contra cercenamiento del brazo CD = daño. -1 por asalto	Perforación del antebrazo, incapacidad de usar este brazo hasta curar completamente la herida	Golpe en el codo, -2 a tiradas de ataque, daño y habilidades físicas hasta curar la herida
29-32	Corte en el bíceps, -1 al ataque y daño de este brazo, -1 habilidades físicas hasta curar la herida	Perforación del codo, 1 asalto shock, -1 por asalto	Fractura del antebrazo, -1 por asalto, aturrido 1 asalto
25-28	Corte de ligamentos en el codo, brazo inutilizado hasta curar la herida, aturrido 1 asalto	Perforación de la mano, 1d2 de daño por asalto al usarla hasta curar la herida	Aplastamiento de la muñeca, incapacidad de la mano hasta curar la herida. TS Fortaleza para no tener lesión permanente, CD = daño (-1 a habilidades manuales para siempre)
21-24	Corte en la mano, TS Fortaleza CD = daño para no perder hasta 3 dedos o la mano entera (se tira 1d4, el 4 implica pérdida de la mano), 1d2 daño por asalto al usar la mano hasta curar la herida	Dedo arrancado, -1 a las tiradas de ataque de este brazo y -1 a las habilidades físicas hasta curar la herida	Rotura de 1d3 dedos, -1 por asalto al usar la mano hasta curar completamente la herida
17-20	Corte en el cuádriceps, posible incapacidad de la pierna hasta curar completamente la herida TS Fortaleza CD = daño	Perforación del cuádriceps, 1d2 de daño por asalto al moverse bruscamente hasta curar completamente la herida	Fuerte golpe lateral en la pierna, posible pérdida de equilibrio TS Reflejos CD = daño, aturrido 1 asalto
13-16	Corte en la rodilla, si el daño sobrepasa 1/3 PG la pierna es cortada, si no TS Fortaleza contra cercenamiento de la pierna, CD = daño. -1 por asalto	Perforación de la rodilla, pérdida de equilibrio, movimiento reducido a la mitad hasta curar la herida. TS Fortaleza para no quedarse cojo, CD = daño (movimiento -5 pies para siempre)	Rotura de fémur, incapacidad de usar la pierna hasta curar completamente la herida, -1 por asalto, aturrido 2 asaltos
9-12	Rotura de ligamentos laterales, posible pérdida de equilibrio TS Reflejos CD = daño	Perforación del gemelo, -2 CA hasta curar la herida	Golpe en la rodilla, shock 1 asalto, 1d4 de daño por asalto al moverse bruscamente hasta curar completamente la herida
5-8	Rotura del tendón de Aquiles, 1d2 de daño al forzar el pie cada asalto hasta curar completamente la herida	Perforación de la tibia, posible pérdida de equilibrio TS Reflejos CD = daño, shock 1 asalto	Golpe en la tibia, fracaso automático de la siguiente acción del oponente. TS Voluntad para no perder concentración o salir del estado de furia o similar, CD = daño
1-4	Corte en el tobillo, movimiento reducido a la mitad, -2 en habilidades físicas hasta curar la herida	Perforación del pie, -1 por asalto	Aplastamiento del pie, shock 1 asalto, movimiento reducido a la mitad hasta curar la herida. TS Fortaleza para no quedarse cojo, CD = daño (movimiento -5 pies para siempre)

- **Shock:** imposibilidad de realizar acciones (por el dolor, entumecimiento o susto), el afectado no hace absolutamente nada provechoso en su asalto. Hay ataques de oportunidad contra él, incluso es posible el golpe de gracia si nadie interfiere.
- **Aturdimiento:** imposibilidad de pensar claramente, estado de semiinconsciencia y debilidad. Imposibilidad de atacar, 1 acción de movimiento por asalto, el afectado suelta todo lo que lleva en las manos. Si el afectado se defiende como acción de movimiento (y no ha perdido su arma), no hay ataques de oportunidad contra él.
- **Moverse bruscamente:** correr, cargar, atacar, realizar más de una acción por asalto.
- **Fracaso automático de la siguiente acción del oponente:** el afectado no consigue realizar ninguna acción estándar o de movimiento, pero se defiende, por lo que no hay ataques de oportunidad.
- CD 15 Sanar para curar la hemorragia de -1 por asalto y CD 20 para -2 por asalto. El afectado no ha de moverse bruscamente para no reabrir la herida. Posteriormente se ha de sanar dicha herida completamente con magia o vendarla (1 minuto CD 15, 5 asaltos CD20, 3 asaltos CD25) para prevenir que se abra de nuevo. Solamente así el afectado podrá volver a realizar sus 2 acciones habituales por asalto.
- Los efectos permanentes de perder un ojo, oreja, dedos, brazo etc. solamente se pueden curar con los conjuros regenerativos.
- Críticos en los pies, piernas, manos y brazos: se tira cualquier dado, si el resultado es par → es afectado el miembro derecho, impar → izquierdo.
- Posibilidad de protección contra críticos (pero no contra el multiplicador de daño x2, x3 etc) por llevar una armadura ligera: 25%, intermedia: 45%, pesada: 65%. La protección se aplica si la parte afectada del cuerpo lleva armadura.

