

Éxitos, pifias y golpes críticos

Documento escrito por Fernando Nieto y proporcionado por IGARol

Niveles de éxito y pifia en combate cuerpo a cuerpo y a distancia.

Niveles de éxito.-

Éstos serán dados por cada 10% completo determinado en cada tirada. Cada nivel será acumulativo al anterior, así a mayor porcentaje de éxito, mayor será el beneficio.

1. **Nivel de éxito:** adquiere en su siguiente asalto, media acción adicional.
2. **Nivel de éxito:** adquiere en su siguiente asalto, media acción adicional.
3. **Nivel de éxito:** adquiere en su siguiente asalto, +5% a su HA o HP (dependiendo de lo utilizado).
4. **Nivel de éxito:** adquiere en su siguiente asalto, +5% a su HA o HP (dependiendo de lo utilizado).
5. **Nivel de éxito:** adquiere en este asalto, +5% a su F.
6. **Nivel de éxito:** adquiere en este asalto, +5% a su F.
7. **Nivel de éxito:** adquiere un punto de Golpe Crítico (de haberlo).
8. **Nivel de éxito:** adquiere un punto de Golpe Crítico (de haberlo).
9. **Nivel de éxito:** adquiere un punto de Golpe Crítico (de haberlo).
10. **Nivel de éxito:** adquiere un punto de Golpe Crítico (de haberlo).

- Independientemente del nivel que le corresponda, un resultado de 01, vendrá determinado por el Dj.

Niveles de pifia.-

Éstos serán dados por cada 10% completo a partir del segundo nivel de fallo en la tirada, determinado por el atributo del Pj en cuestión. Cada nivel no será acumulativo al anterior.

1. **Nivel de pifia:** adquiere en su siguiente asalto un -5% a su HA o HP (dependiendo de lo utilizado).
2. **Nivel de pifia:** adquiere en su siguiente asalto un -10% a su HA o HP (dependiendo de lo utilizado).
3. **Nivel de pifia:** pierde el beneficio de la Furia de Ulric (de haberla).
4. **Nivel de pifia:** pierde la siguiente media acción.
5. **Nivel de pifia:** pierde el arma empuñada (se le resbala o cae).
6. **Nivel de pifia:** pierde el siguiente asalto.
7. **Nivel de pifia:** rompe el arma que empuñe (si cuenta con armas naturales, este nivel se ignora y se toma el anterior).

- **TODOS** los resultados serán ignorados, si se gasta un punto de Suerte.
- Independientemente del nivel q le corresponda, un resultado de 100, vendrá determinado por el Dj.

Tabla de Golpes Críticos.

Valores Críticos.-

Ésta no será acumulativa y se aplicará el máximo valor obtenido en los dados, modificado por cualquier regla a tal efecto.

- Valor 1º: **Aturdido**. El Pj obtiene un penalizador de -20% a su HA o HP (dependiendo de lo utilizado) y el atacante obtiene un bonificador de +10% a su HA o HP (dependiendo de lo utilizado).
- Valor 2º: **Derribado**. El Pj cae al suelo y tendrá un penalizador de -30% a su HA o HP (dependiendo de lo utilizado), mientras este en el suelo y el atacante obtiene un +20% a su HA o HP (dependiendo de lo utilizado).
- Valor 3º: **Mutilación**. El Pj perderá una parte de su cuerpo determinada mediante la tirada para herir siguiendo el procedimiento normal para la localización y después se volvería a tirar para concretar exactamente en que lugar de dicha localización da (ver tabla). El jugador deberá de realizar una tirada de Voluntad, de no superarla ganará 1 punto de Locura.
- Valor 4º: **Indefenso**. El Pj no podrá hacer nada a causa del dolor que le provocan sus múltiples heridas. Todos los ataques dirigidos hacia él, impactan automáticamente e infligen un daño adicional de 1D10 puntos de heridas. El jugador deberá realizar una tirada de Voluntad, de no superarla ganará 1 punto de Locura.
- Valor 5º: **Muerte Súbita**. El Pj muere en el acto o al cabo de unos segundos de intensa agonía.