

WARHAMMER FANTASÍA JUEGO DE ROL

IMPACTOS CRÍTICOS

Las tablas y reglas de este libreto pueden ser utilizadas como suplemento o como sustituto de las que aparecen en el manual básico de **Warhammer Fantasía: Juego de Rol**. Las reglas para impactos críticos de la página 16 han sido ligeramente modificadas con respecto al original.

Armas de filo	página 2-3
Armas contundentes	página 4-5
Dientes y garras	página 6-7
Flechas y saetas	página 8-9
Armas de fuego	página 10-11
Caídas y aplastamiento	página 12
Fuego y energía	página 13
Pifias	página 14-15
Impactos críticos	página 16

CRÉDITOS

Sistema original de impactos críticos de Warhammer Fantasía: el juego de rol diseñado por Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Bambra.

Críticos de flechas y saetas diseñados por Paul Parsons, anteriormente publicado en el número 98 de White Dwarf.

Críticos de fuego y energía diseñados por Lloyd Carroll y Graeme Davis.

*Pifias diseñadas por Ashley Dennison y Graeme Davis, anteriormente publicadas en el número 91 de White Dwarf y en *Apocrypha Now*.*

El resto de los textos han sido recopilados por Graeme Davis. Edición, diseño y coordinación, James Wallis.

CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA

Dirección, Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade.

Traducción, Oscar García Nuñez.

Correctores de la traducción, Iván Arpón, Luis Herrero, Iván Lozano,

Esmeralda García, Andrés Díez.

Coordinador de la traducción (línea Warhammer), David Alabort
Maquetación y diseño Javier Pérez Calvo.

Este producto contiene dibujos, imágenes y personajes cuyos derechos son propiedad de GAMES WORKSHOP Ltd. Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 1997 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados. GAMES WORKSHOP y Warhammer son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd y están usadas con permiso.

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida bajo cualquier formato o por cualquier razón sin el consentimiento expreso de los editores del juego.

Todos los personajes son ficticios y cualquier semejanza con la realidad es mera coincidencia.



Warhammer Fantasía: El juego de rol es una publicación de La Factoría de Ideas s.l.
C/Plaza 15
28043 Madrid.

www.distribucion.es/factoria@distribucion.es



BRAZO

- 1 Tu golpe roza el brazo de tu oponente, haciéndole soltar cualquier cosa que lleve en la mano.
- 2 Tu golpe despelleja los nudillos del adversario, algo doloroso pero no grave. El brazo puede usarse con normalidad, pero cualquier cosa que llevase en la mano ha caído al suelo.
- 3 Tu golpe abre una pequeña herida en el antebrazo de tu oponente, incapacitándole la mano durante el siguiente asalto, y haciendo caer al suelo cualquier cosa que lleve.
- 4 Tu golpe hace un tajo en el anverso de la mano de tu oponente. Cualquier cosa que llevase cae, y su mano queda incapacitada durante D4 asaltos. Hasta que reciba atención, cualquier acción que realice con ese brazo tiene una penalización de -10%.
- 5 Tu golpe incide sobre el antebrazo de tu oponente. Cualquier cosa que llevase cae al suelo, y el brazo queda incapacitado los siguientes D6 asaltos. Hasta que reciba atención médica, cualquier acción con el brazo tiene una penalización de -20%.
- 6 Tu golpe incide en el hombro de tu adversario y el arma se clava dolorosamente, deslizándose entre las piezas de su armadura. Cualquier cosa que llevase cae al suelo, y el brazo queda incapacitado los siguientes D6 asaltos. Hasta que reciba atención médica, cualquier acción que realice con ese brazo tienen una penalización de -20%.
- 7 Tu golpe abre una profunda herida en el antebrazo de tu oponente. Cualquier cosa que llevase cae al suelo y el brazo queda incapacitado hasta recibir atención médica.
- 8 Tu golpe destroza el hombro de tu oponente, dejándole el hueso al descubierto. Cualquier cosa que llevase cae, y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 9 Tu golpe incide en la parte baja del brazo de tu oponente, rompiéndole los huesos. Cualquier cosa que llevase cae, y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 10 Tu golpe incide en la parte superior del brazo de tu oponente, rompiéndole los huesos. Cualquier cosa que llevase en la mano cae, y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención.
- 11 Tu golpe alcanza la mano de tu oponente, amputándole D3 dedos. Cualquier cosa que llevase cae, y la mano queda incapacitada hasta que reciba atención. La Destreza de tu adversario queda reducida permanentemente en 5 puntos por dedo perdido; los siguientes avances de Destreza son de +5 en vez de los +10 habituales. El Dj puede decidir imponer penalizaciones adicionales a las pruebas relativas a la habilidad manual, dependiendo de su naturaleza concreta.
- 12 Tu golpe amputa la mano de tu oponente por la muñeca, haciéndole chorrear sangre al ritmo de D4 Heridas por turno (hasta cortar la hemorragia). Cualquier cosa que llevase cae, y tu oponente se desploma inconsciente. La pérdida de una mano reduce permanentemente la Destreza a la mitad; todos los avances siguientes de Destreza son de +5 en lugar de +10. El Dj puede imponer penalizaciones adicionales a las pruebas manuales, según las circunstancias y la naturaleza.
- 13 Tu golpe corta el brazo de tu oponente a la altura del codo; la sangre mana de la herida a un ritmo de D4 Heridas por asalto hasta que se corte la hemorragia. Tu oponente cae inconsciente. La Destreza se reduce a la mitad permanentemente; todos los avances siguientes de Destreza son de +5 en vez de +10. El Dj puede imponer más penalizaciones a pruebas relacionadas con habilidades manuales, según las circunstancias.
- 14 Tu golpe amputa el brazo de tu oponente desde el hombro; la sangre mana a un ritmo de un D6 Heridas por asalto hasta cortar la hemorragia. Tu oponente cae inconsciente. La pérdida de un brazo reduce la Destreza en un 60% permanentemente y todos los avances son de +5 en vez de +10. El Dj puede imponer más penalizaciones a las pruebas de habilidad manual, según las circunstancias.
- 15 Tu golpe corta una arteria principal. La muerte por trauma y pérdida de sangre es instantánea.
- 16 El brazo de tu oponente cae al suelo en un charco de sangre. Tu oponente se tambalea D3 metros hacia atrás y cae muerto.

CABEZA

- 1 Tu oponente esquiva cuando tu arma pasa silbando a la altura de la cabeza, y consigue no perder nada, excepto la punta de la oreja o la pluma del yelmo. En el siguiente asalto tu oponente pierde el equilibrio, y no puede hacer nada salvo parar.
- 2 Un tremendo golpe aturde a tu oponente, no podrá hacer nada, excepto parar, en el próximo asalto.
- 3 Un corte en un lado de la cabeza aturde a tu oponente: no podrá hacer nada, excepto parar, los siguientes D4 asaltos.
- 4 Un golpe en la cabeza aturde a tu oponente: no podrá hacer nada en el próximo asalto.
- 5 Un fuerte golpe en la cabeza aturde a tu oponente: no podrá hacer nada los siguientes D4 asaltos.
- 6 Un golpe en la cabeza aturde a tu oponente y le hace caer atontado al suelo, arrojando cualquier objeto que llevase en las manos. En el próximo asalto tu oponente se considerará indefenso, y no podrá hacer nada salvo parar los siguientes D4 asaltos después de ese.
- 7 Tu golpe abre una brecha en la cabeza de tu oponente, originando una cortina de sangre sobre sus ojos. Todas las pruebas que requieran el uso de la vista (incluyendo las tiradas para impactar) se hacen con un -10 hasta que reciba atención médica.
- 8 Tu golpe acierta en el mentón de tu oponente, rompiéndole la mandíbula y haciéndole perder varios dientes. Tu oponente no puede hacer nada, excepto parar, en el próximo asalto; la necesidad de escupir sangre y dientes le causa una penalización de -10 para el resto del combate. Le quedará una impresionante cicatriz que modificará las pruebas de Liderazgo y Empatía en un +/- 10 a discreción del Dj, según las circunstancias.
- 9 Tu oponente pierde un ojo (si es necesario, determínalo al azar). Durante el próximo asalto no podrá hacer nada y atacará con un -10 en los siguientes hasta recibir atención médica. Perderá cualquier habilidad relacionada con la vista, incluyendo las bonificaciones por Visión Nocturna, y la Habilidad de Projectiles se reducirá 20 puntos, hasta un mínimo de 5.
- 10 Tu oponente esta conmocionado y no podrá hacer nada durante D4 horas, o hasta recibir atención médica.
- 11 Tu oponente esta gravemente conmocionado, y no podrá hacer nada durante D10 horas, o hasta recibir atención médica. Además, deberá pasar una prueba de Resistencia o perder 10 puntos en cada característica de porcentaje por daño cerebral permanente.
- 12 Tu golpe secciona la carótida del adversario, y ambos quedáis cubiertos en una lluvia de sangre. Tu oponente se caerá al suelo, desangrándose hasta morir en D4 asaltos a menos que reciba atención médica.
- 13 Tu golpe abre parte el cráneo de tu oponente, que se desploma al instante; morirá en D4 asaltos a menos que reciba atención médica y, además, tendrá que hacer una prueba de Resistencia con un modificador de -20, o perder D3x10 puntos de cada habilidad de porcentaje por daño cerebral permanente.
- 14 Tu golpe corta profundamente el cráneo de tu oponente. La muerte es instantánea.
- 15 Tu golpe parte el cráneo de tu oponente casi por la mitad, de tal manera que tu arma queda clavada; a menos que realices con éxito una prueba de Habilidad con Armas, te llevará un turno entero liberarla. La muerte es instantánea.
- 16 La cabeza de tu oponente sale volando en una dirección aleatoria, y cae a D4 metros de distancia.

TORSO

- 1 Tu golpe incide en el pecho de tu oponente, pero no es grave. Tu oponente se queda sin aliento por la fuerza del golpe y solo podrá parar en el próximo asalto.
- 2 Tu golpe corta la ingle de tu oponente. Paralizado por el dolor, no podrá hacer nada durante el próximo asalto.
- 3 Tu golpe corta el pecho de tu oponente, chocando con una costilla. Tu oponente cae al suelo, y solo podrá parar los próximos D4 asaltos hasta que se recupere.
- 4 Tu golpe hace un doloroso corte en el abdomen de tu oponente. Debido a algún milagro, no afecta a ningún órgano vital, pero tu oponente queda paralizado por el dolor y suelta cualquier cosa que llevase en las manos; no podrá hacer nada (excepto parar con un escudo si es aplicable) en los próximos D4 asaltos hasta que se recupere.
- 5 Tu golpe incide profundamente entre las costillas de tu oponente, haciéndole retroceder 10D6+30 cm, y dejándole aturdiendo en el suelo. Tu oponente cuenta como indefenso y sólo podrá parar durante los próximos D4 asaltos hasta que se recupere.
- 6 Tu golpe rompe varias costillas a tu oponente, que no podrá hacer nada el próximo asalto; como consecuencia de esto tiene una penalización de -10 a todos los ataques (y a otras acciones, a discreción del Dj) hasta recibir atención médica.
- 7 Tu golpe aplasta la clavícula de tu oponente. El dolor reduce todas las características en 1 ó 10 puntos respectivamente hasta recibir atención médica.
- 8 Tu golpe incide profundamente en la cadera de tu oponente, cortando músculos y nervios. El dolor reduce todas las características en 1 ó 10 puntos respectivamente hasta recibir atención médica. Tu oponente cae al suelo y permanece indefenso los próximos D4 asaltos, teniendo que superar una prueba de Iniciativa cada asalto posterior o seguir indefenso; pasar la prueba significa que tu oponente solo podrá parar los próximos D4 asaltos mientras se recupera. Todas las habilidades basadas en Agilidad y Movimiento se pierden hasta recibir atención médica.
- 9 Tu golpe corta profundamente el abdomen de tu oponente, que cae al suelo inconsciente, perdiendo 1 Herida por asalto por la hemorragia hasta recibir atención médica.
- 10 Tu golpe se desliza entre las costillas de tu oponente, perforando un pulmón y haciéndole caer al suelo inconsciente; pierde D4 Heridas por asalto hasta recibir atención médica. Aun así, tu oponente quedará incapacitado al menos 10 semanas, y perderá un punto de Resistencia permanentemente.
- 11 Tu golpe perfora el abdomen de tu oponente, causándole hemorragias internas. Tu oponente cae al suelo agonizando y capaz sólo de parar; tendrá que pasar una prueba de Resistencia por asalto o se desmayará. La atención médica le permitirá moverse a la mitad de movimiento cauteloso y todas las características físicas serán reducidas a la mitad durante 3D6 semanas. Cualquier habilidad relativa al movimiento de todo tipo se pierde hasta la completa recuperación.
- 12 Tu golpe acierta en la columna. Tu oponente cae al suelo, incapaz de hacer nada hasta recibir atención médica, y tendrá que superar una prueba de Resistencia o quedar paralizado permanentemente de cintura para abajo. Si supera la prueba la recuperación es como el resultado del apartado anterior (11).
- 13 Tu golpe perfora el abdomen de tu oponente, causándole hemorragias internas. Tu oponente se desploma agonizando y capaz sólo de parar; tendrá que superar una prueba de Resistencia por asalto o se desmayará. Además, tu oponente perderá D4 Heridas por asalto debido a las hemorragias internas hasta recibir atención médica; la recuperación dura 10 semanas. De lo contrario, aplica el resultado del apartado 11.
- 14 Tu golpe se desliza entre las costillas de tu oponente, atravesando el corazón y causando la muerte en segundos.
- 15 Tu oponente queda destripado y muere instantáneamente.
- 16 Tu oponente cae al suelo partido por la mitad. La muerte es instantánea.

PIERNA

- 1 Un tremendo golpe a la pantorrilla hace que tu oponente tropiece, dejando caer cualquier objeto que lleve en la mano, a no ser que supere una prueba de Destreza.
- 2 Tu golpe desequilibra a tu oponente, que sólo podrá parar en el siguiente asalto.
- 3 Tu golpe hiere la pantorrilla de tu oponente. Éste cae al suelo soltando cualquier cosa que lleve en las manos, a menos que supere una prueba de Destreza. Tu oponente sólo podrá parar en los próximos D4 asaltos hasta que se levante, suponiendo que todavía tenga algo con lo que parar.
- 4 Tu golpe entumece la pierna de tu oponente, cuya capacidad de Movimiento e Iniciativa queda reducida a la mitad durante D4 asaltos.
- 5 Tu golpe incide en el tobillo de tu oponente, dislocándose; tu adversario deberá superar una prueba de Iniciativa o caerá al suelo como en el apartado 3. La Iniciativa y el Movimiento son reducidas a la mitad hasta recibir atención médica.
- 6 Tu golpe da en la cadera de tu oponente, dañándole tendones y músculos; tendrá que superar una prueba con la mitad de su Iniciativa para evitar caer al suelo como en el apartado 3. La Iniciativa y la capacidad de Movimiento se reducen a la mitad hasta recibir atención médica.
- 7 Tu golpe impacta en la pantorrilla de tu oponente, cortándole el tendón y haciéndole caer al suelo (ver el apartado 3); la Iniciativa y la capacidad de movimiento se reducen a la mitad hasta recibir atención médica.
- 8 Tu golpe abre una profunda herida en la pierna, cortando músculos, tendones y vasos capilares. Tu oponente cae derribado (como en el apartado 3) y pierde 1 Herida por asalto, debido a la hemorragia interna, hasta recibir atención médica.
- 9 Tu golpe incide profundamente en el muslo de tu oponente, cortando una arteria principal. Tu oponente cae al suelo (como el apartado 3) y pierde D4 Heridas por asalto, debido a la hemorragia, hasta recibir atención médica.
- 10 Tu golpe abre brecha en la pierna de tu oponente, casi amputándosela. Tu oponente cae al suelo (como el apartado 3) y pierde D4 Heridas por asalto, debido a la hemorragia, hasta recibir atención médica. La atención médica le permitirá moverse a la mitad de su movimiento cauteloso, y todas las características físicas se reducirán a la mitad en un período de 3D6 semanas. Toda habilidad concerniente al movimiento de cualquier tipo se pierde hasta la total recuperación.
- 11 Tu oponente contempla horrorizado cómo sale la sangre a borbotones del muñón de su tobillo antes de caer al suelo inconsciente, perdiendo D4 Heridas por asalto hasta recibir atención médica. La pérdida de un pie reduce a la mitad la Iniciativa y el Movimiento permanentemente. El coste de los avances de esas características es el doble.
- 12 Tu golpe secciona la pierna de tu oponente a la altura de la rodilla. Cae al suelo perdiendo D4 Heridas por asalto a causa de la hemorragia hasta recibir atención médica. La pérdida de la parte inferior de la pierna impone las mismas penalizaciones que el apartado 11.
- 13 Tu golpe amputa la pierna de tu oponente a la altura de la cadera. Tu oponente cae, perdiendo D6 Heridas por asalto a causa de la hemorragia hasta recibir atención. La pérdida de la pierna reduce por la mitad la Iniciativa y el Movimiento permanentemente. El precio de los avances de aquellas características es triplicado y el personaje pierde todas las habilidades de movimiento sin posibilidad de recuperarlas.
- 14 Tu golpe secciona la arteria femoral de tu oponente, que sangra a borbotones. La muerte es casi inmediata.
- 15 Tu golpe amputa la pierna de tu oponente, y éste se desploma, golpeándose la cabeza con algún objeto que le perfora el cráneo. La muerte es instantánea.
- 16 Tu golpe secciona la pierna de tu oponente, llegando hasta la pelvis. La muerte por el trauma, pérdida de sangre y daños internos es instantánea.

BRAZO

- 1 Tu golpe aplasta el brazo de tu oponente, haciendo caer al suelo cualquier cosa que llevara.
- 2 Tu golpe despelleja los nudillos del adversario, algo doloroso pero no grave. El brazo puede usarse con normalidad, pero cualquier cosa que llevase cae al suelo.
- 3 Tu golpe impacta en el antebrazo de tu oponente, incapacitándole durante el próximo asalto y haciéndole soltar cualquier cosa que llevase en la mano.
- 4 Tu golpe aplasta la mano de tu oponente. Cualquier cosa que llevase en la mano cae al suelo, y la mano queda incapacitada los próximos D4 asaltos. Cualquier acción que realice con ese brazo sufre una penalización de -10, hasta recibir atención.
- 5 Tu golpe aplasta el antebrazo de tu oponente. Cualquier cosa que llevase en la mano cae al suelo, y el brazo queda incapacitado los próximos D6 asaltos. Cualquier acción que realice con ese brazo tiene una penalización de -20 hasta que reciba atención.
- 6 Tu golpe se estrella en el hombro de tu oponente. Cualquier cosa que llevase en la mano cae, y el brazo queda incapacitado los próximos D6 asaltos. Cualquier acción que realice con ese brazo tiene una penalización de -20 hasta que reciba atención.
- 7 Tu golpe choca en el antebrazo de tu oponente, dislocándole los huesos. Cualquier cosa que llevase cae al suelo, y el brazo queda incapacitado hasta recibir atención médica.
- 8 Tu golpe disloca el hombro de tu oponente. Cualquier cosa que llevase cae, y el brazo queda incapacitado hasta recibir atención.
- 9 Tu golpe aplasta la parte baja del brazo de tu oponente, rompiéndole los huesos. Cualquier cosa que llevase cae al suelo, y el brazo queda incapacitado hasta que se cure. Los huesos rotos tardan en curarse D6+6 semanas, y si no los atiende un personaje con la habilidad de Curar heridas, tendrán un 50% de posibilidades de quedarse atrofiados, reduciendo la Destreza como máximo hasta la mitad, a discreción del Dj.
- 10 Tu golpe impacta en la parte superior del brazo de tu oponente, rompiéndole los huesos. Cualquier cosa que llevase en la mano cae, y el brazo queda inútil hasta curarse, como en el apartado 9.
- 11 Tu golpe acierta en la mano de tu oponente, rompiéndole D3 dedos. Cualquier cosa que llevase en la mano cae, y el brazo queda incapacitado hasta que sea curado, como en el apartado 9.
- 12 Tu golpe se estrella en la mano de tu oponente, astillando huesos y casi amputando la mano. Cualquier cosa que llevase cae; tu adversario sangrará a un ritmo de 1 Herida por asalto hasta que sea tratado, y no podrá hacer nada mientras tanto. La mano queda inservible hasta que cure. El daño es tal que se aplica un modificador de -20 a todas las pruebas de curación; fallar la prueba significa que la mano queda inservible, y fallar por más de 30 puntos, que hay que amputarla. La pérdida de la mano reduce para siempre la Destreza a la mitad, y los próximos avances de Destreza serán de +5 en vez de los de +10 habituales. El Dj puede imponer penalizaciones a las habilidades manuales.
- 13 Tu golpe aplasta el brazo de tu oponente a la altura del codo, causándole una fractura que sangra internamente a un ritmo de D4 Heridas por asalto. Tu oponente no podrá hacer nada hasta que sea tratado; cualquier tratamiento tendrá una penalización de -20 debido a la gravedad. La parte baja del brazo queda incapacitada hasta que se cure, como en el apartado 9. El brazo quedará inservible si se falla el tratamiento médico.
- 14 Tu golpe estalla en la parte superior del brazo y el hombro de tu oponente. Se crea una hemorragia interna a un ritmo de D6 Heridas por asalto hasta recibir atención. Tu oponente no podrá hacer nada hasta ser tratado. Todos los tratamientos médicos tienen una penalización de -20. El brazo queda incapacitado hasta que se curen los huesos, y quedará completamente inservible si se falla alguna prueba, como en el apartado 12.
- 15 Tu golpe rompe los huesos del brazo, y un fragmento afilado corta una arteria principal. La muerte por el trauma y la pérdida de sangre es instantánea.
- 16 Tu golpe se estrella en el brazo de tu oponente, empujando los restos al interior de la caja torácica. Tu oponente retrocede y cae a D3 metros de distancia y muere.

CABEZA

- 1 Tu oponente se agacha mientras tu arma pasa silbando casi sin tocarle. En el próximo asalto perderá el equilibrio y no podrá hacer nada excepto parar.
- 2 Un tremendo golpe aturde a tu oponente, que no podrá hacer nada excepto parar en el próximo asalto.
- 3 Un golpe a un lado de la cabeza aturde a tu oponente, quien no podrá hacer nada excepto parar en los próximos D4 asaltos.
- 4 Un golpe en la cabeza aturde a tu oponente, que no podrá hacer nada en el próximo asalto.
- 5 Un fuerte golpe en la cabeza atonta a tu oponente, quien no podrá hacer nada los próximos D4 asaltos.
- 6 Un golpe en la cabeza aturde a tu oponente que, atontado, cae al suelo soltando cualquier objeto que llevase. Tu oponente contará como indefenso en el próximo asalto, y no podrá hacer nada excepto parar los próximos D4 asaltos.
- 7 Tu golpe aturde ligeramente a tu oponente. Todas las pruebas (incluyendo las de impactar) se hacen con un modificador de -10 hasta recibir atención médica.
- 8 Tu golpe aplasta el mentón de tu oponente, rompiéndole la mandíbula y los dientes. Tu oponente no podrá hacer nada excepto parar en el próximo asalto; la necesidad de escupir sangre y dientes le causa una penalización de -10 para el resto del combate. Le quedará una impresionante cicatriz, lo que supondrá una modificación en las pruebas de Liderazgo y Empatía de +/-10 a discreción del Dj, según las circunstancias.
- 9 Tu oponente pierde un ojo (si es necesario, determínalo al azar) y no podrá hacer nada en el próximo asalto; atacará con un -10 hasta recibir atención médica. Pierde cualquier habilidad relacionada con la vista, incluyendo las bonificaciones por Visión Nocturna, y la Habilidad de Projectiles se reduce en 20 puntos, hasta un mínimo de 5 en la característica.
- 10 Tu oponente, conmocionado, cae al suelo incapaz de moverse. La inconsciencia dura D4 horas o hasta recibir atención médica.
- 11 Tu oponente está gravemente conmocionado y queda inconsciente durante D10 horas o hasta recibir atención médica. Una vez recuperada la conciencia, tendrá que superar una prueba de Resistencia o perderá 10 puntos de cada característica de porcentaje por daño cerebral permanente.
- 12 Tu golpe fractura el cráneo de tu oponente causándole una hemorragia cerebral. Tu oponente cae al suelo y se desangrará hasta morir en D4 asaltos, a menos que reciba atención médica. Al recuperar la conciencia, tu oponente tendrá que superar una prueba de Resistencia o perderá 10 puntos de cada característica de porcentaje por daño cerebral permanente.
- 13 Tu golpe aplasta el cráneo de tu oponente, derribándole instantáneamente. Tu oponente morirá en D4 asaltos a menos que reciba atención médica, y tendrá que superar una prueba de Resistencia con una penalización de -20, o perder D3x10 puntos de cada característica de porcentaje por daño cerebral permanente.
- 14 Tu golpe troncha el cuello de tu oponente, que muere casi al instante.
- 15 Tu golpe despedaza el cráneo de tu oponente; el estallido de sangre y pedazos de sesos os cubre a los dos. La muerte es instantánea.
- 16 La cabeza de tu oponente sale volando en una dirección aleatoria, cayendo a D4 metros de distancia.

TORSO

- 1 Tu oponente se queda sin aliento debido a la fuerza del golpe; en el próximo asalto sólo podrá parar.
- 2 Tu golpe le impacta en la ingle. Doblegado por el dolor, tu oponente no podrá hacer nada el próximo asalto.
- 3 Tu golpe alcanza el pecho de tu oponente, aplastando alguna costilla. Tu oponente cae, y lo único que puede hacer es parar durante los próximos D4 asaltos hasta que se recupere.
- 4 Tu golpe se estrella contra el abdomen de tu oponente. Cayendo al suelo por el dolor, suelta cualquier cosa que llevase en la mano, y no podrá hacer nada (excepto parar con un escudo si es aplicable) los próximos D4 asaltos hasta que se levante.
- 5 Tu golpe levanta en el aire a tu oponente, arrojándole 10D6+30 cms hacia atrás. Tu oponente queda aturdido y cuenta como indefenso durante D4 asaltos; después, durante los siguientes D4 asaltos sólo podrá parar, hasta que se levante.
- 6 Tu golpe rompe algunas costillas de tu oponente. No podrá hacer nada en el próximo asalto, y después tendrá una penalización de -10 a todos los ataques (y otras acciones a discreción del Dj) hasta recibir atención médica.
- 7 Tu golpe aplasta la clavícula de tu oponente. El dolor reduce todas las características en 1 ó 10 puntos respectivamente, hasta recibir atención médica.
- 8 Tu golpe quiebra un costado de tu oponente, rompiéndole costillas y aplastando sus órganos internos. El dolor reduce todas las características en 1 ó 10 puntos respectivamente, hasta recibir atención médica. Tu oponente cae al suelo y permanecerá indefenso los próximos D4 asaltos; tendrá que superar una prueba de Iniciativa por asalto o seguir indefenso; si pasa la prueba sólo podrá parar durante los D4 asaltos, mientras se recupera. Todas las habilidades relativas a la agilidad y movimiento se pierden hasta recibir atención médica.
- 9 Tu golpe impacta en el abdomen y tu oponente cae al suelo inconsciente, perdiendo una herida por asalto, debido a la hemorragia interna, hasta recibir atención médica.
- 10 Tu golpe fractura una de las costillas de tu oponente, y una astilla se clava en el pulmón. Tu adversario cae inconsciente, perdiendo D4 Heridas por asalto hasta recibir atención médica. Incluso entonces, quedará totalmente incapacitado al menos 10 semanas, y perderá 1 punto de Resistencia de forma permanente.
- 11 Tu golpe causa un gran daño interno. Tu oponente cae al suelo agonizando, siendo únicamente capaz de parar; tendrá que superar una prueba de Resistencia cada asalto o se desmayará. La asistencia médica le permitirá moverse a la mitad de su movimiento cauteloso, y todas las características físicas se reducirán en la mitad durante 3D6 semanas. Cualquier habilidad concerniente al movimiento se perderá hasta una total recuperación.
- 12 Tu golpe acierta en la columna, derribando a tu oponente e incapacitándole para hacer cualquier cosa hasta recibir atención médica. Tendrá que superar una prueba de Resistencia o quedar permanentemente paralizado de cintura para abajo. Si supera la prueba, la recuperación es igual que en el apartado 11.
- 13 Tu golpe aplasta el abdomen de tu oponente desgarrando un riñón y provocando hemorragia interna. Tu oponente se desploma agonizando, siendo sólo capaz de parar. Tendrá que superar una prueba de Resistencia cada asalto o se desmayará. Además, perderá D4 Heridas por asalto, debido a la hemorragia, hasta recibir atención médica. La recuperación durará 10 semanas; por lo demás, se aplica el apartado 11.
- 14 Tu arma se incrusta en el pecho de tu oponente reventándole el corazón y provocándole la muerte en cuestión de segundos.
- 15 El abdomen de tu oponente queda reducido a pulpa: le has reventado los intestinos. La muerte por las múltiples hemorragias es instantánea.
- 16 Tu golpe secciona la espina dorsal de tu oponente, que se desploma entre espasmos hasta morir

PIERNA

- 1 Un tremendo golpe en la pantorrilla hace que tu oponente tropiece, dejando caer cualquier cosa que llevase en la mano, a menos que supere una prueba de Destreza.
- 2 Un tremendo golpe desequilibra a tu oponente, que sólo podrá parar en el próximo asalto.
- 3 Tu golpe impacta sobre el pie de tu oponente. La Iniciativa y el Movimiento se reducen a la mitad en el siguiente asalto, y sólo podrá parar (y saltar, y gritar improprios).
- 4 Tu oponente cae al suelo, soltando cualquier cosa que llevase, cosa a menos que supere una prueba de Destreza. Sólo podrá parar durante los próximos D4 asaltos hasta incorporarse, suponiendo que todavía tenga algo con lo que parar.
- 5 Tu golpe acierta en un nervio central, insensibilizando la pierna. La capacidad de Movimiento y la Iniciativa se reducen a la mitad durante los próximos D4 asaltos.
- 6 Tu golpe disloca el tobillo de tu oponente; tendrá que superar una prueba de Iniciativa para evitar caer al suelo, como en el apartado 4. El movimiento y la Iniciativa se reducen a la mitad hasta recibir atención médica.
- 7 Tu golpe disloca la rodilla de tu oponente, que tendrá que pasar con éxito una prueba a la mitad de su Iniciativa para evitar caer al suelo, como en el apartado 4. El movimiento y la Iniciativa se reducen a la mitad hasta recibir atención médica.
- 8 Tu golpe disloca la cadera de tu oponente, quien tendrá que superar una prueba de Iniciativa para no caer al suelo, como en el apartado 4. El movimiento y la Iniciativa se reducen a la mitad hasta recibir atención médica.
- 9 Tu golpe acierta en la espinilla, de tu oponente rompiéndole los huesos. Tu oponente cae al suelo (ver el apartado 4), y la pierna queda incapacitada hasta que los huesos sanen. Los huesos rotos tardan en curarse D6+6 semanas y, si no son atendidos por un personaje con alguna habilidad de curar, tendrán un 50% de posibilidades de quedarse atrofiados, reduciendo el Movimiento y la Iniciativa hasta la mitad como máximo, a discreción del Dj.
- 10 Tu golpe rompe el fémur de tu oponente, y le hace caer al suelo (ver el apartado 4); perderá una Herida por asalto debido a la hemorragia hasta recibir atención médica. La pierna quedará incapacitada hasta que los huesos se curen, como en el apartado 9.
- 11 Tu golpe destroza los huesos del pie de tu oponente; las astillas cortan varios vasos capilares, causando hemorragias internas. Tu oponente cae inconsciente y pierde D4 Heridas por asalto hasta recibir atención médica. Los huesos se curan como en el apartado 9, pero, si no se colocan bien, el pie y el tobillo quedarán rígidos, reduciendo así el Movimiento y la Iniciativa a tres cuartos de sus valores actuales permanentemente. El precio de los avances de esas características y habilidades relativas al movimiento se doblará.
- 12 Tu golpe destroza la rodilla de tu oponente y le hace caer, perdiendo D4 Heridas por asalto a causa de la hemorragia interna, hasta recibir atención médica. Los huesos se curan como el apartado 11.
- 13 Tu golpe aplasta la cadera de tu oponente, que cae al suelo y pierde D6 Heridas por asalto, a causa de la hemorragia interna, hasta recibir atención médica. Los huesos se curan como en el apartado 11.
- 14 Tu golpe aplasta la pelvis y el fémur de tu oponente, donde una astilla corta la arteria femoral. La muerte por trauma y la hemorragia interna es casi instantánea.
- 15 Tu golpe aplasta la pierna de tu oponente y le hace caer, golpeándose la cabeza con algún objeto que le atraviesa el cráneo. La muerte es instantánea.
- 16 Tu golpe atraviesa la pierna y llega hasta la pelvis de tu oponente. La muerte a causa del trauma, la pérdida de sangre y el daño interno es casi instantánea.

BRAZO

- 1 El ataque golpea levemente el brazo de la víctima, haciendo que tire todo lo que lleva en esa mano.
- 2 El ataque despelleja los nudillos de la víctima, es muy doloroso pero nada serio. Cualquier cosa que llevase en la mano cae.
- 3 El antebrazo de la víctima se rasga seriamente y la mano queda incapacitada durante el próximo asalto, obligándole a tirar cualquier cosa que llevase.
- 4 La mano y la muñeca de la víctima sufren un arañazo. Cualquier cosa que llevase cae, y la mano queda incapacitada durante D4 asaltos. Mientras no reciba atención médica, cualquier acción que se intente con ese brazo tendrá una penalización de -10.
- 5 El ataque causa profundos arañazos en el antebrazo de la víctima. Cualquier cosa que llevase en esa mano cae, y el brazo queda incapacitado durante los próximos D6 asaltos. Hasta recibir atención médica, cualquier acción que intente con este brazo tendrá una penalización de -20.
- 6 El ataque va a dar contra el hombro de la víctima. Cualquier cosa que llevase en esa mano cae, y el brazo queda incapacitado durante los próximos D6 asaltos. Hasta recibir atención médica, cualquier acción que intente con este brazo tendrá una penalización de -10.
- 7 El antebrazo de la víctima queda magullado. Cualquier cosa que llevase en la mano cae, y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 8 El ataque hace trizas el hombro de la víctima abriéndolo hasta el hueso. Cualquier cosa que llevase en la mano cae, y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 9 El antebrazo es seriamente dañado. Cualquier cosa que llevase en la mano cae, y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 10 La parte superior del brazo es seriamente dañada. Cualquier cosa que llevase en la mano cae, y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 11 Los nudillos y la mano de la víctima son rasgados o masticados muy seriamente, perdiendo D3 dedos. Cualquier cosa que llevase en la mano cae, y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica. La Des de la víctima queda permanentemente reducida en 5 por cada dedo que pierda, y los futuros avances en Des son de +5 en vez de +10. El Dj puede imponer penalizaciones de acuerdo con las circunstancias.
- 12 La mano de la víctima es cortada por la muñeca por las garras o arrancada de un mordisco. La sangre mana a una velocidad de D4 Heridas por asalto hasta desangrarse. Cualquier cosa en la mano cae al suelo, y la víctima queda inconsciente. La pérdida de una mano divide por dos la Des permanentemente, y los próximos avances de Des serán de +5 en vez de +10. El DJ puede imponer penalizaciones a pruebas relacionadas con las habilidades manuales de acuerdo con las circunstancias.
- 13 El brazo de la víctima queda completamente destrozado por debajo del codo, y la sangre baña el suelo a una velocidad de D4 Heridas por asalto, hasta desangrarse. La víctima cae inconsciente. La pérdida del antebrazo reduce la Des a la mitad, y futuros avances en Des son de +5 en vez de +10. El Dj puede imponer penalizaciones a pruebas relacionadas con las habilidades manuales de acuerdo con las circunstancias.
- 14 El hombro de la víctima es seriamente dañado, y el brazo queda unido al hombro tan solo por unos jirones de carne. La sangre mana a una velocidad de D6 Heridas por asalto. La víctima cae inconsciente al suelo. La pérdida de un brazo provoca una reducción de Des permanente del 60% y todos los futuros avances de Des serán de +5 en vez de +10. El DJ puede imponer penalizaciones a pruebas relacionadas con las habilidades manuales de acuerdo con las circunstancias.
- 15 Una arteria principal ha sido desgarrada o mordida. La muerte por el trauma y pérdida de sangre es instantánea.
- 16 Un borbotón de sangre mana de lo que queda del brazo. La víctima se tambalea hacia atrás D3 metros y cae muerta.

CABEZA

- 1 La víctima esquiva un zarpazo o un mordisco y no pierde más que la pluma del yelmo o la punta de la oreja. El próximo asalto pierde el equilibrio y no puede hacer nada más que parar.
- 2 Un golpe rápido (o un fétido aliento) aturde a la víctima, que no puede hacer nada el próximo asalto excepto parar.
- 3 Un corte en el lateral de la cabeza (o un mordisco en la oreja) aturde a la víctima, que no puede hacer nada excepto parar durante los próximos D4 asaltos.
- 4 Un golpe rastrero a la cabeza aturde a la víctima. No puede hacer nada excepto parar el próximo asalto.
- 5 Un fuerte golpe en la cabeza aturde a la víctima, que no puede hacer nada durante los próximos D4 asaltos.
- 6 Un golpe en la cabeza derriba a la víctima, que tira todo lo que llevase en las manos. La víctima cuenta como objetivo indefenso el próximo asalto, y no puede hacer nada excepto parar los siguientes D4 asaltos.
- 7 El ataque abre una serie de profundas heridas en el cuero cabelludo de la víctima, haciendo que la sangre emane sobre sus ojos. Todas las pruebas que requieran el uso de visión (incluyendo las de impactar) tienen un -10 de penalización hasta que reciba atención médica.
- 8 El golpe rompe la mandíbula de la víctima, así como varios dientes. La víctima no puede hacer nada excepto parar el próximo asalto, y la necesidad de escupir sangre y los restos de los dientes obliga a la víctima a luchar con un -10 el resto del combate. Esta herida le dejará una tremenda cicatriz que modificará las pruebas de Lid y Emp en +/-10 a discreción del Dj de acuerdo con las circunstancias.
- 9 La víctima pierde un ojo (decide aleatoriamente cuál si es necesario). No puede hacer nada excepto parar el próximo asalto, y todos los ataques que efectúe serán con una penalización de -10 hasta que reciba atención médica. Todas las habilidades relacionadas con la vista se pierden (incluyendo Visión Nocturna) y la HP es reducida en 20 hasta un mínimo de 5.
- 10 La víctima queda inconsciente por el golpe durante D4 horas o hasta que reciba atención médica.
- 11 La víctima queda inconsciente durante D10 horas o hasta que reciba atención médica. Cuando recupere la consciencia, debe pasar con éxito una prueba de Resistencia o perder 10 puntos de característica de porcentaje debido al daño cerebral causado por el golpe.
- 12 El ataque desgarrar o abre de un mordisco la arteria carótida de la víctima, bañando a ambos combatientes en una fuente de sangre. La víctima cae al suelo y sangrará hasta morir en D4 asaltos o hasta que reciba atención médica.
- 13 Un fuerte golpe o mordisco rompe el cráneo de la víctima. Esta se cae al suelo yaciendo agónica durante D4 asaltos o hasta que reciba atención médica. Si sobrevive debe pasar con éxito una prueba de Resistencia con una penalización de -20 o perder permanentemente D3x10 puntos de cada característica de porcentaje debido al daño cerebral sufrido.
- 14 La víctima es degollada. La muerte es casi instantánea.
- 15 El cuello de la víctima es arrancado de un zarpazo o mordisco rompiendo las vértebras y la espina dorsal. La muerte es instantánea.
- 16 La víctima es decapitada de un zarpazo o de un mordisco. La muerte es instantánea.

TORSO

- 1 El golpe impacta en el pecho de la víctima sin ser nada serio. La víctima queda jadeante por la fuerza del golpe y solo puede parar durante el próximo asalto.
- 2 El ataque golpea la ingle de la víctima, haciéndole sangrar mucho, pero sin ser nada serio. Debido al dolor la víctima no puede hacer nada excepto parar el próximo asalto.
- 3 El ataque rasga el pecho de la víctima y es parado por las costillas. La víctima cae al suelo aturrida y solo puede parar durante los próximos D4 asaltos hasta que vuelva a ponerse de pie.
- 4 El ataque hace un corte en el abdomen de la víctima. Milagrosamente, los órganos vitales no son dañados, pero la víctima cae al suelo, soltando todo lo que llevase en las manos. No puede hacer nada excepto parar (con un escudo si lo tiene) durante los próximos D4 asaltos hasta que vuelva a ponerse de pie.
- 5 Cortas el pecho de la víctima empujándola 10D6+30 cm y tirándola al suelo. La víctima queda aturrida y cuenta como objetivo indefenso durante los próximos D4 asaltos, después sólo podrá parar los próximos D4 asaltos hasta ponerse de pie.
- 6 El ataque causa una profunda herida en el dorsal de la víctima rozando el riñón. La víctima no puede efectuar ninguna acción durante el siguiente asalto, y los posteriores sufre una penalización de -10 a todos sus ataques (y a cualquier otra acción según lo decida el Dj) hasta que reciba atención médica.
- 7 El ataque no da en la garganta por centímetros, pero el hombro de la víctima se ve seriamente dañado y la clavícula rota. El dolor reduce todas las características en 1 o 10, según corresponda, hasta que reciba atención médica.
- 8 El abdomen de la víctima es herido gravemente. El dolor reduce todas las características en 1 ó 10 puntos según corresponda, hasta que reciba atención. La víctima cae y permanece como objetivo indefenso durante D4 asaltos. Cada asalto debe hacer una prueba de Iniciativa o permanecer como antes; si pasa la prueba solo podrá parar durante los próximos D4 asaltos mientras se incorpora. Todo el movimiento y habilidades basadas en la Destreza se pierden hasta que reciba atención médica.
- 9 El ataque abre varias heridas profundas en el abdomen de la víctima, ésta cae al suelo inconsciente, desangrándose a razón de 1 Herida por asalto hasta que reciba atención médica.
- 10 Rompes las costillas de la víctima. Una de ellas perfora el pulmón, causándole un colapso. La víctima cae inconsciente y pierde D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención. Incluso así, la víctima quedará totalmente incapacitada durante al menos 10 semanas y perderá un punto de Resistencia permanente.
- 11 El ataque impacta en el abdomen de la víctima, causando heridas internas. La víctima cae agonizando y siendo sólo capaz de parar. Debe pasar una prueba de Resistencia cada asalto, o no podrá hacer nada. Si recibe atención podrá moverse a la mitad de su movimiento cauteloso. Todas las características físicas se reducen a la mitad durante 3D6 semanas. Cualquier habilidad de movimiento se pierde hasta que se recupere.
- 12 El ataque golpea en la columna vertebral, rompiendo varias vértebras. La víctima cae incapaz de hacer nada hasta que reciba atención, momento en el cual deberá pasar una prueba de Resistencia o quedar parálítico de cintura para abajo permanentemente. Si pasa la prueba la recuperación es como en el apartado 11.
- 13 Abres el abdomen de la víctima rasgando los órganos y ocasionando una hemorragia interna. La víctima agoniza y sólo puede parar hasta que reciba atención. Cada turno debe realizar una prueba de Resistencia o será incapaz de hacer nada. Además, cada asalto pierde D4 Heridas por la pérdida de sangre hasta recibir atención médica. La recuperación dura 10 semanas además del procedimiento del apartado 11.
- 14 El ataque golpea en las costillas de la víctima, llegando hasta el corazón y causando la muerte en cuestión de segundos.
- 15 El ataque abre de arriba abajo el abdomen, esparciendo sus vísceras por el suelo. La muerte es instantánea.
- 16 La víctima es desgarrada o mordida. Cae al suelo dividida en dos partes. La muerte es instantánea.

PIERNA

- 1 Un ligero rasguño en la pantorrilla desequilibra a la víctima, que debe pasar una prueba de Destreza o tirar lo que tuviese en las manos.
- 2 Un certero golpe desequilibra a la víctima, que sólo puede parar durante el próximo asalto.
- 3 El ataque causa una herida profunda en la pantorrilla de la víctima, que cae al suelo y tira cualquier cosa que llevase en las manos a menos que pase una prueba de Destreza. La víctima sólo puede parar durante los próximos D4 asaltos hasta que se ponga de nuevo en pie.
- 4 El ataque hace manar un torrente de sangre del muslo de la víctima. La Destreza y la Iniciativa de la víctima son reducidos a la mitad durante D4 asaltos.
- 5 El golpe va a dar al tobillo de la víctima dañando el tendón. La víctima debe pasar una prueba a la mitad de Iniciativa, o caer derribada al suelo como en 3. El Movimiento y la Iniciativa quedan reducidos a la mitad hasta que reciba atención médica.
- 6 La cadera recibe un fuerte impacto, que daña músculos y tendones. La víctima debe pasar una prueba a la mitad de Iniciativa o caer derribada al suelo como en el 3. El Movimiento y la Iniciativa son reducidos a la mitad hasta que reciba atención médica.
- 7 El ataque hace trizas los tendones de la pierna de la víctima, que cae derribada (ver más atrás 3). El Movimiento y la Iniciativa son reducidos a la mitad hasta que reciba atención médica.
- 8 La pierna de la víctima recibe una seria herida. La víctima es derribada (ver el apartado 3) y pierde 1 Herida por asalto hasta que reciba atención médica.
- 9 El ataque desgarrar el muslo de la víctima seccionando una arteria mayor. La víctima cae al suelo desangrándose a ritmo de D4 Heridas por turno hasta que reciba atención médica.
- 10 El ataque reduce la pierna de la víctima a un despojo sangrante. Cae al suelo derribada (ver más atrás 3) y pierde D4 Heridas por asalto por hemorragia hasta que reciba atención médica. En caso de recibirla sólo podrá moverse a la mitad de su movimiento cauteloso, y todas las características físicas son reducidas a la mitad durante 3D6 semanas. Cualquier habilidad relacionada con el movimiento se pierde hasta que se restablezca totalmente.
- 11 El pie de la víctima es arrancado por el tobillo de un zarpazo o mordisco. La víctima cae al suelo inconsciente, perdiendo D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. La pérdida de un pie reduce el Movimiento y la Iniciativa a la mitad permanentemente. El coste de los avances en estas características se dobla para futuros avances.
- 12 La pierna de la víctima queda absolutamente hecha trizas por debajo de la rodilla, y si no había sido seccionada ya debe ser amputada. La víctima se cae al suelo, perdiendo D6 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. La pérdida impone las mismas penalizaciones que en el punto anterior.
- 13 La cadera de la víctima es reducida a jirones de carne sanguinolentos, y ya nada une la pierna al resto del cuerpo. La víctima cae al suelo, perdiendo D6 Heridas, a causa de la hemorragia, por asalto hasta que reciba atención médica. La pérdida de la pierna reduce a la mitad el Movimiento y la Iniciativa permanentemente. Los costes de futuros avances en estas características son triplicados, y el personaje pierde cualquier habilidad relacionada con el movimiento sin poder recuperarlas.
- 14 La arteria del muslo es seccionada, produciendo una lluvia de sangre en una amplia área. La muerte por pérdida de sangre es instantánea.
- 15 La pierna de la víctima es arrancada de cuajo, y el resto del cuerpo es lanzado hacia otro lado haciéndole caer de cabeza sobre algún objeto punzante con la suficiente fuerza para romperle el cráneo. La muerte es instantánea.
- 16 El ataque rompe los huesos de la pierna de la víctima enviando afilados fragmentos a los órganos principales, vasos sanguíneos e ingle. La muerte por trauma, pérdida de sangre y daños internos es casi instantánea.

BRAZO

- 1 Tu disparo hiere el dorso de la mano ligeramente, haciendo que el blanco suelte cualquier objeto que llevase en ella.
- 2 Tu disparo abre un corte en la mano del blanco, sin causar graves daños, pero obligándole a soltar cualquier objeto que llevase.
- 3 Tu disparo impacta en la mano del blanco, causándole una herida superficial. Cualquier objeto que llevase cae, y la mano estará incapacitada sólo en el próximo asalto.
- 4 Tu disparo hiere seriamente la mano del blanco. Cualquier objeto que llevase cae al suelo, y la mano quedará incapacitada hasta que reciba atención médica.
- 5 Tu disparo traspasa la mano del blanco. Cualquier objeto que llevase cae al suelo, y la mano quedará incapacitada hasta que reciba atención médica.
- 6 Tu disparo golpea el brazo de tu oponente, rozando el hueso y seccionando los nervios. El brazo quedará incapacitado durante D6 asaltos, debido al terrible dolor.
- 7 Tu disparo impacta en el hombro del blanco, rasgando el ligamento. El brazo quedará incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 8 Tu proyectil se clava en el brazo del blanco, asomando por el otro extremo. Cualquier objeto que llevase cae al suelo, y el brazo quedará incapacitado hasta que reciba atención médica. Un fallo en cualquier prueba de tratamiento médico para extraer tu proyectil resultará en un D4 de daño adicional.
- 9 Tu disparo alcanza el antebrazo del blanco, rebañando los tendones a su paso. Cualquier objeto que llevase cae al suelo, y el brazo quedará incapacitado de codo para abajo hasta que reciba atención médica.
- 10 Tu disparo se clava en el brazo del blanco, incrustándose en el bíceps. Cualquier objeto que llevase en la mano cae, y el brazo quedará incapacitado hasta que reciba atención médica. Un fallo en cualquier tirada de tratamiento médico para extraer tu proyectil provocará un D4 de daño adicional.
- 11 Tu oponente suelta un alarido cuando tu disparo le amputa limpiamente D4 dedos. Cualquier cosa que llevase en la mano cae al suelo (junto con los dedos). El objetivo pierde 1 Herida cada asalto por pérdida de sangre hasta que reciba atención médica. La Des de tu blanco queda permanentemente reducida en 5 puntos por cada dedo perdido, y cualquier futuro avance en Des es de +5 en lugar de +10. El Dj puede decidir aplicar otras penalizaciones en pruebas relacionadas con habilidades manuales, dependiendo de la naturaleza de la habilidad.
- 12 Tu disparo traspasa la muñeca del blanco, seccionando una arteria. El blanco cae al suelo y no podrá hacer nada hasta que reciba atención médica, además de perder D4 heridas por asalto debido a la hemorragia. Un fallo en cualquier tirada de tratamiento médico provocará un D4 de daño adicional.
- 13 Tu disparo desgarrar el interior del codo del blanco, seccionando una arteria. El blanco cae al suelo y no podrá hacer nada hasta que reciba atención médica, además de perder D4 heridas por asalto debido a la hemorragia. Un fallo en cualquier tirada de tratamiento médico provocará un D4 de daño adicional.
- 14 Tu disparo se hunde profundamente en el hombro del blanco, provocando que la sangre comience a encharcar un pulmón. Tu oponente se desmaya y no podrá hacer nada hasta que reciba atención médica, además de perder D6 heridas por asalto debido a la hemorragia. Un fallo en cualquier prueba de tratamiento médico provocará un D4 de daño adicional.
- 15 Tu disparo atraviesa el brazo del blanco, clavándose en la cavidad torácica y alcanzando el corazón. La muerte es instantánea.
- 16 Tu disparo traspasa el hombro del blanco y se hunde en el cuello. La muerte es instantánea.

CABEZA

- 1 Tu disparo araña una oreja de tu oponente, pero no causa ningún daño serio. El blanco solo podrá parar durante el próximo asalto.
- 2 Tu disparo roza la sien del blanco. El blanco queda aturdido y no podrá hacer nada salvo parar en el siguiente asalto.
- 3 Tu disparo arranca la piel de una de las mejillas del oponente. El blanco no podrá hacer nada salvo parar los próximos D4 asaltos.
- 4 Tu disparo rebota en la frente del blanco, dejándole mareado e incapaz de hacer nada en el siguiente asalto.
- 5 Tu disparo rebota en la sien del oponente, dejándole mareado e incapaz de hacer nada en los siguientes D4 asaltos.
- 6 Tu disparo alcanza la frente del blanco, pero por alguna razón rebota en lugar de clavarse. El blanco cae al suelo y cuenta como indefenso el próximo asalto. No podrá hacer nada salvo parar durante los próximos D4 asaltos.
- 7 Tu disparo rebana la nariz del blanco. Además de inutilizar su sentido del olfato, le dará un -10 en todas las pruebas hasta que reciba atención médica. La pérdida de la nariz reduce la Empatía del blanco en -20 permanentemente.
- 8 Tu disparo rebota en la mandíbula del blanco, destrozando dientes y rajando encías. Tu objetivo no podrá hacer nada salvo parar el próximo asalto, además de tener un -10 a golpear hasta que reciba atención médica.
- 9 Tu disparo rebota en el puente nasal y se clava en el ojo del blanco, destrozándolo completamente. El blanco no podrá hacer nada el próximo asalto y atacará con un -10 hasta que reciba atención médica. Cualquier habilidad visual se pierde (incluida Visión Nocturna) y la HP es reducida un 20%, hasta un mínimo de 5.
- 10 Tu disparo perfora los dientes frontales y se hunde en la boca para salir por la mandíbula, debajo de la oreja del objetivo. El blanco cae al suelo inconsciente y sin poder hacer nada durante D4 horas o hasta que reciba atención médica, lo que ocurra antes. Un fallo en el tratamiento médico para retirar el proyectil resultará en un D4 Heridas de daño adicional.
- 11 Tu disparo perfora la frente del oponente y alcanza el cerebro. El Blanco cae inconsciente y no podrá hacer nada durante D10 horas o hasta que reciba atención médica. Además, deberá superar una prueba de Resistencia o perderá un 10% en todas las características de porcentaje debido al daño cerebral permanente.
- 12 Tu disparo secciona la carótida del blanco y su sangre rociará una amplia zona. El blanco cae al suelo, y morirá en D6 asaltos a no ser que reciba atención médica.
- 13 Tu disparo alcanza de lleno la nariz del objetivo, perforándola hasta llegar a la zona exterior del cerebro. El blanco cae al suelo, y morirá en D4 asaltos a no ser que reciba atención médica. Además, deberá superar una prueba de Resistencia, perdiendo si falla un 10% en todas las características de porcentaje debido al daño cerebral permanente.
- 14 Tu disparo atraviesa el cuello del blanco, seccionando su columna vertebral. El blanco se desmaya, gorgotea y muere.
- 15 Tu disparo se introduce en el ojo del blanco, alcanzando el cerebro. La muerte es instantánea.
- 16 Tu disparo se hunde entre los ojos del blanco. La muerte es instantánea.

TORSO

- 1 Tu blanco pierde el equilibrio en un intento de evitar tu disparo, que roza su pecho. Tu oponente no podrá hacer nada durante el próximo asalto, salvo parar, mientras recupera el equilibrio.
- 2 Cortas la ingle del blanco, provocándole un gran dolor. El blanco no podrá hacer nada el próximo asalto.
- 3 Tu disparo roza el pecho golpeando una costilla. El blanco cae al suelo, y no podrá hacer nada excepto parar durante los próximos D4 asaltos, hasta que se levante.
- 4 Causas una herida grave en la ingle del blanco, que cae al suelo en agonía, soltando todo lo que lleve en las manos, y no será capaz de hacer nada excepto parar con un escudo (si lo tiene) durante los D4 próximos asaltos, mientras se intenta levantar.
- 5 Tu disparo se clava justo debajo del hombro, enviando al blanco, tambaleante, al suelo. Tu oponente estará aturdido durante D4 asaltos, y a partir de ahí no podrá hacer nada salvo parar los siguientes D4 asaltos, mientras se levanta.
- 6 Alcanzas al blanco en el abdomen, doloroso pero no grave. El blanco ataca con -10 a golpear hasta que reciba atención médica.
- 7 Tu disparo alcanza la clavícula del blanco, fracturándola. La agonía reduce todas las características del blanco en -1 o -10, como corresponda, hasta que reciba atención médica.
- 8 Tu disparo se clava entre las costillas del blanco, y todas sus características se reducen en -1 ó -10, como corresponda, además de reducir el movimiento a la mitad, hasta que reciba atención médica. Un fallo en el tratamiento médico resulta en una pérdida de D4 Heridas de daño adicional.
- 9 Tu disparo se hunde en el abdomen del blanco, que pierde la consciencia y se cae al suelo, perdiendo 1 Herida por asalto debido a la hemorragia interna, hasta que reciba atención médica. Un fallo en el tratamiento médico resulta en una pérdida de D4 Heridas de daño adicional.
- 10 Tu disparo perfora un pulmón del blanco, que cae al suelo inconsciente, perdiendo D4 heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Además, el blanco quedará completamente incapacitado durante 10 semanas y perderá un punto de Resistencia. Un fallo en el tratamiento médico para extraer el proyectil resulta en una pérdida D4 heridas de daño adicional.
- 11 Tu disparo se hunde en el abdomen del blanco, dañando gravemente varios órganos internos. El blanco cae agonizante, incapaz de hacer nada hasta que reciba atención médica y perdiendo D4 Heridas por asalto. Deberá superar una prueba de Resistencia por asalto para permanecer consciente. Un fallo en el tratamiento médico para extraer el proyectil resulta en una pérdida de D4 Heridas de daño adicional.
- 12 Tu disparo impacta el espinazo del blanco, estrujando las vértebras hasta la espina dorsal. El blanco cae al suelo incapaz de hacer nada hasta que reciba atención médica. Deberá pasar una prueba de Resistencia o quedar paralizado permanentemente de cintura para abajo. Un fallo en el tratamiento médico para extraer el proyectil resultará en parálisis de cintura para abajo.
- 13 Tu disparo fractura el espinazo del blanco, hundiéndose hasta la mitad. Tu oponente cae inconsciente. Todas las características se reducen a la mitad, hasta que se recupere completamente, y se pierden D4 heridas por asalto debido a la hemorragia interna hasta que reciba atención médica. La convalecencia dura 10 semanas. Hasta entonces, todas las habilidades que incluyan movimiento se pierden. Un fallo en el tratamiento médico para extraer el proyectil resultará automáticamente en parálisis de cintura para abajo.
- 14 Tu disparo se hunde en el abdomen del blanco, dañando varios órganos vitales. El blanco cae, escupiendo sangre. La muerte es casi instantánea.
- 15 Tu disparo destruye completamente varias de las vértebras superiores de la columna del blanco. El cuello se comba y entonces se oye un crujido. La muerte es casi instantánea.
- 16 Atraviesas el corazón del blanco, colándolo entre las costillas, y haciendo que deje de funcionar en el acto, igual que su dueño.

PIERNA

- 1 Tu disparo roza la parte posterior de la pantorrilla, haciendo que el blanco tropiece y suelte cualquier objeto que llevase, a menos que pase una prueba de Destreza.
- 2 Tu blanco pierde el equilibrio en un intento de evitar tu disparo, y solo podrá parar el próximo asalto.
- 3 Tu disparo roza el muslo, haciendo que el blanco pierda el equilibrio y caiga al suelo. Cualquier objeto que llevase cae al suelo, a menos que supere una prueba de Destreza, y sólo podrá parar en los próximos D4 asaltos, mientras se incorpora.
- 4 Tu disparo produce un considerable tajo en la pierna del blanco. La Iniciativa y el Movimiento del blanco se reducen a la mitad durante D4 asaltos, mientras el blanco pega saltos de dolor.
- 5 Tu disparo daña los tendones del tobillo, incapacitándolo. La Iniciativa y el Movimiento del blanco se reducen a la mitad hasta que reciba atención médica. Además, deberá pasar una prueba de Iniciativa o caerá al suelo (ver apartado 3).
- 6 Tu disparo traspasa la pantorrilla. La Iniciativa y el Movimiento del blanco se reducen a la mitad hasta que reciba atención médica. Además, deberá superar una prueba de Iniciativa o caer al suelo (ver apartado 3). Un fallo en el tratamiento médico para extraer tu proyectil causará la pérdida adicional de D4 heridas.
- 7 Tu disparo traspasa el muslo. La Iniciativa y el Movimiento del blanco se reducen a la mitad hasta que reciba atención médica. Además, deberá superar una prueba de Iniciativa o caer al suelo (ver apartado 3). Un fallo en el tratamiento médico para extraer tu proyectil causará la pérdida adicional de D4 heridas.
- 8 Tu disparo traspasa el pie, clavando al blanco en el suelo. Todas las pruebas relativas al movimiento fallan automáticamente hasta que el proyectil sea extraído; hasta entonces, el blanco solo podrá moverse en un círculo muy reducido. Un fallo en el tratamiento médico para extraer tu proyectil causará la pérdida adicional de D4 heridas.
- 9 Tu disparo se clava en la pierna del blanco, rasgando el muslo y rozando el hueso para asomar por el otro extremo. El blanco cae (ver apartado 3) y pierde una Herida por asalto hasta que reciba atención médica. Un fallo en el tratamiento médico para extraer tu proyectil causará la pérdida adicional de D4 Heridas.
- 10 Tu disparo se hunde en el muslo del blanco, seccionando un vaso sanguíneo. El blanco es derribado (ver apartado 3) y ha de pasar una prueba de Iniciativa para levantarse. Pierde una Herida por asalto hasta que reciba atención. Un fallo en el tratamiento causará la pérdida adicional de D4 Heridas.
- 11 Clavas tu proyectil en la pierna del blanco, seccionando una arteria. El blanco cae (ver apartado 3) soltando todo lo que sostenga. Pierde D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención. El blanco sólo podrá estar de pie o caminar con la ayuda de al menos otra persona. Un fallo en el tratamiento médico para extraer tu proyectil causará la pérdida adicional de D4 Heridas.
- 12 Destruyes el tobillo del blanco, el cual cae al suelo, capaz sólo de parar y perdiendo D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Un fallo en el tratamiento médico para extraer tu proyectil causará la pérdida adicional de D4 Heridas.
- 13 Tu disparo traspasa la rótula y asoma por detrás de la pierna del blanco, inutilizando la rodilla. El blanco cae al suelo inconsciente por el dolor. Pierde D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Un fallo en el tratamiento médico para extraer tu proyectil causará la pérdida adicional de D4 Heridas.
- 14 Hundes tu proyectil en la pelvis del blanco, que cae al suelo inconsciente y perdiendo D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Un fallo en el tratamiento médico para extraer tu proyectil causará la pérdida adicional de D4 Heridas.
- 15 Seccionas un vaso sanguíneo importante en la pierna del blanco. La sangre salpica por todas partes, y el blanco cae al suelo. La muerte por trauma y la pérdida de sangre es casi instantánea.
- 16 Tu disparo se clava en la parte superior de la pierna del blanco, atravesando la pelvis para alcanzar el abdomen, dañando fatalmente varios órganos internos. La muerte por el trauma y la pérdida de sangre es instantánea.

BRAZO

- 1 Tu disparo roza la mano de la víctima ligeramente, obligándola a tirar todo lo que llevase en ella.
- 2 Tu disparo choca contra la mano del objetivo, sin causar ningún daño serio pero forzándole a tirar lo que llevase en la mano.
- 3 Tu disparo da en la mano del objetivo, causando una herida superficial. Cualquier cosa que llevase en la mano cae y ésta queda incapacitada sólo durante el siguiente asalto.
- 4 Tu disparo traspasa limpiamente la mano del objetivo. Cualquier cosa que llevase en esa mano cae y ésta queda incapacitada hasta que reciba atención médica.
- 5 Tu disparo acierta en la mano del objetivo rompiéndole algunos huesos menores. Cualquier cosa que llevase en la mano cae y ésta queda incapacitada hasta que reciba atención médica.
- 6 Tu disparo impacta en el brazo de la víctima rozando el hueso. El brazo queda incapacitado durante D6 asaltos debido al dolor extremo.
- 7 Tu disparo hiere el hombro de la víctima. El brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 8 Tu disparo penetra el brazo de la víctima hasta el músculo. Cualquier cosa que llevase en la mano cae y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 9 Tu disparo acierta en el antebrazo del objetivo rompiendo el hueso. Cualquier cosa que llevase en la mano cae y el antebrazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica.
- 10 Tu disparo impacta en la parte superior del brazo de la víctima alojándose en el bíceps. Cualquier cosa que llevase en la mano cae y el brazo queda incapacitado hasta que reciba atención médica. Un fallo en el tratamiento médico para extraer la bala producirá un D4 de daño adicional.
- 11 Tu blanco suelta un grito cuando tu disparo le arranca D4 dedos. Cualquier cosa que llevase en la mano cae al suelo junto con los dedos. El blanco pierde 1 Herida por asalto debido a la hemorragia hasta que reciba atención médica. La Destreza de la víctima es reducida permanentemente en 5 por cada dedo perdido, y cualquier futuro avance en Des será de +5 y no de +10. El DJ puede imponer penalizaciones adicionales en las pruebas relacionadas con habilidades manuales.
- 12 Tu disparo rompe los huesos de la muñeca. La sangre brota del brazo de la víctima por donde se han cortado las arterias y venas. Cualquier cosa que llevase en la mano cae al suelo y la víctima cae inconsciente perdiendo D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica.
- 13 Tu disparo impacta en el codo, rompiendo el hueso y dejando astillas en varias arterias. El blanco cae al suelo y no puede hacer nada hasta que reciba atención médica. Un D4 Heridas son perdidas por asalto debido a la hemorragia hasta que reciba atención médica.
- 14 Tu bala se aloja profundamente en el hombro de la víctima, rompiendo huesos y vasos sanguíneos. El blanco cae al suelo y no puede hacer nada hasta que reciba atención médica. Por desangramiento pierde un D4 Heridas por asalto.
- 15 Tu disparo acierta en una arteria principal de la víctima, que cae en el suelo. La muerte por trauma y pérdida de sangre es casi instantánea.
- 16 Tu disparo da en el lateral del hombro, abriéndose paso como una cuchilla hasta el corazón. La muerte es casi instantánea.

CABEZA

- 1 Tu disparo corta una oreja. El blanco sólo puede parar durante el próximo asalto.
- 2 Tu disparo da en el cuello de la víctima. Tu objetivo queda aturrido y no puede hacer nada excepto parar el próximo asalto.
- 3 Tu disparo roza uno de los pómulos del objetivo. El blanco queda aturrido y no puede hacer nada más que parar durante los próximos D4 asaltos.
- 4 Tu disparo roza el cráneo del objetivo. Tu objetivo queda aturrido por el impacto y no puede hacer nada durante el próximo asalto.
- 5 Tu disparo da en la sien del objetivo, que queda aturrido sin poder hacer nada durante los próximos D4 asaltos.
- 6 Tu disparo roza la frente del blanco, derribándole. Tu objetivo cuenta como indefenso durante el próximo asalto, y no puede hacer nada excepto parar los próximos D4 asaltos.
- 7 Tu disparo da justo en la nariz del blanco. Además de obstruir el sentido del olfato, el dolor y la sangre impiden la visión, dándole un modificador de -10 a todas las tiradas de impactar hasta que reciba atención médica.
- 8 Tu disparo da en la mandíbula del blanco, rompiéndole algunos dientes y rajando las encías. El objetivo no puede hacer nada excepto parar el próximo asalto, después del cual tendrá una penalización de -10 a todas las tiradas de impactar hasta que reciba atención médica.
- 9 Tu disparo roza el lateral del cráneo, destruyendo uno de los ojos pero sin causar ningún otro daño serio. El blanco no puede hacer nada el próximo asalto y atacará con -10 hasta que reciba atención médica. Cualquier habilidad relacionada con la vista se pierde (incluyendo Visión Nocturna) y la HP queda reducida en 20 hasta un mínimo de 5.
- 10 Tu disparo golpea de frente en los dientes del oponente y se aloja en el cuello. El blanco cae inconsciente al suelo y no puede hacer nada las próximas D4 horas o hasta que reciba atención médica, lo que sea antes. Si se falla al retirar la bala la víctima sufrirá además D4 Heridas adicionales.
- 11 Tu disparo golpea en la frente del blanco alojándose en el cerebro. El objetivo cae inconsciente, y no puede hacer nada durante las próximas D10 horas o hasta que reciba atención médica. Después la víctima deberá pasar una prueba de Resistencia o perder permanentemente 10 puntos de todas las características de porcentaje debido a daño cerebral. Un fallo en el tratamiento médico al extraer la bala produce la muerte automática.
- 12 Tu disparo pasa a través del cuello y se aloja en la espina dorsal. El blanco muere en D6 asaltos, a menos que reciba atención médica. Incluso entonces debe pasar una prueba de Resistencia o quedarse paralizado de cuello para abajo. Un fallo en el tratamiento médico significa parálisis automática.
- 13 Tu disparo penetra en el cerebro. El blanco cae inconsciente al suelo y muere en D6 asaltos a no ser que reciba atención médica. Después, la víctima deberá pasar una prueba de Resistencia o perder permanentemente 10 puntos de todas las características de porcentaje debido a daño cerebral. Un fallo en el tratamiento médico al extraer la bala produce la muerte automática.
- 14 Tu disparo da en el cuello, rompiendo vértebras y cortando la espina dorsal. El blanco cae al suelo, gorgotea y muere.
- 15 Tu disparo pasa a través de uno de los ojos hasta el cerebro. La muerte es instantánea.
- 16 Tu disparo da justo entre los ojos. La muerte es instantánea.

TORSO

- 1 Tu disparo roza el pecho del blanco. El objetivo no puede hacer nada excepto parar el próximo asalto, mientras recupera el equilibrio.
- 2 Tu disparo acierta en el costado del blanco produciéndole un gran dolor, pero ninguna herida seria. El objetivo no puede hacer nada excepto parar el próximo asalto.
- 3 Tu disparo roza el pecho del blanco, arañando una costilla. El objetivo cae al suelo y no puede hacer nada excepto parar durante los próximos D4 asaltos, hasta que se recupere.
- 4 Tu disparo acierta en la pelvis del blanco, que cae al suelo soltando cualquier cosa que llevase en las manos. El objetivo es incapaz de hacer nada excepto parar con escudo (si lo tenía) durante los próximos D4 asaltos hasta que pueda ponerse de pie.
- 5 Tu disparo rebota en las costillas del blanco justo por debajo del hombro, enviándole con fuerza al suelo. El blanco queda aturrido durante D4 asaltos, y después no podrá hacer nada excepto parar los siguientes D4 asaltos, hasta que se ponga de pie.
- 6 Tu disparo impacta en la pelvis del oponente y se aloja en el abdomen. Los ataques del blanco sufren una penalización de -10 hasta que reciba atención médica. Un fallo retirando la bala provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 7 Tu disparo fractura la clavícula del blanco, alojándose la bala en el hombro. La agonía reduce todas las características en 1 ó 10 según sea apropiado hasta que reciba atención médica. Un fallo retirando la bala provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 8 Tu disparo se aloja entre las costillas del blanco. Todas las características se reducen en 1 ó 10 según sea apropiado, y el movimiento queda reducido a la mitad hasta que reciba atención médica. Un fallo retirando la bala provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 9 Tu disparo se aloja en el abdomen de la víctima. El objetivo pierde la consciencia y cae al suelo, perdiendo 1 Herida por asalto, debido a la hemorragia, hasta que reciba atención médica. Un fallo retirando la bala provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 10 Tu disparo perfora un pulmón. El objetivo cae inconsciente perdiendo un D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Incluso entonces la víctima queda totalmente incapacitada durante al menos 10 semanas, y pierde de manera permanente un punto de Resistencia. Un fallo retirando la bala provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 11 Tu disparo se abre camino a través del abdomen del blanco dañando varios órganos internos. El objetivo cae al suelo, retorciéndose de dolor, incapaz de hacer nada hasta que reciba atención médica perdiendo un D4 Heridas por asalto. Debe pasar una prueba de Resistencia cada asalto o caer inconsciente. Un fallo retirando la bala provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 12 Tu disparo se aloja en la columna vertebral del blanco. El objetivo cae al suelo sin poder hacer nada hasta que reciba atención médica; además debe superar una prueba de Resistencia o quedarse paralizado permanentemente de cintura para abajo. Un fallo retirando la bala provoca una parálisis permanente de cintura para abajo.
- 13 Tu disparo destroza la espina dorsal del blanco, alojándose justo en el centro. El objetivo cae al suelo inconsciente. Pierde D4 Heridas por asalto debido a la hemorragia interna hasta que reciba atención médica. Todas las características quedan reducidas a la mitad hasta que se recupere totalmente (10 semanas). Hasta ese momento se pierden todas las habilidades relacionadas con el movimiento. Un fallo retirando la bala provoca una parálisis permanente de cintura para abajo.
- 14 Tu disparo traspasa el abdomen del blanco, dañando varios órganos vitales. El blanco cae al suelo escupiendo sangre. La muerte es casi instantánea.
- 15 Tu disparo impacta en la parte superior de la espina dorsal seccionando la columna. La muerte es casi instantánea.
- 16 Tu disparo pasa a través de las costillas del oponente hasta encontrar el corazón. La muerte es casi instantánea.

PIERNA

- 1 Tu disparo roza la pantorrilla del blanco haciéndole tambalearse y tirar todo lo que lleve en las manos, a menos que supere una prueba de Destreza.
- 2 Tu disparo acierta en la cadera del blanco y durante el próximo asalto sólo podrá parar.
- 3 Tu disparo roza el muslo provocando que el blanco pierda el equilibrio y caiga al suelo. Tira cualquier cosa que llevase en las manos a menos que supere una prueba de Destreza, y solo podrá parar durante los próximos D4 asaltos mientras vuelve a incorporarse.
- 4 Tu disparo impacta en la pierna del blanco. Movimiento e Iniciativa quedan reducidos a la mitad durante un D4 asaltos.
- 5 Tu disparo da en el tobillo del objetivo, incapacitándolo. El Movimiento y la Iniciativa quedan reducidos a la mitad hasta que reciba atención médica. El objetivo debe pasar una prueba de Iniciativa o caerse (ver apartado 3).
- 6 Tu disparo se aloja en la pantorrilla del blanco. El Movimiento y la Iniciativa quedan reducidos a la mitad hasta que reciba atención médica. El objetivo debe pasar una prueba de Iniciativa o caerse (ver apartado 3). Un fallo intentando extraer la bala provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 7 Tu disparo se aloja en el muslo del blanco. El Movimiento y la Iniciativa quedan reducidos a la mitad hasta que reciba atención médica. El objetivo debe pasar una prueba de Iniciativa o caerse (ver apartado 3). Un fallo intentando extraer la bala provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 8 Tu disparo traspasa el pie del blanco, destruyendo un par de dedos. El objetivo debe pasar una prueba de Iniciativa o caerse (ver apartado 3), y sufre una penalización de -10 a todas las pruebas relacionadas con el movimiento y el combate, hasta que reciba atención médica.
- 9 Tu disparo entra profundamente en la pierna, desgarrando el musculo y rozando el hueso antes de salir por el lado opuesto. El objetivo cae al suelo (ver apartado 3) y pierde 1 Herida por asalto hasta que reciba atención médica.
- 10 Tu disparo da en el femur del blanco perforando una arteria principal y dañando musculo y tendón. El blanco es derribado (ver apartado 3) y no puede incorporarse hasta que pase una prueba de Iniciativa. El blanco pierde 1 Herida por asalto hasta que reciba atención médica. Un fallo intentando extraer la bala provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 11 Tu disparo desgarrar la pierna dejando metralla en el hueso y causando daños serios. El objetivo es derribado (ver apartado 3) y tira cualquier cosa que llevase en las manos. La víctima pierde D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Sólo puede caminar o permanecer de pie ayudándose en otra persona. Un fallo intentando extraer los fragmentos provoca una pérdida adicional de D4 Heridas.
- 12 Tu disparo destruye completamente el tobillo del blanco, que cae al suelo y es incapaz de hacer nada, incluso parar; además pierde D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Un fallo en el tratamiento implica una cojera permanente y una penalización de -10 a todas las pruebas relacionadas con el movimiento y el combate.
- 13 Rompes la rótula del objetivo. Cae inconsciente por el dolor. Pierde D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Un fallo en el tratamiento implica una cojera permanente y una penalización de -20 a todas las pruebas relacionadas con el movimiento y el combate.
- 14 Hundes tu proyectil en la ingle del blanco. Cae al suelo, inconsciente por el dolor, y pierde D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Un fallo al intentar extraer la bala provoca una pérdida adicional de un D6 Heridas.
- 15 Rompes el hueso de la pierna del blanco y los fragmentos de hueso causan daños internos. Muere al momento.
- 16 Impactas en la parte superior de la pierna, llegando hasta el abdomen donde causa graves daños en organos vitales. La víctima muere instantáneamente por trauma y pérdida de sangre.

Esta tabla se utiliza para interpretar los críticos que surgen de caídas a gran altura, objetos que caen, y causas parecidas. Debido a que estas fuerzas tienden a afectar al personaje en su totalidad, en vez de localizaciones por golpe, hay una sola tabla; los Directores de Juego que necesiten un crítico para una sola parte del cuerpo, como una pierna que sea demasiado lenta al cruzar por una puerta secreta mientras la losa que la ocultaba vuelve a situarse en su lugar, pueden improvisar los resultados del crítico pertinente tanto mediante esta tabla como usando la tabla de críticos de armas contundentes.

- 1 Fatigada, la víctima no puede hacer nada durante el siguiente asalto.
- 2 La víctima está muy fatigada y no podrá realizar más acciones durante este asalto ni en el siguiente.
- 3 La víctima queda confundida, y no puede realizar acciones en los siguientes D4 asaltos.
- 4 La víctima está herida y conmocionada, y no puede realizar acciones durante los próximos D4 asaltos. Todas las tiradas relacionadas que conlleven actividad física sufren una penalización de -10 durante los siguientes 2D6 minutos.
- 5 La víctima está gravemente herida, y se encuentra indefensa durante el asalto siguiente. En consecuencia, sólo podrá parar durante D4 asaltos mientras se recupera, y sufre una penalización de -10 a todas las tiradas que conlleven actividad física durante las siguientes D3 horas.
- 6 Un par de costillas rotas y profundos arañazos obligan a la víctima a realizar movimientos suaves y ligeros, y todas las características porcentuales se reducen a la mitad hasta que reciba atención médica. Incluso con ayuda médica, la víctima sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas que conlleven actividad física durante las siguientes 2D4 horas.
- 7 La víctima sufre arañazos serios, y tiene algunos huesos rotos, como se indica en el apartado 6. Además, D3 localizaciones aleatorias sufren un resultado de la tabla de críticos de armas contundentes; tira un D10 por cada localización para averiguar cuál es el resultado.
- 8 La víctima sufre arañazos serios y heridas internas, permaneciendo indefensa durante D4 asaltos, y efectuará todas sus pruebas con un -20 hasta que reciba ayuda médica. Las hemorragias internas cuestan a la víctima 1 punto de Herida por asalto hasta que reciba atención médica.
- 9 La víctima sufre importantes heridas, combinando los efectos de los apartados 7 y 8.
- 10 La víctima queda horriblemente magullada, y deberá efectuar una prueba de Resistencia por asalto o perder la consciencia. La pérdida de sangre debido a las heridas internas y externas le costarán D4 puntos de Heridas por asalto hasta que reciba ayuda médica. La víctima sólo puede arrastrarse a un cuarto de su capacidad de movimiento cauteloso. Adicionalmente, D6 localizaciones aleatorias sufren los efectos equivalentes a un crítico de armas contundentes de nivel 2D4. La Resistencia de la víctima se reducirá permanentemente en 1 punto.
- 11 La víctima queda conmocionada, y estará inconsciente durante D10 horas o hasta que reciba atención médica. Cuando recobre la consciencia, la víctima deberá superar una prueba de Resistencia o perder 10 puntos de cada característica porcentual como resultado del daño cerebral permanente. Además, la víctima sufrirá los efectos del apartado 10.
- 12 Más o menos, cada hueso de la víctima está roto. Los efectos son los del apartado 10, excepto que pierde sangre a un ritmo de D6 Heridas por asalto, se tirará D6+4 para determinar los niveles de las localizaciones críticas aleatorias, y perderá permanentemente 2 puntos de Resistencia.
- 13 La víctima queda horriblemente destrozada (como en el apartado 12), y sufre heridas permanentes y desfiguraciones. Todas las características se reducen a la mitad hasta que se recupere, y la víctima recibe D6+6 puntos de Locura debido al sufrimiento, que se pueden ver reducidos a la mitad si se consigue superar una prueba de Frialdad.
- 14 Varios órganos vitales quedan destrozados, causando la muerte en cuestión de segundos.
- 15 El pecho de la víctima queda triturado como la cáscara de un huevo. La muerte es instantánea.
- 16 La víctima queda reducida a una pulpa sanguinolenta. No se dio cuenta de nada.



Esta tabla se utiliza para tratar los críticos que aparecen debido a quemaduras, relámpagos, explosiones, y destructivos hechizos llamativos como Bola de Fuego. Debido a que estas fuerzas tienden a afectar al personaje en su totalidad, en vez de localización de golpes, hay una sola tabla; los Directores de Juego que necesiten un crítico para una sola parte del cuerpo, como un brazo golpeando una ventana de una habitación donde un barril de dinamita está a punto de explotar, pueden improvisar los resultados del crítico pertinente tanto por medio de esta tabla como de la tabla de críticos de armas contundentes para la localización (o localizaciones) implicadas.

- 1 Jadeante, la víctima sólo puede realizar paradas durante el siguiente asalto.
- 2 Un humo irritante y espeso surge de las vestimentas y los alrededores ahogando a la víctima, la cual no puede realizar más acciones en lo que queda de asalto ni en el siguiente.
- 3 La víctima queda aturdida, y no podrá realizar acciones en el resto del asalto ni en el siguiente. Si el crítico fue causado por una explosión o un relámpago, la víctima también quedará sorda durante D6 asaltos.
- 4 La ropa de la víctima, el pelo o las pieles se chamuscan, y la víctima sólo es capaz de parar durante D4 asaltos. Si el crítico fue causado por una explosión o un relámpago, la víctima también quedará sorda durante D10 asaltos.
- 5 La víctima es impulsada 2D6 metros hacia atrás, y queda indefensa durante el siguiente asalto. En consecuencia, sólo puede parar durante D4 asaltos mientras recobra el equilibrio. Si el crítico fue causado por una explosión o un relámpago, la víctima también quedará sorda durante D10 asaltos.
- 6 La ropa o las pieles de la víctima estallan en llamas, causando D4 Heridas por asalto hasta que sean apagadas. Ninguna acción (excepto rodar por el suelo o arrojarse al agua) es posible hasta que las llamas sean apagadas, y la víctima cuenta como indefensa durante este tiempo; sin embargo, los atacantes que se acerquen demasiado correrán el riesgo de quemarse. Los oponentes desnudos o sin pelaje quedarán incapacitados por un solo asalto. Si el crítico fue causado por una explosión o un relámpago, la víctima también quedará sorda durante D4 horas.
- 7 La víctima sufre quemaduras de primer grado en cualquier parte de carne expuesta. Hasta que reciba atención médica, la víctima efectuará todas las tiradas con un -10 debido al dolor. Si el crítico fue causado por una explosión o un relámpago, la víctima también quedará sorda durante D6 horas y deberá pasar una prueba de Resistencia o sufrir un -10 en todas las pruebas relacionadas con el oído de manera permanente.
- 8 La víctima sufre quemaduras de segundo grado en cualquier parte de carne expuesta, y quemaduras de primer grado en el resto del cuerpo. La ropa queda estropeada y la armadura se reduce en 1 punto por localización. El equipo no mágico sufre daño dependiendo del material con que esté hecho, según el criterio del Director de Juego. La víctima estará indefensa durante D4 asaltos, y deberá realizar todas sus pruebas con un -20 hasta que reciba atención médica. Un fracaso en cualquier tirada de atención médica supone una pérdida permanente de D6 puntos de Empatía debido a las cicatrices. Si el crítico fue causado por una explosión o un relámpago, la víctima también quedará sorda durante 2D6 horas y deberá superar una prueba de Resistencia o sufrir un -20 en todas las pruebas relacionadas con el oído de manera permanente.
- 9 La víctima queda horriblemente quemada, y debe superar una prueba de Resistencia por asalto para permanecer consciente. No podrá realizar ninguna acción, y perderá 1 Herida por asalto hasta que reciba atención médica, debido al trauma en el que se encuentra. Las quemaduras tardarán D4+4 semanas en sanar, y la víctima perderá 2D10 puntos de Empatía debido a las cicatrices. Esto se dobla si se falla cualquier tirada de atención médica. Si el crítico fue causado por una explosión o un relámpago, la víctima sufrirá un -20 en todas las pruebas relacionadas con el oído de manera permanente. La víctima deberá superar una prueba de Frialdad u obtendrá un punto de Locura.
- 10 La víctima sufre serias quemaduras (como en el apartado 8), pero se encuentra más grave debido a las heridas internas y el trauma, perdiendo D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. La víctima deberá superar una prueba de Frialdad, u obtendrá D3 Puntos de Locura.
- 11 La víctima se encuentra conmocionada y arde (como en el apartado 10). Además, deberá superar una prueba de Resistencia cada asalto hasta que reciba atención médica, o morirá. La víctima deberá pasar una prueba de Frialdad, u obtendrá D6 Puntos de Locura.
- 12 La víctima se encuentra horriblemente quemada (como en el apartado 9), perdiendo D4 Heridas por asalto hasta que reciba atención médica. Además, deberá superar una prueba de Resistencia cada asalto hasta que reciba atención médica, o morirá debido al trauma. Si sobrevive, la víctima deberá superar una prueba de Frialdad, u obtendrá 2D4 Puntos de Locura.
- 13 La víctima se encuentra horriblemente quemada (como en el apartado 12), y sufre heridas y desfiguraciones permanentes. Todas las características quedan reducidas a la mitad hasta que se recupere, y la víctima recibirá D6+6 Puntos de Locura debido al sufrimiento, reducido a la mitad si se supera la prueba de Frialdad.
- 14 La víctima explota en una bola de fuego, desplazándose D3 metros en una dirección aleatoria antes de caer muerta.
- 15 La víctima explota, causando un impacto de F 3 a todo lo que se encuentre en un radio de 3 metros. La muerte es instantánea.
- 16 Hay un destello cegador, y nada queda de la víctima, exceptuando, quizás, un par de botas humeantes...

El sistema de impactos críticos en el Warhammer Fantasía, el juego de rol, permite a los personajes beneficiarse de un golpe afortunado o excepcionalmente bien colocado, pero no está previsto el caso contrario, donde un personaje realice acciones erróneas con armas contundentes y suceda algo verdaderamente catastrófico. Estas tablas proporcionan un sistema de pifias críticas que se utilizan de la misma manera que el sistema de críticos de golpe.

Cuando un personaje falla una prueba de ataque obteniendo una puntuación mayor que su HA y su tirada es doble, sucede una pifia. Así, un personaje con una HA de 45, pifiará en una tirada de 55, 66, 77, 88, 99 ó 00. Cuando aparezca una pifia, se tomará nota del número obtenido y se consultará la tabla correspondiente.

**ARMAS DE UNA Y DOS MANOS
(INCLUYENDO LAS ARMAS DE ASTA)**

- 11 En una maniobra particularmente impresionante, diriges la punta de tu arma de tal manera que se estrella contra tu propia pierna (tira un D6: 1-3 izquierda, 4-6 derecha). Ouch!. No olvides añadir tu Fuerza al ataque.
- 22 Tu golpe poderoso erró y se dirige directo al suelo. Tu arma se rompe en un brillante y sonoro chasquido, y tu brazo tan solo se encuentra un poco mejor. Pierde 10 puntos de Destreza y de Iniciativa en los siguientes 5 asaltos, y todos los ataques del siguiente asalto, y confía en tener otra arma que puedas emplear.
- 33 Tu arma silba a través del aire hacia tu oponente, pero se resbala y vuela D6 metros en una dirección aleatoria (tira un D8: 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).
- 44 Sin seguir las reglas del juego limpio, tu oponente esquiva un golpe que debería haberle partido por la mitad. Eres incapaz de detener el impulso y tropiezas cayendo al suelo. Tardas D4 asaltos en ponerte en pie, y mientras te incorporas, tu oponente tiene una bonificación de +10 a su HA cuando te ataca.
- 55 Te reclinan demasiado y casi tropiezas, torciéndote el tobillo en un intento de recobrar el equilibrio. Pierdes 1 punto de Movimiento y 10 de Iniciativa durante los próximos 5 asaltos.
- 66 Un golpe excesivamente ambicioso falla, y descubres que te has estirado demasiado, quedando expuesto a un contraataque. Pierdes 20 de Iniciativa en el siguiente asalto; puedes parar pero no atacar.
- 77 Tu arma se escurre en tu mano; no se te cae, pero pierdes todas las oportunidades de atacar o parar con ella en este asalto.
- 88 Tu arma choca con la defensa de tu oponente haciendo vibrar tu brazo. Pierdes la próxima oportunidad de atacar.
- 99 Tu golpe se vuelve loco dejándote en una torpe posición. Tu oponente atacará el primero en el siguiente asalto, independientemente del valor de la Iniciativa.
- 00 Tu ataque es torpe; necesitas recuperarte antes de poder atacar de nuevo. Pierdes 10 de Iniciativa y de Habilidad de Armas durante el siguiente asalto.

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. Pierdes puntos de Herida de manera normal. Debes emplear el siguiente asalto en recuperarte; si estabas utilizando un arco o una 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 impac-

to de Fuerza 1, modificable por la armadura sólo si portabas un casco cerrado. Por supuesto, el arma queda completamente inservible.

- 33 Una grieta aparece en tu arma. Cada vez que la utilices existe un 20% de posibilidades de que se rompa, con el resultado que se describe en el apartado anterior.
- 44 Tu arma cae de tus acobardados dedos; pierdes todos los ataques en este asalto.
- 55 La cuerda de tu arco o de tu honda se rompe, y no podrás disparar hasta que la cambies por otra.
- 66 Tu flecha o saeta se rompe, o la piedra de tu honda se cae. Pierdes este ataque.
- 77-88 Fallas al cargar tu arma y el proyectil cae al suelo. Puedes cargar de nuevo, y disparar al comienzo del siguiente asalto.
- 99-00 Dejas caer toda tu munición. A menos que emplees D3 asaltos en recogerla, toda tu Iniciativa se divide por dos cuando dispares durante el resto de la batalla.

ARMAS ARROJADIZAS

- 11 Arrojas tu arma con una fuerza salvaje, y un chasquido sueña en tu hombro. Pierdes 1 Herida. No puedes hacer nada excepto gimotear hasta que recibas atención médica.
- 22-33 Sufres un tirón en un músculo de tu espalda. Pierdes todas las acciones excepto el Movimiento durante D4 asaltos. Tu HA, HP y tu Destreza con ese brazo son reducidos a la mitad hasta que recibas atención médica.
- 44 Tu lanzamiento se vuelve loco. Tira un D6: 1-3 izquierda, 4-6 derecha. Tira tu HP de nuevo por si hay una criatura en peligro de ser golpeada.
- 55 Arrojas tu arma y golpea de lleno tu cara en un suave movimiento. Pierdes D3 asaltos incorporándote de nuevo, durante los cuales cualquiera que te ataque cuerpo a cuerpo obtiene un bono de +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 asalto.
- 00 Tu proyectil gira en tu mano en un momento crítico y cae a tus pies.

ARMAS DE PARADA Y ESCUDOS

- 11 Tu parada falla miserablemente, y te reclinan justo hacia el golpe que se aproxima. Se calcula el daño de manera normal, después pierdes el doble de esos puntos de Herida.
- 22 Paras haciendo una floritura, pero el efecto se echa a perder cuando tu arma se resbala, y se desplaza 1D2 m o tu escudo aterriza en tus pies. No puedes parar de nuevo hasta que te hayas equipado con otra arma de parada.
- 33 Paras la finta de tu oponente y te diriges directo a un seto. Obtienes 1 punto de Herida adicional al daño.

- 44 Barriéndote en la parada, el golpe te arroja al suelo. Pierdes D4 asaltos en incorporarte, en los cuales sólo puedes parar y tu oponente obtiene un bono de +10 a su HA.
- 55-66 Tu débil parada no hace nada para detener el golpe, que te fatiga. Sólo puedes parar, hasta el final del siguiente asalto.
- 77-88 El golpe de tu oponente quiebra tu parada, destrozando tu arma de parada y cortándote en el brazo como un golpe normal. El arma de parada absorbe algo de la fuerza del golpe; cuenta tu brazo como si tuviera 1 punto adicional de armadura contra este 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 arrebató el arma de parada, rasgando las correas si se tratase de un escudo. No puedes parar de nuevo hasta que te hayas equipado con otra arma de parada.

PUÑOS Y ARMAS NATURALES

- 11 Con un sonoro y doloroso crujido, los huesos de tu mano/mandíbula/lo que sea se rompen. Pierdes 1 Herida; el medio por el que atacaste queda inútil hasta que recibas atención médica y el dolor reduce a la mitad todas tus características.
- 22 El dolor aparece mientras te rasgas algunos músculos importantes; el medio por el que atacaste queda inútil durante D6 asaltos, e incluso entonces, 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 D4 asaltos en incorporarte, durante los cuales tu oponente obtiene un +10 a su HA, y tú sólo puedes parar.
- 44 Tu golpe falla en tu oponente, y el desastre te lleva con él. No puedes atacar en el siguiente asalto, y tu oponente obtiene un bono de +10 a su HA.
- 55 Te reclinan demasiado y casi tropiezas, torciéndote el tobillo en un intento de recobrar el equilibrio. Pierdes 1 punto de Movimiento y 10 de Iniciativa durante los próximos 5 asaltos.
- 66 Un golpe excesivamente ambicioso falla, y descubres que te has estirado demasiado, dejándote dispuesto a un contraataque. Pierdes 20 de Iniciativa en el siguiente asalto; puedes 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 asalto.
- 88 Tu golpe choca con la guardia de tu oponente haciendo vibrar tu brazo/pierna/lo que sea. Pierdes la próxima oportunidad de atacar.
- 99 Tu golpe escapa a tu control, dejándote en una torpe posición. Tu oponente atacará el primero en el siguiente asalto, independientemente del valor de la Iniciativa.
- 00 Tu ataque es torpe; necesitas recuperarte antes de poder atacar de nuevo. Pierdes 10 de Iniciativa y de Habilidad de Armas durante el siguiente asalto.



REGLAS PARA IMPACTOS CRÍTICOS

Un personaje o criatura puede absorber daño hasta igualar sus puntos de Heridas sin ninguna penalización (la característica de Heridas representa un "nivel de aguante" y el daño recibido dentro de este intervalo es muy raramente preocupante). El daño que reduce las Heridas a cero o por debajo de cero es mucho más serio. Los golpes causantes de esto son los que conocemos como *impactos críticos* y son los que generalmente determinan el final del combate.

Cuando un personaje recibe un impacto crítico, el Dj tira D100 y consulta la tabla de críticos. Además del resultado de la tirada, el Dj necesita saber el *nivel del impacto crítico*, que es igual a las Heridas *negativas* de la víctima, después de que el daño del golpe ha sido calculado. Por ejemplo, si Clem Shirestock ha sido reducido a 2 Heridas en una lucha y entonces sufre cinco puntos de daño, significa que ha recibido un *crítico de nivel 3*. Los dos primeros puntos reducen las Heridas de Clem a 0, dejando tres puntos de daño crítico.

Una vez que las Heridas de un personaje han sido reducidas a cero nunca pueden bajar más; en vez de ello el daño es *daño crítico*. Así que, si ha sobrevivido al crítico de nivel tres el asalto anterior, las Heridas de Clem son cero. Si Clem recibe otros dos puntos de daño sus Heridas siguen siendo cero, pero recibe un crítico de nivel 2.

CRÍTICOS DETALLADOS Y MUERTE SÚBITA

La Tabla de Impactos Críticos puede ser usada de dos formas. Los números se refieren a los resultados de críticos detallados que componen la mayor parte de este libretto. Mira la sección de la derecha para ver el tipo de daño y dónde ha dado el golpe y lee la descripción correspondiente al número.

Los críticos detallados son más dramáticos y coloridos, pero hay muchas veces que se necesita algo más rápido en cuyo caso conviene usar los diferentes tonos de la tabla para dar un resultado de Vida o Muerte. Este tipo de resultados también es usado para determinar los críticos producidos por pérdida de sangre.

HEMORRAGIA

Algunos críticos detallados hablan a veces de pérdidas de sangre a razón de puntos por asalto hasta que reciba atención médica. Las Heridas por hemorragia son resueltas siempre por el sistema de Vida o Muerte. Si un personaje recibe un impacto crítico y pierde sangre en el mismo asalto el Dj puede decidir usar ambos resultados conjuntamente en la tabla de Vida o Muerte, o por separado, con un crítico detallado para el golpe y un nuevo resultado en la tabla de Vida o Muerte por el desangramiento.

Por ejemplo, el mencionado crítico de nivel 2 de Clem se resuelve en una herida sangrante por la que pierde 1 Herida por asalto hasta que reciba atención médica. Como si no fuese lo bastante malo el siguiente asalto recibe un golpe que le causa 4 puntos de daño. Si el DJ decide resolver ambos críticos juntos, Clem sufriría un crítico en Vida o Muerte de nivel 5.

De otra forma el golpe podría ser tratado como un crítico detallado de nivel 4, y si Clem sobrevive a eso, él tendría que encarar también un crítico en Vida o Muerte de nivel 1. Los críticos de Vida o Muerte por hemorragia son siempre tratados al final del asalto, porque representan una continua pérdida de sangre a lo largo de ese asalto.

TABLA PARA IMPACTOS CRÍTICOS

D100	NIVEL DE CRÍTICO					
	+1	+2	+3	+4	+5	+6 ó +
01-10	1	3	5	7	11	14
11-20	2	4	6	9	13	15
21-30	3	5	8	14	16	16
31-40	4	7	10	13	15	15
41-50	5	9	14	16	16	16
51-60	7	12	15	15	15	15
61-70	9	16	16	16	16	16
71-80	11	15	15	15	15	15
81-90	16	16	16	16	16	16
91-00	15	15	15	15	15	15

RESULTADOS DE CRÍTICOS Y MUERTE SÚBITA

	Sin efecto
	Huir
	La víctima muere

Una víctima *huyendo* debe alejarse cuanto pueda del combate o de cualquier otra fuente de peligro cercano, tan rápido como le sea posible. A discreción del Dj, las víctimas con inteligencia pueden hacer una prueba de Frialdad (modificada de acuerdo con las circunstancias) para ver si simplemente salen corriendo (permitiendo al oponente realizar un ataque extra) o pueden retirarse ordenadamente. Aquellos que fallan la prueba siempre se darán la vuelta y saldrán corriendo (brincando, cojeando, tambaleándose, arrastrándose) lo más lejos posible.