

Igarol
Presenta



Críticos y Pífiás
Warhammer Juego de Rol 2ª Edición

IMPACTOS

TABLA AP-1

LOCALIZACIONES DE IMPACTOS BÍPEDOS

Esta tabla de localización de impactos. Úsala para humanoides como elfos, enanos, orcos y ogros.

Tirada	Localización
01-15	Cabeza
16-35	Brazo derecho
36-55	Brazo Izquierdo
56-80	Cuerpo
81-90	Pierna derecha
91-00	Pierna izquierda

TABLA AP-2

LOCALIZACIONES DE IMPACTOS BÍPEDOS ALADOS

Usa esta tabla para criaturas como Arpías o Furias del Caos.

Tirada	Localización
01-15	Cabeza
16-25	Brazo derecho
26-35	Brazo Izquierdo
36-45	Ala derecha
46-55	Ala izquierda
56-80	Cuerpo
81-90	Pierna derecha
91-00	Pierna izquierda

TABLA AP-3

LOCALIZACIONES DE IMPACTOS CUADRÚPEDOS

Usa esta tabla para criaturas como Lobos Funestos, Ratas Gigantes y Unicornios.

Tirada	Localización
01-15	Cabeza
16-60	Cuerpo
61-70	Pierna delantera derecha
71-80	Pierna delantera izquierda
81-90	Pierna trasera derecha
91-00	Pierna trasera izquierda

TABLA AP-4

LOCALIZACIONES DE IMPACTOS CUADRÚPEDOS ALADOS

Usa esta tabla para criaturas como Dragones, Grifos y Pegasos.

Tirada	Localización
01-10	Cabeza
11-20	Ala derecha
21-30	Ala izquierda
31-60	Cuerpo
61-70	Pierna delantera derecha
71-80	Pierna delantera izquierda
81-90	Pierna trasera derecha
91-00	Pierna trasera izquierda

TABLA AP-5

LOCALIZACIONES DE IMPACTOS HUMANOS CUADRÚPEDOS

Usa esta tabla para criaturas como Centauros Toro, Centigors y Ogros Dragón.

Tirada	Localización
01-10	Cabeza
11-20	Brazo derecho
21-30	Brazo izquierdo
31-60	Cuerpo
61-70	Pierna delantera derecha
71-80	Pierna delantera izquierda
81-90	Pierna trasera derecha
91-00	Pierna trasera izquierda

TABLA AP-6

LOCALIZACIONES DE IMPACTO DE AVES

Usa esta tabla para criaturas como Grandes Águilas y Halcones de Guerra.

Tirada	Localización
01-15	Cabeza
16-35	Aladerecha
36-55	Ala izquierda
56-80	Cuerpo
81-90	Pierna derecha
91-00	Pierna izquierda



TABLA PRINCIPAL

2D10	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-06	13	14	15	15	15	15	16	16	16	16
07-12	12	13	14	14	14	15	15	16	16	16
13-18	11	12	13	14	14	14	15	15	16	16
19-24	10	11	12	13	13	14	14	15	15	16
25-30	9	10	11	12	13	13	14	14	15	15
31-37	8	9	10	11	12	13	13	14	14	15
38-44	7	8	9	10	11	12	13	13	14	14
45-51	6	7	8	9	10	11	12	13	13	14
52-58	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13
59-65	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
66-72	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
73-79	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
80-86	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
87-93	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
94-00	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8

Resultados de muerte súbita

- Cualquier resultado de 10 o superior contará como que el objetivo a muerto.

Puntos adicionales y reglas respecto a los golpes críticos

• En primer lugar, dedicaros unas palabras sobre cómo mis tablas de críticos difieren de las originales. En la tabla original v2 (tabla 6-3 pág133) un Valor Crítico de +1 es un detalle menor. Un +2 se encuentra más o menos entre un simple inconveniente y un golpe que te haga dudar sobre tus posibilidades de ganar, perder el uso de una extremidad o sufrir secuelas más importantes. Un +3 te garantiza quedar fuera de combate, con un riesgo del 30% de sufrir daño letal o una lesión incapacitante y permanente. Un +4 significa más o menos un golpe con el que siempre pierdes la lucha y/o un miembro, incluso si sobrevives. Con un +6 o superior, significa casi con toda seguridad que quedes bastante muerto o lisiado de por vida. (¡Accidentalmente esto convierte el talento Golpear para Herir en algo muy poderoso!) ¿Cómo se confronta todo esto con mis tablas de críticos? Bueno, la suerte juega un papel mucho más importante. Un humilde 1 puede matarte, mientras que es posible sufrir heridas de poca importancia, incluso en los valores más altos. Así que la gama de lesiones para cualquier crítico dado es mucho más amplia. Incluso con un resultado serio, un PJ puede conseguir salir adelante en ocasiones con sólo sacrificar un punto de suerte, para volver a tirar una tirada fallida de R, evitando así una infección potencialmente mortal.



- Gastar **PD** para evitar lesiones incapacitantes está muy bien, ¡pero el DJ que utilice estas tablas deben ser consciente de lo mucho que la suerte puede influir en los efectos de un golpe crítico!
- Cualquier penalización temporal a **HA** también se aplica a **HP** si la víctima está usando un arma a distancia.
- Cualquier penalización a las tiradas de **HA** o **BF** debido a parar o dar un golpe con un arma en un brazo o mano herido es reducido a la mitad si el arma es a 2 manos, requiriendo el uso de las 2 manos. Las penalizaciones a las tareas que requieren una buena manipulación pueden ser igualmente reducidas a la mitad si el Dj decide que la mano sana puede ayudar suficientemente en la tarea.
- Herido leve: al PJ le quedan más de 3 **H**, pero está por debajo de su total de **H**. Sin atención médica, el PJ recuperará 1 **H** por día por curación natural.
- Herido grave: el PJ tiene 4 **H** o menos. Sin atención médica el PJ recuperará 1 **H** por semana por curación natural.

• Aturdido: el Pj no puede realizar ninguna acción (ni siquiera acciones libres como Esquivar). Todos los oponentes que le ataquen reciben una bonificación de +20% a su **HA**.

• Indefenso: el PJ no puede defenderse debido a sus heridas, inconsciencia o cualquier otra circunstancia. Todos los ataques dirigidos contra el PJ impactan de forma automática e infligen un daño adicional de 1d10.

• La frase “hasta el final de su siguiente turno” significa su siguiente turno de actuar. Ya que ahora es su turno, esto podría significar este turno o el siguiente, en función de si ya ha actuado o no.

• Cualquier crítico que cause el mismo resultado ya sufrido por el objetivo cuenta como el siguiente resultado superior, a menos que el Dj considere adecuado un resultado menor.

• La Muerte Súbita es principalmente para las grandes batallas con muchos PJN donde el DJ quizás no quiera molestarse con resultados detallados. Simplemente anunciara que el enemigo ha sido puesto fuera de combate siguiendo así con la batalla, de lo contrario el golpe no tendrá ningún efecto.

• Los PJ o PJN con el talento Frenesí que están en un estado frenético reducen a la mitad el número de turnos cuando quedan aturdidos o indefensos y ganan una bonificación de +20% a cualquier tirada de **R** o **V**, donde indiquen inconsciencia, aturdimiento o indefensión.

• Las Criaturas no-muertas y demoníacas no sufren las heridas de la misma manera que los mortales. Se recomienda al DJ que utilice las reglas de Muerte Súbita, contando como incapacitado cualquier golpe crítico no letal ocasionado a un miembro. Cualquier efecto permanente queda a criterio del DJ. Sustancia demoníaca podría simplemente volver a crecer; un vampiro podría pasar lentamente la próxima década para regenerar un miembro amputado; mientras que las extremidades amputadas de zombies pueden requerir menos tiempo usando aguja e hilo, martillo y clavos, chicles, etc.

• En términos generales, las criaturas como los Hombres Bestia y pieles verdes están hechas de un material más fuerte que los seres humanos a la hora de resistir infecciones. Recibirán una bonificación de +20% a todas las tiradas para resistir las infecciones. Además, debido a las peculiares propiedades regenerativas y la naturaleza semifúngica de sus cuerpos, los pieles verdes recibirán unas bonificaciones similares a cualquier tirada para resistir los efectos paralizantes de las heridas.

• Sanación se refiere a la habilidad de Sanar. Si se necesita el Talento Cirugía se indicara en el texto.

• Curación mágica es cualquier hechizo que devuelva **H** perdidas al objetivo. Hechizo Curar enfermedad de Shallya es un caso especial, y en algunas situaciones su utilidad se mencionará cuando sea apropiado en el texto. Pociones curativas y cataplasmas nunca contarán como mágicos.

• En mi libro la curación mágica es muy potente a pesar de que hay algunos límites. Hará que los extremos fracturados de huesos se unan entre sí, volvera a conectar los vasos sanguíneos, regenerara el daño del nervio limitado si se hace antes de que el extremo distal se haya atrofiado, etc. Los efectos se describen en su caso. Puedes imaginar como el mago percibe la naturaleza de las heridas y orienta la reforma y reposición de los tejidos. Él no entendera necesariamente la función de los órganos lesionados pero todavía puede sentir la “incorrección” de los daños.

• Cualquier mención a la amputación se refiere a un procedimiento que requiere de una tirada exitosa de Sanar por alguien con el talento Cirugía. Si tiene éxito, el paciente entonces debe pasar una tirada de **R** -10% o contraerá una infección letal. Si fracasa, la extremidad es amputada, pero el paciente debe pasar la misma tirada o morirá en la mesa de cirugía a causa del shock y a la pérdida de sangre, de lo contrario contraerá una infección y morirá lentamente en su lugar. Curar Enfermedad de Shallya se hará cargo de tal infección y salvara la vida del paciente. El procedimiento también se puede realizar porcualquier persona con un instrumento agudo, eliminando la extremidad, pero la tirada de Sanar contará entonces como un fracasó automático con consecuencias descritas anteriormente.

• Por si acaso alguien se lo pregunta, la mayoría de los resultados en las tablas que se refieren a un pulmón colapsado en realidad representa una condición seria llamada neumotórax traumático en lugar del más frecuente (y menos mortal) traumatismo en el pecho que puede llegar a colapsar un pulmón. Este último debería ser más común en la mesa de juego, aunque ni este tipo de lesión por lo general resulta en pérdida de conocimiento ni la muerte es tan rápida como aparece en las tablas, pero he decidido elegir el elemento dramático sobre el realismo en esta ocasión.

• La tabla de Perforación está destinada principalmente para lanzas y dagas; armas blancas que confían más en un poderoso empuje que un corte con un borde. Puede, sin embargo, utilizarse en situaciones donde, por ejemplo, una espada es usada para empujar en vez de tajar.

• Lanzar dagas, jabalinas y lanzas podrían hacer golpes críticos de acuerdo con cualquiera de las tablas de Perforación o Flecha/Saeta, aunque la primera suele ser la más apropiada. Si así lo decide el Dj; podría tirar y luego escoger el resultado más apropiado de las 2 tablas. Debido a una punta mas ancha (normalmente) y a una ausencia de púas, esas armas suelen ser más fáciles a la hora de retirarse de una herida, se sugiere que se reduzca a la mitad el tiempo y 1 o 2 niveles más fáciles para cualquier tirada, si usa esas tablas. Una hacha lanzada iría a la tabla de Filo y una maza/martillo a la de Contundentes.

• La tabla de explosión y metralla esta destinada principalmente para trabucos, pero también es apropiada para granadas de pólvora, bombas Enanas, etc...

- La tabla de Fuego/Energía es principalmente para rafagas mágicas, pero se puede utilizar para los lanzallamas y armas similares. Algunas rafagas mágicas no utilizan estrictamente el fuego, pero la tabla debe ser lo suficientemente buena de todos modos. Biológicamente hablando, si acabas con tus tripas fritas por una bola de fuego o congeladas por una ráfaga helada, el efecto sobre los tejidos vivos es notablemente similar, el aspecto del cadáver será simplemente una rareza cosmética.

- La tabla de Dientes y Garras sirve para casi cualquier tipo de arma naturales, ya sean pinzas o la punta de una cola. El DJ sólo tiene que canviar el texto un poco para hacer que parezca apropiado. Un brazo perdido, ya sea mordido o arrancado por una cola con pinchos oscilante, resulta más o menos en la misma clase de muerte sucia.

- La tabla de Golpes Físicos es deliberadamente menos mortal y paralizante que las tablas equivalentes para la lucha armada. Los daños son menores y los **PA** probablemente reducirán los valores críticos de todos modos, pero tirando en esta tabla en lugar de la tabla de daños Contundentes se garantizara que la mayor parte de personas implicadas en una reyert de barra sigan vivas después.

- La tabla de Cuadrúpedos es utilizada principalmente para monturas y el efecto resultante sobre sus jinetes, pero también podría ser utilizada para criaturas inteligentes como Centigors o varios monstruos de cuatro patas y bestias. Esta tabla y la de Ala son más “genéricas” que las otras, ignorando el “tipo” de daño (corte, contundente, etc). Si el DJ lo desea, puede añadir más detalles, tales como la necesidad de retirar las flechas, los efectos de las quemaduras, etc.

- Considerando la gravedad de las infecciones en mis tablas y que nunca hay un templo de Shallya cerca siempre que se lo necesita, se sugiere que la omnipresente habilidad de Sanación con cataplasmas asuma un papel adicional como defensa de último recurso contra las infecciones. Simplemente pensemos que contienen primitivos antibióticos (pan mohoso, por ejemplo) y otras sustancias antibacterianas (venenos que maten a los microbios antes de matar al paciente). Si se efectúa con un éxito una tirada de Sanación (lo que significa que se aplica correctamente y cada centímetro de la herida permanece cubierto con el pan) el herido gana una bonificación de +10% a sus tiradas de **R** a la hora de resistir las infecciones. En los casos en que la infección sucede de forma automática (como por ejemplo, en una tirada de Sanación fallida durante una amputación) todavía se puede intentar una tirada de **R** -20% para resistir tal efecto. (Por cierto, creo que una curación mediante Cataplasmas debería ser razonablemente fresca, no con esas que llevas en la mochila durante varias semanas antes de ser utilizadas.)

- Cuando escribí estas tablas quería incorporar la idea de que la sanación mediante curación mágica o pociones también aceleran el crecimiento del hueso, lo que ayuda a sanar las fracturas más rápido. Por eso elegí en algunos casos (no todos, porque quería experimentar un poco) en los que describí los efectos de una fractura o lesión similar en la que la característica de **H** fuese ---

completamente restaurada en lugar de tener que esperar un número determinado de semanas. Sin ayuda de pociones, cataplasmas, magia o la habilidad de Sanar, el paciente tardaría en recuperarse entre 4 o 5 semanas. Sin embargo, la constante atención de alguien con un buen nivel de Sanar reduciría este factor a aproximadamente una semana. Con la aplicación de una curación mediante Cataplasmas, 2 tiradas exitosas de Sanar y algo de suerte con las tiradas de dados para el número de **H** recuperadas, ¡un PJ podría avanzar desde 0 **H** a una recuperación total en 2 días!. Esto puede parecer un poco exagerado, ¡especialmente considerando que existe algún tipo de magia involucrada!. Por lo tanto, se sugiere que cada vez que suceda algo como esto y no existan ni pociones y conjuros de por medio, el DJ añada 1 o 2 semanas extras de recuperación por puro sentido común.

- En mis tablas he pretendido usar un enfoque realista respecto a lo que puede hacer la atención médica, pero esto es un juego de rol y no debería haber un especial exceso en ese sentido que evite que los jugadores y el DJ se diviertan. No obstante, la cirugía en el renacimiento era muy poco segura y el concepto de microorganismos como causa de una infección aún no existía, y los cirujanos poseían ideas bastante vagas respecto a las funciones de algunos órganos, ¡por lo que cualquier tipo de incisión sobre el cuerpo humano con instrumental afilado era especialmente peligrosa para el paciente! La cirugía abdominal o torácica simplemente no funcionaba (al menos no con mucho éxito) y la amputación era la única opción en cuantiosos casos que afectaban a las extremidades (gangrena e infecciones que otro modo resultaban imparables). No fue hasta la época de la guerra civil americana cuando amputaciones se convirtieron en algo razonablemente seguro (debido a la gran cantidad de experiencia adquirida por los cirujanos) y el uso de cosas tales como ácido carbólico que hizo posible la esterilización de las herramientas. Dicho esto, me gusta la idea de un cirujano de Warhammer utilizando técnicas e instrumentos experimentales extravagantes, como una especie de Leonardo da Vinci de la medicina de la época. Por lo tanto, me permito sugerir, para mayor eficacia (pero menor realismo) respecto a la cirugía Warhammera, que el DJ 1) disminuya el nivel de dificultad de cualquier tirada de Sanar con el Talento Cirugía en un grado, y 2) que las reglas que en las tablas mencionan curación mágica para restaurar funciones perdidas o reducidas, o para salvar una vida (suponiendo que haya al menos un par de horas disponibles antes de que el paciente expire), pueda ser reemplazada por una prueba de Sanar con el Talento cirugía, a excepción de uno (o un par) de casos de los menos verosímiles. La habilidad de Sanación y el talento Cirugía resulta demasiado débil para cualquier cosa que se plantee que sea realmente drástica, pues es un método que sirve para lidiar con enfermedades o asistir con los primeros auxilios básicos, tales como ajustar miembros rotos, detener hemorragias con torniquetes, cauterizar, sutura sencilla, etc. Daño nervioso mayor, pulmones colapsados, o sangrado abundante de arterias importantes del tronco del cuerpo que causen la muerte en un par de turnos serán, desde un punto de vista realista, imposibles de ser tratadas incluso siendo un cirujano Warhammero, aunque esto puede, si el DJ lo decide, ser ignorado en beneficio del drama.

PIFIAS

El sistema de golpes críticos permite beneficiarse de un golpe afortunado o excepcionalmente bien colocado, pero no existe una regla para los casos contrarios, donde se realice acciones erróneas combatiendo y suceda algo catastrófico. Estas breves tablas ofrecen un sistema para evaluar tales efectos.

Determinar las Pifias:

*Cuando un PJ o PJN falla una tirada de ataque con los dados obteniendo una puntuación superior a su **HA**, **HP**, etc y al mismo tiempo saca un resultado doble, sucede una pifia. Por ejemplo, un PJ con una **HA** de 45, pifiará con un resultado de 55, 66, 77, 88, 99 o 00. Cuando aparezca la pifia, se tomará nota del número obtenido y se consultará la tabla correspondiente.*

ARMAS DE UNA MANO Y A DOS MANOS (INCLUYENDO LAS ARMAS DE ASTA)

11. En una maniobra particularmente impresionate, diriges la punta de tu arma de tal manera que se estrella contra tu propia pierna (Tira 1d10: 1-5 izquierda, 6-10 derecha). No olvides añadir tu **F** al ataque.

22. Tu golpe falla y va directo al suelo. Tu arma se rompe en un brillante y sonoro chasquido, y tu brazo recibe el contragolpe. Sufres un -10% a tu **Ag** y -10% a la Iniciativa durante 5 turnos (a menos que tengas un arma en la otra mano).

33. Tu arma silba a través del aire hacia tu oponente pero se te resbala y vuela 1d10/2 metros en una dirección aleatoria (tira 1d10: 1 hacia delante, 2 delante a la derecha, 3 derecha, 4 hacia atrás derecha, 5 hacia atrás, 6 hacia atrás izquierda, 7 izquierda, 8 delante izquierda, 9 hacia arriba, 0 hacia abajo).

44. Sin seguir las reglas del juego limpio, tu oponente esquivo un golpe que debería haberle partido por la mitad. Eres incapaz de detener el impulso y tropiezas cayendo al suelo. Tardas 1 turno en ponerte en pie, y mientras te incorporas, cualquiera que te ataque gana una bonificación de +10% a su **HA**.

55. Te reclinaste demasiado y casi tropiezas, torciéndote el tobillo en un intento de recobrar el equilibrio. Sufres un -1 al **M** y un -10% a la Iniciativa durante los próximos 5 turnos.

66. Un golpe excesivamente ambicioso falla, y descubres que te has estirado demasiado, quedando expuesto a un contraataque. Sufres una penalización de -20% a la Iniciativa en tu siguiente turno; puedes parar pero no atacar.

77. Tu arma se escurre de tu mano; no se te cae, pero pierdes todas las oportunidades de atacar o parar con ella en este turno.

88. Tu arma choca con la del oponente haciendo vibrar tu brazo. Pierdes tu próximo ataque.

99. Tu golpe se vuelve loco dejándote en una torpe posición. Tu oponente atacará el primero en el siguiente turno, independientemente del valor de la Iniciativa.

00. Tu ataque es torpe; necesitas recuperarte antes poder atacar de nuevo. En el siguiente turno sufres una penalización de -10% a tu **HA** y -10% a la Iniciativa.

ARMAS DE PROYECTILES (SIN PÓLVORA)

11. Mientras te preparas para soltar tu proyectil, tu mano resbala y el proyectil se clava limpiamente en tu pie. Resuelve el ataque normalmente. Debes emplear el siguiente turno en recuperarte; si estabas utilizando un arco o ballesta, sólo puedes moverte en pequeños círculos mientras te recuperas.

22. Tu arma se rompe o se raja volviéndose inútil. Si estabas utilizando un arco o una ballesta, la tensión de la cuerda arroja un pedazo de madera hacia tu cara con un ataque de **F** +1 modificado por la armadura, sólo si llevas un yelmo cerrado. Por supuesto, el arma queda completamente inservible.

33. Una grieta aparece en tu arma. Cada vez que la utilices existe un riesgo del 20% de que se rompa, como en #22 arriba.

44. Tu tiro se vuelve loco. Tira 1d10: 1-5 izquierda 6-0 derecha. Resuelve el ataque normalmente si impacta en alguna criatura.

55. Tu arma se resbala de tus acobardados dedos; pierdes todos los ataques en este turno.

66. La cuerda de tu arco o de tu honda se rompe, y no podrás disparar hasta que la cambies por otra.

77. Tu munición se rompe, o la piedra de tu honda se cae. Pierdes este ataque.

88-99. Fallas al cargar tu arma y el proyectil cae al suelo. Puedes cargar de nuevo, y disparar al comienzo del siguiente turno.

00. Presa del pánico dejas caer toda la munición. A menos que emplees 1 turno en recogerla, toda tu Iniciativa se divide por la mitad cuando dispares con ese tipo de arma para el resto de la batalla.

ARMAS ARROJADIZAS

11. Arrojas tu arma con una fuerza salvaje, y un chasquido suena en tu hombro. Pierdes 1 **H**. No podrás utilizar el brazo hasta que la parte afectada reciba atención médica.

22-33. Sufres un tirón en un músculo de tu espalda. Pierdes todas las acciones durante 1d10/2 turnos excepto el **M**. Tu **HA**, **HP** y **Ag** con ese brazo son reducidos a la mitad hasta que recibas atención médica.

44. Tu lanzamiento se vuelve loco. Tira 1d10: 1-5 izquierda 6-0 derecha. Resuelve el ataque normalmente si impacta en alguien.

55. Arrojas tu arma pero pierdes el equilibrio al inclinarte hacia delante. Tardas 1 turno en incorporándote de nuevo, durante el cual cualquiera que te ataque obtiene un +10% a su **HA**.

66-77. Arrojas tu arma y tropiezas, pero sin llegar a caer. Pierdes tu siguiente ataque mientras recuperas el equilibrio.

88-99. Arrojas tu arma, pierdes el equilibrio ligeramente y giras dando media vuelta y encarándote al lado opuesto. Reduce a la mitad tu Iniciativa cuando actúes en el siguiente turno.

00. Tu proyectil gira en tu mano en un momento crítico y cae a tus pies.

PIFIAS

ARMAS DE PARADA Y ESCUDO

11. Tu parada falla miserablemente, y te reclinás justo hacia el golpe que se aproxima. Calcular el daño de manera normal, después se pierde el doble de esos puntos de **H**.

22. Paras haciendo una floritura, pero el efecto se echa a perder cuando tu arma se resbala, y se desplaza 1 o 2 metros, en el caso de que uses un escudo esté se caerá a tus pies. No se podrá parar de nuevo hasta que te hayas equipado con otra arma.

33. Caes en la trampa de tu oponente, convirtiendo tu parada en una finta. Además del daño normal obtienes una **H** adicional.

44. Barriéndote en la parada el golpe te alcanza con gran fuerza dejándote jadeante y de rodillas. Pierdes 1 turno en incorporarte de nuevo, en los cuáles solo podrás parar y todo el que te ataque obtiene una bonificación de +10 a su **HA**.

55-66. Tu débil parada no hace nada para detener el golpe, que te fatiga. Sólo podrás parar, hasta el final de tu siguiente turno.

77-88. El golpe de tu oponente quiebra tu parada, destrozando tu arma de parada y llegando al brazo (resuelve el ataque normalmente). El arma de parada absorbe algo de la fuerza del golpe; cuenta tu brazo como si tuviera adicionalme 1 **PA** contra ese golpe en particular. No puedes parar de nuevo hasta que te hayas equipado con otra arma de parada.

99-00. El golpe de tu oponente te arrebata el arma de parada, rompiendo las correas si llevas un escudo. No podrás parar de nuevo hasta que te equipes de nuevo con otra arma de parada.

GOPES FÍSICOS, GARRAS Y DIENTES

11. Con un sonoro y doloroso crujido, los huesos de tu mano/mandíbula...lo que sea se rompe. Pierdes 1 **H**, y el medio por el que atacastes queda inútil hasta que recibas atención médica y el dolor reduce a la mitad todas tus características.

22. El dolor aparece mientras te desgarras algunos músculos importantes; el medio por el que atacaste queda inútil durante 1d10/2 turnos, después podrás utilizarlo con sólo la mitad de tu **HA** hasta que recibas atención médica

33. Atacando con más entusiasmo que precisión, te encuentras de repente en el suelo. Pierdes 1 turno en incorporarte de nuevo, durante los cuales todo el que te ataque obtiene una bonificación de +10 a su **HA**, y solo podrás parar.

44. Tu golpe no alcanza a tu oponente, dejandote confundido. No podrás atacar en tu siguiente turno, y tu oponente gana una bonificación de +10 a su **HA** en su próximo ataque.

55. Calculas mal tus movimientos y evitas caer realizando una pirueta un poco antinatural y dolorosa. Pierdes 1 punto de **M** y un -10% a la Iniciativa durante los próximos 5 turnos.

66. Un golpe excesivamente ambicioso falla, y descubres que te has estirado demasiado, dejándote expuesto a un contraataque. Pierdes un -20% a la Iniciativa en tu siguiente turno, podrás parar pero no atacar.

77. Tu golpe se encuentra dolorosamente con algo sólido, pierdes el uso de esa forma de ataque hasta el final del siguiente turno.

88. Tu golpe choca con la guardia de tu oponente haciendo vibrar tu brazo/pierna/lo que sea. Pierdes tu próximo ataque.

99. Tu golpe escapa a tu control, dejándote en una torpe posición. Tu oponente atacará el primero en el siguiente turno, independientemente del valor de la Iniciativa.

00. Tu ataque es torpe. Sufres una penalización de -10 a tu **HA** y -10% a la Iniciativa hasta el final de tu siguiente turno mientras te recuperas.

ARMAS DE PÓLVORA (BALAS)

11-22. El arma explota destruyéndose en el proceso: Las armas experimentales causan daño 8 contra el portador, un arma poco fiable daño normal. Las bombas y las incendiarias detonan en la mano del portador y causan daño normal.

33. El arma se encasquilla, y no se podrá disparar de nuevo hasta que se haga una tirada de habilidad de oficio (Arcabucero).

44. El arma sufre un mal funcionamiento y tendrá que ser desmontada, inservible para el resto de la batalla.

55. Disparas demasiado pronto. Tira 1d10: 1-5 izquierda 6-0 derecha. Resuelve el ataque normalmente si impacta en alguna criatura.

66. Excedes la pólvora con la que cargas el arma, provocando un fognazo cegador al disparar, sufres una penalización de -10% a tu **HA** y **HP** para los próximos 5 turnos.

77. La pólvora se humedece y queda inutilizable. No es posible disparar hasta que se reemplace por polvora seca.

88. En plena lucha el arma se te resbala y cae al suelo. Perderas todos los ataques en tu siguiente turno, si deseas recuperarla.

99. El perno de tu arma se encasquilla. Debes pasar media acción para desatascarlo.

00. Ignición parcial. No toda la pólvora se prende, la bala sale pero con la mitad de alcance y daño.

Hasta ahora, el excelente trabajo realizado por Davis y Dennison, me ha planteado el problema de cómo hacer frente a las pifias de armas de pólvora. El nuevo reglamento introduce la característica sobre el arma "poco fiable" penalizando los resultados de 96 a 99 y 00. Este sistema no refleja el espíritu de las tablas anteriores, por no tener en cuenta más o menos el tanto porciento de la habilidad del arma que posee el PJ o PJN.

Básicamente, si tiene una habilidad de 10% o un 99% el resultado siempre será el mismo. Yo creo que esto no es probable debido a que las pifias con armas de pólvora arcaicas a menudo fueron causadas por la negligencia de los propietarios que las usaron y luego el grado de habilidad y conocimiento, como dejar humedecer la pólvora y no limpiar periódicamente el arma o almacenarla en mal estado. Razón de más para hacerse con un arma que requiera la habilidad especialista. También me planteé la diferencia entre las armas imperiales de manufactura humana y las de manufactura Enana: en muchas historias o interludios en el manual se hace hincapié en el hecho de que las armas de los enanos de este tipo son mucho más fiables, así que decidí que la pifia sólo se aplicará con un resultado de 44 o superior, salvándolos de los resultados más desastrosos.

ARMAS CONTUNDENTES

BRAZO

1. Tu arma golpea los dedos de tu oponente, adormeciéndoselos. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Tu arma se estrella en la mano de tu oponente, debe pasar una tirada de **HA** -10% o dejará caer lo que lleve en esa mano.
3. Tu arma se estrella en el codo de tu oponente, enviando una descarga eléctrica de dolor a lo largo de todo el brazo, debe pasar una tirada de **R** -20% o dejará caer lo que lleve en esa mano. Además, el brazo queda inútil durante 2 turnos.
4. Tu arma se estrella en el músculo del bíceps de tu oponente, magullando el hueso, debe pasar una tirada de **R** -30% o dejará caer lo que lleve en esa mano. Además, su **BF** para ese brazo se reducirá a la mitad (redondeando hacia abajo) durante 1d10 turnos.
5. Tu arma se estrella en el hombro de tu oponente, dañándolo gravemente. Dejará caer todo lo que este llevando en esa mano y sufre una penalización de -20% a su **HA**, y su **BF** se reducirá a la mitad para cualquier ataque o parada hecha con ese brazo para el resto de la batalla.
6. Tu golpe se estrella en la mano de tu oponente, rompiendo los huesos entre la muñeca y los dedos. La mano queda inútil hasta que los huesos se hayan sanado en 1d10/2 semanas, después sufrirá una penalización de -10% a su **HA** y a las tiradas que requieran una buena manipulación con esa mano ya que los huesos han quedado mal ajustados, a menos que reciba una tirada exitosa de Sanar +0% para restablecerlos antes de la primera semana. Curación mágica +0% anulará el modificador, recuperando de golpe el uso del brazo.
7. Tu arma rompe la muñeca de tu oponente, dejando la mano suelta y colgando en un ángulo antinatural. Debe pasar una tirada de **V** -20% o quedará aturdido por el dolor durante 1d10/2 turnos. La sanación es como en #6 arriba, aunque también será necesaria una buena férula o un yeso.
8. Tu arma se estrella contra el antebrazo de tu oponente, rompiendo el hueso con un chasquido satisfactorio. Aturdido durante 1d10 turnos debido al intenso dolor. El brazo queda inútil hasta que los huesos se hayan unido dentro de 1d10/2 semanas, después sufrirá una penalización de -10% a las tiradas de **HA** y a las tiradas que requieran una buena manipulación con es brazo ya que los huesos han quedado mal ajustados, a menos que se le realice una tirada exitosa de Sanar -20% para restablecerlos antes de la primera semana, requiriendo también de una buena férula o un yeso. Curación mágica +0% anulará el modificador, recuperando de golpe el uso del brazo.
9. Tu golpe se estrella en el hombro de tu oponente, rompiendo la clavícula y dislocando el brazo del zócalo. Aturdido durante 1d10 turnos y debe pasar una tirada de **R** +0% o caerá al suelo, igualmente sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido al insostenible dolor. El brazo queda inútil hasta que sea recolocado en su lugar por una tirada de Sanar +0%, después sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas de **HA** y **F** en las que se use ese brazo, hasta que se haya curado completamente en 1d10/2 semanas.
10. Tu arma aplasta el codo de tu oponente, rompiendo la articulación y dejando la parte inferior del brazo colgando de forma antinatural. Indefenso por el dolor durante 1d10 turnos. El brazo queda inútil hasta que los huesos se hayan unido en 1d10 semanas. Solo curación mágica +0% restaurará la función completa. Una tirada exitosa de Sanar -20% lo hará en parte, dejando el codo rígido y los nervios dañados, con una penalización de -10% a todas las tiradas de **HA**, **F** y **Ag** en las que se utilice ese brazo. Si el daño se deja sin atención ya sea por curación mágica o sanación, la articulación quedará mal curada y el modificador será entonces de -20%.
11. Golpe en el hueso de la parte superior del brazo de tu oponente, esté se rompe en varios pedazos con un fuerte crujido que se hace eco en todo el campo de batalla. Indefenso debido al dolor durante 1d10 turnos. Los nervios y una arteria quedan dañados por los fragmentos afilados, si no recibe curación mágica +0% para restaurar el brazo dentro de 1d10 días contraerá una gangrena, requiriendo la amputación. Si no se realiza la amputación la cangrena se extenderá y morirá en otros 1d10 días, Curar Enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección pero dejando el brazo casi totalmente paralizado e inútil.
12. Tu golpe se estrella en el hombro de tu oponente, desgarrando y aplastando los nervios que inervan en el brazo, esté queda colgando, inútil y paralizado desde el hombro por los músculos atrofiados y los tendones destrozados. Debe pasar una tirada de **R** -20% o caerá inconsciente por la conmoción, si tiene éxito queda aturdido durante 1d10 turnos, después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla. Ni curación mágica o sanación podrá restaurar el hombro.
13. Tu arma aterrizza justo en medio del zócalo de tu oponente, arrancando practicamente el brazo, el cuál queda colgando como un péndulo por los músculos desgarrados y los tendones destrozados, la sangre surge a borbotones de la herida. Cae inconsciente por el dolor, y morirá dentro de 2d10 turnos debido al masivo shock traumático y a la abundante hemorragia, a menos que reciba curación mágica +0% para poder reparar los tejidos desgarrados, al menos en parte, aún dejando el brazo inútil y paralizado.
14. Tu arma se estrella contra el brazo de tu oponente, rompiéndolo con un terrible chasquido. Una brillante lanza de hueso saldrá hacia fuera desgarrando la piel y seccionando la arteria principal. Cae inconsciente mientras un chorro de sangre pulverizada surge sin control de la herida, muere inevitablemente en 1d10/2 turnos.
15. Con un golpe salvaje arrancas de cuajo el brazo de tu oponente. Cae entre alaridos mientras se sujeta el muñon, del cual surge sangre a borbotones. Muere por el shock y la hemorragia masiva un momento después en una piscina sanguinolenta.
16. Tu arma rompe el hombro de tu oponente con un horrible crujido, empujando fragmentos de huesos dentro de la caja torácica, perforando un pulmón y destrozando el corazón. Toserá un chorro brillante de sangre arterial antes de desplomarse contra el suelo, muere en 1d10/2 turnos. Existe un riesgo del 25% de que el golpe fuera de lado, demoliendo por completo el hombro y destrozando la caja torácica. Tu adversario será lanzado a un lado, contra el suelo. Temblará agónicamente durante varios segundos antes de morir.

CUERPO

1. Tu arma golpea el vientre de tu oponente, mareándolo temporalmente. Pierde media acción, mientras se recupera.
2. Tu golpe contusiona una de las costillas de tu oponente. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Impactas con un golpe firme y sólido en el plexo solar de tu oponente, haciéndole perder la respiración. No podrá atacar hasta el final de su siguiente turno, sufriendo también una penalización de -20% a cualquier parada.
4. Tu golpe impacta en la “ingle” de tu oponente, debe pasar una tirada de **R** -30% o quedará indefenso hasta el final de su siguiente turno mientras vomita hasta las tripas. Si es mujer, o esta protegido razonablemente en esa parte del cuerpo el modificador a la tirada será de -10%, y si falla contará como aturdido en su lugar.
5. Tu golpe contusiona varias de las costillas por debajo del brazo de tu oponente. Sufre una penalización de -20% a su **HA** durante 1d10/2 turnos.
6. Tu arma se estrella en un lado de tu oponente, dañando el bazo, y causando una lenta hemorragia interna mientras la dura cubierta membranosa intenta contener la constante fuga de sangre. Aturdido hasta el final de su siguiente turno. Después de la batalla debe pasar una tirada de **R** -20% o sufrirá una penalización acumulada de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada hora. Si no recibe curación mágica +0% antes de que cualquiera de esas características llegue a 0 caerá inconsciente, y morirá en las próximas 2d10 horas. Se podrá intentar una operación quirúrgica para eliminar el bazo dañado, aunque requerirá de una tirada exitosa de Sanar +0% con el Talento Cirugía. Si falla, el paciente morirá. Si tiene éxito, todavía tendrá que pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección letal, muriendo dentro de 1d10/2 días. Curar Enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección. Sin un bazo, su sistema inmunitario se habrá debilitado, sufrirá una penalización permanente de -10% a la hora de resistir infecciones en el futuro.
7. Tu golpe impacta en la caja torácica del oponente, rompiendo varias de sus costillas con un sonoro chasquido. Aturdido hasta el final de su siguiente turno mientras jadea por respirar e intenta proteger su flanco herido. Sufre una penalización de -20% a todas las acciones, hasta que su característica de **H** haya sido devuelta a herido leve.
8. Tu golpe impacta sólidamente en la cadera de tu oponente, rompiendo un ala de la pelvis ósea con un fuerte crujido. Derribado al suelo y queda indefenso hasta el final de su siguiente turno debido al dolor, después debe pasar una tirada de **R** -20% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Luego sufre una penalización de -10% a su **HA** para el resto de la batalla, y su **M** será reducido en -2 y todas las tiradas de Esquivar contarán en -20% hasta que su característica de **H** haya sido totalmente restaurada.
9. Tu arma se estrella contra el esternón de tu oponente, paralizando temporalmente su musculatura respiratoria y causando una arritmia cardíaca, su corazón comenzará a latir irregularmente. Indefenso hasta el final de su siguiente turno mientras jadea desesperadamente al intentar recuperar el aliento, y después debe pasar una tirada de **R** +0% o su corazón simplemente se parará, matándolo. Si tiene éxito, quedará aturdido durante 1D10/2 turnos antes de poder recuperar el aliento y latido normal del corazón.
10. Tu golpe rompe las costillas, empujando astillas de hueso dentro de los órganos internos y causando una hemorragia interna. Existe un riesgo del 50% de que se colapse un pulmón. Si eso ocurre sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas antes de caer inconsciente después de 1d10/2 turnos, muriendo en otros 1d10/2 turnos. Sólo curación mágica +0% salvará su vida. Si sus pulmones sobreviven al golpe sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas hasta que su caja torácica se haya curado en 4 semanas.
11. Tu golpe rompe el omóplato de tu oponente con un fuerte crujido, sufre una penalización de -20% a todas las tiradas hasta que su característica de **H** sea totalmente restaurada. Además, existe un riesgo del 50% de que también se haya dañado su columna vertebral, causando lesiones en la médula y dando como resultado una parálisis total de cintura para abajo. Si logra pasar una tirada de **R** -10%, la parálisis fue causada sólo por la hinchazón de una vértebra agrietada y se recuperará de su parálisis en 1d10/2 semanas.
12. Tu oponente es golpeado de lleno entre los omóplatos mientras gira para intentar evitar tu golpe, fracturándole la columna vertebral con un desagradable chasquido. Cae inmediatamente al suelo, quedando paralizado de cintura hacia abajo. Debe pasar una tirada de **V** -20% cada turno o caera inconsciente. Después debe superar otra tirada de **R** -10% o morirá antes de recuperar la consciencia. Si sobrevive quedará paralizado, y ni siquiera curación mágica podrá restaurar la movilidad de las piernas, ganará 1 **PL** adicional y será atormentado con pesadillas constantes, reviviendo el momento de su trauma.
13. Tu golpe impacta en el pecho de tu oponente, rompiendo el esternón con un poderoso crujido y comprimiéndolo contra el corazón. Sin saberlo tu adversario, la fuerza del golpe ha desgarrado parcialmente la aorta, causando que el saco pericárdico se llene de sangre, evitando así que lata correctamente. Sufre una penalización acumulativa de -15% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno. Cuando cualquiera de esas características llegue a 0 se colapsará y simplemente caerá muerto al suelo. Ni curación mágica o sanación podrá salvarle la vida.
14. Tu arma destroza el esternón y rompe las costillas del pecho de tu oponente con un terrible crujido, empujando trozos de huesos a los pulmones y al corazón. Sangre espumosa erupciona de su boca y nariz mientras se tambalea hacia atrás, cayendo finalmente al suelo. Morirá inevitablemente con un horrible estertor en 1 turno.
15. Tu golpe reduce a pulpa el abdomen de tu oponente, le has reventado los intestinos. Derribado al suelo mientras vomita sangre y su última comida, muere al instante por las múltiples hemorragias.
16. Tu arma impacta directamente con un golpe a través de la parte delantera de la caja torácica de tu oponente, agujereando el corazón y matándolo al instante. En el siguiente turno debes tomar media acción y pasar ya sea una tirada de **F** +0% o de **Ag** +0% para poder retirar el arma de la cavidad del pecho de tu enemigo caído.



CABEZA

1. Tu arma roza un lado de la cabeza de tu oponente, causando un zumbido en el aire, sufre una penalización de -10% en su siguiente ataque o parada.
2. Tu golpe rebota en el pómulo de tu oponente, dejándole un ojo negro. Pierde un ataque o parada libre en su siguiente turno.
3. Tu arma rebota en el puente de la nariz de tu oponente, sufre una penalización de -10% a su **HA** durante 1d10/2 turnos mientras ve destellos brillantes y sus ojos se llenan de lágrimas.
4. Tu arma se estrella contra la carne del cuello de tu oponente, estirando los grandes músculos. Sufre una penalización de -20% a las tiradas de **HA** durante 1d10/2 turnos.
5. Tu arma aterriza con un golpe sólido en un lado de la cabeza de tu oponente, el impacto hace estallar el tímpano, y provoca que un pequeño reguero de sangre le recorra la nuca. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, y sufre una penalización de -20% a todas las tiradas basadas en la Percepción del oído hasta que el tímpano se haya vuelto a cerrar en sí mismo en 1d10/2 semanas.
6. Tu arma impacta en la cabeza de tu oponente con un golpe sordo. Derribado al suelo y queda indefenso hasta el final de su siguiente turno, después de eso debe pasar una tirada de **R** -20% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Después sufre una penalización de -10% a su **HA**, **HP** y **Ag** para el resto de la batalla debido a mareos y náuseas. También debe pasar otra tirada de **R** -10% o sufrirá una amnesia a corto plazo, no recordará nada de la batalla o cómo terminó en la misma.
7. Tu arma fractura la nariz de tu oponente, aturdido hasta el final de su siguiente turno mientras ve destellos brillantes y escupe sangre. Después debe pasar una tirada de **R** -10% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Existe un riesgo del 50% de que la nariz quede tan destrozada que reducirá su **Em** en un -1d10% a menos que alguien le realice curación mágica +0% o una tirada exitosa de Sanar +0% con el Talento Cirugía.
8. Tu golpe choca contra el cráneo de tu oponente. Aturdido hasta el final de su siguiente turno. Después debe pasar una tirada de **R** -20% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. El impacto ha fracturado el cráneo, causando que una astilla de hueso penetre en su cerebro, dando pie a una lenta hemorragia entre el cerebro y el cráneo, aumentando así la presión craneal. Sufre una penalización acumulada de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag**, **Int** y **Em** cada 2 horas, caerá en coma cuando cualquiera de esas características llegue a 0, y morirá dentro de 1d10/2 días. La única forma de salvación es con un procedimiento llamado trepanación, que consiste en extraer un pedazo del cráneo mediante la perforación con una broca, aliviando así la presión y permitiendo el acceso para remover la astilla. Esto requiere, 1 hora y una tirada de Sanar -10% con el Talento Cirugía. Si tiene éxito, deberá usarse una placa de metal de algún tipo, por ejemplo una moneda de plata que haya sido martillada plana y después pulida, para cubrir el agujero, clavada directamente al hueso circundante y tapándose con una solapa del cuero cabelludo. Si ya estaba en coma, se despertará en 1d10/2 días, por lo demás recuperará sus características perdidas, a razón de un 5% por día. Fallar, aliviará la presión pero con daño cerebral, reduciendo en -10% su **HA**, **HP**, **Ag**, **Int** y **Em** de forma permanente. Independientemente del resultado tendrá que pasar una tirada de **R** -10% después de la cirugía o contraerá una grave infección, muriendo en 1d10 días. Curar Enfermedad de Shallya +0% eliminará la infección.
9. Tu arma rompe la mandíbula de tu oponente, aturdido hasta el final de su siguiente turno y luego sufre una penalización de -20% a su **HA** y **HP** para el resto de la batalla debido al dolor. La mandíbula tendrá que ser cosida o cerrada firmemente de otra manera hasta que se unan los tejidos en 1d10/2 semanas, obligándolo a comer con una pajita. También existe un riesgo del 50% de que haya perdido varios dientes, en cuyo caso su **Em** se reducirá en un -5% a menos que ya los haya perdido o los tenga feos etc...
10. Tu arma se estrella contra la laringe de tu oponente en la parte superior de la tráquea, causando un espasmo en las vías respiratorias. sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno. Debe pasar una tirada de **R** -10% para recuperar inmediatamente todos los puntos perdidos de sus características, retirar al inicio de cada turno hasta que lo consiga. Si alguna de esas características llega a 0 caerá inconsciente por la falta de aire. Si no pasa su tirada dentro de otros **BR** turnos morirá de sofocación.
11. Tu arma destroza la órbita de tu oponente incrustando fragmentos óseos en los músculos que controlan el movimiento del ojo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **R** -10% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Si no recibe curación mágica +0% en menos de 1d10 días, perderá el ojo definitivamente, reduciendo a la mitad su **HP** y las tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo cualquier bonificación de Talentos tales como Vista Excelente o Certero.
12. Tu golpe rompe la mandíbula de tu oponente con un fuerte chasquido, dejándola colgando por un lado. Debe pasar una tirada de **R** -10% o caerá inconsciente. Si tiene éxito, queda indefenso para el resto de la batalla mientras tropieza por alrededor al tratar de mantener la mandíbula en su sitio. Si sobrevive, necesitara curación mágica +0 o una tirada exitosa de Sanar -10% con el Talento Cirugía para volver a unirla en su lugar. Si no se hace dentro de 1d10/2 días, se tendrá que amputar toda la mandíbula inferior. Aparte de quedar absolutamente horrible se verá forzado a alimentarse sólo de líquidos y perdiendo toda la capacidad del habla, -30% a su **Em**.
13. Tu arma se estrella entre la cabeza y el cuello de tu oponente, rompiendo la columna vertebral con un terrible chasquido. Cae inconsciente y morirá asfixiado dentro de 1d10/2 horas a causa de los daños sufridos en el centro respiratorio, dentro de la parte superior de la médula espinal. Curación mágica -20% salvará su vida, pero quedará paralítico desde el cuello para abajo, y ganará 1D10/2 **PL** adicionales debido a la terrible experiencia de quedar paralizado e indefenso mientras se va asfixiando lentamente hasta la muerte.
14. Tu arma golpea a tu oponente en toda la frente, rompiendo el cráneo como si fuera una cáscara de huevo. El pobre infeliz se enamora inmediatamente del suelo y decide pasar el resto de su vida con él. Muere en unos 1d10 turnos entre contracciones y sacudidas.
15. Tu arma se estrella justo en medio de la cabeza de tu oponente con un golpe horrible, partiéndola como si fuera un melón. El estallido de sangre, trozos de huesos y materia cerebral os cubre a los dos. La muerte es instantánea.
16. Tu arma arranca de cuajo la cabeza de tu oponente por el cuello, haciéndola volar en una dirección aleatoria, cayendo aplastada a unas 1d10-5 yardas, desde su cuello se disparan chorros gemelos de sangre. Si el resultado es 0 o menos, el golpe dio en la garganta, rompiendo la columna vertebral y destrozando la médula espinal con un horrendo crujido, el pobre desgraciado morirá al instante.

PIERNA

1. Tu arma rebota en la rodilla de tu oponente, desequilibrándolo. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno. Si sobrevive a la batalla su rodilla siempre le dolerá 24 horas antes de una tormenta.
2. Tu arma rebota en la cadera de tu oponente, debe pasar una tirada de **Ag** -10% o caerá bruscamente de culo, derribado.
3. Tu arma golpea el lateral de la rodilla de tu oponente, girándola hacia adentro. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno, mientras trata de evitar poner ningún peso sobre esa pierna.
4. Tu arma rebota en la espinilla de tu oponente. Debe pasar una tirada de **HA** -20% o quedará indefenso hasta el final de su siguiente turno, dejará caer todo lo que lleve en ambas manos para sujetarse la pierna herida al mismo tiempo que salta con la otra de forma cómica. Si tiene éxito, sólo sufrirá una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno mientras se tambalea y jadea del dolor.
5. Tu golpe hiere gravemente el muslo de tu oponente, haciéndole caer de rodillas, contando como derribado. Sufre una penalización de -10% a todas las tiradas de **HA** y Esquivar, y también debe reducir su **M** en -1 hasta el final de la batalla.
6. Tu golpe se estrella contra la cadera de tu oponente, astillando una ala de la pelvis y derribándolo al suelo. Sufre una penalización de -20% a su **HA** debido a el dolor y será incapaz de levantarse en 1d10/2 turnos.
7. Tu arma se estrella contra el dedo gordo de tu oponente, aplastándolo. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas de **HA** y Esquivar hasta el final de la batalla. Después su **M** se reducirá en -1 y las tiradas de Esquivar seguirán contando en -10% hasta que el dedo del pie se haya sanado en 2 semanas.
8. Tu golpe impacta entre el tobillo y los dedos del pie de tu oponente, fracturando varios de sus huesos. Derribado, y no podrá poner ningún peso sobre ese pie y por lo tanto no podrá alzarse para el resto de la batalla. Quedará cojo de una pierna hasta que los huesos se hayan unido en 4 semanas. A continuación, debe pasar una tirada de **R** -10% o sufrirá una penalización permanente de -1 a su **M** debido a que los huesos no se han restablecido correctamente. Si se obtiene una curación mágica +0% antes de que los huesos se hayan sanado se deberá eliminar esa tirada.
9. Tu golpe rompe el tobillo de tu oponente, derribándolo al suelo y haciendo que el pie se destaque de la pierna en un ángulo antinatural. Debe pasar una tirada inmediata de **V** -20% o quedará indefenso durante 1d10/2 turnos mientras grita de puro dolor, si tiene éxito contará como aturdido en su lugar. Será incapaz de poner peso en ese pie hasta que los huesos se hayan unido en 4 semanas. Si el tobillo no se restablece correctamente con una tirada exitosa de Sanar +0%, esté sanará torcido, causando una penalización permanente de -10% a las tiradas de Esquivar y un -1 a su **M**.
10. Tu golpe rompe la espinilla de tu oponente, destruyendo la tibia en varios fragmentos y rompiendo el peroné, el exterior de los dos huesos largos de la pierna, al mismo tiempo, algunos trozos salen penetrando y atravesando la piel. Derribado e indefenso durante 1d10 turnos debido al dolor cegador, después sufre una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto de la batalla. Será incapaz de levantarse y debe pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección en la fractura abierta en cuestión de 1d10 días, causando su muerte en otros 1d10 días a menos que se realice una amputación. Curar enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección, salvando su vida, pero la pierna quedará inútil a menos que sea curada mágicamente, tirada de hechizo -20%, debido al desastre de fragmentos de huesos y a los dañados nervios y vasos sanguíneos en el interior pierna.
11. Tu golpe rompe la rótula de tu oponente. Derribado al suelo y queda indefenso durante 1d10 turnos mientras se aferra a la herida con ambas manos, chillará a pleno pulmón debido a dolor, haciéndose eco a través del campo de batalla, después será incapaz de levantarse y sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla. Si no recibe curación mágica +0%, sufrirá una penalización permanente de -2 a su **M** y un -20% al Esquivar debido a una grave cojera y a la rigidez de la articulación.
12. Tu arma impacta sólidamente en el centro de la pierna de tu oponente. Destrozando la rodilla con un sonido explosivo audible, y seccionando los grandes ligamentos, la pierna inferior quedará inclinada en un ángulo antinatural. Derribado e indefenso por el dolor cegador para el resto de la batalla, debe pasar una tirada de **V** -20% o caerá inconsciente, retirar cada turno. Sólo curación mágica, que contará en -30%, restaurará la función de la rodilla. De lo contrario, sufrirá una penalización de -30% a Esquivar y su **M** será reducido a la mitad para el resto de su vida debido a que la articulación de la rodilla queda seriamente inestable.
13. Tu arma se estrella contra la parte superior de la pierna de tu oponente, rompiendo el hueso del muslo con un fuerte crujido y seccionando la arteria femoral. Cae al suelo inconsciente de forma indigna mientras su pierna se hincha y se va poniendo morada ante tus ojos. Morirá dentro de 2d10 turnos a menos que se le practique un torniquete (Requiendo de 2 turnos completos y una tirada exitosa de Sanar +0%) o se le proporcione curación mágica +0%, esto no salvará la pierna, que tendrá que ser amputada o el paciente morirá de una gangrena masiva con una pierna sin sangre, sin importar la curación mágica.
14. Tu arma se estrella contra la cadera de tu oponente, rompiendo el hueso con un terrible chasquido. La punta de la médula secciona la arteria principal y sale hacia fuera desgarrando la piel, dejando a la vista una lanza blanca de hueso que sobresale de su cadera. De inmediato cae inconsciente y muere inevitablemente en una piscina de sangre dentro de 1d10/2 turnos.
15. Con un golpe salvaje arrancas de cuajo la pierna de tu oponente. La sangre surge a borbotones de su muñon destrozado mientras se desploma entre alaridos, muere por el shock y la hemorragia masiva un momento despues en medio de una piscina sanguinolenta.
16. Tu arma demuele la pelvis de tu oponente con un chasquido horrible, causando un gran trauma en los nervios y en las arterias principales. Cae deshecho al suelo gimiendo, muere inevitablemente por el shock y la hemorragia en 1 turno.



ARMAS DE FILO

BRAZO

1. Tu golpe causa un corte en el brazo de tu oponente, provocando una ligera hemorragia que hace su agarre sea difícil. Al comienzo de su siguiente turno debe pasar una tirada de **HA** -20% o perderá un ataque o una parada libre, dependiendo de lo que tenga en esa mano.
2. Tu golpe causa un corte en los dedos de tu oponente. Debe pasar una tirada de **R** -10% o se le caerá lo que lleve en esa mano.
3. Tu arma corta el músculo del bíceps de tu oponente. Sufre una penalización de -20% a su **HA**, **HP** y **F** para todos los ataques o paradas realizados con ese brazo hasta que no se haya sanado con al menos con una **H**.
4. Tu arma viaja dentro del músculo deltoide del hombro de tu oponente, enviando un shock nervioso por todo el brazo. Todo lo que lleve en esa mano se caera. Sufre una penalización de -10% a su **HA** para el resto de la batalla debido al dolor.
5. Tu arma golpea el antebrazo de tu oponente, rebanando y abriendo la piel hasta exponer las rojas, palpitantes y brillantes capas del músculo. Todo lo que lleve en esa mano se dejará caer y debe pasar una tirada de **V** -10% o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno mientras se mira la horrible herida, acto seguido soltará lo que tenga en la otra mano, para aferrarse a la herida en un intento de cerrarla. Podrá intentar otra tirada de **V** +0% en cada turno posterior para recuperarse de esto.
6. Tajas profundamente el antebrazo de tu oponente, rebotando desde el hueso. Dejará caer todo lo que lleve en esa mano, y está queda inútil hasta que su característica de **H** canvie de nuevo a herido leve.
7. Tu arma taja dentro del antebrazo de tu oponente, dañando músculos y tendones, atascándose en el hueso por una fracción de un segundo antes de ser retirada. Aturdido hasta el final de su siguiente turno debido al dolor, la mano queda inútil hasta que su característica de **H** se recupere totalmente. Además, sufrirá una penalización permanente de -10% a todas las tiradas que requieran una buena manipulación con ese brazo, debido a no poder abrir los dedos correctamente.
8. Tu arma abre de un tajo el antebrazo de tu oponente, cortándole el músculo del bíceps desde los adjuntos tendinosos hasta los huesos. El brazo queda inútil hasta que su característica de **H** se recupere totalmente. Curación mágica +0% o una tirada exitosa de Sanar +0% junto con el Talento Cirugía restablecerá la función completa, de lo contrario cualquier uso de ese brazo causara una penalización de -20%, incluyendo las tiradas de **HA**, **HP** y **F**, debido a que el músculo y los extremos del tendón no se unirán juntos de manera adecuada, dificultando la flexión del brazo.
9. Tu arma corta limpiamente un gran cacho de carne, desde el hombro hasta la parte superior del brazo, causando que la sangre fluya libremente a lo largo de su brazo. Dejará caer todo lo que lleve en esa mano, no podrá usar ese brazo y sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final del combate debido al dolor y a la hemorragia. También debe pasar una tirada de **R** -20% o caerá derribado al suelo por el intenso dolor, después podrá levantarse y actuar normalmente.
10. Tu arma corta 1d10/2 dedos de la mano de tu oponente. Si más de 2 dedos se pierden, se caerá todo lo que lleve en esa mano, y ya no podrá usar la mano para mantener ningún tipo de armas. Cualquier tarea que requiera una buena manipulación con esa mano hara que sufra una penalización de -5% a dichas tiradas, por dedo perdido. Si sale 5 se habrá logrado amputar la mano a la altura de la muñeca, el oponente chillara y contemplara horrorizado cómo sale la sangre a borbotones de su muñón. Debe pasar una tirada de **R** -10% o caera inconsciente, muriendo entre gemidos lastimeros en 1d10/2 turnos. Si tiene éxito, quedará indefenso hasta el final de su siguiente turno debido la conmoción y al dolor mientras se retuerce al sujetarse el muñon con la otra mano en un intento de cerrar la hemorragia. Sufre una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido al dolor y a la hemorragia.
11. De un tajo abres el brazo superior de tu oponente, cortando los tendones y rompiendo el hueso. Debe pasar una tirada de **V** -20% o caerá inconsciente, si tiene éxito, quedará aturdido durante 1d10 turnos. El brazo queda inútil hasta que su característica de **H** se encuentre totalmente recuperada.
12. Tu arma taja profundamente en el hombro de tu oponente, rompiendo la clavícula. Existe un riesgo del 50% de que la gran arteria del hombro sea cortada o que la punta del arma perfora un pulmón. En ese caso sufre una penalización acumulada de -10% a su **HA**, **HP**, **F** y **Ag** cada turno, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, muriendo dentro de 1d10 turnos, a menos que reciba curación mágica +0%. Aunque sobreviva al golpe, el brazo quedará inútil, sufriendo una penalización de -20% a su **HA**, **HP**, **F** y **Ag**, hasta que sus **H** se restauren y el brazo sane.
13. Cercenas el brazo de tu oponente por el codo, del muñon surge sangre en chorros brillantes. Existe un riesgo acumulado del 20% cada turno de desmayarse por la pérdida de sangre, a menos que una tirada de Sanar +0% detenga la hemorragia, lo que requiere de 2 turnos completos vendando o con un buen fuego, cauterizando así la herida. Si cae inconsciente, sufrirá otro riesgo acumulado del 10% de morir cada turno.
14. Tu arma abre profundamente el brazo de tu oponente, cortando la arteria carótida. Cae al suelo, inconsciente mientras de la herida brotan ritmicamente enormes chorros de sangre pulverizada, muere en 1d10/2 turnos más tarde.
15. Tajo carnicero que amputa limpiamente el brazo a la altura del hombro, chorros de sangre brotan del muñon arruinado. El oponente cae inconsciente, muriendo entre espasmos en 5 turnos. Solo curación mágica +0% salvará su vida, el brazo queda perdido.



16. Tu arma se impulsa limpiamente a través de los hombros de tu oponente cerca de la unión entre el cuerpo y el cuello, continuando profundamente hasta su cavidad torácica. Sorprendido se te queda mirando mientras la hoja se desliza lentamente fuera de su cuerpo. Cae al suelo muriendo inevitablemente dentro de 1d10/2 turnos. Existe un 25% de que continuará su arco a través de su cuerpo y saliendo por la cadera opuesta. Cae al suelo dividido en 2 mitades, muerto antes de que toque el suelo.

CUERPO

1. Tu arma impacta en el pecho de tu oponente, desgarrando su ropa o causando una raspadura antiestética o laceración a través de su armadura. Será incapaz de realizar ninguna acción de ataque en su siguiente turno mientras se tambalea hacia atrás. Si no lleva armadura ni ropa la hoja corta la piel, haciéndole estremecerse y sufrirá otra penalización extra de -10% a las tiradas de Parar hasta el final de su siguiente turno aparte de no ser capaz de atacar.

2. Un gran tajo provoca una herida a lo largo de una costilla, exponiendo el brillante y blanco hueso. Sufrirá una penalización de -10% a todas las acciones hasta el final de su siguiente turno debido a la conmoción y al dolor.

3. Tu arma provoca un tajo en los tejidos blandos sobre la clavícula de tu oponente, el hueso queda astillado. Debe pasar una tirada de **R** -30% o dejará caer su arma.

4. Tu arma divide una de las costillas de tu oponente. Debe pasar una tirada de **R** -20% o quedará aturrido hasta el final de su siguiente turno mientras jadea por respirar. Sufrirá una penalización de -5% a todas las paradas para el resto del combate debido al dolor que causan los dañados músculos del pecho que inervan en su hombro y brazo superior.

5. Tu arma corta a través del pecho de tu oponente, dividiendo cuero o malla y desalojando cualquier armadura de placas en el hombro, reduciendo los **PA** de la zona corporal en -1. Si no está utilizando ninguna armadura el resultado será como en #4 arriba.

6. De un tajo abres profundamente el flanco de tu oponente, alojando y atascando tu arma en la parte ósea de la cadera. Cae al suelo, y queda indefenso hasta el final de su siguiente turno mientras se retuerce de dolor. En tu siguiente turno debes pasar una tirada de **F** +20% para desalojar el arma, acción completa. Hasta que no tengas éxito no serás capaz de utilizar el arma y tu adversario contará como aturrido debido al insoportable dolor torsión de tu arma en su herida. Dejando ir tu arma contara como desalojada. Tu adversario podrá arrancarse el arma si pasa una tirada de **HA** y otra de **F** +20%, la excepción a la regla es que no podrá realizar ninguna acción estando aturrido, aunque todavía cuente como indefenso en ese turno, independientemente de si tiene éxito o no.

7. Tu arma se impulsa en el flanco derecho del abdomen de tu oponente, justo por debajo de las costillas, penetrando la carne y el músculo dentro de su cavidad abdominal, dañando finalmente la vesícula biliar. Debe pasar una tirada de **R** -20% o quedará aturrido durante 1d10/2 turnos. Después del combate debe pasar otra tirada de **R** -30% o contraerá una infección en 1 día (quedando delirante e indefenso), morirá en 1d10 días, a menos que reciba curación mágica +0% para cerrar la herida, esto debe hacerse antes de 24 horas. Alternativamente, se podrá intentar una tirada de Sanar -30% con el Talento Cirugía. Esto implica un procedimiento quirúrgico muy arriesgado, cavar profundamente en el abdomen, coser los agujeros y limpiar cualquier resto de bilis u otras sucias sustancias visibles. Curar enfermedad de Shallya +0 anulará la infección.

8. Tu arma rebana la "ingle" de tu oponente, causando una hemorragia dramática. Aturrido durante 1d10 turnos mientras chilla como una niña (1d10/2 si es hembra). Sufrirá una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido al dolor. Además existe un riesgo del 50% de que se quede permanentemente estéril por las lesiones (10% si es hembra).

9. Tu arma rebana el vientre y la ingle de tu oponente, perforando la vejiga. Con un ligero olor a amoníaco de la herida surge orina mezclada con sangre, la cual acaba derramándose en tu hoja. Debe pasar una tirada de **V** -10% o ganará 1 **PL** extra al darse cuenta de lo que le ha sucedido. Sufrirá una penalización de -20% a todas las acciones para el resto de la batalla. Afortunadamente, la orina es más o menos estéril, lo que significa que sólo tendrá que pasar una tirada de **R** -10% o contraerá una infección letal, como en #7 arriba. Si sobrevive, deberá pasar otra tirada de **R** -10% o será propenso a las fugas y a un constante hedor a orina, reduciendo de forma permanente su **Em** en -10%.

10. Tu arma provoca un tajo entre las costillas inferiores de la parte izquierda y viaja profundamente en la cavidad abdominal, lacerando el bazo. La grave hemorragia interna provocará una penalización acumulada de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno. Caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0 y morirá dentro de 1d10/2 horas a menos que reciba una tirada exitosa de curación mágica +0% o de cirugía. En el último caso será posible una operación quirúrgica para eliminar el bazo dañado, aunque requerirá de una tirada exitosa de Sanar +0 con el Talento Cirugía. Si falla, el paciente morirá. Si tiene éxito, todavía tendrá que pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección letal, muriendo dentro de 1d10/2 días, a menos que reciba con éxito un hechizo de Curar Enfermedad de Shallya +0. Sin un bazo, su sistema inmunitario se habrá debilitado, sufrirá una penalización de -10% a la hora de resistir infecciones en el futuro.

11. Tu arma penetra profundamente en el abdomen de tu oponente, (grave laceramiento del intestino delgado y grueso), derramando la materia fecal dentro de la cavidad abdominal. Debe pasar una tirada de **R** -10% o caerá inconsciente. Si tiene éxito, sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto del combate debido al dolor y al shock. Tal herida causa inevitablemente una infección grave dentro de un día (quedando delirante e indefenso) y difícilmente ninguna cantidad de sanación en el Viejo Mundo pueda reparar tales daños, la víctima suele morir en 1d10/2 días. Curación mágica -30% se hará cargo de los daños pero se deberá realizar antes de 24h. Alternativamente, se podrá intentar una tirada de Sanar -30% con el Talento Cirugía, e incluso si el cirujano tiene éxito aún se debe pasar una tirada de **R** -30% o sucumbirá a la infección de todos modos. Curar Enfermedad de Shallya -10% se hará cargo de la infección salvándolo de morir.

12. Tu arma abre de un tajo el abdomen de tu oponente, derramando sus ensangrentadas entrañas sobre sus pies. Morirá dentro de 1d10 turnos a menos que reciba curación mágica -30%. Hasta ese momento no podrá hacer nada, excepto gimotear lastimosamente mientras trata en vano de rellenar su abdomen con sus entrañas derramadas. Si sobrevive, ganará 1d10/2 **PL** adicionales debido a la horrible experiencia.

13. Tu arma rebana profundamente a tu oponente, dividiendo varias costillas antes de seccionar la médula espinal y alojarse en una vértebra. Con un tirón retiras tu arma, cae al suelo y debe pasar una tirada de **R** -20% o morirá en el acto. Si tiene éxito, quedará indefenso para el resto de la batalla, (lisiado y paralizado de cintura para abajo para el resto de su vida). Ninguna sanación o curación mágica con la posible excepción de la intervención directa y personal de la mismísima Shallya podría reparar este tipo de lesiones.

14. Tu arma describe un arco a través del vientre de tu oponente, arrojando sus ensangrentadas entrañas a sus pies. Cae de rodillas al suelo chillando como un cerdo degollado mientras se aferra a la terrible herida, muere destripado instantaneamente en un charco de sangre y visceras. "Bej"

15. Tu arma se impulsa profundamente en el pecho de tu oponente, desplazando las costillas y perforando un pulmón antes de dividir la aorta y el corazón, un chorro de sangre os ducha a los 2. Tu adversario escupirá sangre por la boca antes de deslizarse de tu arma, muere inevitablemente en el siguiente turno.

16. Tu arma describe un arco limpio a través del pecho y vientre de tu oponente, dividiendo prácticamente al pobre infeliz por la mitad. Muere inmediatamente en medio de una lluvia de sangre, cayendo al suelo dividido en dos piezas vagamente conectadas.

CABEZA

1. La parte plana de tu hoja golpea la cabeza de tu oponente. Si no usa yelmo queda aturdido hasta el final de su siguiente turno, de lo contrario el casco vuela de la cabeza al suelo a unos 1d10 pies de distancia en una dirección aleatoria.

2. Cortas a través de la mejilla de tu oponente, causando una pequeña pero dolorosa herida. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

3. Tu arma causa un corte en la cabeza de tu oponente. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

4. Haces un corte a tu oponente a través de la frente. Un flujo de sangre cae a los ojos causando una penalización de -20% a su **HA** hasta que pase media acción para limpiarse. Cada vez después de eso existe un riesgo del 30% de que la sangre fluya otra vez hacia abajo, repitiendo el modificador, posiblemente ocurra una y otra vez hasta que pase 2 turnos enteros para vendar la herida.

5. La parte plana de tu arma aterriza con un golpe sólido al lado de la cabeza de tu oponente, aturdiéndolo. Al inicio de cada uno de sus siguientes turnos después del siguiente debe pasar una tirada de **R +0%** para recuperarse, tras lo cual luchará con normalidad.

6. Cortas una vena principal del cuello de tu oponente, causando un sangrado abundante. Después de un número de turnos igual a su característica de **BR**, debe pasar una tirada de **R +10%** cada turno o caerá inconsciente. A menos que pase 2 turnos completos vendandose la herida y reciba una tirada exitosa de Sanar +0%.

7. Rebanas una gran parte de una de las orejas de tu oponente. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido al dolor. A menos que pueda ocultar su herida, sufrirá un -5% a su **Em** en situaciones en donde verse bien sea importante.

8. Tu arma cercena la nariz de tu oponente al inclinarse hacia atrás en un intento de esquivar el golpe. Aturdido hasta el final de su siguiente turno y sufre una penalización permanente de -10% a su **Em**. Sin embargo, obtendrá un +10% a la Intimidación. Una prótesis de nariz reducirá a la mitad los 2 modificadores.

9. Cortas profundamente el cuero cabelludo de tu oponente, cruzando su cráneo. Debe pasar una tirada inmediata de **R +0%** o caerá inconsciente por el golpe. Si tiene éxito, quedara aturdido durante sus 2 siguientes turnos, después debe pasar otra tirada de **R +0%** o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga.

10. Tu arma se estrella en el lateral de la cabeza de tu oponente, cortando una oreja y arruinando su audiencia por ese lado, aturdido hasta el final de su siguiente turno. La horrible cicatriz antiestética a través de ese lado de la cara reduce su **Em** en -10% (+10% a todas las tiradas de Intimidación), la pérdida de audición causa una penalización de -15% a todas las tiradas de Percepción relacionadas con la audición.

11. Rajas a tu oponente a través de los ojos. Existe un riesgo del 50% de que se destruya cada ojo. Si no se destruye ningún ojo, el golpe habra mellado meramente los párpados y el puente de la nariz. Indefenso hasta el final de su siguiente turno debido al intenso dolor y a la sangre que fluye a sus ojos. Después debe pasar una tirada de **R -10%** o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga, sufrirá una penalización de -20% a su **HA**, **HP** y **Ag** hasta que sea vendado correctamente al finalizar la batalla. Tendrá que mantener las vendas puestas, cegándolo eficazmente, hasta que se haya recuperado al menos una **H**. Si cualquiera de los ojos es destruido quedara indefenso y en parte ciego como anteriormente, pero reduciendo también a la mitad su **HP** y las tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo cualquier bonificación de Talentos tales como Vista Excelente o Certero. Si ambos ojos son destruidos quedará totalmente ciego y desvalido.

12. Tu arma abre una amplia herida desde la frente hasta la mandíbula, atravesando y destruyendo un ojo. Indefenso hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **R -10%** o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga, sufrirá una penalización de -20% a su **HA**, **HP** y **Ag** hasta que sea vendado correctamente al finalizar la batalla. Necesitara mantener las vendas puestas hasta que se haya recuperado al menos una **H**, también debe reducir cualquier **HP** o tiradas basadas en la Percepción de la vista por la mitad, incluyendo cualquier bonificación de Talentos tales como Vista Excelente o Certero. La cicatriz que lo desfigura horriblemente causa una sanción de -20% a su **Em** pero gana un +10% a su Intimidación.

13. Tu arma atraviesa la mandíbula inferior de tu oponente con un poderoso tajo, causando la pérdida de varios dientes, así como una porción de la lengua. La pérdida de sangre es significativa. Debe pasar una tirada inmediata de **R -20%** o caerá inconsciente, teniendo pasar otra tirada de **R +0%** o se asfixiará hasta la muerte con su propia sangre, a menos que alguien se de cuenta de su situación con una tirada exitosa de **Int +0%** o de Sanar +0% y le de la vuelta sobre su costado para permitir que la sangre drene fuera de su boca. Si tiene éxito, quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno, sufriendo después una penalización de -20% a su **HA** y **Hp** para el resto de la batalla debido al dolor. La cicatriz que lo desfigura horriblemente causa una sanción de -20% a su **Em** y una bonificación +10% a su Intimidación. También sufrirá otra penalización adicional de -10% a todas las tiradas en las que deba ser claramente oído debido a no poder hablar correctamente por la desaparecida porción de la lengua.

14. Tu arma describe un arco a través de la cabeza de tu oponente, quitándole una gran parte del cráneo y cerebro, un rocío de sangre, trozos de hueso y materia cerebral baña a los 2 combatientes. Ninguna curación en el mundo podrá evitar su muerte en 1d10/2 turnos.

15. Golpe salvaje que parte el cráneo de tu oponente casi por la mitad, desparramando sangre, trozos de hueso y del cerebro de tal manera que tu arma queda atascada, a menos que pases una tirada de **HA +0%**, deberás realizar una acción completa para liberarla. La muerte es instantánea.

16. Tu arma corta limpiamente la cabeza de tu oponente por el cuello, haciéndola volar 1d10-5 yardas en una dirección aleatoria, desde su cuello se disparan chorros gemelos de sangre, la boca de la cabeza hace un vano intento de gritar mientras se arquea a través del aire, la muerte se produce una fracción de vuelta más tarde. Si el resultado es 0 yardas o menos, simplemente recortó a través de su garganta, seccionando la arteria carótida y la vena yugular dándole una amplia sonrisa nueva, su cabeza se mantiene unida al cuello a pesar de que va a morir con la misma rapidez.

PIERNA

1. La parte plana de tu arma golpea la espinilla de tu oponente. Debe pasar una tirada de **V** -10% o dejará caer su arma para llevarse la mano a su pierna magullada mientras salta y maldice con la otra. Pierde media acción hasta el final de su siguiente turno.

2. Tu arma corta ligeramente la pantorrilla de tu oponente. Sufre una penalización de -1 a su **M** y un -10% al Esquivar hasta que se haya sanado así mismo volviendo a herido leve.

3. Tu arma golpea el muslo de tu oponente. Debe pasar una tirada de **R** -10% o será derribado al suelo.

4. Tu arma impacta en el muslo de tu oponente, cortando profundamente el gran músculo. Debe pasar una tirada de **R** -20% o será derribado al suelo. Sufre una reducción de -2 a su **M** y un -20% al Esquivar, hasta que se haya sanado a sí mismo volviendo a herido leve, reduciendo esos 2 modificadores por la mitad hasta que su característica de **H** se recupere totalmente.

5. Tu arma incide dentro de la pierna de tu objetivo, abriendo profundamente el muslo y pasando muy cerca de la arteria femoral. La herida causa un gran dolor y debe pasar una tirada de **V** -20% o dejará caer lo que lleve en esa mano (su arma, si también está usando un escudo, podrá elegir cual de las 2) para agarrarse a la herida, después podrá retirar la misma tirada cada turno posterior para liberar la mano y realizar alguna otra acción con ese brazo.

6. Tu arma se estrella a lo largo del muslo de tu oponente, causando una gran herida abierta y atascándose en el fémur. Cae al suelo, y deberás pasar media acción para retirar tu arma. Hasta que no lo hagas sufrirá una penalización de -20% a todas las acciones. Podrá sacarse la hoja personalmente si pasa una tirada de **V** +0%. Después podrá levantarse y cojear con un **M** de 1, sufre también una penalización de -10% a su **HA** y -30% al Esquivar, debido al dolor y a la falta de equilibrio. Estos 2 modificadores se mantendrán hasta que su característica de **H** se recupere totalmente.

7. Tu arma corta los grandes músculos de la parte posterior del muslo de tu oponente. Cae al suelo y sufre una penalización de -2 a su **M** y un -20% a todas las tiradas de Esquivar. Estos modificadores serán permanentes a menos que reciba curación mágica +0% o una tirada exitosa de Sanar -10% con el Talento Cirugía antes de que se haya sanado a sí mismo hasta su total de característica de **H**, momento en el que los extremos cortados de los tendones y los músculos se habrán marchitado y contraído tanto que la cirugía o la sanación sea ya imposible.

8. Destruyes la rótula de tu oponente con un buen tajo. Derribado y debe pasar una tirada de **V** -30% o quedará indefenso durante 1d10 turnos mientras se aferra a su rodilla con gran agonía. Si tiene éxito, se reduce ese tiempo a 1d10/2. Sufre una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido al intenso dolor, y otra permanente de -2 a su **M** y -20% al Esquivar. Sólo curación mágica +0% podrá restaurar la rótula, anulando así las sanciones.

9. Tu arma corta la rodilla de tu oponente, casi viajando limpiamente a través de la pierna, seccionando los grandes ligamentos que unen los huesos de la pierna superior e inferior. Derribado al suelo y ya no podrá apoyarse en esa pierna, lo que le obligará a moverse con una muleta en el futuro (reduciendo su **M** a 1 y el Esquivar en -30%, a menos que utilice 2 muletas, levantando el **M** a 2, pero sin permitir el uso de ninguna arma en las manos y reteniendo el modificador de Esquivar). Sólo curación mágica -10% podrá restaurar la rodilla.

10. Tu arma secciona el gran tendón de Aquiles de tu oponente por la parte posterior de su tobillo. Debe pasar una tirada de **Ag** -20% o será derribado al suelo. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas durante 1d10 turnos debido al dolor. También se debe reducir permanente su **M** en -2 y el Esquivar en -20%. Sólo curación mágica -10% restablecerá la función completa. Alternativamente se podrá intentar una tirada de Sanar -20% con el Talento Cirugía, reduciendo esos 2 modificadores a la mitad debido a unos grandes puntos y a un tendón debilitado pero funcional.

11. Tu arma rebana la "ingle" de tu oponente, seccionando los grandes vasos sanguíneos. Cae al suelo mientras chilla como una niña, y queda indefenso por el dolor y shock durante 1d10 turnos. Después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto del combate debido al dolor y a la hemorragia. Además, si es hombre, existe un riesgo del 50% de quedar castrado.

12. Cercenas el pie de tu oponente por el tobillo, derribado al suelo y aturrido durante 1d10 turnos. Sufre un riesgo acumulado del 10% de morir cada turno a causa de la pérdida de sangre, a menos que se logre detener la hemorragia con curación mágica +0% o una tirada exitosa de Sanar +0%. Si sobrevive necesitará muletas o un pie protésico, lo que reduce su **M** a 2 y el Esquivar en -30%.

13. Tu arma amputa limpiamente la pierna de tu oponente por la rodilla, derribado e indefenso durante 1d10 turnos, después morirá debido a la masiva hemorragia, a menos que reciba curación mágica +0% o una tirada de Sanar -20%. Si sobrevive, necesitará muletas o una pata de palo, reduciendo su **M** a 2 y el Esquivar en -30%.

14. Tu arma abre profundamente el muslo de tu oponente, cortando la arteria femoral. Cae inconsciente al suelo, morirá en 1d10/2 turnos debido a los enormes chorros de sangre arterial que brotan de la herida.

15. Tajo carnicero que logra amputar la pierna de tu oponente a la altura de la cadera. Derribado al suelo mientras chilla de puro dolor, morirá momentos después en una gran piscina sangrienta.

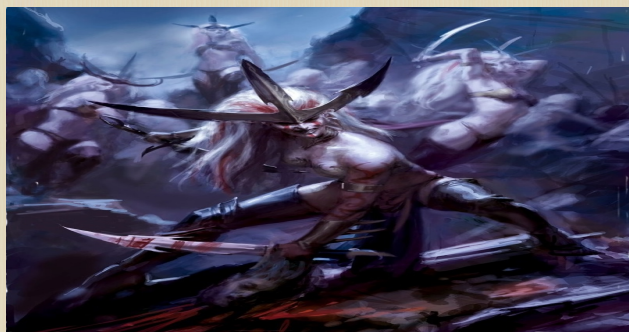
16. Tu arma se estrella directamente en la pelvis de tu oponente (de lado o entre las piernas), trinchando profundamente los huesos y dañando órganos vitales, muerto antes de que toque el suelo. Existe un riesgo del 25% de que se logrará amputar ambas piernas, en medio de una lluvia de sangre. El pobre infeliz se arrastrará durante 1 turno antes de morir por el shock traumático y la másiva hemorragia.



ARMAS DE PERFORACIÓN

BRAZO

1. La punta de tu arma provoca una herida a lo largo de la parte posterior de la mano de tu oponente, lo que le hace vacilar y perder un ataque o una parada libre (dependiendo de qué mano que se vio afectada).
2. Tu arma pincha el músculo del bíceps de tu oponente, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. La punta de tu arma pincha a lo largo del antebrazo de tu oponente, rajando la piel y abriendo una herida muy amplia, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
4. Tu arma apuñala el hombro de tu oponente, penetrando dentro del gran músculo deltoide, debe pasar una tirada de **R** -20% o dejará caer lo que lleve en esa mano. Además, para el resto de la batalla, sufrirá una penalización de -10% a todas las tiradas de **HA** hechas con ese brazo, así como un -1 a su **BF** debido a no ser capaz de poner toda su fuerza detrás de cualquier golpe con ese brazo.
5. Tu arma atraviesa la palma de la mano de tu oponente, justo entre los huesos de la muñeca y los dedos, pero sin lograr dañar los nervios, tendones o vasos sanguíneos principales. Deja caer cualquier cosa que lleve en esa mano y sufre una penalización de -20% a todas las tiradas hasta que el arma sea retirada de su mano, lo que requiere una acción media ya sea por ti mismo, para sacarla, o por él adversario dando un tirón a su mano fuera de la hoja. Dejando ir el arma cuenta como retirada. Si lo hace a sí mismo tendrá que pasar primero una tirada de **V** -10%.
6. Tu arma perfora profundamente el brazo de tu oponente, abriendo una enorme herida. Debe pasar una tirada de **R** -20% o dejará caer lo que lleve en esa mano y sufre una penalización de -20% a su **HA** y un -2 a su **BF** a cualquier tirada de ataque o parada realizada con ese brazo para el resto de la batalla.
7. Tu arma empala el antebrazo de tu oponente, alojándose entre el radio y el cúbito de los huesos largos del antebrazo, lacerando los músculos que controlan varios de los dedos al retirar tu arma en preparación para tu siguiente golpe. Todo lo que lleve en esa mano se cae y queda aturrido hasta que pueda pasar una tirada de **R** -10%. Además, el brazo queda inútil hasta que su característica de **H** se restaure completamente, después sufrirá una penalización de -10% a cualquier tirada de **HA**, así como a las que requieran una buena manipulación hecha con esa mano, debido a no poder flexionar los dedos correctamente. Curación mágica +0%, anulará este modificador. Alternativamente, una tirada exitosa de Sanar -20% con el Talento Cirugía logrará coser lo suficiente la parte de atrás de los músculos y tendones para reducir a la mitad este modificador.
8. Tu arma se impulsa dentro de los tejidos blandos en el interior del codo de tu oponente, cortando la arteria principal. Dejará caer todo lo que lleve en esa mano debido a los chorros de sangre que recorren su brazo. Aturrido hasta el final de su siguiente turno mientras se agarra el codo con la otra mano en un intento de detener el flujo de sangre. Después debe elegir si liberar la mano y seguir luchando con un riesgo acumulativo del 5% cada turno de desmayarse, o aguantar y no hacer nada más, excepto dar media vuelta y huir. Una tirada de Sanar +0% detendrá la hemorragia, si se intenta atar un torniquete a sí mismo con la otra mano y sus dientes, contará en -20%, requiriendo 2 acciones completas en los 2 casos. El brazo queda inútil hasta que su característica de **H** se recupere totalmente.
9. Tu arma atraviesa los huesos largos del antebrazo de tu oponente, viajando entre el radio y el cúbito, retuerces salvajemente el arma al retirarla rompiendo el radio y astillando el cúbito. Dejará caer lo que lleve en esa mano y debe pasar una tirada de **V** -20% o quedará indefenso durante 1d10/2 turnos. Si tiene éxito, contará como aturrido en su lugar. El brazo queda inútil hasta que los huesos se hayan unido después de 3 semanas. Además, sufre una penalización permanente de -20% a su **HA** debido a los dañados nervios y tendones, así como cualquier otra tirada que requiera una buena manipulación hecha con esa mano, por no poder usarla correctamente. Un éxito en curación mágica +0% anulará este modificador. Alternativamente, se podrá realizar una tirada exitosa de Sanar -20% con el Talento Cirugía para coser lo suficientemente la parte de atrás de los músculos y tendones para reducir a la mitad esa sanción.
10. Tu arma entra por la parte superior del brazo cerca del codo de tu oponente, raspando a lo largo del hueso y desgarrando hacia arriba, hasta el hombro, cortando gravemente los grandes músculos y abriendo una larga y profunda herida. Indefenso hasta el final de su siguiente turno mientras grita de dolor y horror al ver el blanco hueso sobresaliendo a través de la sangre, después debe pasar una tirada de **V** -10% o dará media vuelta y huir de tu hoja ensangrentada. El brazo queda inútil hasta que su característica de **H** se encuentre totalmente restaurada.
11. Tu arma se clava profundamente en la conjuntura del hombro de tu oponente, dañando los nervios y paralizándolo. Aturrido durante 1d10/2 turnos y luego sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla. Más tarde, debe pasar una tirada de **R** -20% para recuperar gradualmente el uso de su brazo después de 6 meses. Curación mágica ayudará pero contará como una tirada de -20%, restaurando la función completa en 2 meses. Además después de 24 horas tendrá que pasar una tirada de **R** -10% o contraerá una infección letal debido a una herida tan profunda en una articulación importante, morirá en cuestión de 1d10 días, a menos que se le practique la amputación. Un éxito en un hechizo Curar enfermedad de Shallya +0% curará la infección.
12. Tu arma atraviesa la articulación del codo de tu oponente, cortando nervios, venas y tendones. Indefenso durante 1d10/2 turnos mientras su brazo inferior cuelga por unos pocos trozos de piel y músculo, la sangre surge a borbotones. Debe pasar una tirada de **R** +0% cada turno o caerá desmayado, a menos que reciba una tirada exitosa de Sanar -10% por otra persona, deteniendo la hemorragia con un torniquete. Aturrido hasta que se desmaye o el flujo de sangre se haya detenido, toda voluntad de lucha se pierde por la visión de su propia extremidad mutilada. El brazo tendrá que ser amputado.



13. Tu arma penetra el hombro de tu oponente, por debajo de la clavícula, perforando la parte superior de su pulmón y haciendo que se colapse rápidamente. Sufre una penalización acumulada de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, morirá en 1d10 turnos a menos que reciba curación mágica +0%. Si sobrevive, recuperará sus características a un ritmo del 10% por semana mientras el pulmón se infla lentamente a sí mismo.

14. Estocas el brazo a tu oponente, penetrando profundamente dentro del hueso y cortando una arteria principal. Cae al suelo, inconsciente y muere en 1d10/2 turnos más tarde mientras se vacía la sangre de su cuerpo.

15. Tu arma viaja por el lateral del hombro de tu oponente, penetrando en la cavidad de su pecho, perforando y casi dividiendo el pulmón. Al retirar tu hoja esté tose un chorro de sangre y cae al suelo, muriendo inevitablemente entre gemidos lastimeros en 1d10/2 turnos.

16. Tu arma entra por la axila del oponente, penetrando profundamente en su pecho y atravesándole el corazón. Muere inmediatamente. Necesitaras media acción y pasar una tirada de **F** +20% en el siguiente turno para extraer el arma de su cuerpo inerte.

CUERPO

1. La punta de tu arma provoca una línea a través del pecho de tu oponente, haciéndole tropezar hacia atrás. No podrá realizar ninguna acción de ataque en su siguiente turno.

2. Estocada en el pecho de tu oponente, hundiéndose por una pulgada, pero sin lograr penetrar su pared torácica en el pulmón. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

3. Tu arma golpea el vientre de tu oponente, no consigue del todo penetrar en su cavidad abdominal, pero causa una herida dolorosa y lo deja sin aliento, debe pasar una tirada de **R** -20% o quedará aturrido hasta el final de su siguiente turno. Tendrá que pasar una segunda tirada de **V** -10% o sufrirá una penalización de -10% a Esquivar para el resto de la batalla debido a la atenuación del tejido al forzar los músculos del vientre que tiran dolorosamente en la herida.

4. Tu arma se clava en un hombro y mellas su clavícula, debe pasar una tirada de **V** -30% o dejará caer su arma.

5. Tu arma golpea el vientre de tu oponente, rozando únicamente la piel y el tejido graso pero atravesando sus ropas o armadura, haciéndole perder el equilibrio, solo sera capaz de utilizar una parada libre, con una penalización de -20% a su **HA** hasta su siguiente turno mientras agita los brazos para mantener el equilibrio. Si no lleva ni ropa ni armadura, el modificador a su **HA** será de -30% debido a tener de pronto su ombligo ampliado por una gran linea roja.

6. Tu arma se impulsa en el costado izquierdo de tu oponente, vi-ajando hacia arriba y penetrando a través de la carne y el músculo dentro de su cavidad abdominal, mellando su vesícula biliar. Debe pasar una tirada inmediata de **R** -20% o quedará aturrido durante 1d10/2 turnos. Después, se debe pasar otra tirada de **R** -30% o contraerá una infección en cuestion de 1 día (quedando delirante e indefenso), morirá en 1d10 días a menos que reciba curación mágica +0% en menos de 24 horas, o una tirada de Sanar -30% con el Talento cirugía. Esto último implica un procedimiento quirúrgico muy arriesgado, cavar profundamente en el abdomen, coser los agujeros y limpiar cualquier resto biliar u otras sustancias visibles. Curar enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección.

7. Tu arma provoca una amplia trinchera roja a través de la cadera de tu oponente, exponiendo el brillante y blanco hueso. Derribado y aturrido hasta el final de su siguiente turno. Después debe pasar una tirada de **V** -10% para poder levantarse de nuevo, además tendrá que pasar tiradas adicionales cada vez que quiera moverse a una velocidad mayor que caminar despacio, debido al dolor que causan los músculos desgarrados. El efecto dura hasta que su característica de **H** se encuentre totalmente restaurada.

8. Tu arma penetra dentro de la ingle de tu oponente. Si es hombre, queda indefenso durante 1d10/2 turnos mientras chillaba como una niña, teniendo que pasar una tirada de **R** -20% o quedará permanentemente estéril. Una mujer cuenta como aturrida en su lugar.

9. Tu arma se impulsa profundamente en el abdomen de tu oponente, entre ombligo y escroto, perforando la vejiga. Con un ligero olor a amoníaco de la herida surge orina mezclada con sangre, la cual acaba derramándose sobre tu hoja. Debe pasar una tirada de **V** -10% o ganará 1 **PL** adicional al darse cuenta de lo que le ha sucedido. Sufre una penalización de -20% a todas las acciones para el resto de la batalla. Afortunadamente, la orina es más o menos estéril, lo que significa que sólo tendrá que pasar una tirada de **R** -10% o contraerá una infección letal, como en Filo Cuerpo #7. Si sobrevive, debe pasar otra tirada de **R** -10% o será propenso a las fugas y a una constante hedor a orina, reduciendo de forma permanente su **Em** en -10%.

10. Tu arma penetra el pecho de tu oponente, perforando y colapsando un pulmón. Por suerte para él la herida se cierra de forma rápida y fuerte. Previendo un neumotórax por tensión mucho más letal, que hará que el aire pase al pecho, colapsando los pulmones a causa de la presión negativa y provocando que el corazón deje de latir debido a la opresión. Su **HA**, **HP**, **Ag**, **F** y **M** serán reducidos a la mitad mientras jadea por respirar. Los efectos duran hasta que el aire en el saco pleural se haya drenado espontáneamente en 1d10/2 semanas. Curación mágica +0, acelerará el proceso de recuperación a pocos días en lugar de semanas. Sin embargo, también debe pasar una tirada de **R** -10% o contraerá una neumonía dentro de 1d10 días, y luego deberá pasar otra tirada de **R** -10% o morirá dentro de otros 1d10 días, si tiene éxito quedará postrado en la cama, delirando la misma cantidad de tiempo. Curar enfermedad de Shallya +0 se hará cargo de la infección.

11. La punta de tu arma penetra el pecho de tu oponente, justo entre las costillas. Al retirarla surge un breve chorro de sangre. Sin que tu adversario lo sepa, la hoja ha mellado su corazón, cada latido bombea tanta sangre en su cavidad torácica como en sus arterias. Sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, colapsándose y muriendo cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Sólo una curación mágica +0% muy rápida puede cerrar la herida del corazón a tiempo para salvar su vida, recuperando sus características perdidas a un ritmo del 10% por semana mientras su cuerpo vuelve a llenar la enorme cantidad de sangre perdida.

12. Estocada en el vientre de tu oponente, retuerces la hoja cruelmente en la herida antes de retirarla, arrojando sus ensangrentadas entrañas a su pies. Cae de rodillas (derribado), y queda indefenso durante 1d10 turnos mientras gimotea como un cerdo degollado al tratar en vano de rellenar su abdomen con sus entrañas, morirá en un grotesco carco de sangre y vísceras a menos que reciba curación mágica +0%. Si sobrevive, ganará 1d10/2 **PL** adicionales debido a la horrible experiencia.

13. Estocada en el plexo solar de tu oponente, rompiendo los músculos del diafragma y cortando la aorta abdominal, cae al suelo y queda indefenso mientras jadea por respirar. Se puede apostar para ver como fallece, si por la falta de aire o por la masiva hemorragia, muriendo inevitablemente en 1d10/2 turnos mientras se amplía una piscina de sangre. Un intento desesperado de curación mágica -30% se podrá realizar antes de que expire, si tiene éxito, quedará inconsciente pero vivo con una penalización permanente de -20% a su **F** y **R**, debido a la reducida capacidad respiratoria.

14. Tu estocada se sumerge profundamente en el estómago y emerge por la espalda de tu oponente, dividiendo la médula espinal. Cae al suelo mientras vomita sangre y su última comida. Indefenso durante 1d10/2 turnos debido a la intensa agonía, después muere.

15. Estocada frontal o por debajo de la costillas inferiores, atravesando el corazón. Tu oponente se te queda mirando en estado de shock mientras se desmorona en el suelo, muriendo inevitablemente en 1 turno con un horrible estertor sanguinolento.

16. Estocada frontal que divide el esternón de tu oponente, clavándose en su columna vertebral y matándolo instantáneamente. Debes pasar una media accion para retirar tu arma incrustada.

CABEZA

1. La punta de tu arma divide la punta de la nariz del oponente, haciéndole enfurecer, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

2. La punta de tu arma causa una delgada línea roja a través de la barbilla de tu oponente, separando cualquier barba que pueda tener. Esto es tan molesto que no podrá realizar ninguna acción de ataque hasta el final de su siguiente turno.

3. Tu golpe surca la cara de tu oponente desde la mandíbula hasta la oreja, arrancando cualquier pendiente. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

4. Golpe leve en el cuero cabelludo de tu oponente, arrancando y enviando lejos cualquier yelmo o sombrero que pudiera llevar. La cofia de malla se encuentra demasiado unida como para ser eliminada tan fácilmente. Un gorro de cuero sólo se elimina si se trata de la única armadura usada en la cabeza. Reducir los **PA** en la cabeza, según corresponda. Además, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido al dolor y al flujo repentino de sangre en su rostro.

5. La punta de tu arma corta la frente de tu oponente mientras se agacha para evitar perder un ojo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **R** +0% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Además, la sangre fluirá a sus ojos causando una penalización de -20% a su **HA** hasta que pase media acción para limpiarse. Cada vez después de eso existe un riesgo del 30% de que la sangre fluya de nuevo hacia abajo, repitiendo el modificador, posiblemente ocurra una y otra vez hasta que pueda tomar 2 turnos enteros para vendar la herida.

6. Tu arma pincha los músculos en la parte lateral del cuello de tu oponente, perdiendo apenas ningún gran vaso sanguíneo. Tendrá problemas para alzar la cabeza hacia arriba y también al girarla rápidamente. Sufre una penalización de -20% a Esquivar y a Parar para el resto de la batalla. Además, los nervios recurrentes de la laringe que controlan sus cuerdas vocales quedan dañados, lo que le hace hablar con voz ronca a partir de ahora, su **Em** se reduce en -5% a las tiradas que requieren hablar de forma suave.

7. Estocada en el lado de la cara de tu oponente, cerca del ángulo de la mandíbula inferior, dividiendo y fracturando la bisagra de la boca. Aturdido durante 1d10/2 turnos, y después podrá imitar a un verdadero vikingo, meter la barba en la boca y morderla, manteniendo así la mandíbula en su lugar. A falta de barba e ascendencia vikinga dará como resultado en que no podrá presumir, sin embargo. La mandíbula tendrá que ser atada con fuerza hasta que se haya curado en 1d10/2 semanas, reduciendo la capacidad de alardear o comer alimentos sólidos hasta entonces.

8. Tu arma atraviesa el cartilago de la laringe de tu oponente en la parte superior de la tráquea, por lo que el aire silbará fuera del agujero mientras respira o habla. Debe pasar una tirada de **V** -20% o caerá al suelo con las manos aferradas a su cuello debido a la comprensión en la garganta, queda indefenso durante 1d10/2 turnos mientras jadea y chisporrotea sangre. Si tiene éxito, sólo contaracom o aturdido hasta el final de su siguiente turno y no dejará caer nada. En cualquiera de los 2 casos, sufre una penalización de -10% a su **HA** para el resto de la batalla debido a que toserá constantemente la sangre que fluye de la tráquea a los pulmones.

9. Apuñalas la cara de tu oponente, desmoronando el pómulo y perforando el seno, la cara queda horriblemente abierta. Aturdido durante 1d10 turnos. Además tendrá que pasar una tirada de **R** -10% después de 24 horas o contraerá una infección, quedando delirante e indefenso durante 1d10 días, para luego morir, a menos que pueda pasar otra tirada de **R** -10%. Curar enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección, salvándolo. Si sobrevive, su **Em** se reducirá un -5% debido a las cicatrices del feo rostro.

10. Atascas tu arma en la oreja de tu oponente, destruyendo su audiciencia en ese lado. Indefenso durante 1d10 turnos mientras deja caer lo que lleve en una mano para aferrarse a su oreja. Sufre una penalización de -15% a todas las tiradas basadas en la Percepción del oído. Existe un riesgo de contraer una infección como en #9 arriba, debido a que la hoja perforo la base de su cráneo.

11. Perforas uno de los ojos de tu oponente. Indefenso por el dolor hasta que pueda pasar una tirada de **R** -20%, realizando su primera tirada después de su siguiente turno. Después de eso sufrirá un -20% a su **HA**, **HP** y **Ag** para el resto de la batalla. Además la pérdida del ojo, hará que se deba reducir a la mitad su **HP** y las tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo cualquier bonificación de Talentos tales como Vista Excelente o Certero.

12. Estocada en la mejilla de tu ponente, perforando el seno y desgarrando dentro de la órbita ósea alrededor de un ojo, destruyéndolo y causando un riesgo de infección como en #9. Los efectos y aturdimiento para el ojo perdido son como en #11 arriba, también se reduce su **Em** en -10% debido a la gran cicatriz visible incluso llevando un gran parche para el ojo cuenta la penalización.

13. Tu arma entra por la zona blanda de debajo del mentón de tu oponente, atravesando el paladar y continuando hasta penetrar dentro de su cerebro. Se estremecerá durante 1 segundo mientras tosé un buen chorro de sangre, después cae muerto.

14. Tu arma atraviesa la garganta de tu oponente, rompiendo la arteria carótida, al retirar tu arma surge un buen chorro de sangre. Cae al suelo indefenso mientras se aferra el cuello con ambas manos, muere entre gorgoteos en 2 turnos. Existe un riesgo del 25% de que entrese por la boca, rompiendo los dientes, cortando la lengua y saliendo finalmente a través de la parte posterior de su cuello. Cae al suelo, muriendo con un horrible gorgoteo mientras su último aliento se escapa a través de la sangre que surge por su boca. Necesitarás media acción y una tirada de **F** +20% para desatascar tu arma de su columna vertebral.

15. Estocada en el ojo del oponente, atravesando la carne y el cerebro, sobresaliendo finalmente por la parte de atrás del cráneo, el arma queda incrustada. Cae al suelo muerto, su cuerpo sufrirá espasmos durante 1 turno. Se necesitará media acción y una tirada de **F** -10% para retirar el arma incrustada.

16. Tu arma entra por el puente de la nariz o en plena frente, pinchando su cabeza como una manzana. Muere antes de caer al suelo, sus brazos y piernas sufriran espasmos al azar durante 2 turnos.

PIERNA

1. La punta de tu arma corta la espinilla de tu oponente. Sufrir una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido al dolor.

2. Pinchas el gran ligamento por encima de la rótula de tu oponente. Sufrir una penalización de -10% a cualquier tirada de Esquivar y su **M** se reduce en -1 hasta que su nivel de **H** vuelva a herido leve.

3. Tu arma perfora dos pulgadas en la carne del muslo de tu oponente. Sufrir una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido a la gonía, provocando también un -1 a su **M** y un -10% a cualquier tirada de Esquivar hasta que su característica de **H** vuelva a herido leve.

4. Tu arma perfora la pantorrilla de tu oponente, lacerando el músculo. Debe pasar una tirada de **Ag** +10% o caerá al suelo. Igualmente su **M** se reduce a la mitad y cualquier tirada de Esquivar en -10% para el resto de la batalla ya que su bota comienza a llenarse de sangre. Después de que haya sido fuertemente vendado, el modificador a su **M** se reduce en -1 hasta que su característica de **H** haya sido totalmente restaurada.

5. Tu arma agujerea el pie de tu oponente, deslizándose en los huesos metatarsianos, entre el tobillo y los dedos, pero sin causar ningún fractura. Cae al suelo y queda aturdido hasta el final de su siguiente turno. Su **M** se reduce a la mitad y las tiradas de Esquivar en -10% para el resto de la batalla ya que su bota comienza a llenarse de sangre. Después de que haya sido fuertemente vendado el modificador a su **M** se reduce en -1 hasta que su característica de **H** haya sido totalmente restaurada.

6. Tu arma golpea en la ingle de tu oponente, causando una dramática hemorragia y un dolor considerable. Cae al suelo y queda aturdido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **R** +0% o continuará en ese estado mientras gime suavemente, retirar cada turno hasta que lo consiga.

7. Tu arma pincha hasta el hueso, causando una enorme herida abierta y una caída indigna al suelo a tu oponente, así como la pérdida de la conciencia en 2d10 turnos a menos que alguien pase una acción completa y una tirada exitosa de Sanar +0% para detener el abundante sangrado.

8. Tu arma penetra profundamente en el muslo de tu oponente, cortando un nervio grande y paralizando con eficacia la mayor parte de la pierna. Cae al suelo mientras intenta apoyarse en la pierna entumecida de repente. Sólo curación mágica -10%, restaurará la función, pero debe realizarse dentro de 1d10 días, antes de que el nervio seccionado se atrofie y se una, de lo contrario la pierna quedará permanentemente inútil. En el futuro deberá moverse con una muleta (reduciendo su **M** a 1 y el Esquivar en -30%, a menos que utilice 2 muletas, levantando el **M** a 2, pero sin permitir el uso de armas en ninguna mano y reteniendo el modificador de Esquivar).

9. Tu arma perfora la rodilla de tu oponente, dividiendo la rótula y rompiendo algunos de los ligamentos que unen los huesos de la pierna superior e inferior. Cae al suelo y queda indefenso hasta el final de su siguiente turno, luego queda aturdido hasta que pase una tirada de **V** -10% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. La pierna queda totalmente inútil hasta el final de la batalla. Después, su **M** se reduce a la mitad y todas las tiradas de Esquivar en -30%, debido a la falta de equilibrio en una rodilla inestable. Sólo curación mágica podrá restaurar la rodilla, si se hace antes de 1d10 días, contando como una tirada de hechizo -20%.

10. Tu arma perfora el interior del muslo de tu oponente, cortando una gran vena y causando un sangrado abundante. Debe pasar una tirada de **V** -10% o quedará aturdido durante 1d10/2 turnos. Después de un número de turnos igual a su **BR** sufrirá una penalización acumulada de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Si logra pasar una tirada de **R** +0% la herida se coagulará antes de haberse desangrado, evitando su muerte en otros turnos 2d10.

11. Tu arma atraviesa limpiamente la pantorrilla de tu oponente, astillando el hueso de la espinilla y fracturando el peroné, el extremo de los dos huesos largos de la pierna, casi cortándole la pierna. Los vasos sanguíneos y los nervios quedan gravemente dañados, entumeciendo el pie. Cae al suelo y queda indefenso durante 1d10/2 turnos debido al dolor, después debe pasar una tirada de **R** -10% o caerá inconsciente por la pérdida de sangre. Será incapaz de volver a levantarse y la pierna inferior quedará paralizada e inútil de forma permanente a menos que reciba curación mágica -10% antes de 1d10 días como en #8 arriba.

12. Tu arma pincha la parte posterior de la rodilla de tu oponente, dañando una arteria, así como tendones y nervios. Debe pasar una tirada de **V** -20% o caerá inconsciente. La pierna debe ser amputada o contraerá una gangrena casi sin derramamiento de sangre dentro de 1d10/2 días, muriendo en otros 1d10 días. Curación mágica +0% salvará su vida, pero no restaurará la pierna.

13. Tu arma se clava en el hueso del muslo de tu oponente, rompiéndolo con un fuerte chasquido al retirarla. Tira 1d10: 1-5 desaloja una gran grasa embólica de la médula, la cual viaja por la sangre hasta llegar a sus pulmones, donde se atasca en su siguiente turno, causando una fatal embolia pulmonar, un coágulo masivo en los pulmones. 6-10: al romper el hueso del muslo, el extremo dentado desgarrará su arteria femoral mientras cae al suelo, haciendo que la sangre surja de la herida como una fuente. Independientemente del resultado cae inmediatamente inconsciente y muere inevitablemente dentro de 1d10/2 turnos.

14. Empalas el muslo de tu oponente, retorciendo el arma salvajemente a medida que la retiras. De la arteria cortada surgen con ritmo sendos chorros de sangre pulverizada. La inconsciencia es casi inmediata, muriendo en 1d10/2 turnos a menos que reciba curación mágica +0%.

15. Tu arma penetra profundamente en la cadera de tu oponente, rompiendo los vasos sanguíneos principales y los nervios profundos dentro de la pelvis. Cae inconsciente casi inmediatamente, muriendo inevitablemente en 1d10/2 turnos más tarde en un enorme charco de sangre. Se debe gastar media acción para retirar el arma atascada de su cuerpo convulso.

16. Tu estocada se clava en la parte superior de la pierna del blanco, atravesando la pelvis y llegando al abdomen, dañando fatalmente varios órganos internos (pancreas, hígado etc.). Cae al suelo y muere al instante por el trauma y la pérdida de sangre.

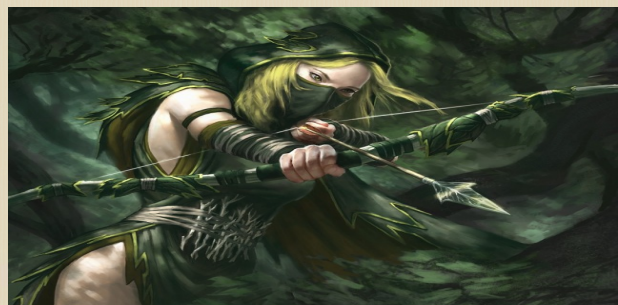
FLECHAS Y SAETAS

BRAZO

1. Tu tiro roza la mano de tu objetivo, debe pasar una tirada de **V** +0% o dejará caer todo lo que lleve en esa mano.
2. Tu disparo roza la muñeca de tu objetivo, causando una pequeña pero viciosa herida. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido al dolor.
3. Tu disparo rebota en el codo de tu objetivo, enviando una descarga eléctrica de dolor por el brazo, dejará caer lo que lleve en esa mano. El brazo queda adormecido e inútil durante 1d10/2 turnos.
4. Tu tiro rebana el bíceps de tu objetivo, exponiendo a la vista el rojo y brillante tejido muscular. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
5. Tu tiro atraviesa el gran músculo que conecta el hombro con la parte superior del brazo, la flecha/saeta queda clavada en la herida con la punta sobresaliendo por el otro lado. Debe pasar una tirada de **V** -20% o dejará caer todo lo que lleve en la otra mano para agarrarse el hombro herido. El brazo queda inutil hasta que se retire, lo que requiere una acción completa (media acción para romper la punta, otra para sacar el eje) ya sea por sí mismo o por otra persona, además tendrá que pasar una tirada de **V** -10% si lo hace el mismo, apretando sus dientes contra el dolor.
6. Tu disparo desgarrar el dorso de la mano de tu objetivo, dañando tendones y mellando los huesos metacarpianos, entre la muñeca y los dedos. Puede seguir flexionando sus dedos, por lo que no dejará caer su arma, pero quedará distraído por los espasmos de los tendones, causando una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno. A menos que sea curado mágicamente +0%, sufrirá una sanción permanente de -10% a las tiradas que requieran una buena manipulación con esa mano debido a la reducida destreza manual, por no poder abrir la mano correctamente.
7. Tu tiro atraviesa la mano de tu objetivo, pasando por los huesos metacarpianos, entre la muñeca y los dedos, clavándose en cualquier escudo que podría llevar en esa mano. Aturdido hasta el final de su siguiente turno. La mano queda inútil hasta que se retire la flecha/saeta, requiriendo una acción completa (media acción para romper la punta, otra para sacar el eje) ya sea por sí mismo o por otra persona, además tendrá que pasar una tirada de **V** -10% si lo hace el mismo, apretando sus dientes contra el dolor. A menos que reciba curación mágica +0%, sufrirá una penalización permanente de -5% a todas las tiradas que requieran una buena manipulación con esa mano, debido a los dañados nervios de su dedo medio.
8. Tu tiro atraviesa la muñeca de tu objetivo, los efectos son como en #7 arriba, excepto que deberá pasar una tirada de **V** +0% cada turno para recuperarse del aturdimiento y la penalización permanente será de -20% debido al daño masivo en los nervios y tendones.
9. Tu tiro penetra en el antebrazo de tu objetivo, alojándose la punta en uno de los huesos largos del antebrazo. Aturdido durante 1d10/2 turnos. El brazo queda inútil hasta que la flecha/saeta sea retirada, esto será muy difícil debido a que la punta quedo firmemente incrustada en el hueso, requiriendo de 3 acciones completas ya sea por si mismo o alguien más, deberá pasar una tirada de **V** -20% si lo hace así mismo.
10. Tu tiro se clava en el codo de tu objetivo, cortando la punta de uno de los huesos largos del antebrazo y obstruyendo la articulación en un ángulo de 90 grados. Aturdido por el dolor cegador durante 1d10/2 turnos, y el brazo queda inútil hasta que se haya recuperado totalmente su característica de **H**. La flecha/saeta tendrá que ser retirada. Requerirá de una tirada exitosa de Sanar +0%, si falta esa habilidad, se podrá intentar una tirada de **Ag** -20%, por otra persona. Fracasar, significa que fue extraída con éxito pero la punta causará daño adicional, la curación se retrasará, recuperará 1 **H** menos la próxima vez que debería haber ganado 1 o más **H**.
11. Tu tiro atraviesa el músculo del bíceps del objetivo, seccionando la gran arteria del brazo. Sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno debido al chorro arterial que surge a borbotones de la herida, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Igualmente el brazo queda inutil hasta que la flecha/saeta sea retirada, lo que requiere de una acción completa (media acción para romper la punta, otra para sacar el eje) ya sea por sí mismo o por otra persona, además tendrá que pasar una tirada de **V** -10% si lo hace el mismo, apretando sus dientes contra el dolor.
12. Tu disparo se clava en la parte carnosa del hombro de tu objetivo cerca del cuello, dañando el plexo branquial, el gran manojó de nervios que abastecen el brazo, paralizándolo. Debe pasar una tirada de **V** -20% o dejará caer lo que lleve en la otra mano para agarrarse el hombro herido. A menos que reciba curación mágica antes de un día, tirada de hechizo -20%, la parálisis será permanente, dejando el brazo inerte e inútil. Además, la flecha/saeta tendrá que ser retirada como en #10 arriba.
13. Tu disparo se clava en el hombro de tu objetivo, rompiendo el omóplato y cortando la gran arteria que se ramifica desde la aorta al brazo y cuello, causando una masiva hemorragia interna. Debe pasar una tirada inmediata de **R** -20% o caerá inconsciente. También sufre una penalización acumulada del 10% de morir cada turno a causa de la pérdida de sangre, a menos que sea sanado por arte de magia +0%. Igualmente, el brazo quedará inútil hasta que la flecha/saeta sea retirada como en #10 arriba.
14. Tu tiro atraviesa el brazo de tu blanco, rompiendo el hueso y seccionando la arteria carótida. Cae inconsciente al suelo mientras de la herida surge una brillante fuente pulverizada de sangre arterial, la cuál salpica por todas partes, muere inevitablemente en 1d10/2.
15. Tu disparo atraviesa el brazo del blanco, clavándose en la cavidad torácica y alcanzando el corazón. Dará un traspiés por el retroceso del impacto y caerá al suelo derribado. La muerte es instantánea.
16. Tu disparo entra por el hombro de tu blanco en un ángulo y sale por el cuello con un chorro de sangre. Tu objetivo se balanceará con incertidumbre durante unos segundos antes de que sus piernas fallen y caiga al suelo, inconsciente. Morirá entre gorgoteos dentro de 1d10/2 turnos. Existe un riesgo del 25% de que fuera a través de la axila, incorporando en si las plumas. Cae de rodillas para luego desplomarse contra el suelo. Un suave ruido de succión emanara de la herida seguidos de jadeos y gorgoteos durante 1 turno, después todo quedará en calma.

CUERPO

1. Tu disparo roza el flanco de tu objetivo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno mientras se estremece.
2. Tu disparo desgarr a lo largo de una de las costillas de tu objetivo, cortando la piel hasta el hueso, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Tu disparo atraviesa el costado de tu objetivo, pero penetrando solo la carne, la flecha/saeta se quedara atascada. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno, después ese modificador se reduce en -10% hasta que se retire, lo que requiere una acción completa (media acción para romper el eje, y otra media acción para retirar el tronco).
4. Tu disparo impacta en el hombro de tu objetivo, derribándolo al suelo.
5. Tu tiro se clava bajo una costilla del objetivo, atascándose y causando un intenso dolor cada vez que se mueva. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta que se retire la flecha/saeta, lo que requiere 2 acciones completas y una tirada exitosa de Sanar +0% o una de **Ag** -20%. Si fracasa, el eje se retiró pero roto, dejando la punta alojada dentro de la caja torácica, ahora requerirá una tirada de Sanar -20% y 6 acciones completas para eliminarla.
6. Tu disparo alcanza el flanco de tu objetivo, perforando la pared de los músculos y penetrando en la cavidad abdominal, pero sin lograr dañar ningún órgano interno. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta que la flecha/saeta sea retirada, requiriendo de 2 acciones completas y una tirada exitosa de Sanar +0% o una de **Ag** -10%. Si fracasa, se retirará con éxito, pero causando mas daño, retrasando su curación, recuperará 1 **H** menos la próxima vez que debería haber recuperado 1 o más **H**. Además debe pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección dentro de 1 día, quedando delirante e indefenso durante 1d10 días. Curar Enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección.
7. Tu tiro se hunde en el hombro de tu objetivo (1d10: 1-5 derecho, 6-10 izquierdo) cerca del cuello, casi rozando la parte superior del pulmón. Sufre una penalización de -20% a su **HA** cuando se utilice ese brazo debido a la incomodidad de tener una flecha/saeta pegada a su cuerpo, a menos que sea retirada. Por desgracia, la punta quedó profundamente alojada por debajo de la clavícula, lo que requiere 6 turnos completos y una tirada exitosa de Sanar +0% con el Talento Cirugía o una tirada de **Ag** -30% para evitar perforar el pulmón. Si esto sucede, sufrirá una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, morirá en 2d10 turnos a menos que reciba curación mágica +0%.
8. Tu tiro se hunde en el vientre de tu objetivo, lacerando los intestinos, y derramando materia fecal en la cavidad abdominal. Derribado al suelo, y queda aturrido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **V** -20% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas hasta que se retire la flecha/saeta. Extraerla requiere 3 acciones completas y una tirada de Sanar +0% o una de **Ag** -10%. Además, se debe pasar una tirada de **R** -30% o contraerá una infección, morirá en 1d10 días (delirante e indefenso dentro de 1 día), a menos que reciba curación mágica +0% y selle las laceraciones antes de 24 horas, evitando así la infección. Alternativamente, se puede intentar una tirada de Sanar -30% con el Talento Cirugía reduciendo la tirada de **R** a -20%, Curar enfermedad de Shallya +0% se se hará cargo de la infección.
9. Tu tiro se hunde profundamente en el estómago de tu objetivo debajo de las costillas en el costado izquierdo y dañando el bazo, causando una hemorragia interna. Aturrido hasta el final de su siguiente turno, y después sufre una penalización acumulada de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Además, los modificadores hasta que se retire el proyectil y el subsiguiente riesgo de infección es como en #6 arriba. Afortunadamente, la hemorragia se paraliza por la dura cubierta membranosa del bazo, que contiene el daño antes de que muera desangrado.
10. Tu tiro divide el esternón de tu objetivo, pero pierde impulso antes de perforar su corazón. Indefenso por el dolor hasta que pueda pasar una tirada de **R** -20%. Si tiene éxito, se reduce a aturrido, requiriendo de otra tirada igual para recuperarse completamente. Retirar al final de sus siguientes turnos hasta que lo consiga.
11. Tu tiro penetra entre las costillas inferiores de tu objetivo, dañando un riñón. La hemorragia masiva causa una penalización acumulada de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, desmayándose cuando cualquiera de esas características llegue a 0. A no ser, que reciba curación mágica +0% morirá por la pérdida de sangre dentro de 1d10 turnos. Si sobrevive, la flecha/saeta tendrá que ser retirada como en #6 arriba.
12. Tu tiro se clava dentro del pecho de tu objetivo, colapsando un pulmón. Debe pasar una tirada de **R** -20% o caerá inconsciente, si tiene éxito, sufrirá una penalización permanente de -30% a todas las tiradas, con un riesgo acumulado del 20% de morir cada turno, a menos que reciba curación mágica +0%. Si sobrevive, ese modificador se reducirá en un 10% por cada semana, al expandirse el pulmón de nuevo.
13. Tu disparo desgarr a el pecho de tu objetivo, dañando la aorta donde se conecta con el corazón. La pérdida masiva de sangre causa una penalización acumulada de -20% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, caera inconsciente cuando cualquier de esas características llegue a 0, sufriendo después un riesgo acumulado del 20% de morir cada turno al vaciar su corazón inútilmente la sangre de su sistema. Sólo curación mágica -30% podrá salvar su vida.
14. Tu tiro atraviesa al objetivo, lacerando su estómago, cortando la aorta abdominal y rompiendo la médula espinal. Derribado al suelo mientras vomita sangre y líquido bilioso, indefenso durante 1d10/2 turnos debido a la terrible agonía. Después muere inevitablemente con un fuerte estertor sanguinolento.
15. Tu disparo destruye completamente varias de las vértebras superiores de la columna del blanco. El cuello se comba y entonces se rompe con un crujido. La muerte es casi instantánea.
16. Tu tiro atraviesa a tu objetivo, destruyendo el corazón a su paso. Derribado al suelo mientras echa sangre por boca y nariz, muerto al instante. "Buen tiro"



CABEZA

1. La punta de tu flecha/saeta roza el oído de tu objetivo, causando una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Tu tiro roza la mejilla de tu objetivo, provocando una herida que sangra mucho más libremente de lo esperado. Pierde un ataque o parada libre en su siguiente turno mientras se agarra su cara con una mano.
3. Tu disparo roza el cuello de tu objetivo, lo que le hace estremecerse y sufrir una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
4. Tu disparo atraviesa la oreja de tu objetivo desgarrando el tercio superior. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, y después sufre una penalización de -10% a su **HA** durante 1d10/2 turnos debido al molesto aleteo de la parte seccionada. Al final del combate podrá ser sanado normalmente; e intentar adicionalmente una tirada de Sanar -20% para coser los 2 pedazos de su oreja. Esta segunda tirada no posee ningún efecto sobre su característica de **H**.
5. Tu disparo hiere el cuero cabelludo de tu objetivo, causando que la sangre fluya a sus ojos, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta que pueda pasar una media acción para limpiarse. Después de eso existe un riesgo del 30% de que la sangre fluya otra vez hacia abajo, repitiendo así el modificador, posiblemente ocurra una y otra vez hasta que pase 2 turnos enteros vendándose la herida.
6. Tu tiro provoca una herida a lo largo de la mandíbula de tu objetivo, exponiendo los huesos y los dientes blancos. Aturdido hasta el final de su siguiente turno debido al dolor, después debe pasar una tirada de **V** +0% o una de **R** +0%, o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. La cicatrización resultante será poco atractiva, pero no reducirá su **Em** por cualquier margen significativo.
7. Tu tiro entra a través de la mejilla de tu objetivo, destrozando un par de dientes, lacerando la lengua y saliendo finalmente por la mejilla opuesta. Sufre una penalización de -20% a su **HA** debido al dolor hasta que se retire la flecha/saeta, requiriendo una acción completa. Si lo intenta él mismo, debe pasar primero una tirada de **V** +0% o continuará atascada. Después de ser retirada, escupirá sangre y dientes pero sólo sufre una penalización de -10% a su **HA** para el resto de la batalla debido al dolor y la sangre que recorre su garganta. La lengua y los agujeros de sus mejillas se curan de forma natural aunque sufrirá una penalización de -20% a las tiradas de **Em** que requieran el habla hasta que su característica de **H** sea totalmente restaurada.
8. Tu tiro atraviesa el cuello de tu objetivo, enterrándose hasta las plumas. Sorprendentemente, hay muy poca sangre, el proyectil parece haber fallado al impactar en las principales arterias o venas. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas hasta que la flecha/saeta no sea extraída, requiriendo una tirada exitosa de Sanar +0% con el talento Cirugía o una tirada de **Ag** -30%. Si fracasa, habrá conseguido retirarla pero seccionando la arteria principal. Curación mágica +0% o una tirada de Sanar -20% lo salvará de morir desangrado en 1d10 turnos.
9. Tu disparo entra por la mejilla de tu oponente cerca de la nariz e impulsándose dentro de la cavidad nasal, arrugando las paredes delgadas cerca del seno. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido a la sangre y fragmentos de hueso que llenan su boca y nariz. Aturdido durante 1d10 turnos y debe pasar una tirada de **V** +0% u obtener 1 **PL** adicional debido a la horrible experiencia de tener una flecha pegada en su rostro. La extracción es bastante sencilla, no requiere tiradas especiales.
10. Tu tiro impacta en la cara de tu objetivo, atravesando la mejilla, destrozando varias muelas superiores y alojándose en la articulación, entre la mandíbula superior e inferior. A partir de ahora no podrá abrir o cerrar la boca correctamente. Sufre una penalización de -30% a todas las tiradas hasta que se retire la flecha/saeta, lo que requerirá 3 acciones completas y una tirada exitosa de Sanar -10% o una de **Ag** -30%. Si fracasa, seguirá atascada y no se podrá realizar otra tirada hasta el día siguiente.
11. Tu tiro pincha uno de los globos oculares de tu objetivo, alojándose en la órbita ósea y causando que una clara sustancia gelatinosa recorra su rostro. Indefenso hasta el final de su siguiente turno debido al dolor, después debe pasar una tirada de **R** -20% o seguir en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Luego sufre una penalización de -20% a su **HA**, **HP** y **Ag** hasta el final de la batalla. Además se debe reducir permanentemente a la mitad su **HP** y las tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo Talentos tales como Vista Excelente o Certero.
12. Tu disparo atraviesa la frente de tu blanco, penetrando en el cráneo alrededor de una pulgada o dos y dañando el lóbulo frontal del cerebro. Aturdido durante 1d10 turnos y después debe pasar una tirada de **R** -20% o caerá inconsciente. Si tiene éxito, sufrirá una penalización de -30% a todas las tiradas para el resto de la batalla. Al cabo de 1 día debe pasar otra tirada de **R** -20% o contraerá una infección letal, dejándolo delirante e indefenso, morirá en otros 1d10/2 días. Curar enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección. Si sobrevive, su **Em** se reducirá en -20%, debido a cambios bruscos de personalidad y obtendrá también 1d10 **PL** extra.
13. Tu tiro atraviesa un ojo del objetivo, perforando el cráneo y penetrando dentro del cerebro. Derribado e inconsciente. Morirá en 1d10/2 turnos a menos que reciba una tirada exitosa de curación mágica -30%. Si sobrevive la punta se quedará atascada dentro de su cráneo, sufriendo una penalización de -20% a su **HA**, **HP**, **Ag**, **Int** y **Em** para el resto de su vida debido al daño cerebral. Los modificadores por el ojo perdido son como en 11# arriba.
14. Tu tiro se clava en la garganta de tu objetivo, sobresaliendo a través de la parte posterior de su cuello. Existe un 25% de que el tiro fuera a través de la boca, convirtiéndolo en un espectáculo horripilante y fracturando la médula espinal a su salida, de lo contrario atravesara la garganta rompiendo la arteria carótida con un chorro de sangre. De cualquier manera, cae al suelo y gorgotea durante 1d10/2 turnos antes de morir inevitablemente.



15. Tu disparo se introduce en el ojo del blanco, atravesando el cerebro y sobresaliendo por detrás de la cabeza. Derribado al suelo por la fuerza del retroceso, muerto al acto.

16. Tu tiro impacta entre los ojos de tu objetivo, pinchando y atravesando su cabeza como si fuera una manzana. Muerto al acto, aunque su cuerpo seguirá temblando durante 1d10/2 turnos.

PIERNA

1. Tu disparo roza el pie del blanco, causando una herida pequeña pero dolorosa. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

2. Tu disparo hiere el tobillo de tu objetivo, lo que le hace tropezar, perdiendo un ataque o parada libre en su siguiente turno mientras agita sus brazos.

3. Tu disparo rebota en la espinilla de tu objetivo. Durante 1d10/2 turnos su **M** será reducido a la mitad, sufriendo una penalización de -20% a Esquivar, y no podrá realizar ninguna acción de ataque mientras cojea y jadea de dolor.

4. Tu tiro golpea en la rótula de tu blanco, penetrando cerca de media pulgada antes de ser arrancado de nuevo el eje dando latigazos alrededor, enviando a volar la flecha/saeta a través del aire mientras gira locamente. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, y debe pasar una tirada de **V** -10% o dejará caer su arma.

5. Tu tiro causa una herida a lo largo de la cadera de tu objetivo. Sufre una penalización de -10% a todas las tiradas durante 1d10 turnos debido al dolor mientras guarda su lado herido.

6. Tu tiro desgarr a lo largo de la parte posterior del pie de tu objetivo, rompiendo los tendones de los dedos. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, y después sufre una penalización de -2 a su **M** y un -20% a todas las tiradas de Esquivar hasta el final del combate, debido a que los dedos de su pie no le obedeceran correctamente, haciendo que camine con torpeza. Si no recibe curación mágica +0% o una tirada de Sanar +0% con el talento Cirugía antes de 1d10/2 días, su **M** será reducido permanentemente en -1.

7. Tu tiro atraviesa el pie de tu objetivo, clavándolo al suelo. Hasta que no se retire la flecha/saeta, su **M** se reduce a 0, sufriendo también una penalización de -10% a todas las tiradas de **HA** y un -30% a todas las tiradas de Esquivar. Extraerla requiere 2 turnos completos y el uso de ambas manos.

8. Tu tiro atraviesa la pantorrilla de tu blanco, fracturando el exterior de los dos huesos de la pierna inferior. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas hasta el final de la batalla debido al dolor cegador. Además, hasta que su característica de **H** no se restaure totalmente, su **M** se reducirá en -2 y todas las tiradas de Esquivar cuentan en -20%. La extracción de la flecha/saeta es bastante fácil, no requiere de tiradas especiales.

9. Tu tiro se clava en la rodilla de tu objetivo, quebrando la punta de la parte posterior de la articulación. Su **M** se reduce a 1 y todas las tiradas de Esquivar cuentan en -30% hasta que flecha/saeta no haya sido retirada, requiriendo 3 acciones completas. Los trozos de huesos que quedan dentro de la articulación hará que se ponga rígida y se bloquee en momentos inoportunos, causando una penalización permanente de -1 a su **M** y un -10% a las tiradas de Esquivar.

10. Tu tiro rompe la tibia de tu objetivo, derribado al suelo y queda indefenso durante 1d10/2 turnos mientras se retuerce de dolor. No podrá mantenerse a sí mismo en esa pierna hasta que la fractura se haya sanado en 6 semanas. Saltar en una pierna cuenta como que tiene un **M** de 1, sufriendo una penalización de -30% a su **HA** y a todas las tiradas de Esquivar. Una muleta reduce ese modificador a -20%, pero requiere el uso de una mano, 2 muletas le permite avanzar con un **M** de 2 pero requiere las 2 manos y las tiradas de Esquivar siguen contando en -20%.

11. Tu tiro se clava en la pierna de tu objetivo, rompiendo la rótula. Derribado al suelo y queda indefenso por el dolor durante 1d10 turnos. Será incapaz de mantenerse a sí mismo en esa pierna hasta que se restaure completamente su característica de **H**. Su **M** se reduce permanentemente en -2 y todas las tiradas de Esquivar contarán en -10% a partir de ahora.

12. Tu tiro se hunde profundamente en el muslo, rompiendo el hueso del muslo con un fuerte chasquido. Cae al suelo, y queda indefenso durante 1d10 turnos mientras se abraza a su pierna con pura agonía. Después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido al agonizante dolor. Será incapaz de mantenerse a sí mismo en esa pierna hasta que la fractura no se haya sanado en 6 semanas. Saltar en una pierna cuenta como que tiene un **M** de 1, sufriendo una penalización de -30% a su **HA** y a todas las tiradas de Esquivar. Una muleta reduce ese modificador a -20%, pero requiere el uso de una mano. 2 muletas le permite avanzar con dificultad, con un **M** de 2 pero requiere de las 2 manos y las tiradas de Esquivar siguen contando en -20%.

13. Tu tiro se hunde en el muslo del objetivo, rompiendo la gran arteria femoral. Derribado al suelo, y queda indefenso de puro dolor para el resto de la batalla. Sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Después morirá desangrado en otros 1d10/2 turnos a menos que reciba curación mágica +0%.

14. Tu tiro atraviesa la pierna de tu blanco, rompiendo el fémur y seccionando la arteria femoral. Cae inconsciente al suelo mientras la sangre salpica por todas partes y muere inevitablemente en 1d10/2 turnos en una brillante fuente pulverizada de sangre arterial.

15. Tu disparo se clava en la cadera de tu objetivo, haciendo añicos los huesos, dañando nervios y cortando las venas sanguíneas dentro de la pelvis. Derribado al suelo por el retroceso del impacto, queda indefenso durante 1d10/2 turnos debido a la conmoción y a la agonía, después expira inevitablemente.

16. Tu tiro se clava en la parte superior de la pierna del blanco, atravesando la pelvis hasta alcanzar el abdomen, dañando fatalmente varios de sus órganos internos. Muere al instante debido al trauma y la masiva pérdida de sangre.



ARMAS DE PÓLVORA

BRAZO

1. Tu bala roza la mano de tu objetivo, debe pasar una tirada de **HA** +0% o dejará caer todo lo que este llevando en esa mano.
2. Tu bala mella la muñeca de tu objetivo, causando una pequeña pero molesta herida. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido al dolor.
3. Tu bala rebota en el codo de tu objetivo, enviando una descarga eléctrica de dolor por el brazo, soltará lo que este llevando en esa mano. El brazo queda adormecido e inútil durante 1d10/2 turnos.
4. Tu bala impacta en el bíceps de tu objetivo arrancando con ella un pedazo del músculo. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
5. Tu bala perfora el músculo deltoide del hombro de tu objetivo, alojándose justo debajo de la carne. Dejará caer lo que lleve en esa mano y sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno. Además, hasta que se retire la bala no se podrá recuperar por completo su característica de **H**, efectivamente tendrá una **H** menos de lo normal. La extracción requiere de 2 turnos completos, un cuchillo afilado y una tirada de Sanar +20%.
6. Tu bala causa un agujero al atravesarle la mano a tu objetivo, rompiendo varios de los huesos entre la muñeca y los dedos, cortando los tendones a un dígito, ya sean del dedo medio o anular, según el DJ estime conveniente. Dejará caer cualquier cosa que lleve en esa mano, está queda inútil hasta el final de la batalla. Después sufrirá una penalización permanente de -5% a todas las tiradas que requieran una buena manipulación con esa mano debido a la reducida destreza manual, probablemente sólo la unión del dedo con su vecino evitara que interfiera con las tareas.
7. Tu bala elimina un dedo de la mano de tu objetivo. Tirar 1d10: 1-2 pulgar, 3-4 dedo índice, 5-6 dedo medio, 7-8 dedo anular, 9-10 meñique. Aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si se pierde el pulgar, el agarre será muy pobre, sufriendo una penalización de -20% a su **HA**, **Ag** y **F** para cualquier manipulación o golpes realizados con esa mano. La pérdida del dedo meñique será principalmente cosmético, y puede contarse a sí mismo con suerte. La pérdida de cualquier otro dedo hará que sufra una pena de -5% a todas las tiradas que requieran una buena manipulación con esa mano debido a la reducida destreza manual, probablemente sólo la unión del dedo con su vecino evitara que interfiera con las tareas.
8. Tu bala rompe la muñeca de tu objetivo, destrozando los muchos pequeños relojes de los huesos, los nervios y tendones quedan gravemente dañados. Aturdido hasta el final de su siguiente turno y dejará caer lo que lleve en esa mano, después debe pasar una tirada de **V** +0% o continuará en ese estado, retirar hasta que lo consiga. Además debe pasar otra tirada de **V** -20% o dejará caer lo que este llevando en la mano opuesta para agarrarse la herida. La mano queda inútil hasta que la característica de **H** se restaure totalmente. Después debe hacer una tirada de **R** -20%, si tiene éxito, sufrirá una penalización permanente de -20% a su **HA**, **Ag** y **F** para cualquier manipulación o golpes realizados con esa mano debido a la rigidez y la reducida destreza manual. Si fracasa, quedara rígida e inútil, y con casi ninguna movilidad en los dedos. Si recibe curación mágica +0% en 1d10/2 días se restaurará la función por completo.
9. Tu bala impacta en el codo del objetivo, atascándose en la articulación. Aturdido durante 1d10/2 turnos por el dolor cegador y el brazo queda inútil hasta que se quite la bala. Esto requiere de una tirada exitosa de Sanar +0% con el talento Cirugía. Si esto no ocurre dentro de 1d10 días deberá pasar una tirada de **R** -10% o contraerá una infección en la articulación dejando el brazo permanente inútil. Además, se debe pasar una segunda tirada o la infección se extenderá, causándole la muerte al cabo de otros 1d10 días, a menos que se lleve a cabo la amputación. Un éxito en Hechizo Curar Enfermedad de Shallya +0% curará la infección, pero no retirará la bala y tampoco restaurará la función del brazo.
10. Tu bala rompe la clavícula de tu objetivo con un crujido. Aturdido durante 1d10 turnos debido al dolor, y después sufre una penalización de -30% a todas las tiradas realizadas con ese brazo, incluyendo el cálculo de **BF**, hasta que su característica de **H** se restaure totalmente.
11. Tu bala rompe el hueso del brazo superior de tu objetivo con un crujido audible. Aturdido por el dolor cegador durante 1d10 turnos, el brazo quedara inútil. Dicha rotura requiere una curación mágica +0% en cuestión de 1d10 días o contraerá una gangrena y sera necesaria la amputación.
12. Tu bala perfora la parte carnosa del hombro, cerca del cuello, cortando el plexo braquial, el haz de nervios que inervan el brazo. Aturdido durante 1d10/2 turnos. Debe pasar una tirada de **HA** -20% o dejará caer todo lo que lleve en la otra mano para agarrarse el hombro herido. A no ser que reciba curación mágica, tirada de hechizo -20%, en el plazo de un día, la parálisis será permanente, dejando el brazo blando e inútil. Asimismo, la bala se quedará incrustada y reducirá permanentemente sus **H** en -1.
13. Tu bala rompe el omóplato y corta la gran arteria que se ramifica desde la aorta al brazo. La víctima de tu precisión letal sufrirá un riesgo acumulado del 30% de morir cada turno debido a la pérdida de sangre, a menos que reciba curación mágica, tirada de hechizo -20%. También sufre una penalización de -30% a todas las tiradas relacionadas con cualquier actividad física debido al dolor de su destrozado omóplato, hasta que su característica de **H** se encuentre totalmente restaurada. La bala queda incrustada y reducirá permanentemente sus **H** en -1.
14. Tu bala atraviesa el brazo del objetivo rompiendo el hueso con un fuerte crujido, y seccionando la arteria principal. Cae al suelo inconsciente mientras de la herida salen disparados sendos chorros de sangre pulverizada. La muerte por trauma y hemorragia es casi instantánea.
15. Tu bala casi consigue arrancar el brazo de tu objetivo a la altura del hombro, esté quedará colgando por los músculos y tendones destrozados. Cae inconsciente de inmediato, y morirá inevitablemente dentro de 1d10/2 turnos en medio de un gran charco de sangre.
16. Tu bala entra a través de la axila de tu objetivo como una cuchilla, desgarrando en su camino dentro de ambos pulmones y dañando el corazón. El blanco toserá un chorro de sangre antes de derrumbarse y caer al suelo, muere en 1 turno de pura agonía.

CUERPO

1. Tu bala roza el flanco de tu objetivo, lo que le hace estremecerse, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Tu bala causa una herida a lo largo de una de las costillas de tu objetivo, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Tu bala perfora el costado de tu objetivo en un ángulo agudo, alojándose debajo de la carne. Sufre una penalización de -30% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno. Además, la bala también trajo consigo un pequeño trozo de algodón o de la ropa dentro de la herida, causando una infección que retrasará su proceso de curación, lo que significa que recuperará una **H** menos la próxima vez que debería haber restaurado algunas de sus características de **H**.
4. Tu bala impacta en el hombro de tu objetivo, haciéndolo girar alrededor casi por completo y derribándolo al suelo, aturrido hasta el final de su siguiente turno. Aparte de ese efecto dramático, la herida es comparativamente menor.
5. Tu bala se aloja debajo de una costilla del objetivo, causando un intenso dolor cada vez que se mueva, haciéndole sufrir una penalización de -10% a su **HA** hasta que se retire la bala. Esto requiere una tirada exitosa de Sanar +0% con el Talento Cirugía. Si fracasa, contraerá una infección que retrasará su proceso de curación, recuperará una **H** menos la próxima vez que debería haber restaurado algunas de sus características de **H**.
6. Tu bala penetra la espalda de tu objetivo en un fuerte ángulo, golpeando una vértebra de la columna vertebral en la parte baja de la espalda, causando una parálisis temporal por la conmoción del impacto. Cae al suelo, incapaz de usar ambas piernas durante 1d10 turnos, después se recuperará completamente.
7. Tu bala golpea el omóplato de tu objetivo en un fuerte ángulo, rompiéndose en sí por el impacto. Los fragmentos arrancan una enorme cantidad de carne a partir de la superficie del omóplato, dejando expuesto el hueso blanco a través del agujero irregular que dejan a su salida. Aturrido durante 1d10 turnos y sufre una penalización de -20% a todas las tiradas hasta el final de la batalla debido al dolor y al tejido muscular arruinado. Después ese modificador se reduce a -10% hasta que su característica de **H** se encuentre totalmente restaurada.
8. Tu bala golpea en el vientre de tu objetivo, penetrando en la cavidad abdominal y dañando los intestinos. Debe pasar una tirada de **R** -20% o quedará aturrido durante 1d10/2 turnos. Además, se tendrá que pasar otra tirada de **R** -30% o contraerá una infección después de 1 día (quedando delirante e indefenso), morirá a causa de la infección en 1d10 días, curación mágica +0% cerrará la herida pero debe hacerse antes de 24 horas, alternativamente, se podrá intentar una tirada de Sanar -30% con el Talento Cirugía. Esto último implica un procedimiento quirúrgico muy arriesgado, cavar profundamente en el abdomen, coser los agujeros y limpiar cualquier resto de bilis u otras sucias sustancias visibles. Curar enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección.
9. Tu bala impacta en el pecho de tu objetivo con un golpe seco, rompiendo una costilla y tumbándolo al suelo, los extremos dentados perforan un pulmón, provocando su colapso. Sufre una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, y caerá inconsciente cuando cualquiera de estas características llegue a 0. Él entonces se dejará caer en el suelo, con la sangre fluyendo de su boca mientras un burbujeante silvido sanguinolento emana del agujero de su pecho. Morirá en 2d10 turnos a menos que reciba curación mágica +0%. Si sobrevive, sufrirá una penalización de -30% a todas las tiradas durante 1 semana, reduciéndose en un 10% por cada semana posterior, antes de recuperarse cuando el pulmón se haya inflado de nuevo a sí mismo.
10. Tu bala se estrella en el vientre de tu objetivo, perforando su hígado. Derribado y aturrido hasta el final de su siguiente turno, y sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno debido a la hemorragia interna, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Morirá en 1d10 turnos a menos que reciba curación mágica +0%.
11. Tu bala rompe una costilla de la parte inferior del pecho de tu objetivo, arruinando un riñón. Derribado e indefenso hasta el final de su siguiente turno. Sufre una penalización acumulativa de -15% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno debido a la masiva hemorragia interna, y caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Morirá en 1d10 turnos a menos que reciba curación mágica, contando como una tirada de hechizo -20%.
12. Tu bala impacta en el esternón de tu objetivo, rompiéndolo y enviando profundamente fragmentos de huesos dentro del pecho. Debe pasar una tirada de **R** -10% o morirá en el acto, con el corazón traspasado. Si sobrevive, queda indefenso durante 1d10 turnos, después sufrirá una penalización de -30% a todas las tiradas hasta que su característica de **H** se restaure totalmente, debido a problemas respiratorios, ya que prácticamente todas sus costillas se habrán separado de su esternón roto. Al cabo de 1 día tendrá que pasar otra tirada de **R** -20% o contraerá una grave neumonía por no poder arrojar la flema correctamente, morirá dentro 1d10/2 días a menos que reciba Curar Enfermedad de Shallya +0%.
13. Tu bala perfora a través del vientre de tu objetivo, saliendo de su espalda con un rocío de sangre y tejidos. Indefenso por el dolor y la conmoción hasta que expira en grandes 1d10 horas de agonía, a menos que lo salve una tirada de curación mágica -30%.
14. Tu bala perfora el pecho de tu objetivo con un golpe seco, atravesando un pulmón y seccionando los vasos sanguíneos principales. Hilos de sangre fluirán de su boca mientras se desploma al suelo, morirá inevitablemente en 1d10/2 turnos más tarde.
15. Tu bala perfora el pecho del objetivo, fracturando el esternon y atravesando la parte superior de la espina dorsal, seccionando su columna. Derribado al suelo por la fuerza del retroceso y muere al instante en una bonita piscina de sangre. "Buen tiro"
16. Tu bala hace una diana perfecta en el corazón de tu objetivo, la fuerza del impacto lo manda a volar hacia atrás de la manera mas dramática posible, muerto antes de que toque el suelo.

CABEZA

1. Tu bala roza la oreja de tu objetivo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Tu bala roza la mejilla de tu objetivo, causando una pequeña herida que sangra mucho más libremente de lo esperado. Pierde un ataque o parada libre en su siguiente turno mientras se tapa la cara con una mano.
3. Tu bala roza el cuello de tu objetivo, lo que le hace estremecerse y sufrir una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
4. Tu bala desgarrar la mayoría de la oreja externa de tu objetivo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno debido al dolor.
5. Tu bala roza el cuero cabelludo de tu objetivo, haciendo que la sangre fluya a sus ojos, causando una penalización de -20% a su **HA** hasta que pase media acción para limpiarse. Cada vez después de eso hay un riesgo del 30% de que la sangre fluya otra vez hacia abajo, repitiendo el modificador, posiblemente esto ocurra una y otra vez hasta que pueda pasar 2 turnos completos vendandose la herida.
6. Tu bala rasga un surco a lo largo de la mandíbula de tu objetivo, exponiendo el hueso blanco y los dientes. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada **V** +0% o una de **R** +0%, o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. La cicatrización será poco atractiva, pero no reducirá su **Em** en cualquier margen significativo.
7. Tu bala entra por la mejilla de tu objetivo, rompiendo varios dientes, lacerando la lengua y saliendo a través de la mejilla opuesta. Aturdido hasta el final de su siguiente turno mientras escupe sangre y dientes. Después sufre una penalización de -10% a su **HA** para el resto de la batalla debido al dolor y la sangre que se desliza por su garganta. La lengua y los agujeros de las mejillas se curan de forma natural a pesar de que tendrá una penalización de -20% a su **Em** en las tiradas se que requiera la voz, hasta que su característica de **H** se encuentre totalmente restaurada.
8. Tu bala arranca una gran parte de la laringe de tu objetivo, la parte superior de la tráquea, abriendo un enorme agujero en la parte frontal de su cuello. Aturdido durante 1d10 turnos debido al dolor y a la sangre que se desliza por su garganta. Además de quedar permanentemente mudo, sufrirá una penalización de -20% a su **Em** debido al agujero horrendo del cuello a través del cual extrae la mayor parte de su respiración.
9. Tu bala se estrella en la sien de tu objetivo, fracturando su cráneo. Debe pasar una tirada inmediata de **R** -20% o caera inconsciente al suelo, de lo contrario queda aturdido durante 1d10 turnos, y sufrirá una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido a mareos y náuseas.
10. Tu bala entra por la boca de tu objetivo, rompiendo varios dientes frontales y lacerando la lengua antes de salir atravesando la mandíbula inferior, fracturándola y haciendo que quede colgando libremente por ese lado. Aturdido durante 1d10/2 turnos y sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido al dolor y a la sangre que llena su boca. Incapaz de hablar o comer alimentos sólidos hasta que su característica de **H** se restaure totalmente. Después, sufrirá una penalización permanente de -10% a su **Em** debido a no poder hablar correctamente a causa de la mandíbula inferior desalineada y a la dañada lengua.
11. Tu bala destruye uno de los globos oculares de tu objetivo, alojándose en la órbita ósea y causando que una clara sustancia gelatinosa caiga por su rostro. Aturdido hasta el final de la batalla. Ninguna cantidad de curación mágica o sanación podrá restaurar el ojo y se deberá reducir a la mitad su **HP** y las tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo cualquier bonificación de Talentos tales como Vista Excelente o Certero.
12. Tu bala fractura el cráneo de tu blanco, alojándose entre el hueso y el cerebro. Derribado e inconsciente. Debe pasar tirada de **R** -20% o morirá dentro de 1d10/2 horas debido a la hemorragia intracerebral, la sangre llenara el cráneo comprimiendo el cerebro. Si tiene éxito, despertará en 1d10/2 días más tarde con una nueva Locura al azar debido al dañado cerebro.
13. Tu bala atraviesa un ojo de tu blanco, penetrando dentro del cerebro. Derribado e inconsciente, morirá dentro de 1d10/2 turnos a menos que reciba curación mágica -30%. Si Sobrevive a esto sufrirá una penalización de -20% a su **HA**, **Ag**, **Int** y **Em** para el resto de su vida debido al daño cerebral. También se deberá reducir a la mitad su **HP** y las tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo cualquier bonificación de Talentos tales como Vista Excelente o Certero.
14. Tu bala atraviesa la garganta de tu objetivo, arrancado la arteria carótida en el proceso y saliendo por la parte posterior de su cuello con un chorro de sangre. Existe un riesgo del 50% de que fuera a través de la parte inferior de su cara, reventándose en una lluvia de sangre, dientes y huesos, rompiendo la médula espinal en su salida. Igualmente, cae al suelo y gorgotea durante 1d10/2 turnos mientras se amplía una piscina sanguinolenta, finalmente morirá con un horrendo estertor al ahogarse en su propia sangre.
15. Tu disparo entra por uno de los ojos del blanco atravesando el cerebro y saliendo por la parte de atrás de la cabeza con un chorro de sangre y trozos de materia cerebral. Cae muerto al suelo con una estúpida sonrisa en su rostro.
16. Tu bala entra a través de la frente de tu objetivo, dejándole un orificio de entrada del tamaño de una moneda, saliendo por la parte posterior de su cabeza con un chorro masivo de sangre y tejido cerebral, causando un orificio de salida del tamaño de un puño. Tu objetivo no podría estar más muerto.



PIERNA

1. Tu bala roza el pie de tu objetivo, causando una herida pequeña pero dolorosa, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

2. Tu bala roza el tobillo de tu objetivo, lo que le hace tropezar, perderá un ataque o parada libre en su siguiente turno mientras agita sus brazos.

3. Tu disparo impacta de refilón en la espinilla de tu objetivo. Durante los próximos 1d10/2 turnos su **M** se reducirá a la mitad y no podrá realizar ninguna acción de ataque mientras cojea y jadea de dolor.

4. Tu bala golpea la rótula de tu objetivo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, y debe pasar una tirada de **V** -10% o dejará caer su arma para sujetarse su rodilla.

5. Tu bala causa una herida poco profunda a lo largo de la cadera de tu objetivo. Sufre una penalización de -10% a todas las tiradas durante 1d10 turnos debido al dolor mientras intenta proteger su flanco herido.

6. Tu bala penetra en el pie de tu objetivo, rompiendo varios huesos y alojándose en su interior. Aturdido hasta el final de su siguiente turno. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas de Esquivar y su **M** se reduce en -2 hasta que la fractura no se haya sanado en 4 semanas. Después ese modificador se reducirá en -1 hasta que no se haya retirado la bala, lo que requiere de una tirada exitosa de Sanar +0% con el Talento Cirugía.

7. Tu bala golpea el muslo de tu blanco, desgarrando a través de los músculos y alojándose al lado del hueso. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **V** -10% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas de Esquivar y su **M** se reducirá en -2 hasta que los músculos se hayan sanado cuando su característica de **H** se restaure totalmente. Por desgracia, la bala se habrá llevado consigo un pequeño trozo de tela o un pedazo de los pantalones, causando una infección que ralentizará el proceso de curación, recuperará una **H** menos la próxima vez que se haya restaurado algunas de sus características de **H**. La bala queda encapsulada por el tejido fibros y no causará ningún problema más.

8. Tu bala atraviesa limpiamente la pantorrilla de tu objetivo, rompiendo el exterior de los dos huesos de la pierna y arrancando una parte considerable de carne. Aturdido hasta el final de su siguiente turno. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas de Esquivar y su **M** se reduce en -2 hasta que los músculos y los huesos se hayan sanado cuando la característica de **H** se encuentre totalmente restaurada. Además, la enorme herida abierta causa una penalización acumulativa del -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** en cada turno, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, después por pura suerte los sangrantes vasos sanguíneos se contraeran evitando que se desangre por completo.

9. Tu bala hace añicos la rótula de tu blanco, derribándolo al suelo con un montón de aullidos, indefenso por el dolor durante 1d10 turnos. Si no recibe curación mágica +0%, su **M** es reducirá permanentemente a la mitad y todas las tiradas de Esquivar contarán en -20% a partir de ahora, debido al extenso daño en la conjunta.

10. Tu bala rompe la tibia de tu blanco, derribándolo al suelo. Indefenso durante 1d10/2 turnos mientras se retuerce de dolor al agarrarse la pierna con ambas manos, no será capaz de mantenerse a sí mismo con esa pierna hasta que la fractura se haya sanado en 6 semanas. Saltar en una pierna cuenta como que tiene un **M** de 1 y todas sus tiradas de **HA** y Esquivar cuentan en -30%. Una muleta reduce la dificultad de las tiradas en -20%, pero requiere el uso de una mano. 2 muletas le permitirá avanzar con dificultad, con un **M** de 2 pero requiere las 2 manos y las tiradas de Esquivar cuentan como -20%.

11. Tu bala choca contra la cadera de tu objetivo, alojándose en la articulación rota. El hueso de la cadera queda muy fracturado y la pelvis astillada. Derribado al suelo, y queda indefenso por el dolor durante 1d10/2 turnos. La pierna queda inútil hasta que la fractura se haya consolidado en 6 semanas. Si la pierna se reestableció con una tirada exitosa de Sanar +0% con el Talento Cirugía, se devolverá su limitada movilidad aunque su **M** se reducirá en -2 y todas sus tiradas de Esquivar contarán en -10%. De lo contrario, la cadera se curará en una mala posición, haciendo que el conjunto quede muy rígido y doloroso, su **M** se reduce a 1 y todas las tiradas de Esquivar contarán en -20%.

12. Tu bala rompe el fémur de tu blanco en varios fragmentos, derribándolo al suelo. Indefenso durante 1d10 turnos mientras se abraza a su pierna con pura agonía, después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido al dolor agonizante. Dicha herida requiere curación mágica +0% en menos de 1d10 días o contraerá una gangrena y necesitará la amputación.

13. Tu bala alcanza de lleno la ingle del objetivo en la zona donde la pierna se une a la cadera, cortando la arteria femoral. Cae al suelo y queda indefenso debido al dolor y a la hemorragia masiva, sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Morirá desangrado en otros 1d10/2 turnos a menos que se proporcione curación mágica +0%.

14. Tu disparo atraviesa la pierna del del objetivo, rompiendo el hueso (fémur) de la pierna con un terrible chasquido, los fragmentos rompen la arteria femoral mientras salen de su carne. Derribado al suelo y muere al momento en medio de una lluvia de sangre pulverizada.

15. Tu bala choca contra la cadera de tu objetivo, rebotando desde la pelvis hasta la cavidad abdominal, deformando y desgarrando al atravesar sus tripas y varios órganos internos. Derribado al suelo, y queda indefenso debido al espantoso dolor y a la masiva hemorragia interna, morirá entre espasmos agonícos en 1d10 turnos.

16. Tu bala se estrella dentro de la pelvis del objetivo, rompiendo el hueso y enviando varios fragmentos hacia interior de la ingle, destruyendo varios órganos internos, y seccionando las venas principales. Indefenso durante 1d10/2 turnos mientras agoniza, muere inevitablemente debido al espantoso dolor y la masiva hemorragia.



METRALLA

BRAZO

1. Los balines rozan la mano de tu objetivo, debe pasar una tirada de **HA** -10% o dejará caer lo que lleve en esa mano.
2. Pequeñas esquirlas salpican el hombro y la parte superior del brazo del objetivo. Ninguno de los fragmentos logra penetrar en la piel. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Un fragmento grande de metralla queda alojado en el antebrazo del objetivo, pierde un ataque o una parada libre en su siguiente turno de combate mientras agita frenéticamente la extremidad, tratando de sacar el pedazo de metal caliente.
4. La metralla penetra en la muñeca de tu objetivo, rebanando hasta el hueso, pero sin lograr dañar ninguna vena o tendón. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno y dejará caer todo lo que lleve en esa mano.
5. Ardientes fragmentos de metralla desgarran el bíceps de tu objetivo, atravesando su carne. Sufre una penalización de -20% a su **HA** y un -2 a su **BF** a cualquier ataque o parada que realice con ese brazo para el resto del combate. Después esos modificadores se reducirán en -10% a su **HA** y un -1 a su **BF** hasta que los trozos no sean extraídos por una tirada de Sanar +0% con el talento Cirugía.
6. La metralla se lleva por delante 1d10/2 dedos. Los efectos son como en Filo Brazo #10, sólo se perderan los dedos, nunca la mano completa.
7. Los balines quedan profundamente incrustados en el brazo de tu objetivo, un pedazo más grande termina en el hombro, muy cerca de la articulación. Sufre una penalización de -30% a su **HA** y -2 a su **BF** a cualquier ataque o parada que realice con ese brazo hasta que no se retire. Extraerlo exige una tirada de Sanar +0% con el talento Cirugía. Cualquier otra tirada de Sanar sin dichos conocimientos contara en -20%. Fallar, significa que el pedazo se quedó dentro del brazo. Después de 1d10/2 semanas, el trozo se unirá al tejido fibroso, causando una penalización permanente de -15% a su **HA** y -1 a su **BF**.
8. Un fragmento grande desgarra a través del interior del codo de tu objetivo, cortando vasos sanguíneos y dañando tendones. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, debiendo pasar una tirada de **V** -20% o dejara caer lo que lleve en la otra mano para aferrarse a la herida. Si fracasa, podrá intentarlo de nuevo en sus siguientes turnos con el fin de liberarse. Si tiene éxito, deberá encoger el brazo con fuerza para evitar desangrarse y continuar con la lucha sin poder utilizarlo, sufriendo una penalización de -10% a su **HA** debido al sufrimiento y al hecho de combatir desequilibrado. Se tardan 3 turnos completos en vendar el brazo lo suficientemente fuerte como para detener la hemorragia. El brazo queda inútil hasta que su característica de **H** se restaure por completo. Una vez curado, el brazo conservara cierta rigidez, causando una penalización permanente de -10% a las tiradas de **HA**, a menos que reciba curación mágica +0%. Alternativamente, se puede intentar una tirada de Sanar +0% con el Talento cirugía, reduciendo ese modificador a la mitad.
9. Algunos fragmentos chocan contra el hombro de tu objetivo, fracturando la clavícula y rompiendo los músculos del pecho. Aturdido durante 1d10/2 turnos, sufriendo una penalización de -20% a su **HA** y **F** a cualquier tirada efectuada con ese brazo hasta que la fractura se haya curado en 1d10/2 semanas.
10. Un gran trozo de metralla secciona el extremo superior del bíceps desde el hombro, haciendo caer un gran trozo del músculo por debajo del brazo, cerca del codo. A menos que se cosa con éxito en cuestión de 1d10 días, requiriendo curación mágica +0% o una tirada exitosa de Sanar -10% con el Talento de Cirugía y 4 semanas de reposo, sufrirá una penalización permanente de -20% a su **HA** y **F** a cualquier tarea efectuada con ese brazo, pues no podrá volverlo a flexionarlo bien.
11. La metralla atraviesa la parte superior del brazo de tu objetivo, perforando la carne y desgarrando una arteria importante. Sufre una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno debido a la pérdida de sangre, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, a menos que sea fuertemente vendado. Para ello se requiere de 2 turnos completos. Si pretende hacerlo él mismo usando una sola mano y los dientes, necesitará una tirada exitosa de **Ag** -20%. En cualquier caso, la hemorragia cesa por sí sola antes de su muerte.
12. Una auténtica explosión de metralla descuartiza el antebrazo, fracturando uno de los huesos largos. Aturdido durante 1d10 turnos a causa del dolor y la conmoción por tan espantoso espectáculo. Sólo una tirada de curación mágica, que contara como una tirada de hechizo -30% logrará salvar el brazo; en cualquier otro caso habrá que amputar.
13. Un trozo de metralla atraviesa el hombro, rebotando en los huesos del pecho y lacerando los nervios que mueven el brazo. La extremidad queda permanentemente inútil. Debe pasar una tirada de **R** -20% o caerá inconsciente a causa del shock.
14. Una gran cantidad de metralla se estrella contra la clavícula de tu objetivo, rebotando contra la parte posterior del omoplato antes de cortar la arteria que se ramifica desde la aorta hasta el brazo. Un chorro de sangre pulverizada surge de la herida abierta en el hombro, cerca del cuello, cae inconsciente mientras la vida se le escapa inevitablemente en 1d10/2 turnos, dejando tras de sí un grotesco charco de sangre.
15. Una ráfaga de metralla arranca el brazo prácticamente de cuajo. La sangre brotará a borbotones desde el muñón. Cae inconsciente de forma inmediata debido al impacto y la masiva hemorragia, muere misericordiosamente, en apenas 2 turnos.
16. La potencia de la explosión desintegra el hombro en una lluvia de sangre y huesos, el brazo sale disparado aleatoriamente. Cae al suelo gritando, para luego morir en un verdadero charco sanguinolento.

CUERPO

1. La metralla roza a tu objetivo, desgarrando sus ropas y dejándole atribulado en el sitio. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

2. Un fragmento de metralla irregular causa una larga herida a través de las costillas inferiores del objetivo, empapando sus ropas de sangre y causando una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

3. Una ardiente esquirla de metal impacta en el costado de tu objetivo. Entre gañidos, se agitará con furia tratando de sacarse la metralla, perdiendo un ataque o una parada libre en su siguiente turno.

4. Un gran trozo de metal corta a través del hombro de tu objetivo, dando con sus huesos en el suelo a causa del retroceso, pero sin más daños aparentes.

5. Un trozo de metralla golpea el pecho de tu objetivo, rompiéndole una costilla. Debe pasar una tirada de **R** -20% o quedará aturrido hasta el final de su siguiente turno mientras gimotea e intenta recuperar el aliento. Sufre una penalización de -5% a todas las paradas para el resto de la batalla debido al intenso dolor en el pecho, algunos músculos que conectan con el hombro y el brazo han quedado dañados.

6. Un pequeño fragmento perfora el lado derecho de tu objetivo por debajo de las costillas, alcanzando el hígado y causando una hemorragia interna. Debe pasar una tirada de **R** -20% o quedará aturrido durante 1d10/2 turnos. Después del combate, desarrollará una sensibilidad abdominal, que más tarde se convertirá en una dolorosa peritonitis. La grave inflamación de las membranas que recubren el interior del abdomen, le obligan a permanecer postrado en la cama retorciéndose de dolor durante 1d10 días, para finalmente tener que pasar una tirada de **R** +0% o morirá a causa de la contaminación de la bacteria que pudrirá la sangre coagulada de su abdomen. Sólo Hechizo Curar enfermedad de Shallya +0% podrá salvarlo de esta infección.

7. Un fragmento irregular se hunde profundamente en el hombro de tu objetivo y queda profundamente astascado debajo de la clavícula, cerca de la parte superior del pulmón. Derribado y aturrido hasta el final de su siguiente turno, después sufre una penalización de -20% a su **HA** durante 1d10/2 asaltos. Si el pedazo no se extrae contraerá una infección después de un día debido a que algunos retazos de su propia ropa han quedado profundamente enterrados en la herida, haciendo supurar el hombro, delirante e indefenso durante 1d10/2 días, morirá en otros 1d10 días. Curar enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección. Extraerlo requiere de una tirada exitosa de Sanar +0% con el Talento Cirugía. Si fracasa, se quedará dentro hasta que se efectúe una nueva tirada de Cirugía al día siguiente. Cada fallo reduce el tiempo en un día hasta que al final muere a causa de la inadecuada manipulación y por la infección.



8. La metralla perfora "la ingle" de tu objetivo, aturdiéndole durante 1d10 turnos (1d10/2 si es mujer). Después, sufre una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto del combate debido al intenso dolor. Además existe un riesgo del 50% de quedar estéril de forma permanente tras la lesión (10% si es mujer).

9. Esquirlas y pedazos de metralla atraviesan el vientre de tu objetivo, dañando el intestino delgado y desparramando sus heces por toda la cavidad abdominal. Indefenso durante 1d10 turnos mientras se encoge de rodillas, con las manos apretadas contra su herida. Después sufre una penalización de -20% a todas sus tiradas debido al terrible dolor. Además, debe pasar una tirada de **R** -30% o contraerá una infección después de un día (delirante e indefenso), morirá dentro de 1d10 días más tarde, a menos que reciba antes de 24 horas una curación mágica +0% o una tirada de Sanar -30% con el Talento Cirugía. Esto último consiste en un procedimiento quirúrgico muy arriesgado, ya que implica ahondar profundamente en el abdomen, coser los agujeros y limpiar cualquier tipo de sustancia visible. Curar Enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección.

10. La metralla perfora los pulmones de tu objetivo, haciendo que se colapsen rápidamente. Sufre una penalización acumulada de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno. Caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, morirá en 2d10 turnos a menos que reciba curación mágica +0%.

11. Una ráfaga de metralla arranca grandes trozos de carne del pecho de tu objetivo, exponiendo las costillas y el tejido muscular. Sufre una penalización de -20% a todas sus tiradas debido al dolor y respirará con dificultad hasta que la herida no cicatrice en 4 semanas. Después de eso, sufre una penalización permanente de -15% a su **F** debido a la importante lesión de los músculos del pecho que conectan con sus hombros y antebrazos.

12. Una ráfaga de metralla desgarrá el costado de tu objetivo, arrancando músculo y carne a su paso, varios de los fragmentos perforan un riñón. Aturrido durante 1d10 turnos mientras se mira el enorme agujero de su cuerpo, luego se desmayará como si estuviera muerto. La hemorragia interna y externa terminarán con el pobre desgraciado, en un plazo de 2d10 turnos, a menos que reciba curación mágica -20%.

13. Varios trozos de metralla desgarran el pecho de tu objetivo, dañando y penetrando en ambos pulmones. Sufre una penalización acumulativa de -15% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno. Caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, después morirá en 1d10 turnos a menos que se le proporcione curación mágica +0%.

14. Una ráfaga de metralla abre el abdomen de tu objetivo, desmenuándolo y esparciendo sus ensangrentadas entrañas a sus pies. Indefenso durante 1d10 turnos mientras gimotea como un cerdo degollado al tratar de reunir sus desparramadas entrañas, después morirá inevitablemente por el shock y la pérdida de sangre.

15. Descarga directa que atraviesa el pecho de tu oponente, rompiendo varias costillas y destruyendo el corazón en medio de una lluvia de sangre, cae fulminado al suelo. Muerto al acto.

16. Una explosión de metralla rompe la caja torácica de tu objetivo, machacando los pulmones y destrozando su corazón en pedazos. La víctima muere en el acto en una auténtica orgía de sangre.

CABEZA

1. Esquirlas de metralla rozan la mejilla de tu objetivo. Sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

2. Pequeños fragmentos de metal impactan en la cara de tu objetivo, aunque sin acertar en los ojos. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno. A menos que alguien dedique varios turnos en extraer los pedacitos de debajo de la piel de la cara, se quedarán atascados ahí, como pequeños puntos negros que estropearán el rostro cual manchas de pólvora de un tirador profesional que haya errado su disparo.

3. La metralla arranca un trozo de la oreja de tu objetivo, pierde un ataque o una parada libre durante su siguiente turno mientras éste se dedica a agarrarse la herida.

4. Un trozo de metralla está a punto de dejar tuerto a tu objetivo, rajando el pómulo justo por debajo del párpado inferior. Aturdido hasta el final de su siguiente turno.

5. La metralla desgarrar la frente y el cuero cabelludo de tu objetivo, causando que un flujo de sangre caiga sobre sus ojos. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta que pase media acción para limpiarse. Después de eso existe un riesgo del 30% de que la sangre fluya otra vez hacia abajo, repitiendo el modificador, posiblemente ocurra una y otra vez hasta que pueda pasar 2 turnos enteros para vendarse la herida.

6. Un buen pedazo de metralla causa una herida a lo largo de la mandíbula de tu objetivo, dejando a la vista el hueso y los dientes. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **V** +0% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. La cicatrización resultante será poco atractiva, pero no implica una reducción significativa de su **Em**. La herida no se cerrará mal a pesar de todo.

7. Afilados fragmentos rebanan un pedazo de la nariz y parte del labio superior del objetivo. Aturdido hasta que pase una tirada de **V** +0%, empezando a tirar después de su siguiente turno, su **Em** queda permanentemente reducida en un -15% debido a las espantosas cicatrices faciales. Sin embargo, ganará una bonificación de +10% a las tiradas de Intimidación.

8. Un gran pedazo de metal se incrusta en el cuello de tu objetivo, apenas a escasos centímetros de un vaso sanguíneo importante, pero acaba golpeando con fuerza la columna vertebral en la base del pescuezo, tocando el espinazo y causando una leve parálisis. Cae al suelo como un saco de patatas con una clara sorpresa en su funcional cara, indefenso hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **R** +10% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga y pueda volver a levantarse. El trozo de metal es fácilmente identificable a través de la herida abierta en el cuello y puede ser guardado como un trofeo si se sobrevive a la batalla.

9. Una ráfaga de metralla golpea la cabeza de tu objetivo, causándole una ligera contusión y arrancando un pedazo de su cuero cabelludo del tamaño de la palma de su mano, esté quedará colgando por varios hilos ensangrentados. Aturdido durante 1d10 turnos, y después sufre una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto del combate, a causa de los mareos. La calva resultante de la cicatrización reduce su **Em** en -1d10%.

10. Un trozo de metralla destruye el ojo del objetivo. Indefenso hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **R** -20% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Luego sufre una penalización de -20% a su **HA**, **HP** y **Ag** para el resto de la batalla. Además, se debe reducir permanentemente a la mitad su **HP** y las tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo cualquier bonificación de Talentos tales como Vista Excelente o Certero.

11. Una ráfaga de metralla lacera todo el lado de la cara del blanco, dejándole chillando e indefenso durante 1d10 turnos, mientras rueda por el suelo con ambas manos entrelazadas en su cara. Finalmente, sufre una penalización de -20% a todas sus tiradas para el resto del combate. De sobrevivir, su **Em** queda reducida de forma permanente en un -20%, debido a las grandes masas fibrosas que recubrirán la mejilla cuando cicatrice, el ojo que no volverá a poder cerrar bien, la falta de labios, etc etc...

12. Un pedazo del cráneo de tu objetivo sale volando, dejando expuesto el cerebro a través del agujero. Debe pasar una tirada de **R** -10% o caerá inconsciente. Después de la batalla debe pasar otra tirada de **R** -20% o contraerá una infección letal, muriendo en 1d10/2 días, a menos que reciba Curar Enfermedad de Shallya +0%. Si sobrevive, la piel volverá a crecer sobre la herida, dejando una divertida depresión en su cabeza para el resto de su vida. Algo que se podría evitar si encuentra a un cirujano dispuesto a colocarle una placa de metal.

13. La metralla se incrusta en la garganta de tu objetivo, dañando la tráquea y atravesando la carótida. Cae al suelo, gorgoteando y escupiendo sangre. Indefenso mientras se aferra a su garganta con ambas manos, y morirá en 2d10 turnos a menos que reciba curación mágica +0%. Si sobrevive, quedará ronco para el resto de su vida, sufriendo una penalización de -10% a su **Em** en cualquier situación en que hablar sea importante.

14. Una ráfaga de metralla arranca la cara del blanco en una lluvia de sangre, dientes y trozos de huesos. Derribado al suelo y queda indefenso durante 1d10 turnos mientras solloza y espumeja por la terrible herida, después muere con un sonoro estertor sanguinolento.

15. La metralla revienta la tapa de los sesos del objetivo en medio de una lluvia de sangre. Muerto antes de tocar el suelo. Cuando lo haga, lo que queda de su cerebro se desparrama sobre la tierra.

16. La metralla arranca la cabeza de cuajo, enviándola a volar en una dirección aleatoria a unos 1d10 metros. De lo que queda del cuello surgen sendos chorros de sangre. Muerto al acto.



PIERNA

1. Tu disparo roza el pie de tu objetivo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Los balines atraviesan la pantorrilla de tu objetivo, sufre una penalización de -10% a las tiradas de Esquivar para el resto del combate.
3. Trozos de metralla impactan en el muslo de tu objetivo causando múltiples moretones aunque sin llegar a tocar nada importante. Debe pasar una tirada de **Ag** -10% o caerá al suelo.
4. Un trozo de metralla queda dolorosamente incrustado en la rótula de tu objetivo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, y debe pasar una tirada de **V** -10% o dejará caer su arma para agarrarse a la rodilla.
5. Pedazos de metralla desgarran largos surcos a lo largo de la cadera de tu objetivo. Sufre una penalización de -10% a todas las tiradas durante 1d10 turnos debido al dolor mientras resguada su lado herido.
6. Un trozo de metralla queda incrustado dentro de la rodilla de tu objetivo. Debe pasar una tirada de **Ag** -20% o caerá al suelo. Sufre una penalización de -2 a su **M** y un -20% a todas las tiradas de Esquivar hasta que sea extraído, ya sea mediante curación mágica +0%, o con una tirada exitosa de Sanar -20% con el Talento Cirugía. Si se utiliza esta última opción, debe pasar una tirada de **R** -10% o contraerá una infección que obligará a amputar la mitad de la pierna, a menos que reciba Curar Enfermedad de Shallya +0%. Si la infección no recibe un tratamiento adecuado y la pierna permanece unida, al final terminará gangrenándose produciéndose la sepsis después de 1d10/2 días, y morirá en tantos días como la **BR** del objetivo.
7. Un fragmento afilado lacera la parte interior del muslo de tu objetivo cerca de la "ingle", aturdido durante 1d10/2 turnos. Si es varón, debe pasar una tirada de **R** +0% o quedará castrado para el resto de su vida.
8. Una ráfaga de metralla arranca varios trozos de carne de la pantorrilla de tu objetivo, infligiendo heridas abiertas y fracturando el peroné, el exterior de los dos huesos largos de la parte baja de la pierna. Debe pasar una tirada de **Ag** -20% o caerá al suelo. Su **M** se reducirá a 1 ya que quedará cojo de una pierna, contando todas las tiradas de Esquivar en -30% hasta el final de la batalla. Una combinación de infección, vasos sanguíneos cortados y simplemente, por la masiva pérdida de tejido hará que la pierna nunca sane correctamente, causando una penalización permanente de -2 a su **M** y en un -20% para cualquier tirada de Esquivar.
9. Varios fragmentos de metralla trituran la rodilla de tu objetivo, destruyendo la rótula por completo y penetrando en la articulación del hueso y los ligamentos. Cae al suelo, y queda aturdido durante 1d10 turnos mientras chilla lastimosamente. A menos que reciba curación mágica +0% dentro de 1d10 días, la pierna tendrá que ser amputada. En cualquier caso, quedará rígida e inflexible causando penalizaciones permanentes de -2 a su **M** y en un -20% a cualquier tirada de Esquivar.
10. Un gran trozo de metralla atraviesa el muslo de tu objetivo, desgarrando la parte posterior de la pierna con un impresionante chorro de sangre, dejando un gran colgajo de músculo aleteando espantosamente. Derribado al suelo por el retroceso del impacto y será incapaz de volver a levantarse. Sufre una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno debido a la hemorragia, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, muriendo en 2d10 turnos a menos que la pierna sea fuertemente vendada, lo que requerirá de la ayuda de otra persona y 3 turnos completos.
11. Varios fragmentos afilados desgarran la articulación de la cadera del objetivo, dañando los nervios y dejando la pierna totalmente paralizada e inútil. Derribado al suelo y queda aturdido durante 1d10 turnos, siendo incapaz de volver a levantarse. Necesitará muletas en el futuro, a menos que quiera moverse saltando a la pata coja.
12. Una infernal tormenta de plomo revienta los genitales de tu objetivo, atravesando parte del muslo y llegando hasta el hueso. La víctima queda impotente (en más de un sentido) durante 1d10 turnos, ganando **IPL** adicional como resultado de la visión de sus destrozados atributos, en caso de que sobreviva. La pérdida de sangre provoca que se desmalle después de otros 1d10 turnos adicionales, mientras sufre una penalización de -30% a todas las tiradas hasta que caiga. Su pierna funcionará de un modo muy limitado después de todo esto, reduciendo su **M** a 1 y causando que todas las tiradas de Esquivar cuenten en -30%, a pesar de que se puede usar muletas como en Balas Pierna #10.
13. Ardientes trozos de metal se abren camino en el muslo de tu objetivo, seccionando la arteria femoral. Sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** a cada turno debido a los enormes chorros de brillante y roja sangre, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Morirá en 1d10 turnos a menos que reciba curación mágica +0% o una tirada de Sanar -30% mediante un torniquete, lo que requiere de 2 turnos completos.
14. Una ráfaga de metralla revienta la pierna a la altura de la rodilla, dejándola colgando por un pedazo de carne. Derribado al suelo, indefenso durante 1d10 turnos mientras la sangre brota del muñón. Después morirá por la masiva hemorragia a menos que reciba curación mágica +0% o con un torniquete, el cual requiere de 2 turnos completos y la ayuda de otra persona. En ambos casos la pierna es totalmente insalvable.
15. El impacto arranca la pierna de cuajo a tu objetivo, dejando un enorme agujero a la altura del muslo, exponiendo el hueso y las arterias, desde donde brotan chorros de sangre claramente visibles. Cae inmediatamente al suelo inconsciente, muriendo en 1d10/2 turnos sin posibilidad de salvarse.
16. La potencia de la explosión arranca la pierna de tu objetivo a la altura de la cadera, destruyendo varios de los órganos de la pelvis. Cae al suelo gritando mientras de la herida surge sangre a borbotones, muere en el acto en medio de un charco de sangre y vísceras.

GOLPES FÍSICOS

BRAZO

1. Te las arreglas para agarrar momentáneamente el brazo de tu oponente, pierde un ataque o una parada libre durante su siguiente turno antes de que logre escaparse de tu presa.
2. Golpeas con el puño el hombro de tu oponente, sacudiendo su brazo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Golpeas la parte superior del brazo de tu oponente, haciéndolo retroceder hacia atrás. No podrá realizar ninguna acción de ataque en su próximo turno.
4. Te las arreglas para agarrar lo que tu oponente lleva en esa mano. Haz una tirada enfrentada de **F** +0%, tu oponente recibirá una bonificación de +20% si está sosteniendo un escudo o un arma a 2 manos. Si tienes éxito, arrebatarás lo que lleve en esa mano quedando en posesión de ello. Las armas que son en su mayor parte una hoja, como espadas o cuchillos, son más difíciles de agarrar, siendo necesaria primero una tirada exitosa de **Ag** -20%. Si fallas, o si tu adversario no lleva nada en esa mano, trata el resultado como en #1 arriba.
5. Golpeas con el codo, el puño o con un pie calzado el bíceps de tu oponente, magullando el músculo. Sufre una penalización de -10% a su **HA** y **F** para cualquier tirada o golpe que requiera ese brazo para el resto del combate.
6. Te las arreglas para agarrar y retorcer la muñeca de tu oponente, dejará caer cualquier cosa que lleve en esa mano. Si no sujeta nada, entonces será incapaz de utilizar esa mano para atacar y no podrá sujetar nada durante los 2 siguientes turnos.
7. Golpeas el codo de tu oponente, dañando un nervio, y enviando un calambrazo de agudo dolor por el brazo. Debe pasar una tirada de **V** -10% o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno, igualmente dejará caer todo lo que lleve en esa mano. El brazo queda paralizado e inútil durante 1d10/2 turnos.
8. Agarras uno de los dedos de tu oponente y lo doblas hacia atrás salvajemente hasta que el hueso se rompe. Aturrido hasta el final de su siguiente turno y deberá pasar una tirada de **V** +0% cada vez que quiera realizar una acción con esa mano para el resto de la batalla. Colocar nuevamente el dedo recto y atarlo a una pequeña tablilla o a un dedo adyacente es doloroso, pero fácil, a pesar de todo todavía sufrirá una penalización de -10% a cualquier acción, ataque o parada debido al dolor y al hinchazón hasta que el hueso haya empezado a curarse adecuadamente en 2 semanas.
9. Golpeas la mano de tu oponente, fracturándole varios huesos metacarpianos, entre la muñeca y los dedos, clásica "fractura de boxeador" que a menudo es causada al golpear una superficie dura. La mano queda inútil hasta que los huesos se hayan empezado a curar adecuadamente en 2 semanas.
10. Golpeas a tu oponente entre el cuello y el hombro, rompiéndole la clavícula con un brutal chasquido. Aturrido hasta el final de su próximo turno, y después sufre una penalización de -20% a cualquier acción realizada con ese brazo hasta que la fractura se haya curado pasadas 3 semanas.
11. Asestas un poderoso golpe a tu oponente, dislocándole el hombro de su articulación. Aturrido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **V** -10% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. El brazo entero queda inútil hasta que sea recolocado en su sitio con una tirada exitosa de Sanar +0%, después sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas realizadas con ese brazo hasta que se haya comenzado a curar en una semana, reduciendo el modificador a la mitad pasada otra semana antes de que recupere la función completa.
12. Atrapas la muñeca de tu oponente, rompiéndosela con un fuerte crujido y causando que la mano quede en un ángulo antinatural. Debe pasar una tirada de **V** -10% o quedará aturdido durante 1d10/2 turnos. La mano queda inútil hasta que los huesos se hayan curado en 3 semanas. A menos que la muñeca haya sido recolocada con una tirada exitosa de Sanar +0% durante la primera semana, sufrirá una penalización de -10% a su **HA** o a las tiradas que requieran una buena manipulación realizadas con esa mano debido a una mala fijación de los huesos. Curación mágica +0% anulará automáticamente ese modificador, además de acelerar el proceso de sanación, ignorando así el mes necesario para que cure por completo.
13. Atrapas el brazo de tu oponente con una presa firme, o bien se lo retuerces con fuerza o lanzas tu rodilla contra la articulación del codo, rompiendo el codo con un fuerte crujido. Aturrido durante 1d10/2 turnos por el dolor, y el brazo queda inútil hasta que la fractura se haya curado en 4 semanas.
14. Agarras el brazo de tu oponente y lo retuerces, lanzándolo hacia tu cadera. Aterrizas pesadamente, quedando derribado y aturrido durante 1d10 turnos. El brazo entero queda inútil hasta que se vuelva a recolocar el hombro en su sitio con una tirada exitosa de Sanar +0%, después de esto sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas realizadas con ese brazo hasta que se haya comenzado a curar en 1 semana, reduciendo ese modificador a la mitad pasada otra semana antes de que recupere su función completa.
15. Mientras tu oponente se balancea delante tuyo, agarras su brazo y aprovechas su propio impulso para atraerlo hacia ti, entonces ruedas hacia atrás mientras pones un pie sobre su estómago, arrojándolo por encima de tu cabeza. Debe pasar una tirada de **Ag** -20% o se romperá el cuello al aterrizar, muriendo en el acto. Si tiene éxito el golpe lo dejará inconsciente. Si el DJ considera que esta situación es completamente improbable, como si por ejemplo considera que el peso de tu adversario es demasiado para ti, o si tiene un centro de gravedad verdaderamente bajo (imagina a un Enano en un plato), o tus piernas están paralizadas por alguna circunstancia, entonces en su lugar le harás perder el equilibrio arrojándolo al suelo y dejándolo inconsciente, quizás haciéndole tropezar mientras pasa por tu lado desequilibrándolo.
16. Un terrible golpe rompé por completo el brazo del oponente, destrozándole los huesos con un horrible chasquido, este chillará al ver como una lanza blanca sobresale de su brazo junto con sendos chorros de sangre, momentos después caera al suelo muriendo en 1d10 turnos (a elección libre si el Dj si desea salvar la vida mágicamente etc..)

CUERPO

1. Tu oponente retrocede hacia atrás a consecuencia de tu golpe y no podrá realizar ninguna acción de ataque durante su siguiente turno.
2. Un golpe en las costillas justo bajo la axila hace que tu oponente se tambalee, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Golpeas salvajemente la clavícula de tu oponente, pero sin lograr romperla. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido a dolor.
4. Un buen golpe deja a tu oponente de rodillas, derribado.
5. Das un puñetazo en el pecho a tu oponente, dejándolo sin aire. Aturdido hasta el final de su siguiente turno.
6. El sonido de las costillas crujendo acompaña al silbido forzado de tu oponente al exhalar el aire mientras lo derribas, aturdido hasta el final de su siguiente turno.
7. Rompes una costilla al golpear el costado de tu oponente, sufre una penalización de -10% a todas sus tiradas para el resto de la batalla. El golpe también causa una hemorragia leve en el riñón situado en ese costado, asustándolo la próxima vez que tenga que acudir a vaciar su vejiga ya que la orina se teñirá de un profundo color rojizo.
8. Vas directo a la "ingle" de tu oponente de una forma impropia para un caballero, aturdido durante 1d10 turnos mientras se retuerce de agonía. Si es mujer o lleva una Coraza con una razonable protección para esa parte del cuerpo (a discreción del DJ, pero por lo general se incluira, si forma parte de una coraza completa), se deberá reducir a la mitad el número de turnos.
9. Un poderoso golpe en el pecho aturde a tu oponente hasta el final de su siguiente turno y hace que su corazón empiece a latir de forma irregular. Al comienzo de su siguiente turno después debe pasar una tirada de **R** +10% para recuperar su ritmo normal o caerá inconsciente, en cuyo caso se levantará de nuevo en 1d10 minutos al estabilizarse su ritmo cardíaco. Si tiene éxito, no sufrirá más efectos dañinos.
10. Golpeas salvajemente tu puño o rodilla contra el costado de tu oponente una y otra vez, rompiendo varias de sus costillas y contusionando el pulmón. Cae al suelo, escupiendo sangre, y queda indefenso hasta el final de su siguiente turno mientras jadea por respirar. Después sufre una penalización de -20% a todas las acciones para el resto del combate. Luego sufrirá una penalización de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** debido al dolor que causan las costillas fracturadas mientras estas se rozan las unas contra las otras, hasta que su característica de **H** haya sido restaurada por completo y sus costillas curan de forma lenta.
11. Fracturas varias de las costillas inferiores del costado derecho de tu oponente, enviando varios fragmentos afilados dentro de su cuerpo, el hígado queda dañado. Aturdido durante 1d10/2 turnos, después sufre una penalización de -15% a todas las acciones para el resto del combate. También debe pasar una tirada de **R** -10% o sufrirá una hemorragia interna, causando una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **Ag** y **F** cada hora, caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Afortunadamente la hemorragia se detendrá de forma espontánea y recuperará sus características a un ritmo del 10% por día mientras su cuerpo se recupera de la pérdida de sangre. Si tiene éxito, sufre una penalización de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** debido al dolor que causan las costillas fracturadas al rozarse entre si hasta que se haya restaurado todas sus **H** y sus costillas se curen lentamente.
12. Golpe feroz en el costado izquierdo de tu oponente, destrozando el bazo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno. Causando una lenta hemorragia interna mientras la dura cubierta membranosa intenta contener la constante fuga de sangre. No sufre ningún efecto negativo en lo que resta de esta batalla pero después debe pasar una tirada de **R** -20% o sufrirá una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada hora. Si recibe curación mágica +0% antes de que cualquiera de esas características llegue a 0 se le salvará la vida, de lo contrario cae inconsciente y morirá en las próximas 2d10 horas. Una operación quirúrgica para eliminar el bazo dañado también es posible, aunque requerirá una tirada exitosa de Sanar +0% con el Talento Cirugía. Si fracasa, el paciente muere. Si tiene éxito, todavía debe pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección letal, muriendo dentro de 1d10/2 días a menos que obtenga una tirada exitosa de Curar enfermedad Hechizo de Shallya +0%. Sin un bazo, su sistema inmunitario se habrá debilitado, sufriendo una penalización de -10% para resistir infecciones en el futuro.
13. Levantas a tu oponente en vilo y los estrellas contra el suelo. Debe pasar una tirada de **R** -20% o quedará inconsciente por el golpe. Si tiene éxito, queda aturdido durante 1d10/2 turnos. Si el DJ decide que este resultado es poco apropiado, incluso con la fuerza adicional que proporciona una descarga de adrenalina, como si por ejemplo tu adversario es un Ogro o de alguna forma es abrumadoramente más grande que tu, no obstante esté podría perder el equilibrio y acabar en el suelo, derribado y aturdido durante 1d10/2 turnos.
14. Golpeas con el puño o el talón de tu pie en la parte superior del pecho de tu oponente, rompiendo la parte inferior de su esternón. Los trozos se clavan en su pecho, lacerando los músculos del diafragma con los que respira. Cae sobre sus rodillas y queda indefenso durante 1d10 turnos mientras jadea por respirar hasta que se desploma inconsciente. Debe pasar una tirada de **R** -20% o morirá en otros 2d10 turnos, en cualquier caso sufrirá una penalización permanente de -15% a su **F** y **R** debido a la reducida capacidad respiratoria. Si lleva una coraza en el pecho en su lugar será arrojado hacia atrás, golpeándose la cabeza al caer, quedando fuera de combate pero por lo demás vivo e ileso.
15. Agarras a tu oponente y con una fuerza irresistible y le golpeas en su espalda con la rodilla, rompiéndole la columna vertebral con un horrible chasquido. Debe pasar inmediatamente una tirada de **R** -30% o morirá en el acto, si tiene éxito, quedará paralizado de forma permanente de cintura para abajo, indefenso a consecuencia del shock para el resto del combate. Si lleva una coraza pectoral con protección posterior (a discreción del DJ pero por lo general se incluye, al menos si forma parte de una coraza completa), entonces no serás tan tonto como para intentar este truco y terminar con la rodilla rota, aplicar en su lugar el resultado del #13 arriba.
16. Golpe en el pecho, el corazón estalla. El oponente es arrojado hacia atrás mientras escupe un chorro de sangre. Si lleva armadura este caerá derribado al suelo por el impacto rompiéndose el cuello o el cráneo en mil partículas y muriendo igualmente.

CABEZA

1. Un golpe de refilón en el rostro de tu oponente hace que este se tambalee hacia atrás. No podrá realizar ninguna acción de ataque en su siguiente turno.

2. Golpeas un lado de la cara de tu oponente, desorientándolo temporalmente, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

3. Un violento puñetazo machaca el pómulo de tu oponente, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

4. Metes un dedo en la nariz de tu oponente, desgarrando la delicada carne mientras lo retiras salvajemente. Aturdido hasta el final de su siguiente turno.

5. Descargas un golpe contra la oreja de tu oponente, aturdido hasta el final de su siguiente turno y debe reducir a la mitad todas las tiradas basadas en la Percepción del oído para el resto del día.

6. Desgarras con rabia una de las orejas de tu oponente, casi arrancándola por completo. Debe pasar una tirada de **V** +0% o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno debido al dolor. Sufre una penalización de -5% a su **HA** para el resto de la batalla debido a la distracción que causa su oreja colgando. Está se curará un poco torcida pero no ocasionará ningún modificador permanente a su **Em**.

7. Golpeas en la boca a tu oponente, rompiéndole varios dientes. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **V** +0% o continuará en ese estado, retira cada turno hasta que lo consiga. A menos que ya los haya perdido o posea unos dientes espantosos (a discreción del DJ), sufre una penalización permanente de **Em** -5%.

8. Golpeas a tu oponente en la garganta, cortándole temporalmente la respiración a consecuencia de los espasmos de la tráquea. Sufre una penalización de -15% a todas las tiradas hasta el final de su siguiente turno, reduciéndose ese modificador a -10% en el siguiente turno, a -5% en el siguiente y reduciéndose finalmente a 0 en el último turno antes de recuperarse completamente.

9. Un poderoso puñetazo aplasta un lado de la cara de tu oponente, rompiendo el pómulo y dejándole un magnífico ojo negro. Debe pasar una tirada de **R** +10% o caerá inconsciente a consecuencia del golpe. Si lleva puesto un casco con una protección facial adecuada (a discreción del DJ) el modificador contará en su lugar en +20%. En cualquier caso, su **Em** quedará reducida en -5% hasta que la hinchazón y el moratón hayan desaparecido en 2 semanas.

10. Das un cabezazo a tu oponente machacándole la nariz. Aturdido durante 1d10/2 turnos mientras ve estrellas y destellos. Desarrollará 2 preciosas ojeras, que reducirán su **Em** en -10% hasta que la hinchazón y el morado hayan desaparecido en 2 semanas. Si llevas casco y él no, añade un turno a su aturdimiento. Si él lleva casco y tu no, reduce a la mitad el número de turnos.

11. Golpeas duramente la barbilla de tu oponente, rompiendo la mandíbula por varios lugares con un fuerte crujido. Debe pasar una tirada de **R** -10% o caerá inconsciente a consecuencia del impacto. Si tiene éxito, quedará aturdido durante 1d10/2 turnos, después sufre una penalización de -10% a todas las acciones para el resto de la batalla. La mandíbula tendrá que ser encajada o vendada con fuerza para curarse, obligándolo a comer con una pajita, sufriendo además una penalización de -15% a su **Em** en cualquier situación en la que tenga que ser oído claramente, durante 3 semanas.

12. Sacas uno de los ojos de tu oponente. Indefenso durante 1d10 turnos por el dolor, después sufre una penalización de -15% a todas las tiradas para el resto del combate. Debe pasar una tirada de **R** -10% o perderá el ojo de forma permanente, reduciendo a la mitad su **HP** y las tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo cualquier bonificación de Talentos tales como Visión Excelente o Disparo Certero.

13. Aporreas la cabeza de tu oponente, rompiéndole el cráneo con un desagradable crujido y causando una hemorragia cerebral. Cae en coma de forma inmediata durante 1d10 días. Después debe pasar una tirada de **R** -10% o morirá, de otra forma se despertará con una penalización de -30% a su **HA**, **HP**, **Ag** e **Int**, reduciendo ese modificador en un 10% por cada semana que pase hasta que se quede en un -10%, desgraciadamente será algo permanente a consecuencia del daño cerebral.

14. Trituras la tráquea de tu oponente, destrozando el cartilago de su laringe. Aturdido durante un número de turnos igual a su característica de **R**, acto seguido caerá inconsciente a consecuencia de la falta de aire, muriendo en otros 1d10 turnos a menos que sea salvado por una curación mágica +0%.

15. Rompes el cuello de tu oponente, o bien con un poderoso golpe que le rompe la cabeza hacia atrás o agarrándole por la barbilla y la parte posterior de su cabeza, y girándosela violentamente hasta oír un fuerte crujido. La muerte es instantánea.

16. Das un porrazo en la nariz a tu oponente, destrozándosela con un chasquido horrible y empujando el tabique nasal hacia su cerebro. Cae al suelo mientras un chorro de sangre brota por sus fosas nasales, muerto al acto. "Impacto directo, buen puñetazo"



PIERNA

1. Golpeas de refilón la espinilla de tu oponente, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido al dolor.
2. Golpeas a tu oponente en la parte interior de su muslo, no acertando por poco en la ingle. Pierde el equilibrio y no podrá realizar ninguna acción de ataque en su próximo turno.
3. Golpeas brutalmente la cadera de tu oponente pero sin lograr romper nada. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno, debido al dolor.
4. Pisoteas los dedos de los pies de tu oponente. Aturdido hasta el final de su siguiente turno mientras salta arriba y abajo, gimiendo y maldiciendo.
5. Haces un barrido contra la pierna de tu oponente, derribándolo a menos que logre pasar una tirada de **Ag** -20%. Si tiene éxito, no podrá realizar ninguna acción de ataque en su siguiente turno.
6. Tu golpe impacta poderosamente en la cadera de tu oponente, haciéndole girar y derribándolo al suelo, desorientado y aturdido hasta el final de su siguiente turno.
7. Provocas un feo moratón en el muslo de tu oponente. Sufre una penalización de -1 al **M** y todas las tiradas de Esquivar contarán en -10% para el resto del enfrentamiento.
8. Asestas un contundente golpe en la rodilla de tu oponente. Debe pasar una tirada de **V** -10% o quedará aturdido durante 1d10/2 turnos. Si tiene éxito, su **M** queda reducido a la mitad y todas sus tiradas de Esquivar contarán en -20% durante 1d10/2 turnos.
9. Golpeas con fuerza tu talón contra el pie de tu oponente, rompiéndole algunos de los huesos metatarsianos, entre el tobillo y los dedos de los pies. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **V** -10% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. El dolor de los huesos rotos reduce su **M** a la mitad y todas las tiradas de Esquivar cuentan en -20% hasta que los huesos se hayan unido en 3 semanas. A menos que se coloquen adecuadamente con una tirada exitosa de Sanar +0% durante la primera semana, los huesos curarán mal, sufrirá una penalización permanente de -1 a su **M** y las tiradas de Esquivar contarán en -10%. Curación mágica +0% podrá corregir esto, así como ignorar el tiempo requerido para curar los huesos.
10. Rompes el tobillo de tu oponente con un fuerte crujido. Derribado al suelo y queda aturdido durante 1d10/2 turnos, y la pierna queda inútil hasta que la fractura se haya curado en 3 semanas. Si el tobillo no se recoloca adecuadamente con una tirada exitosa de Sanar +0% durante la primera semana, esté quedará mal curado, reduciendo de forma permanente su **M** en -1.
11. Asestas un golpe sobre la rótula de tu oponente, haciendo que esta se salga debajo de la piel hacia un lado de la rodilla. Esto es extremadamente doloroso y bloquea la articulación. Cae al suelo y queda aturdido durante 1d10 turnos, después será incapaz de utilizar la pierna y sufrirá una penalización de -20% a todas sus tiradas hasta que la rótula haya sido recolocada en su sitio. Esto requiere de una tirada exitosa de Sanar +0%, y probablemente un par de fuertes ayudantes para sujetar al paciente que se retuerce de dolor mientras el curador realiza esta dolorosa maniobra (Si lleva Grebas de Placas, contará en su lugar como en #8 arriba).
12. Descargas un poderoso golpe contra el costado de la rodilla de tu oponente, doblando la rodilla hacia dentro de forma muy dolorosa y antinatural, haciendo estallar algo dentro de la articulación. Los ligamentos dentro de la rodilla se han roto, haciendo que la articulación se vuelva inestable. Aturdido durante 1d10/2 turnos y después sufrirá una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto del combate, así como una reducción permanente de -2 a su **M** y todas las tiradas de Esquivar contarán en -20% de ahora en adelante. Solo curación mágica +0% restablecerá la función completa de la pierna.
13. Una brutal patada en la "ingle" hace que tu oponente se doble por la mitad, causándole arcadas y quedando indefenso por el dolor durante 1d10 turnos. Además, sufrirá una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto de la batalla y tendrá que pasar una tirada de **R** -10% o sus testículos se romperán, dejándole estéril de forma permanente. Si es mujer o lleva una Coraza con una razonable protección en esa parte del cuerpo (queda a elección del DJ, pero normalmente será incluida, al menos si forma parte de una armadura de placas completa), en su lugar contará como aturdido durante 1d10 turnos.
14. Consigues dislocar la cadera de tu oponente y arrancarle un trozo del hueso pélvico que forma la "copa" que mantiene la cabeza del fémur en su sitio, dejándolo gimiendo de dolor en el suelo. Debe pasar una tirada de **R** +0% o caera inconsciente debido al dolor. Si tiene éxito, sufrirá una penalización de -30% a todas las tiradas para el resto del enfrentamiento, reduciéndose en un tercio por cada semana de descanso. De cualquier forma, la pierna queda inútil y probablemente nunca curará adecuadamente. Su **M** se reduce permanentemente a 1 y todas las tiradas de Esquivar contarán en -30% de ahora en adelante. Para una curación adecuada serán necesarios 2 meses en tracción, descansando en cama con la pierna en alto y sujeta con pesos, bajo supervisión de alguien con el talento Cirugía, o recibir curación mágica, en el último caso la tirada del hechizo contará en -20% como consecuencia de los daños recibidos en los nervios y en los pequeños vasos sanguíneos que alimentan la articulación.
15. Rompes la espinilla de tu oponente con un horrible crujido, clavándose los fragmentos rotos bajo la piel. Cae al suelo, indefenso y cegado por el dolor durante 1d10 turnos, después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto del enfrentamiento. Una fractura abierta como esa es algo muy serio, casi siempre resultando en cangrena. Tendrá que pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección en 1d10 días, ocasionándole la muerte en otros 1d10 días a menos que se realice una amputación. Curar Enfermedad de Shallya +0% salvará su vida pero la pierna seguirá inútil a menos que reciba curación mágica, lo cual requerirá una tirada de hechizo -20%, debido a la mezcla de huesos rotos, nervios dañados y vasos sanguíneos dentro de la pierna. (Si lleva Grebas de Placas, este resultado será muy poco probable y en su lugar contará como en #12 anteriormente indicado).
16. Rompes la pierna del oponente con un chasquido horrible, el fémur sale de la pierna cortando la arteria principal, la sangre salpica aquí y aya, Cae al suelo inconsciente, morirá en 1d10/2 turnos. (Ha elección del DJ si desea salvar la vida mágicamente etc)

FUEGO Y ENERGÍA

BRAZO

1. Las llamas causan ampollas en la mano de tu objetivo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Las llamas lamen la parte superior del brazo de tu objetivo, enviando una ráfaga de aire caliente a la cara, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Las llamas lamen el brazo de tu objetivo, prendiendo fuego a cualquier ropa que lleve puesta. Cada intento de apagar el fuego, agitando el brazo frenéticamente, requiere media acción y una tirada exitosa de **Ag** -10%, incapaz de realizar otras acciones hasta que las llamas se extingan. La falta de ropa, pelo o similar para quemar equivaldra a aturrido durante 1d10/2 turnos.
4. Las llamas engullen el brazo de tu objetivo, causando suficientes quemaduras graves como para que sufra una penalización de -10% a todas las acciones realizadas con ese brazo hasta el final de la batalla. Además, cualquier ropa que lleve puesta se incendiara. Cada intento de apagar el fuego, agitando el brazo frenéticamente, requiere media acción y una tirada exitosa de **Ag** -10%, incapaz de realizar ninguna otra acción hasta que las llamas se extingan. Falta de ropa, pelo o similar para quemar equivaldra a aturrido durante 1d10/2 turnos.
5. Las llamas queman la mano de tu objetivo, haciéndole soltar cualquier cosa que lleve en esa mano. Esta quedara inútil para el resto de la batalla. Después, debe pasar una tirada de **R** +0% o sufrirá una penalización permanente de -10% a todas las tiradas que requieran una buena manipulación con esa mano debido a las cicatrices y contracciones.
6. Las llamas queman a través de la ropa de tu objetivo, enviando a volar hacia el cielo los restos de los jirones ennegrecidos, causando quemaduras bastante malas en el brazo. Aturrido durante 1d10/2 turnos y sufre una penalización permanente de -10% a todas las tiradas de **HA**, **Ag** o **F** realizadas con ese brazo, a no ser que reciba curación mágica +0% dentro de 1d10 días.
7. Las llamas queman gravemente las inserciones musculares que conectan el omóplato con los músculos de la parte superior del brazo. Está queda inútil para el resto de la batalla. Después, sufre una penalización permanente de -20% a su **HA** y **F** para cualquier tirada realizada con ese brazo, debido a no poder elevarlo correctamente, a menos que reciba curación mágica +0%.
8. Un chorro de llamas frie los músculos por encima del hombro del objetivo, el brazo queda inútil hasta el final de la batalla. Además, la ropa se incendiara, dejará caer lo que este llevando en la otra mano para batir las brillantes llamas. Será incapaz de realizar acciones medias o completas hasta que se apague el fuego, lo que requiere media acción y una tirada exitosa de **Ag** -20%. Rodar por el suelo también funciona, reduciendo ese modificador a -10%. Después, sufre una penalización permanente de -20% a su **HA**, **Ag** y **F** para cualquier tirada realizada con ese brazo, a menos que reciba curación mágica +0% en 1d10 días.
9. Todo el brazo del objetivo queda envuelto en llamas. Aturido durante 1d10/2 turnos y el el brazo queda inútil para el resto de la batalla. El dolor es reemplazado rápidamente por una sensación de entumecimiento, debido a que las terminaciones nerviosas han sido carbonizadas. Sufre una penalización permanente de -20% a su **HA**, **Ag** y **F** a las tiradas realizadas con ese brazo debido a los dañados músculos y tendones, así como las contracciones que causa el resultante tejido masivo cicatrizado.
10. Llamas blancas devoran los dedos de tu objetivo, convirtiéndolos en muñones ennegrecidos, aturrido durante 1d10 turnos. La mano queda permanentemente inútil.
11. Las llamas carbonizan el codo de tu objetivo, fusionando los músculos y los tendones. El brazo queda inútil y, debido a la masiva pérdida de piel y otros tejidos, sera muy susceptible a la infección y a la gangrena. A menos que la piel se regenere dentro de 1d10 días, requiriendo de curación mágica +0%, el brazo debera ser amputado.
12. Un chorro de fuego quema el brazo limpiamente hasta el codo. Aturrido durante 1d10 turnos, después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla.
13. Las llamas engullen todo el brazo del objetivo, asando todo el músculo y quemando la mitad de su vello facial. El resultante trozo humeante de carne asada provoca que quede indefenso por el dolor durante 1d10 turnos. Debe pasar una tirada **V** -10% o caerá inconsciente. Los restos del brazo tendrán que ser amputados.
14. Una bola de fuego impacta sobre el hombro de tu objetivo, quemando el hueso y abrasando un lado de su cara. Además, la ola de calor hace erupción en un lado de su torso, hirviéndole un pulmón. Cae al suelo y queda indefenso por el shock y la agonía hasta que expira inevitablemente dentro de 1d10/2 turnos.
15. Las llamas reducen el brazo del objetivo a una nube de cenizas, esté se desploma en el suelo y muere inmediatamente a causa del shock mientras se aferra desesperadamente a su humenante muñon.
16. La conflagración golpea el brazo de tu objetivo, envolviéndolo en una bola de fuego. Cae al suelo, muerto, con el brazo reducido a un muñon humeante y el lado entero de su cuerpo carbonizado.



CUERPO

1. Las llamas erizan el pelo del cuerpo al objetivo, causando una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Las llamas levantan ampollas en el torso de tu objetivo, causando una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Una bola de fuego impacta contra el vientre de tu blanco, aturrido hasta el final de su siguiente turno.
4. La ropa de tu objetivo empieza a arder lentamente, volutas de humo y pequeñas llamas saltan encima de él. Dejará caer todo lo que este llevando por lo menos en una mano para batir las llamas, lo que requiere media acción y una tirada exitosa de **Ag** +0% para apagarlas, no podrá realizar otra acción media o completa hasta entonces. La falta de ropa, pelo inflamable o similar contará en su lugar como aturrido durante 1d10/2 turnos.
5. El fuego envuelve el torso de tu objetivo, prendiendo fuego a su ropa. Deberá arrojar al suelo y rodar alrededor para apagar las llamas, lo que requiere una acción completa y una tirada exitosa de **Ag** -10%, será incapaz de realizar cualquier otra acción media o completa hasta entonces. La falta de ropa, pelo inflamable o similar dará lugar como aturrido durante 1d10 turnos.
6. La ropa del objetivo se incendia, haciendo que las llamas le salten encima de su cabeza, prendiendo fuego al cabello y cegándolo temporalmente. Indefenso hasta el final de su siguiente turno, a continuación podrá intentar apagar las llamas, tendrá que tirarse al suelo y rodar alrededor del ritmo de las llamas, lo que requiere una acción completa y una tirada exitosa de **Ag** -10%, será incapaz de realizar ninguna hasta entonces. La falta de ropa, pelo inflamable o similar dará lugar como aturrido durante 1d10 turnos. Además, las ampollas y quemaduras provocan una penalización de -10% a todas las tiradas hasta el final de la batalla.
7. El pecho de tu objetivo queda gravemente quemado, abrasando los músculos. Sufre una penalización de -20% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** hasta el final de la batalla. Si no recibe curación mágica +0%, su **F** se reducirá de forma permanente en -10%, debido a daños irreparables en la musculatura torácica.
8. Un chorro de fuego golpea a tu blanco en la parte baja de la espalda, quemando la carne hasta el hueso y exponiendo las vértebras a través de la carne quemada. Sufre una penalización de -30% a todas las tiradas hasta el final de la batalla, y después se reducirá a la mitad hasta que su característica de **H** se encuentre totalmente restaurada. Además, debido a la pérdida de la piel y al hueso expuesto, debe pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección, causándole la muerte por sepsis en cuestión de 1d10 días a menos que reciba con éxito Curar enfermedad de Shallya +0%.
9. El fuego engulle a tu objetivo, prendiendo fuego a su ropa. Deberá tirarse al suelo y rodar alrededor del ritmo de las llamas, lo que requiere una acción completa y una tirada exitosa de **Ag** -20%, será incapaz de realizar ninguna otra acción media o completa hasta entonces. La falta de ropa, pelo inflamable o similar lo dejará aturrido durante 1d10 turnos. Además, debido a la pérdida de la piel y al hueso expuesto, debe pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección, morirá por sepsis en cuestión de 1d10 días a menos que reciba Curar enfermedad de Shallya +0%.
10. Una bola de fuego impacta contra el pecho de tu objetivo. Al jadear por falta de aire inhala las llamas, quemando gravemente sus vías respiratorias y sus pulmones. Indefenso durante 1d10/2 turnos, luego debe pasar una tirada de **R** -20% o continuará en ese estado mientras sus vías respiratorias se hinchan, asfixiándose hasta la muerte dentro de otros 2d10 turnos. Sólo curación mágica +0% puede salvarlo de morir, disminuyendo la hinchazón. Si sobrevive, sufrirá una penalización permanente de -15% a su **R** y **F**, debido a la reducida capacidad pulmonar, así como un 1 **PL** adicional por la horrible experiencia.
11. Una bola de fuego impacta contra el vientre de tu blanco, haciendo que un chorro delgado de llamas atraviese y abra la pared abdominal, tostando parte del intestino delgado. Indefenso por la agonía durante 1d10 turnos y morirá dentro de 2d10 horas a menos que reciba curación mágica -30% para poder deshacer los efectos de una tripa cocinada.
12. Una explosión de llamas desgarrar el pecho de tu objetivo, quemando la carne de y exponiendo las costillas de debajo. Debe pasar una tirada de **V** -10% o caera inconsciente. Si tiene éxito, quedará indefenso durante 1d10 turnos y sufrirá una penalización de -30% a todas las tiradas hasta que su característica de **H** se restaure totalmente. Después, sufrirá una penalización permanente de -20% a su **HA**, **HP**, **Ag**, **F** y **R**, debido a la pérdida masiva de tejido. También existe un riesgo de contraer una infección, como en #8 arriba. Si recibe curación mágica -30%, los modificadores permanentes se reducirán a la mitad.
13. Un chorro de fuego abrasa el pecho de tu objetivo, atravesando la columna y paralizándolo permanente de cintura para abajo. Indefenso por el shock durante 1d10 turnos, después de la batalla debido a la pérdida de la piel y al hueso expuesto, deberá pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección, muriendo por sepsis en cuestión de 1d10 días a menos que se lleve a cabo con éxito un hechizo Curar enfermedad de Shallya +0%.
14. Una llamarada de fuego abre el pecho de tu objetivo abrasando en su camino la caja torácica, convirtiendo sus pulmones en cenizas y haciendo que el fuego salga por su boca con una explosión. Muerto antes de que toque el suelo.
15. El objetivo estalla en llamas, su carne se funde y sus ojos se salen de las cuencas como si fueran huevos cocidos. Cae al suelo convertido en un cadáver carbonizado.
16. Una enorme bola de fuego impacta contra el pecho de tu objetivo, la resultante conflagración explosiva le envuelve totalmente, dejando un pequeño cráneo chamuscado y algunas extremidades asadas en medio de un par de costillas carbonizadas.



CABEZA

1. Una de las mejillas de tu objetivo queda ampollada, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Las cejas y pestañas de tu objetivo son chamuscadas, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. El pelo de tu objetivo se incendia, aturdido hasta el final de su siguiente turno mientras se golpea frenéticamente la cabeza. Además, debe pasar una tirada de **V** +0% por cada cosa que lleve en las manos o las dejara caer. La falta de pelo contará en su lugar como aturdido durante 1d10 turnos debido a pequeñas pero graves ampollas.
4. Tu objetivo queda cegado temporalmente de un ojo, sufre una penalización de -10% a su **HA** y **HP** para el resto de la batalla. Si solo le queda un ojo tendrá un 50% de sufrir los efectos del #2 arriba, si no quedará temporalmente ciego contando como indefenso.
5. Un lado de la cara de tu objetivo es gravemente quemado, el ojo se salva por poco. Aturdido hasta el final de su siguiente turno y debe pasar una tirada de **V** -20% o dejará caer lo que lleve en al menos una mano, para aplaudirse su chisporroteante cara. La grave cicatrización resultante reducirá permanentemente su **Em** en -2d10.
6. Una de las orejas de tu objetivo queda frita y la mejilla circundante y el cuero cabelludo con graves ampollas. Además, tendrá que pasar una tirada de **V** +0% para mantener agarrada cada cosa que tenga en sus manos o se las llevará a sus heridas, igualmente quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar otra tirada de **V** +0% o continuará en ese estado, retirar hasta que lo consiga. Al finalizar la batalla tendrá que pasar otra tirada de **R** -10% o perderá la audición de ese lado, cualquier tirada basada en la Percepción de la audición contara en -20%. Además, su **Em** se reducirá de forma permanente en -10% debido a las cicatrices faciales.
7. Las llamas queman la barbilla y la mandíbula inferior de tu objetivo. Aturdido durante 1d10 turnos, después sufre una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto de la batalla, debido a haber inhalado algunas de las llamas, abrasando el interior de la boca y de las vías respiratorias superiores. Su **Em** se reducirá de forma permanente en -10% debido a las cicatrices poco atractivas y a los problemas para abrir y cerrar la boca correctamente a causa de los dañados músculos que conectan con la mandíbula inferior.
8. Una explosión de llamas funde la laringe a tu objetivo, quedara permanentemente mudo y aturdido durante 1d10/2 turnos. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla, debido a las dificultades por respirar a través de una tráquea quemada. Su **Em** se reducirá de forma permanente en -5%, debido a la cicatrización y a la ronca respiración.
9. Un chorro de llamas quema el cuero cabelludo de tu objetivo hasta los huesos, debe pasar una tirada de **R** -20% o caerá desmayado debido a un golpe de calor al cerebro. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas durante 2d10 turnos, debido al dolor y a mareos. Después de la batalla debe pasar otra tirada de **R** +0% o contraerá una infección, debido a la masiva pérdida de la piel, que le dejará delirando durante 1d10 días, pasado este tiempo tendrá que pasar otra tirada de **R** +0% para recuperarse o morir. Curar Enfermedad de Shallya +0% se hará cargo de la infección. Debido al hueso expuesto la piel no podrá volver a crecer correctamente, y en cualquier momento que se vea expuesto a fuentes de contaminación (por ejemplo, caminando a través de un pantano o dormir en un granero sucio), el DJ podría obligarle a repetir esas tiradas. Curación mágica +0% hará que vuelva a crecer la piel, solucionando este problema.
10. Una bola de llamas impacta en la cara de tu objetivo, quemándosela horriblemente. Indefenso para el resto de la batalla. Su **Em** se reducirá de forma permanente en -20% y tendrá que pasar una tirada de **R** +0% por cada ojo para conservar la vista. Si pierde un ojo se deberá reducir a la mitad su **HP** y tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo cualquier bonificación de talentos tales como Vista Excelente o Certero. La pérdida de todos los ojos significará la ceguera total. Curación mágica +0% no restaurará la vista, pero si reducirá a la mitad el modificador a su **Em**.
11. Una ráfaga de llamas quema todo un lado de la cabeza a tu blanco. Aplicar los peores resultados de #7, #9 y #10 arriba.
12. Un chorro de fuego estalla en la parte posterior de la cabeza de tu objetivo, casi herviéndole el cerebro. Aplicar el riesgo de infección como en #9 arriba, pero también caerá inmediatamente inconsciente y obtendrá una nueva Locura cuando despierte después de 1d10/2 días más tarde, debido al daño cerebral.
13. Un chorro de llamas blancas abrasa el cuello del objetivo, friendo la médula espinal. Debe pasar una tirada inmediata de **R** -20% o morirá dentro de 1d10/2 turnos debido al daño cerebral, anulando así su centro de control respiratorio. Si sobrevive quedara paralizado del cuello hacia abajo. Además, existe un riesgo del 50% de sufrir los efectos como en #8 arriba, debido a que la parte frontal del cuello podría recibir una dosis de fuego.
14. La conflagración envuelve la cabeza de tu objetivo, hirviendo su cerebro dentro del cráneo y reduciendo su cara a una masa de carne fundida y carbonizada. Inevitablemente queda muy muerto en 1 turno.
15. Una ola de llamas impacta en la cabeza del objetivo, elevando la temperatura del interior del cráneo hasta que su cerebro estalla, destrozándole el cráneo y rozando trozos de carne, huesos y materia cerebral ardiendo a su alrededor. El pobre infeliz deja de existir.
16. Una explosión de fuego reduce la cabeza de tu objetivo a una nube grasienta de humo, dejando sólo el tronco carbonizado de su cuello. El resto del cuerpo cae suavemente al suelo con sus ropas humeando.

PIERNA

1. Las llamas lamen la pierna de tu objetivo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Las llamas lamen la pierna y la cadera de tu objetivo, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. El calzado de tu objetivo se incendia, obligándolo a golpear el pie contra el suelo para extinguir las llamas, requiriendo media acción y una tirada exitosa de **Ag** +0%, incapaz de realizar ninguna otra acción media o completa hasta que lo consiga. Si no lleva ningún tipo de calzado, el pie sufrirá graves ampollas, aturdido hasta el final de su siguiente turno mientras aulla de dolor.
4. Los pantalones de tu objetivo se incendian, dejará caer todo lo que lleve en al menos una mano, para tratar de batir frenéticamente las llamas, lo que requiere media acción y una tirada exitosa de **Ag** -10%, para apagar el fuego. Incapaz de realizar ninguna otra acción hasta entonces. Si no lleva pantalones o ropa similar, el muslo sufrirá graves ampollas, causando una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de la batalla mientras la piel crepita y las ampollas revientan, causando que la pus se deslice por su pierna.

5. La parte posterior de la pierna y la nalga quedan gravemente quemados, dañando los tendones de la corva y los tendones en la parte posterior de la rodilla. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, después sufre una penalización de -2 a su **M** y un -20% para cualquier tirada de Esquivar hasta el final de la batalla. A menos que las quemaduras reciban curación mágica +0%, la mitad de esos modificadores serán permanentes, debido a las contracciones y cicatrices.

6. La mayor parte de la piel de la parte frontal de la pierna se quema, prendiendo fuego a cualquier pantalón, dejara caer todo lo que lleve en al menos una mano, para tratar de batir frenéticamente las llamas, lo que requiere media acción y una tirada exitosa de **Ag** -10% para apagarlas. Incapaz de realizar ninguna otra acción hasta que el fuego haya sido extinguido. Si no lleva pantalones o ropa similar, el muslo quedara con graves ampollas, sufre una penalización de -2 a su **M** y un -20% para cualquier tirada de Esquivar para el resto de la batalla mientras la piel crepita y las ampollas revientan, causando que la pus se deslice por su pierna. A menos que las quemaduras reciban curación mágica +0%, la mitad de esos modificadores serán permanentes, a causa de las a contracciones y cicatrices. Además, debido a la enorme pérdida de piel tendrá que pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una grave infección dando como resultado necrosis y gangrena, requiriendo la amputación de la pierna en 1d10 días. Curar Enfermedad de Shallya +0% anulará la infección salvando la pierna.

7. Las llamas lamen la "ingle" de tu objetivo. Aturdido durante 1d10 turnos. Si es hombre, debe que pasar una tirada de **R** -20% o quedará permanentemente estéril.

8. Las llamas abrasan el pie de tu objetivo, quemando y eliminando la mayor parte de los dedos y exponiendo el hueso blanco de debajo de los agrietados y ennegrecidos músculos sin piel. El pie queda inútil hasta que la característica de **H** haya sido totalmente restaurada, después sufrirá una penalización permanente de -2 a su **M** y un -20% a las tiradas de Esquivar, ya que queda cojo por culpa de una larga y rígida cicatriz, y también por la pérdida del conjunto de los dedos. Además, debido a la enorme pérdida de piel tendrá que pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una grave infección dando como resultado necrosis y gangrena, requiriendo la amputación de la pierna en 1d10 días. Curar Enfermedad de Shallya +0% anulará la infección salvando la pierna

9. Un chorro de fuego estalla en la rodilla de tu objetivo. Derribado al suelo y queda aturdido durante 1d10/2 turnos, será incapaz de volver a levantarse. Después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido a al insoportable dolor. La pierna queda totalmente inútil hasta que la característica de **H** sea restaurada completamente. Incluso entonces sufrirá una penalización permanente de -30% a cualquier tirada de Esquivar y su **M** se vera reducido a 1, debido a una articulación completamente rígida y a una insensible pierna sin nervios. Si recibe curación mágica +0%, los modificadores se reducen en -2 a su **M** y en un -20% a Esquivar, restaurando al menos alguna función.

10. Las llamas envuelven la pierna entera del objetivo, prendiendo fuego a los pantalones y derribándolo al suelo, esté se golpeará frenéticamente las llamas con ambas manos mientras gime lastimosamente. Apagar el fuego requerira una acción completa y una tirada de **Ag** -20%. La falta de ropa, piel vulnerable o similar ----

contara en su lugar como aturdido durante 1d10/2 turnos. Después, sufrirá una penalización de -30% a todas las tiradas debido a la agonía ya que la pierna será una masa de carne quemada y ampollada con jirones de piel colgando de ella, está queda inútil hasta que su característica de **H** haya sido totalmente restaurada. Debe pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección grave dando como resultado necrosis y gangrena, requiriendo la amputación de la pierna en 1d10 días. Curar enfermedad de Shallya +0% anulara la infección salvando la pierna. Sufrirá una penalización permanente de -30% a cualquier tirada de Esquivar y su **M** se vera reducido a 1, debido a una articulación completamente rígida y a una insensible pierna sin nervios. Si recibe curación mágica +0%, los modificadores se reducen en -2 a su **M** y en un -20% a Esquivar, restaurando al menos alguna función.

11. Una explosion de llamas reduce el pie de tu objetivo a un muñón carbonizado, con los chisporroteantes extremos de los huesos sobresaliendo de él. Cae al suelo, y queda indefenso por el dolor durante 1d10 turnos. El pie, por supuesto, se pierde de forma permanente

12. Un chorro de fuego devora la mayor parte de los tejidos blandos de la pantorrilla del objetivo, dejando la parte inferior de pierna carbonizada y quebradiza, con el pie bien pegado al suelo en un extremo y la víctima lanzando gritos agonizantes ante sus quemaduras en el otro. Cae al suelo, y queda indefenso durante 2d10 turnos por el dolor y shock, después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto del día. La pierna queda irremediamente pérdida, necesitando solamente un buen golpe para romperla en 2.

13. Una bola de llamas impacta justo en medio de la pierna del objetivo, fundiendo y cauterizando el muñón. Debe pasar una tirada de **V** -20% o caerá inconsciente. Si tiene éxito, quedará indefenso durante 2d10 turnos debido al dolor, y después sufrirá una penalización de -30% a todas las tiradas para el resto del día.

14. Un chorro de fuego estalla en la cadera del objetivo, asando la articulación y cocinando parte de sus intestinos dentro de su abdomen. Cae inconsciente al suelo, y morirá inevitablemente dentro 2d10 turnos.

15. Las llamas impactan en la pierna del objetivo, abrasándola completamente a la altura de la cadera, dejando finalmente un muñón carbonizado. Se desploma y muere inmediatamente por el shock.

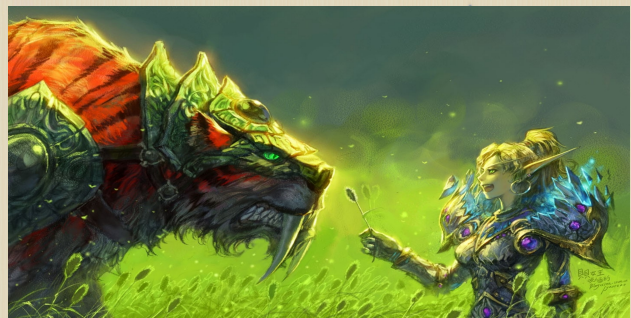
16. La pierna del objetivo queda completamente arrancada desde la cadera por una explosión de llamas, el fuego devora una gran parte de carne de la pelvis. Sangre hirviendo rompe las grandes arterias asadas, causando una explosión vaporosa de sangre mientras cae al suelo, muriendo en 1 turno.



GARRAS Y DIENTES

BRAZO

1. Gruñendo de la manera más bestial, arremetes y arrastras la mano de tu oponente, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Aullando te las arreglas para causar varios cortes superficiales alargados y paralelos, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Sediento de sangre laceras la muñeca de tu oponente, dejara caer cualquier cosa que lleve en esa mano.
4. Babeando con ansia de masacre, desgarras el antebrazo de tu oponente, desgarrando músculo y tendones. Dejará caer todo lo que lleve y cualquier ataque que realice con esa mano causará una penalización de -10% a su **HA** y **F** hasta que su característica de **H** se restaure totalmente, no podrá cerrar la mano correctamente.
5. Cruelmente, arrancas un trozo de músculo biceps de tu oponente, dejándolo aturrido hasta el final de su siguiente turno y causando una penalización de -20% a su **F** hasta que hayan sido restauradas completamente sus **H**.
6. Como la bestia que eres, desgarras salvajemente el brazo del oponente, abriendo una gran raja de la que manan borbotones de sangre sobre ti. El brazo queda inútil para el resto de la batalla y la abundante hemorragia causará una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno hasta que sea vendado adecuadamente, lo cual requerirá una acción completa (además de una tirada de **Ag** -10% si lo hace así mismo con una sola mano y sus dientes), o el modificador alcance el -20% momento en el cual el sangrado se detendrá espontáneamente, lo que suceda primero.
7. Con una alegría primitiva, sientes como crujen los huesos cuando la mano de tu oponente es destrozada y desgarrada. Queda inutilizada hasta que su característica de **H** haya sido restaurada completamente. Además, debe pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección en la muñeca, debido a los gérmenes que puedan ocasionar la suciedad incrustada en tu arma natural. Si falla, la mano tendrá que ser amputada dentro de 1d10 días, a menos que reciba un hechizo de Curar Enfermedad de Shallya +0%.
8. Rugiendo por sangre, te aferras al hombro de tu oponente, desgarrando músculos y ligamentos. El brazo quedará inútil hasta que se restaure por completo su característica de **H**. Además sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla, debido al dolor que supone tener un brazo dislocado.
9. Aullando con sed de sangre, derribas al suelo a tu oponente, rompiendo su brazo a la altura del codo. Está queda inútil hasta que la fractura se haya curado en 1 mes. Además, el brazo deberá mantenerse bien sujeto con una tirada de Sanar +0% o se curará torcido, reduciendo permanentemente su **HA** en -20% para todos los ataques y paradas realizados con ese brazo.
10. En un despliegue de salvajismo, te avalanzas contra la mano de tu oponente, y le arrancas la mayoría de sus dedos. Aturrido hasta el final de su siguiente turno debido al dolor. Ya no podrá empuñar un arma, y sufrirá una penalización de -30% a las tiradas que requieran una buena manipulación con ese brazo. Existe un riesgo del 25% de lograr arrancar la mano entera como en Brazo Filo#10.
11. En una muestra de sangre desenfrenada, desgarras una gran parte de los músculos del brazo superior de tu oponente, dejando el tejido arrancado colgando por unos hilos ensangrentados. Aturrido durante 1d10 turnos y la abundante pérdida de sangre causará una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno hasta que sea vendado adecuadamente, lo cual requerirá de una acción completa (además de una tirada de **Ag** -10% si lo hace así mismo con una sola mano y sus dientes), o el modificador alcance el -20% momento en el cual el sangrado se detendrá espontáneamente, lo que suceda primero. La pérdida del tejido muscular también causará una penalización permanente de -15% a su **F** para cualquier tirada o golpe realizado con ese brazo. Además, debe pasar una tirada de **R** -20% o contraerá una infección, debido a los gérmenes que puedan ocasionar la suciedad incrustada en tu arma natural. Si fracasa, se deberá amputar el brazo entero en 1d10 días a menos que reciba Curar Enfermedad de Shallya+0%.
12. Con una ferocidad bestial, rompes el hueso del brazo superior de tu oponente en pequeños fragmentos. Debe pasar una tirada de **V** -20% o caera inconsciente, en caso contrario contará como aturrido durante 1d10 turnos. El brazo queda inútil y será necesario amputarlo a menos que reciba curación mágica +0%.
13. Desgarrando furiosamente a tu oponente, arrancas su brazo a la altura del codo. Sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno debido a la hemorragia masiva, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. El brazo, por supuesto, queda perdido permanentemente. Si no se atiende, la pérdida de sangre causará su muerte en 2d10 turnos. Aplicar un torniquete, requerirá de 2 turnos completos, además de una tirada de **Ag** -20% si trata de realizársela uno mismo con el otro brazo y los dientes.
14. Gruñendo te avalanzas sobre el brazo de tu víctima, desgarrando carne, rompiendo el hueso y cortando la arteria carótida. Sangre pulverizada surge de la horrenda herida, cae al suelo y muere al instante debido al shock y a la masiva hemorragia.
15. Cruel y salvajemente, te avalanzas contra el brazo de tu oponente, arrancándoselo triunfalmente desde su base en medio de un chorro de sangre. Cae al suelo inconsciente por el dolor, y morirá inevitablemente en 1d10/2 turnos debido a la masiva hemorragia y al shock nervioso.
16. Salvajemente, arrancas el hombro completamente del cuerpo, saliendo también el omóplato y partes de varias costillas, exponiendo su pulmón. Está muerto antes de que haya conseguido caer al suelo. No existira forma de salvarle la vida, a menos que se le aparezca la misma Shally en persona.



CUERPO

1. Gruñendo y rechinando los dientes, barres el lateral de tu oponente, causando una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
2. Mostrando los dientes, cortas el vientre de tu oponente, obligándole a retirarse, incapaz de realizar ninguna acción de ataque en su siguiente turno.
3. En medio de la furia, laceras el pecho de tu oponente, causando varios cortes paralelos de cierta consideración. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final del siguiente turno debido al dolor que causa la herida.
4. Arrojándote sobre tu oponente, lo derribas haciendo que caiga al suelo.
5. Con la saliva cayendo, barres a tu oponente, cortando su cadera. Sufre una penalización de -10% a su **HA** y a cualquier tirada de Esquivar para el resto de la batalla mientras trata de proteger su costado herido.
6. Emitiendo profundos aullidos, te sujetas al hombro de tu oponente, y lo arrastras al suelo. Derribado al suelo y queda aturdido hasta el final de su siguiente turno. Después de la batalla, debe pasar una tirada de **R** +0% o contraerá una infección en la herida, haciendo que el hombro quede inútil durante 1d10 días mientras esté supurando. Pasado ese tiempo deberá pasar otra tirada de **R** +0% para recuperarse completamente, en caso de fallar la infección dañará el brazo, siendo necesaria la amputación para que sobreviva. Un hechizo de Curar Enfermedad de Shallya +0% lanzado con éxito curará la infección.
7. Haciendo caso omiso de cualquier clase de juego limpio, arremetes contra la "ingle" de tu oponente. Está gritará como una niña y quedará aturdido durante 1d10 turnos mientras vomita su última comida. Además, si es hombre, debe pasar una tirada de **R** +0% o quedará castrado permanentemente.
8. En una clara demostración de por qué nadie debería enfrentarse a alguien tan bien equipado de dientes y garras como tú, desgarras violentamente el vientre de tu oponente, haciendo que sus intestinos se salgan por la herida. Aturdido durante 1d10/2 turnos debido al dolor, y después sufre una penalización de -20% hasta el final de la batalla, a parte de tener que utilizar uno de sus brazos para hacer presión sobre la herida evitando así que sus preciadas entrañas se derramen por todas partes. Además, se debe pasar una tirada de **R** -30% o contraerá una infección dentro de 1 día (quedando delirante e indefenso), morirá a causa de la infección en 1d10 días, a menos que se cierre la herida antes de 24 horas con una tirada exitosa de curación mágica +0%, o una de Sanar -30% con el talento Cirugía. Esto último implica un muy arriesgado procedimiento quirúrgico, cavar profundamente en el abdomen, coser los agujeros y limpiar cualquier resto de bilis u otras sucias sustancias visibles. Curar enfermedad de Shally +0% se hará cargo de la infección.
9. Rugiendo de pura rabia, desgarras largas tiras de carne de la espalda de tu oponente, exponiendo sus relucientes costillas. Cae al suelo y queda aturdido durante 1d10 turnos, mientras jadea por la falta de aire a consecuencia del impacto. Después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto del enfrentamiento debido a las costillas rotas y vértebras fracturadas. Al finalizar la batalla sufrirá una penalización permanente de -10% a todas las tiradas de **HA** y Esquivar, debido a dolores crónicos de espalda.
10. En un ataque de furia sin sentido, astillas costillas y desgarras carne. Fragmentos de hueso se clavan en los pulmones de tu oponente, causándole una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **HP**, **F** y **R** cada turno. Caerá inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0 y morirá en otras 1d10/2 horas a menos que reciba curación mágica +0%.
11. Tu pequeña mente se llena de imágenes de sangre y alimentación frenética, desgarrando carne del costado y cadera de tu oponente, fracturando su pelvis. Derribado al suelo, y queda indefenso durante 1d10 turnos, sera incapaz de volver a levantarse y sufrirá una penalización de -30% a todas las tiradas para el resto del combate debido al intenso dolor. Después, su **M** quedará permanentemente reducido a la mitad, y todas las tiradas de Esquivar en -30% debido al daño nervioso y a una pelvis mal curada.
12. Desechando cualquier resto de decencia animal o humana, te hundes en el vientre de tu oponente, lacerando gravemente el intestino delgado y grueso, derramando la materia fecal en la cavidad abdominal. Debe pasar una tirada de **R** -10% o caerá inconsciente. Si tiene éxito, sufre una penalización de -20% a todas las tiradas debido al dolor y al shock para el resto del combate. Tal herida causa inevitablemente una infección grave justo al día siguiente y difícilmente ninguna cantidad de sanación en el Viejo Mundo pueda reparar tales daños, la víctima suele morir dentro de 1d10/2 días. Curación mágica -30% se hará cargo de la herida pero deberá obtenerse antes de 24 horas. Alternativamente se podrá intentar una tirada de Sanar -30% con el Talento Cirugía, e incluso si se tiene éxito, aún debe pasar una tirada de **R** -30% o morirá por la infección de todos modos. Curar Enfermedad de Shallya -10% se hará cargo de la infección, salvándolo de morir.
13. En un arrebatado desenfrenado de sed de sangre, cortas y desgarras la espalda de tu oponente rompiendo su columna vertebral con un sonoro crujido. Cae indefenso para el resto de la batalla y quedando paralizado por completo de cintura hacia abajo.
14. Ferozmente, desgarras el abdomen de tu oponente, arrancando las tripas de su cavidad abdominal y derramándolas sobre el suelo. Caerá indefenso al suelo y morirá sin que se pueda hacer nada en 1d10/2 turnos en medio de un charco de sangre y vísceras.
15. En una preocupante muestra de salvajismo desenfrenado y un completo desprecio por cualquier clase de actitud civilizada, abres el pecho de tu oponente, destrozando sus pulmones y reventando el corazón, muerto al acto en una verdadera orgía de sangre.
16. Con verdadera sed de sangre agarras a tu oponente por la cintura, y la desgarras o muerdes salvajemente. El pobre infeliz no puede hacer nada excepto chillar antes de caer al suelo dividido en 2 partes en medio de una explosión de sangre y vísceras. La muerte es instantánea. "Juas"



CABEZA

1. Arrojando saliva sobre su cara, mellas la oreja de tu oponente, haciendo que retroceda y pierda un ataque o una parada libre en su siguiente turno mientras se lleva una mano a su dolorida oreja.
2. Te abalanzas sobre el rostro de tu oponente, haciendo que se tambalee, incapaz de realizar ninguna acción de ataque hasta el final en su siguiente turno.
3. Rasgas la cara de tu oponente, pero sin llegar a alcanzar sus ojos, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno. Las cicatrices serán lo suficientemente delgadas y rectas para no reducir su **Em** de forma significativa.
4. De forma salvaje, desgarras la barbilla de tu oponente hasta alcanzar el hueso, partiendo su labio inferior. La sangre se derrama sobre su pecho y queda aturrido hasta el final de su siguiente turno. Además, debe pasar una tirada de **V** +0% por cada mano o se las echará a la cara, dejando caer cualquier cosa que lleve. En su siguiente turno podrá apartarlas voluntariamente. La cicatriz resultante será impresionante, reduciendo permanente su **Em** en -1d10%.
5. Gruñendo profundamente arrancas una de las orejas de tu oponente, cortándole parte de su cuero cabelludo. Un flujo de sangre caerá por su cara a los ojos causando una penalización de -20% a su **HA** hasta que pase media acción para limpiarse. Cada vez después de eso existe un riesgo del 30% de que la sangre fluya otra vez hacia abajo, repitiendo el modificador, posiblemente ocurra una y otra vez hasta que pueda tomar 2 turnos enteros para poder vendarse la herida. Además, su **Em** se verá reducida permanentemente en -5%.
6. Intentando morder la cara de tu oponente, solo logras chocar contra el, rompiéndole la nariz y arrojándolo al suelo, aturrido hasta el final de su siguiente turno en el cual podrá realizar una tirada de **R** -10% para intentar recuperarse.
7. Intentas arrancar la garganta de tu oponente, lográndolo solo parcialmente, causando un sangrado abundante. Después de un número de turnos igual a su característica de **BR**, debe pasar una tirada de **R** +10% cada turno o caerá inconsciente. A menos que que se detenga la hemorragia, requiriendo de 2 turnos completos vendándose la herida y reciba una tirada exitosa de Sanar +0%.
8. Mientras trata de esquivar tu salvaje atención, tu oponente logra salvar la mayor parte de su rostro pero no logra apartar por completo la nariz de tu camino. Aturrido hasta el final de su siguiente turno debido al dolor, y después sufrirá una penalización permanente de -10 a su **Em**. Sin embargo, ganará una bonificación de +10% a su Intimidación. Una prótesis de nariz reducirá a la mitad los 2 modificadores.
9. Devoradoramente, mutilas la mejilla de tu oponente, dejando al descubierto huesos y dientes, rompiendo su mandíbula con un audible chasquido. Queda aturrido por el golpe durante 1d10/2 turnos, dejando caer cualquier cosa que lleve en al menos una de sus manos para sostener su mandíbula y la mejilla desprendida en su lugar, será necesario pasar una tirada de **V** -30% para liberar la mano de la herida. Su **Em** quedará reducida en -2d10% de forma permanente dejando posiblemente un gran agujero donde debería estar su mejilla.
10. Arañas la cara de tu oponente, causando una profunda herida en un lado y destruyendo un ojo, dejándolo ciego de ese lado. Aturrido hasta el final de su siguiente turno, después debe pasar una tirada de **V** -10% o continuará en ese estado, retirar cada turno hasta que lo consiga. Sufrirá una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto del combate (aunque ganará una bonificación de +10% a su Intimidación) y la pérdida del ojo reducirá a la mitad su **HP** y tiradas basadas en la Percepción de la vista, incluyendo cualquier bonificación de Talentos tales como Vista Excelente o Certero.
11. Precipitándote, arrancas la parte posterior del cuello de tu oponente, desgarrando músculos y golpeando vértebras. Aturrido durante 1d10 turnos, después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla. Si sobrevive, sufrirá una penalización permanente de -10% a todas las tiradas de **HA**, **HP** y **Ag** debido a dolores crónicos, mareos, y jaquecas que causan los dañados músculos, nervios y huesos en el interior del cuello. Su estado de ánimo se volverá negativo por el sufrimiento, reduciendo además su **Em** en -5%.
12. Con crueldad, desgarras la cara de tu oponente, arrancándole ambos ojos y dejándolo ciego de forma permanente. Quedará indefenso ante cualquier ataque. Las impresionantes cicatrices reducirán su **Em** en -20% suponiendo que logre sobrevivir.
13. Rompes la garganta de tu desafortunado oponente rociándolo todo de sangre. A menos que reciba curación mágica en 1 turno, lo cual contará además como una tirada de lanzar hechizo -30%, morirá rápidamente al vaciarse toda la sangre de su cuerpo.
14. En un impresionante despliegue de brutalidad animal, destrozras gran parte de la cabeza de tu oponente, como un mordisco dado a una manzana. Dependiendo del impacto deseado, el DJ puede decidir el fragmento arrancado: la cara, la parte superior de la cabeza, el cuello o cualquier otra. Igualmente, está más que muerto, cayendo al suelo convulsionándose antes de expirar inevitablemente.
15. El cuello de la víctima es arrancado en medio de una lluvia de sangre, rompiendo vértebras y la espina dorsal con un chasquido horrible. El pobre desgraciado echará sangre por boca y nariz antes de desplomarse, muere al instante con un horrendo estertor.
16. Tu bestial fuerza deja atónitos a todos los presentes mientras separas la cabeza de los hombros a tu víctima. Si eres lo suficientemente grande, y utilizas los dientes para el ataque, podrías tener la oportunidad de tragarte la cabeza o simplemente escupirla, medio masticada. Si el DJ quiere castigar tu acto inhumano, o simplemente cree que es divertido, podría decidir que te atragantas hasta morir por culpa de la cabeza en cuestión.



¡BU!

PIERNA

1. Sediento de sangre, desgarras el muslo de tu oponente, destrozándole los pantalones si es que los lleva, y causando una penalización de -10% a su **HA** hasta el final del turno.
2. Con toda la intención de llevarte por delante su pierna, no alcanzas por poco la vena femoral de tu oponente, golpeando en su lugar contra su cadera, lo cual le hace perder el equilibrio, que se tambalee y sufra una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Con el olor de la sangre en tus fosas nasales, golpeas la pierna de tu oponente hacia un lado, derribándolo al suelo.
4. De forma salvaje, causas una herida abierta en el muslo de tu oponente. Su **M** se reduce a la mitad y sufre una penalización de -10% a todas las tiradas de Esquivar hasta el final de la batalla.
5. Rugas triunfalmente mientras provocas varios tajos alargados a lo largo de la cadera de tu oponente, sufre una penalización de -10% a cualquier tirada de **HA** o Esquivar para el resto de la batalla mientras trata proteger su lado herido.
6. Resoplando con sed de sangre, embistes los pies de tu oponente, arrancándole varios de sus dedos. Aturdido hasta el final de su siguiente turno y debe pasar de inmediato una tirada de **Ag** -20% o caera al suelo. Existe un riesgo del 50% de que el dedo gordo esté entre las víctimas, ocasionando una penalización permanente de -5% a cualquier tirada de Esquivar, que requiera de tracción o acrobacias debido a la pérdida de ese importante dedo del pie.
7. Se escucha un sonido terrible cuando cortas los músculos isquiotibiales en la parte posterior de la pierna de tu oponente, Cae al suelo y sufre una penalización de -2 a su **M** y un -20% a todas las tiradas de Esquivar. Estos modificadores serán permanentes a menos que reciba curación mágica +0% o una tirada exitosa de Sanar -10% con el Talento cirugía antes de que se haya sanado a sí mismo hasta su total de característica de **H**, momento en el que los extremos cortados de los tendones y los músculos se habrán marchitado y contraído tanto que la cirugía o la sanación sea ya imposible.
8. Siendo el monstruo que eres, no sientes ningún remordimiento al romper la rótula de tu oponente en una explosión de sangre. Cae al suelo con un terrible grito, sin arrancarte el más mínimo atisbo de simpatía, y debe pasar una tirada de **V** -30% o quedara indefenso durante 1d10 turnos mientras se sujeta la rodilla agónica. Si tiene éxito, se reduce ese tiempo a 1d10/2 turnos. Después sufre una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido al intenso dolor, y además sufrirá otra penalización permanente de -2 a su **M** y de ahora en adelante todas sus tiradas de Esquivar contarán en -20%.
9. Tus instintos depredadores te hacen celebrar nuevos triunfos mientras desgarras la parte posterior de la rodilla de tu oponente, cortando tendones y arterias. Cae al suelo aturdido hasta el final de su siguiente turno y sufrirá una penalización de -15% a todas las tiradas debido al intenso dolor. Existe un riesgo acumulado del 10% cada turno de que caiga inconsciente a consecuencia de la pérdida de sangre. Además, si sobrevive a la batalla su **M** se vera reducido a 1, como sucede en Filo en Pierna #9 incluyendo la opción de curación mágica.
10. Desafiando toda conducta caballerosa y obedeciendo únicamente a tu sed de sangre, trituras el interior del muslo de tu oponente seccionando una gran vena. Existe un riesgo del 50% de castrarlo (si es masculino), en cuyo caso contará como indefenso durante 1d10/2 turnos, mientras contempla una vida de celibato. Existe un riesgo acumulado del 20% cada turno de que caiga inconsciente a consecuencia de la pérdida de sangre, y hasta que lo haga sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto del enfrentamiento a consecuencia del dolor y la pérdida de sangre.
11. En un alarde de salvajismo animal, arrancas la carne de la parte exterior del muslo de tu oponente, abriendo una enorme herida. Aturdido durante 1d10/2 turnos debido al dolor, y sufrirá una penalización de -20% a todas sus tiradas hasta el final del enfrentamiento. Además la pierna queda inutil hasta que su característica de **H** quede restaurada por completo. Su **M** quedará a partir de ahora reducido en -1 a consecuencia de la rigidez y la pérdida de tejido muscular. También existe un riesgo de contraer una infección en la herida abierta, siendo necesario que pase una tirada de **R** -10%. Fallar significa que la infección se extenderá por la pierna después de 1d10/2 días, siendo necesaria la amputación. Un hechizo Shallyano Curar Enfermedad +0% permitirá salvar la pierna de la amputación.
12. Tu bestial ataque arranca el pie de tu oponente por el tobillo, llevándose una gran parte del músculo de la pantorrilla con él. Cae al suelo y queda aturdido durante 1d10 turnos debido al atroc dolor. Existe un riesgo acumulado del 20% cada turno de caer inconsciente a consecuencia de la pérdida de sangre, a menos que se haga un torniquete en el muñón, lo cual requiere de 2 turnos completos y una tirada exitosa de Sanar +0%. De lo contrario, también hay un riesgo acumulado del 10% de que muera cada turno una vez que caiga inconsciente. Si sobrevive, necesitará muletas o un pie postizo, reduciendo su **M** a 2 y haciendo que todas sus tiradas de Esquivar cuenten en -30%.
13. Dando muestras de ser un monstruo por todas partes, arrancas la pierna a la altura de la rodilla a tu oponente. Derribado e indefenso, muere a causa de la pérdida de sangre en 1d10 turnos a menos que una tirada de curación mágica +0% o una de Sanar -20% detenga la hemorragia. Si sobrevive, necesitará muletas o una pata de palo, lo que reduce su **M** a 2 y el Esquivar en -30%.
14. Siempre hambriento de sangre, provocas una gran cantidad de ella, seccionando la arteria femoral de tu oponente. Cae inconsciente al suelo desangrándose, y expirará mientras la sangre forma un charco en 1d10/2 turnos.
15. Tu salvajismo no conoce límites mientras arrancas la pierna entera de tu oponente de la cadera. Morira antes de que hayas terminado de arrojarlo por los aires a 1d10/2 metros chorreando sangre. Es una muerte misericordiosamente rápida, morirá en 2 turnos debido a la masiva pérdida de sangre y al shock ocasionado por tu feroz fuerza.
16. En un completo frenesí de sangre tu ataque va directo a la cadera del oponente, arrancando parte de la pelvis y la pierna, saliendo también los intestinos. Cae al suelo y muere en un verdadero charco de sangre.

ALADOS

1. El ala es golpeada. La criatura no podrá realizar ninguna acción de ataque en su siguiente turno, ya que tropieza hacia atrás o, si está en el aire, se tambaleará en el aire.
2. El ala de la criatura recibe un golpe de refilón. Sufre una penalización de -10% a todas las tiradas hasta el final de su siguiente turno.
3. Golpeas los músculos del ala de la criatura. Sufre una penalización de -20% a todas las tiradas hasta el final de su siguiente turno.
4. El ala es golpeada gravemente. Si está en el aire, la criatura pierde media acción y debe pasar una tirada de **Ag** +10% o perderá un nivel de altitud mientras bate sus alas alocadamente al tratar de recuperar el aire perdido. Si está en tierra, será como en #3 arriba, además de no poder despegar durante ese mismo turno.
5. Las plumas son arrancadas o una membrana del ala rasgada. La velocidad de vuelo se reduce en -2. La criatura debe pasar una tirada de **Ag** -10% o perderá un nivel de altitud. Si está en el suelo, no podrá despegar durante su siguiente turno. El daño se cura de forma natural en 3 semanas, después se restablecerá la velocidad de vuelo completo.
6. Los resultados son como en #5 arriba, excepto que la velocidad de vuelo se reducirá a la mitad y la tirada de **Ag** es de -20%.
7. Un vaso sanguíneo grande en el ala ha sido mellado. La criatura sufre una penalización acumulativa de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada 2 turnos, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Afortunadamente, la hemorragia se detendrá espontáneamente, lo que impide que se desangre por completo.
8. El ala de la criatura queda rota gravemente. Si está en el suelo, queda aturdida durante 1d10/2 turnos. Si está en el aire, perderá un nivel de altitud por turno hasta llegar al suelo, tras lo cual debe pasar una tirada de **Ag** +0% o recibirá daño por caída como si cayera desde 3 metros arriba, posiblemente dando como resultado otro golpe crítico en una localización al azar. Puesto que no existe ningún gráfico de daño de caída, sin embargo, se sugiere al DJ que considere cualquier resultado de 1-5 como que queda aturdida por ese mismo número de turnos independientemente de su ubicación; 6-10 a una extremidad da como resultado un miembro roto haciendo que quede inútil y que requiera de 4 semanas para curarse, si fue en el cuerpo o en la cabeza caerá inconsciente; 11-15 a una extremidad da como resultado una grave fractura que requiera curación mágica +0% o quirúrgica +0% para evitar la amputación; y si fue en la cabeza o cuerpo será la muerte instantánea. En cualquier caso, la velocidad de vuelo se reduce a 0 durante 3 semanas, recuperará la mitad de su velocidad en otras 3 semanas, después se restablece la velocidad de vuelo completo.
9. Como en #8 arriba excepto que la criatura perderá 2 niveles de altura por turno, si está en el aire. A su vez, la tirada de **Ag** será de -20%, fallar contará como una caída de 9 metros para arriba. Si está en el suelo, quedará aturdida durante 1d10/2 turnos.
10. El ala queda incapacitada y varios de sus huesos rotos. Si está en el aire, la criatura caerá, recibiendo daño por caída según sea apropiado. La velocidad de vuelo se reduce a 0. El ala queda permanentemente inútil, a menos que reciba una tirada exitosa de Sanar -10% o una de Cuidado Animal -30%. Si tiene éxito, recuperará la mitad de su velocidad de vuelo en 3 semanas, y la velocidad máxima en otras 3. Si está en el suelo, quedará aturdida durante 1d10/2 turnos. Curación mágica +0% restablecerá la función.
11. El ala queda incapacitada y varios de sus huesos rotos. Si está en el aire, la criatura caerá, recibiendo daño por caída según sea apropiado. La velocidad de vuelo se reduce a 0. El ala queda permanentemente inútil debido a daños en nervios y tendones.
12. Como en #11, excepto que los grandes vasos sanguíneos, una vez cortados, causan una hemorragia que hará que la criatura sufra una penalización acumulada de -5% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, morirá desangrada en 2d10 turnos. A menos que el sangrado se detenga con curación mágica +0%, o una tirada exitosa de Sanar +0%, que requerirá de 2 turnos, y antes de eso será necesaria otra de Cuidado Animal +0% para calmar a la criatura (si es inteligente y cooperativa, no se requiere esa tirada).
13. El queda cortada completamente por mitad de la articulación. Si está en el aire, la criatura caerá, recibiendo daño de caída según su nivel de altitud. Sufre una hemorragia acumulativa de -10% a su **HA**, **HP**, **Ag** y **F** cada turno, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, morirá desangrada en 1d10 turnos. A menos que la hemorragia sea detenida con curación mágica +0%, o una tirada exitosa de Sanar +0%, que requerirá de 2 turnos, y antes de eso será necesaria otra de Cuidado Animal +0% para calmar a la criatura (si es inteligente y cooperativa, no se requiere esa tirada).
14. Ala cortada cerca del cuerpo. Si está en el aire, la criatura caerá, recibiendo daño de caída según su nivel de altitud. Igualmente, cae inmediatamente inconsciente por la conmoción y la pérdida de sangre, muriendo inevitablemente dentro de 1d10 turnos.
15. Seccionas la arteria principal la criatura, esta se derrumba después de una fracción de segundo con la sangre manando a borbotones de los restos de su ala. La muerte por shock y la pérdida de sangre es casi instantánea.
16. El ataque se impulsa entre la articulación del ala y el torso, perforando un pulmón y el corazón, la criatura echará un buen chorro de sangre por la boca antes desplomarse y morir.



Nota: Cualquier jinete que este sentado en una silla adecuada hecha especialmente para montar en suspensión en el aire, quedará firmemente unido a ella, impidiéndole caer independientemente de las payasadas de la montura. Un jinete sin silla o que no haya sido atado correctamente, tendrá que pasar una tirada de Montar con la misma penalización que su montura en cualquier momento que este obligada a hacer una tirada de **Ag** debido a un golpe crítico o a que se caiga, sufriendo daño por caída según sea apropiado.

Nota adicional: Si el **HP** de la criatura es de 0 y sufre un impacto que causa penalizaciones a su **HP** por hemorragia, simplemente se ignorará. No cae inconsciente inmediatamente, ya que carece de eficacia de esa característica.

QUADRÚPEDOS

1. Un golpe fallido causa un pequeño rasguño a la criatura, haciendo que se mantenga a distancia. No podrá realizar ninguna acción de ataque en su siguiente turno.
2. Un golpe de refilón hace tambalear a la criatura, sufre una penalización de -10% a todas las tiradas hasta el final de su siguiente turno. Todo jinete debe pasar una tirada de Montar +10% o sufrirá el mismo modificador.
3. Un buen golpe hace tambalear a la criatura, sufre una penalización de -20% a todas las tiradas hasta el final de su siguiente turno. Todo jinete debe pasar una tirada de Montar -10% o sufrirá el mismo modificador.
4. Una herida dolorosa hace a la criatura encabritarse, perdiendo media acción en su siguiente turno. Todo jinete debe pasar una tirada de Montar +0% o será arrojado* al suelo.
5. El hombro de la criatura queda lacerado, aturdido hasta el final de su siguiente turno.
6. Un músculo de la pierna superior se rompe, reduciendo el **M** de la criatura en -1 y causando que todas las tiradas de Esquivar (si la criatura posee esta habilidad) cuenten en -10% hasta que se cure de nuevo, volviendo a herido leve.
7. Un doloroso golpe en la parte inferior de la pierna deja a la criatura con una grave cojera, el sufrimiento reduce su **M** a la mitad, contando todas las tiradas de Esquivar (si la criatura posee esta habilidad) en -10% para el resto de la batalla. Todo jinete será distraído por el andar renqueante de su montura, lo que requiere una tirada exitosa de Montar +0% para no permanecer afectado, de lo contrario sufrirá una penalización de -10% a su **HA** mientras permanezca en la silla.
8. El golpe noquea a la criatura, derribándola al suelo. Debe pasar una tirada de **Ag** -10% o quedara aturdida hasta el final de su siguiente turno debido a la áspera caída. Todo jinete debe pasar una tirada de Montar -10% o será arrojado*
9. Un golpe en la parte inferior de la pierna hace que la criatura se tambalee violentamente. Aturdida hasta el final de su siguiente turno, y su **M** se reduce por la mitad y cualquier tirada de Esquivar (si posee esta habilidad) contará en -20%. Todo jinete quedara distraído por el andar renqueante de su montura, sufriendo una penalización de -10% a su **HA** mientras permanezca en la silla. Estos modificadores serán permanentes hasta que la característica de **H** se restaure totalmente.
10. El ataque daña gravemente la pierna de la criatura, lo que le hace tropezar. Todo jinete debe pasar una tirada de Montar -10% o será arrojado*. Aturdida durante 1d10/2 turnos debido al dolor y sólo podrá cojear en 3 patas, su **M** se reduce a 1, y todas las tiradas de Esquivar (si posee esta habilidad) contarán en -30%. Todo jinete será distraído por el andar renqueante de su montura, sufriendo una penalización de -10% a su **HA** mientras permanezca en la silla. La criatura necesitará atención médica adecuada para poder curarse de lo contrario esos modificadores serán permanentes, requiriendo ya sea con una tirada exitosa de Sanar -10% o una de Cuidado Animal -20% (representando el duro estilo de los cuidados de un veterinario). Si tiene éxito, recuperará su **M** a una velocidad de 1 por cada 2 semanas (reduciendo también el modificador de Esquivar al ritmo de un nivel por cada 2 semanas). Curación mágica +0% reestablecerá la función de gope.
11. El ataque daña gravemente la pierna de la criatura, golpeándose estrepitosamente contra el suelo, aturdidoa 1d10/2 turnos. Todo jinete debe pasar una tirada de Montar -20% para desmontar limpiamente o será arrojado violentamente, sufriendo un golpe de daño 2. Si la herida no recibe curación mágica +0% su **M** se verá reducido permanente a 1 mientras la criatura cojea en 3 patas, contando todas las tiradas de Esquivar (si la criatura posee esta habilidad) en -30%. Todo jinete quedará distraído por el modo de andar renqueante de su montura, sufriendo una penalización de -10% a su **HA** mientras permanezca en la silla.
12. El golpe rompe la pierna de la criatura por la rodilla, enviándola a chocar contra el suelo como en #11 arriba, excepto que no existe curación posible para restaurar la pierna. Además, existe un riesgo acumulado del 20% cada turno de que la criatura caiga inconsciente debido a la pérdida de sangre.
13. El golpe se sumerge profundamente en la pierna de la criatura a la altura del muslo, haciendo que la sangre surga a borbotones desde una arteria cortada. Aturdida hasta el final de su siguiente turno mientras se tambalea. Sufre una penalización acumulada de -10% a su **HA**, **HP** (si tiene un **HP** de más de 0, de lo contrario haz caso de ese modificador para esa característica), **Ag** y **F**, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, morirá dentro de 1d10 turnos por la pérdida de sangre. A menos que la hemorragia se detenga con curación mágica +0% o una tirada exitosa de Sanar +0%. La tirada de Sanar requerirá de 2 turnos, así como una tirada exitosa de Cuidado Animal +0% para calmar primero a la criatura a menos que sea sensible y co-operativa. Si es curada por arte de magia, la función se restablece, de lo contrario los restos inútiles de la pierna tendrán que ser amputados.
14. El golpe rompe prácticamente la pierna de la criatura por la cadera, cae inconsciente inmediatamente. Morirá inevitablemente, en la difusión de una piscina sanguinolenta dentro de 1d10 turnos. Todo jinete debe pasar una tirada de Montar -10% para desmontar limpiamente o será arrojado violentamente contra el suelo, sufriendo un daño de golpe 3.
15. Golpe terrible que amputa la pierna de la criatura, está se desploma violentamente contra el suelo, muere al instante por el shock y la pérdida masiva de sangre. Todo jinete debe pasar una tirada de Montar -10% para desmontar limpiamente o será arrojado al suelo, sufriendo un daño de golpe 3.
16. El golpe se impulsa profundamente en la cadera de la criatura, rompiendo los vasos sanguíneos principales y dañando órganos internos. Cae muerta al instante debido al shock y la hemorragia. Todo jinete debe pasar una tirada de Montar -10% para desmontar limpiamente o será arrojado contra el suelo, sufriendo un daño de golpe 3.



* Si la montura es un caballo de guerra Ligero o Destrero (o una equivalente montura de guerra), se asume que irá equipada con una silla de guerra hecha especialmente para cavalgar de forma segura. Este tipo de silla hace que el jinete gane una bonificación de +20% a cualquier tirada de Montar para permanecer en la silla.

TABLA SECUNDARIA

2D10	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	>>
01-06	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	+1
07-12	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	+1
13-18	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	+1
19-24	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	+1
25-30	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	+1
31-37	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	+1
38-44	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	+1
45-51	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	+1
52-58	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	+1
59-65	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1
66-72	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
73-79	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
80-86	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
87-93	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
94-00	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	+1

Definición de Monstruo Grande:

Para poder definir a un Monstruo Grande, la criatura debe ser más grande que un humano, y tener estas características: **BR 4 - H 25**. Esto incluye a Ogros, Trolls, Ratas Ogro y Minotauros, pero no criaturas de tamaño humano, como por ejemplo Vampiros.

Modificadores al resultado crítico:

El resultado es modificado en -1 por cada punto de la **BR** por encima de 5. Además, también se reduce en -1 para cada múltiplo (o fracción del mismo) de 10 **H** que posea por encima de 30 **H**. Así pues, esto se debe calcular antes de contar cualquier **H** sufrida en la batalla. Si la criatura tiene 0 **H** y sufre un golpe crítico, esto será ignorado con el propósito de modificar el resultado.

Ejemplo: Un Ogro tiene estas características: **BR 4** y **H 24** esto esta por debajo de **BR 5** y **H 30**, es decir, el resultado no se modifica. Un Dragón con **BR 6** y **H 55**, deberá reducir el resultado en -1, por el punto por encima de 5 **BR**, y en -3 por sus 25 **H** más de 30, es decir, el modificador total será de -4, por lo que esta criatura será extremadamente difícil de matar. (Si así lo desea el DJ, un PJ de Bretonia con la virtud de Heroísmo podría ignorar estos modificadores, los resultados críticos no se modifican.) Cualquier resultado final de menos de 1 después de los modificadores, contará en 1. Cualquier resultado de 16 o superior contará en 15.

Esta tabla también es diferente de la anterior porque el valor del crítico no se detiene en 10, ya que algunas criaturas extremadamente grandes y fuertes son propensas a necesitar más tiradas para activar la Furia de Ulrich antes de recibir un valor lo suficientemente alto como para tener una buena probabilidad de matarlo, cuando un valor crítico es mayor que 10, mirad al lado de la columna del valor crítico 10, tirad un 2d10 como de costumbre pero a continuación, se añadirá un +1 por cada punto de valor crítico superior a 10.

Si el Monstruo tiene alas, se deberá utilizar la tabla de alados pero el resultado debe ser determinado por esta tabla. Del mismo modo, si es cuadrúpedo, se sugiere que se utilice la tabla con su mismo nombre.



MONSTRUOS

BRAZO

1. Apenas rasgas la gruesa piel del monstruo, ningún efecto.
2. Abres un surco doloroso en la gruesa piel del monstruo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Tu golpe se hunde en la carne del hombro. El monstruo ruge con furia por el dolor, perdiendo un ataque en su siguiente turno.
4. Tu ataque impacta en la enorme pata del monstruo, molestándolo y enfadándolo. Si el golpe fue dado en combate cuerpo a cuerpo, tu arma se atasca y no podrás realizar ningún nuevo ataque o parada hasta que sea desalojada. En su siguiente turno, la criatura se la quita de un tirón con una de sus extremidades, desalojando el arma pero perdiendo media acción mientras lo hace. Si el arma es de mala artesanía esta se romperá.
5. Tu arma se hunde en la suave carne de la palma del monstruo, sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido al intenso dolor.
6. El monstruo pierde la última articulación de uno de sus dedos, pierde media de acción mientras grita de rabia y agita la enorme mano en el aire.
7. Abres el antebrazo del monstruo, causando que una caliente, oscura y humeante sangre brote de la herida. Pierde 2 ataques en su siguiente turno, mientras aúlla de dolor.
8. Perforas el hombro del monstruo, haciendo que el arma se atasque como en #4 arriba. El ataque ha cortado el cordón del músculo y los enormes tendones, pierde un ataque hasta que la herida no se haya sanado en 6 menos la **BR** meses (a mínimo de un mes). Si sólo tenía un solo ataque todavía lo podrá usar, pero se deberá reducir a la mitad su **HA** hasta que sane.
9. El monstruo se tambalea por el golpe. Debe pasar una tirada de **Ag** +0% o será derribado al suelo. De lo contrario, perderá media acción mientras lucha por mantener sus pies.
10. Tu arma impacta en la gran articulación del monstruo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, pierde un ataque de forma permanente. Si sólo tenía un único ataque todavía lo podrá usar, pero reduciendo a la mitad (redondeando hacia arriba) su **HA** y **BF** de forma permanente.
11. Tu golpe casi corta la mano del monstruo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno, pierde un ataque de forma permanente. Si sólo tenía un único ataque todavía lo podrá usar, pero reduciendo a la mitad (redondeando hacia arriba) su **HA** y **BF** de forma permanente. Además, debido a la pérdida de sangre, debe pasar una tirada de **R** +20% en su siguiente turno o su **BF** será reducida a la mitad (redondeando hacia arriba). Si tiene éxito, simplemente pierde un punto de **BF**. Todos los puntos perdidos de **BF** serán recuperados a un ritmo de un punto por semana, si la criatura sobrevive la batalla claro esta.

12. Tu arma se introduce profundamente en el hombro del monstruo, atascándose. Deshalojarla requiere media acción y una tirada exitosa de **F** -20% por ti mismo o por el oponente. Hasta que no haya sido retirada, sufre una penalización de -20% a todas las tiradas y pierde 2 ataques (aunque sólo se perderá un ataque si tiene 1 o 2 en su característica de **A**) por el dolor intenso y la molestia. Una vez retirada, el modificador se reduce en -10% a su **HA** y en -1 a su **A**, hasta que el hombro se haya sanado en 6 menos **BR** meses, (a mínimo de un mes). Si se realizó el ataque con un arma de proyectiles, contara como que el arma se deshalojo desde el principio.

13. Te las arreglas para cortar prácticamente el brazo del monstruo por el codo, pierde 2 ataques para el resto de la batalla (aunque sólo se perderá un ataque si tiene 1 o 2 en su característica de **A**), uno de los ataques se perderá permanente como en #10 arriba. Existe un riesgo acumulativo del 20% de caer inconsciente en cada turno, debido a la pérdida de sangre. Si pasa 5 turnos sin desmayarse, la hemorragia se detiene y ya no habrá riesgo de caer inconsciente, pero deberá reducir a la mitad su **BF** (redondeando hacia arriba), recuperará un punto por cada semana si sobrevive a la batalla.

14. Tu ataque penetra profundamente en el hombro del monstruo, viajando dentro de su pecho y atravesando órganos vitales. Sufre una penalización acumulada de -10% a su **HA** y **F** cada turno, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0. Luego morirá en otros 1d10 turnos.

15. El brazo del monstruo es casi arrancado completamente de su cuerpo por el hombro. La sangre surge a borbotones de la horrible herida mientras se tambalea hacia atrás, cayendo finalmente inconsciente, muriendo inevitablemente dentro de 1d10/2 turnos.

(Un brazo para un monstruo de tamaño grande, dependiendo de su anatomía, cuenta como cualquier otra extremidad utilizada para manipular objetos, pero que no es necesaria para su movimiento. Por lo tanto, un dragón que use sus extremidades delanteras, tanto para moverse como para coger cosas, pero que sea muy capaz de moverse sobre sus cuartos traseros, contaría como un golpe en una extremidad delantera; es decir, como golpear un brazo en lugar de una pierna)

CABEZA

1. Tu ataque apenas roza la gruesa piel del monstruo, no hay efecto.
2. Abres un surco doloroso en la gruesa piel del monstruo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.
3. Tu ataque roza el ojo del monstruo, haciendo que se estremezca y pierda un ataque en su siguiente turno.
4. Un golpe en la boca hace volar un diente al monstruo, pierde media acción mientras escupe sangre y ruge con furia. Si tu ataque se hizo en combate cuerpo a cuerpo la criatura debe pasar una tirada de **Ag** +0% o morderá tu arma, impidiendo realizar un nuevo ataque durante ese turno. Si el arma es de mala artesanía, se rompe.

5. Una de las orejas del monstruo es cortada o arrancada en gran medida por tu ataque. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno debido al dolor.

6. Abres una larga pero poco profunda herida en el cuello del monstruo. Pierde media acción mientras sacude su gran cabeza, enviando a volar gotas de sangre.

7. Tu ataque impacta justo en el centro de la frente del monstruo cruzándole los ojos y haciendo que se tambalee como un borracho, perdiendo 2 ataques en su siguiente turno.

8. Tu arma se hunde en el poderoso cuello del monstruo, pero no alcanza ninguna de las grandes venas, a continuación se atasca. Si el golpe fue dado en combate cuerpo a cuerpo, debes pasar una tirada de **F** +0% o perderas su control sobre ella mientras la bestia sacude su cabeza para desalojar el escozor del arma. Si te las arreglas para aferaferarte a ella hay que pasar otra tirada de **F** +0% en el siguiente turno para desalojarla, lo que te permite tomar acciones normalmente, pero hasta que lo hagas no podrás utilizarla para atacar o parar. Igualmente, la criatura tendrá un gran corte en la tráquea, haciéndole toser sangre y jadear horriblemente mientras respira. Su número de ataques se reduce a la mitad para el resto del combate, debido a la distracción y el dolor.

9. Un poderoso golpe se estrella en el lateral de la cabeza del monstruo, cortando cualquier cuerno, antenas u oídos de ese lado, como crea conveniente el DJ. Debe pasar una tirada de **R** -20% o quedara aturdido hasta el final de su siguiente turno.

10. Tu ataque fractura la mandíbula del monstruo y lo aturde hasta el final de su siguiente turno. El dolor también hace que sufra una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto del combate. También probablemente necesitará aprender acerca de las bondades de la comida blanda durante algunas semanas.

11. Tu arma penetra profundamente el ojo del monstruo, cegándolo por ese lado. Pierde de forma permanente uno de sus ataques debido a la falta de coordinación. Además, queda aturdido hasta el final de su siguiente turno y después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto del combate. También debe reducir permanentemente a la mitad su **HP** y las tiradas basadas en la Percepción de la vista.

12. Tu golpe se estrella contra el cráneo del monstruo con un resonante crujido, fracturándole los huesos y haciendo que la sangre fluya de sus oídos y de las fosas de la nariz. Aturdido hasta el final de su siguiente turno y se debe reducir a la mitad su número de ataques (redondeando hacia arriba) para el resto del combate. Además, debido al daño cerebral, se perderá un ataque de forma permanente y tendrá que pasar una tirada de **R** -20% o sufrirá una penalización permanente de -10% a todas las tiradas de **Ag**, **Int** o **V**.

13. Tu arma entra por la boca del monstruo, lacerando la lengua y rompiendo varios de sus dientes antes de hundirse en su paladar. No logrará penetrar del todo hasta el cerebro o la médula espinal, sin embargo es un golpe doloroso e incapacitante. Aturdido durante 1d10/2 turnos, y después sufre una penalización de -20% a todas las tiradas y pierde media acción en cada turno debido a que se ahoga en su propia sangre. Estos efectos son permanentes hasta el final del combate, después de lo cual sufre la misma penalización de -20% debido al dolor, hasta que se haya curado de nuevo a sí mismo, volviendo a herido leve.

14. Abres la garganta del monstruo con un poderoso golpe, haciendo que sangre humeante brote en grandes chorros. Sufre una penalización acumulada de 20% a su **HA** y **F** cada turno, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, morirá dentro de 1d10 turnos con horrible gorgoteo sanguinolento.

15. Tu arma corta el cuello del monstruo o perfora el ojo o le abre el cráneo de un golpe, matándolo en el sentido que el DJ vea más dramático. Si el golpe fue dado en combate cuerpo a cuerpo, existe un riesgo del 50% de que el monstruo caiga sobre ti. En ese caso, se debe pasar una tirada de **Ag** +0% o sufriras un golpe con un daño de 1/10 de características de **H** originales del monstruo (redondeando hacia arriba). Si esto ocasiona un golpe crítico utiliza las reglas de Muerte Súbita, contando cualquier resultado fatal como una muerte por aplastamiento y cualquier desenlace sin efecto como si quedases atrapado e indefenso debajo del monstruo, y requiriendo de ayuda, o de una tirada exitosa de de **F** -20% para salir de debajo.

CUERPO

1. Apenas rasgas la gruesa piel del monstruo; ningún efecto.

2. Abres una herida dolorosa en la gruesa piel del monstruo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

3. Tu arma golpea en el pecho del monstruo, atravesando su espesa piel, pero sin penetrar ningún órgano vital. Pierde un ataque mientras se estremece de dolor.

4. Tu arma impacta en el amplio pecho del monstruo, rebanando una enorme tajada de carne, la cual queda colgando. Si tu o cualquier otra persona lanza un nuevo ataque contra su Cuerpo (con un -20% a impactar a esa localización específica), cualquier armadura natural que el monstruo posea en dicho lugar contara como que ha perdido 1 **PA**. Los golpes lanzados aleatoriamente al Cuerpo no recibirán este pequeño beneficio. Este resultado se puede repetir varias veces, disminuyendo aún más su armadura natural.

5. Tu ataque trinchas profundamente el vientre del monstruo, pero falla al desgarrar sus entrañas. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

6. Un golpe contundente se estrella contra la columna vertebral del monstruo, haciéndolo tambaleár. Pierde media acción mientras recupera el equilibrio.

7. Tu arma se atasca en el pecho del monstruo, alojándose entre las gruesas costillas. Debes ganar una tirada enfrentada de **F** +0% contra la del monstruo, cada intento por uno u otro requiera de una media acción. Si ganas, recuperas tu arma. Si el monstruo gana, romperá el arma en tus manos. Siempre que el arma este atascada y en tu mano, el dolor de la torsión de la cuchilla y el desgarramiento de la carne hace que el monstruo pierda media acción cada turno. Si el ataque se hizo con un arma de proyectiles o un arma contundente (como una maza o martillo), contara como que solo ha fracturado una costilla, provocando que sufra una penalización de -10% a todas las tiradas para el resto de la batalla.

8. Tu golpe ha roto algo dentro del poderoso torso del monstruo. El dolor hace que pierda uno de sus ataques para el resto de la batalla. (Si sólo tiene un único ataque, todavía lo podrá usar, pero solo con la mitad de su **HA**.)

9. Tu arma abre profundamente el pecho del monstruo, exponiendo sus brillantes costillas. Aturdido hasta el final de su siguiente turno.

10. Tu arma expone vértebras amarillentas al abrir la espalda del monstruo, justo entre sus enormes omóplatos. El agudo dolor punzante reduce a la mitad el número de sus ataques (redondeando hacia arriba) durante 1d10/2 turnos.

11. Tu ataque furioso rompe varias de las costillas del monstruo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno mientras se tambalea hacia atrás tosiendo sangre, y debe entonces reducir a la mitad el número de sus ataques hasta que su pecho destrozado se cure en 6 menos **BR** meses (mínimo de un mes)

12. Tu arma viaja dentro del pecho del monstruo con gran fuerza, perforando un pulmón y atascándose profundamente. La criatura se encuentra de repente con que le falta el aire y arroja sangre espumosa en grandes cantidades. Si el ataque se llevo a cabo en combate cuerpo a cuerpo, un arma de mala artesanía se romperá dentro del cuerpo, arruinándose. Desalojar el arma requiere media acción y una tirada exitosa de **F** -10%. En cualquier caso, pierde media acción por turno. El efecto dura hasta que se haya curado en 6 menos **BR** meses (un mínimo de un mes).

13. Golpeas con fuerza en la columna del monstruo, rompiéndola con un chasquido terrible. La parte inferior del cuerpo queda paralizada de forma permanente. La criatura da con su cuerpo en el suelo, quedando incapacitada sin poder moverse, excepto arrastrándose, se reducirá a la mitad el número de ataques para el resto de la batalla.

14. Tu arma desaparece hasta la empuñadura en el cuerpo del monstruo, atascándose como en #12 arriba. Los vasos sanguíneos principales y los órganos internos han sido dañados. Sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA** y **F** cada turno, cayendo inconsciente cuando cualquiera de esas características llegue a 0, muriendo dentro de otros 1d10 turnos.

15. Tu arma atraviesa poderosamente el corazón de tu gran adversario, matándolo al instante. Si el golpe fue dado en combate cuerpo a cuerpo, existe un riesgo del 50% de que el monstruo caiga sobre ti. En ese caso, se debe pasar una tirada **Ag** +0% o sufriras un golpe con un daño de 1/10 de la característica original de **H** del monstruo (redondeando hacia arriba). Si esto ocasiona un golpe crítico utiliza las reglas de Muerte Súbita, contando cualquier resultado fatal como una muerte por aplastamiento y cualquier desenlace sin efecto como que quedas atrapado e indefenso debajo del monstruo. Requerirás de ayuda exterior o de una tirada exitosa de **R** -20% para salir de debajo.

PIERNA

1. Apenas rasgas la gruesa piel del monstruo; ningún efecto.

2. Abres un surco doloroso en la gruesa piel del monstruo, sufre una penalización de -10% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

3. Golpeas la articulación del monstruo, pierde un ataque en su siguiente turno mientras recupera el equilibrio.

4. Tu arma se hunde en el poderoso pie del monstruo, esté rugira de dolor. Sufre una penalización de -20% a su **HA** hasta el final de su siguiente turno.

5. Tu arma impacta en la parte inferior de la pierna del monstruo mientras este da un paso hacia delante, rebotando del hueso con fuerza, desequilibrándote cuando tu arma es casi arrancada de tus manos. Seras incapaz de realizar más ataques o paradas con ese arma hasta tu siguiente turno. La criatura pierde media acción.

6. Un enorme dedo del pie sale volando por el aire. El monstruo pierde media acción mientras ruge disgustado por esta situación

7. Un certero golpe envía al monstruo estrellarse contra el suelo, contando como derribado.

8. Casi te las arreglas para cortar a través del tendón de Aquiles por detrás del enorme pie del monstruo, abriendo una enorme herida. Su **M** se reduce a la mitad (aunque sólo se reducira en -1 si tiene 4 o más patas) y las tiradas de Esquivar (si posee esta habilidad) en -20%. Además, pierde 2 ataques en su siguiente turno.

9. Una articulación en la pierna del monstruo ha sido gravemente dañada por tu feroz ataque. Pierde un ataque debido a la falta de equilibrio (En caso de que sólo tenga un único ataque, todavía podrá usarlo, pero con su **HA** a la mitad) y también se reduce a la mitad su **M** (aunque sólo se reducira en -1 si tiene 4 o más patas). Los efectos duran hasta que la pierna se haya curado en 6 menos **BR** meses (mínimo un mes).

10. Un golpe perverso a la rodilla envía una descarga eléctrica de dolor a través de la pierna del monstruo. Aturdido hasta el final de su siguiente turno mientras se tambalea.

12. Tu ataque casi rompe el pie de la pierna del monstruo. Si es bípedo, el monstruo es derribado y solo podrá moverse arrastrándose, también sufre una penalización de -20% a todas las tiradas para el resto de la batalla debido al dolor. La pierna queda permanentemente inútil. Si el monstruo tiene 4 o más patas, su **M** será reducido a la mitad y también perderá un ataque debido a la falta de equilibrio, estos efectos también siguen siendo permanentes.

13. Tu ataque causa una gran herida abierta en la pierna superior del monstruo, de está surgen chorros de sangre oscura en grandes cantidades. Derribado al suelo y sufre un riesgo acumulado del 20% cada turno de caer inconsciente por la pérdida de sangre. Si es bípeda, podrá levantarse en el siguiente turno, pero su **M** será reducido a 1, contando todas las tiradas de Esquivar (si posee esta habilidad) en -30%, hasta que la pierna se haya curado en 1 mes. Si tiene 4 o más patas, podrá levantarse y moverse con la mitad de su **M**, contando todas las tiradas de Esquivar (si posee esta habilidad) en -20%, hasta que la pierna se haya curado en 1 mes. Si pasa 5 turnos seguidos sin perder el conocimiento, la hemorragia se detiene y ya no está en riesgo de caer inconsciente.

14. Tu ataque corta prácticamente la pierna del monstruo, del muñon salen disparos chorros de sangre. Derribado al suelo y será incapaz de volver a levantarse, sufre una penalización acumulativa de -10% a su **HA** y **F** cada turno, caerá inconsciente por la pérdida de sangre cuando cualquiera de esas características llegue a 0, muriendo dentro de otros 1d10 turnos.

15. Tu arma penetra profundamente en la cadera de tu monstruoso enemigo, continuando dentro de la parte inferior del cuerpo, destruyendo órganos internos y los principales vasos sanguíneos. Cae al suelo, indefenso durante 1d10/2 turnos de intensa agonía, después simplemente muere. Si el golpe fue dado en combate cuerpo a cuerpo, tu arma se atasca, lo que requiere media acción y una tirada exitosa de **F** +10% para desalojarla.

