

GOLPI CRITICI E FALLIMENTI CRITICI CON LE ARMI

- 1° tiro: minaccia di critico → 2° tiro: se si colpisce il bersaglio, è un colpo critico a segno (o un fallimento critico se ci si auto-colpisce)
 → 2° tiro: di nuovo una minaccia di colpo critico. è una minaccia di colpo mortale → 3° tiro: se è un 20 naturale, è un colpo mortale (TS tempra CD 20 o morte)

ATTACCHI PARTICOLARMENTE EFFICACI

- Colpo alla gamba: tirare d4: 1-2 gamba dx, 3-4 gamba sx. Vedi tabella per gli effetti.
- Colpo al braccio: tirare d4: 1-2 braccio dx, 3-4 braccio sx. Vedi tabella per gli effetti.
- Colpo all'addome: l'avversario subisce un -2 al tiro per colpire ed il movimento è dimezzato. Vedi tabella
- Colpo alla testa: l'arma dell'avversario vola a 2d6 metri. Se l'avversario non ha armi, ritirare in questa tabella.
- Ferita sanguinante: l'avversario perde d10% dei suoi PF totali (non attuali!) per round, finché non viene curato (come se fosse a -1 PF). Minimo 1 PF per round.
- Danno all'arma: l'arma della vittima subisce d12 danni
- Atterrato: L'avversario viene atterrato, purché sia al massimo una taglia più grande dell'attaccante.
- Danno all'armatura: l'armatura si danneggia, e la vittima perde d4 punti di CA.
- Danni estremi: Il colpo è particolarmente efficace. Consultare la tabella
- Stordito: Oltre a subire i danni normali, l'avversario è stordito per 1d4 round.
- Colpo mortale: tiro Salvezza su Tempra (CD 16) o morte del soggetto.

DANNI ALLA GAMB

- 01 - 10 recisione del tendine d'Achille: movimento ridotto di un terzo; -2 Destrezza
- 11 - 30 frattura della rotula: movimento dimezzato, -4 des.
- 31 - 50 amputazione al ginocchio: movimento ridotto ad un quarto; -6 destrezza
- 51 - 85 frattura del femore: movimento impossibile, -8 des.
- 86 - 00 amputazione della gamba sopra al ginocchio: movimento impossibile, perdita di sensi, morte in 2d4 round.

DANNI ESTREMI

- Tirare d12 con i seguenti modificatori:
 Taglia Arma = TA
 Taglia Bersaglio = TB
 -2 TA < TB
 0 TA = TB
 +2 TA > TB
 il modificatore si somma ogni grado di differenza di taglia.
 RISULTATI
 -1 a 1 danno massimo
 2 -4 danno dell'arma x2
 5 -6 raddoppio tutto il danno
 7 danno x2 + stordito d3 round
 8 danno x3
 9 danno x3 + stordito d3
 10 danno x3 + stordito d4
 11 Danno x4
 12 Danno x4 + stordito d4
 13 Danno x4 + stordito d6
 14 Danno x5
 15 Danno x5 + stordito d6
 16 Danno x5 + stordito d10 round
 17+ Danno x6 + Morte (TS tempra CD20) oppure stordito 2d6 round

DANNI ALLE BRACCIA

- 01 - 20 perdita 1d4 dita: 5% fallimento inc. arcani* (per dito)
- 21 - 40 perdita della mano: 20% fallimento inc. arcani*
- 41 - 60 perdita avambraccio: 50% fallimento inc. arcani*
- 61 - 80 perdita del braccio: (sopra il gomito) impossibile lanciare inc. arcani.* Morte in 5d6 round
- 81 - 00 perdita del braccio: (alla spalla) impossibile lanciare inc. arcani*. Morte in 1d4 round.

* solo quelli con componente somatica

ERRORI PARTICOLARMENTE DELETERI

- lancio dell'arma: la tua arma ti scivola e finisce 2d6 metri lontano.
- scivoli: ti sbilanci e cadi all'indietro, subendo un attacco di opportunità
- Rottura: la tua arma subisce 1d12 danni
- Strappo Muscolare: senti un dolore fortissimo: ti sei strappato un muscolo. Hai -2 al TxC finché non viene curato (equivalente a curare 10+d20 PF)
- danno all'armatura: la tua armatura si danneggia, e tu perdi d4 protezione alla CA.
- Uccidimi! Il tuo misero attacco ti lascia completamente scoperto. Il tuo avversario ha un attacco di opportunità con un bonus di +6
- Masochista: rivolgi i normali danni dell'attacco a te stesso.
- Traditore! Colpisci inavvertitamente un compagno, facendo i normali danni.
- Ooopss: cadi su di un compagno, il quale ha un malus di -4 al suo TxC.
- Stordito. Ti colpisci con l'impugnatura della tua arma. Subisci i normali danni (debilitanti) e rimani stordito per 1d4 round.
- Storta: metti male un piede, e ti sloghi una caviglia. Perdi 2d3 punti di destrezza.
- Colpo Fortunato. Il tuo avversario schiva malamente e il tuo fallimento si trasforma in un colpo critico. Tira sulla tabella dei colpi critici.

DANNI ALLA TESTA

- 01 - 35 perdita di un orecchio: -4 prove ascoltare
- 36 - 50 perdita del naso -2 carisma
- 51 - 60 perdita di un occhio: -4 cercare, osservare, -2 Car.
- 61 - 90 frattura della mascella: 50% fallimento inc. arcani*
- 91 - 94 frattura vertebra cervicale: paralisi (d6) 1-4 gambe, 5-6 gambe e braccia
- 95 - 00 frattura cranica: TS Tempra (CD 18); svenimento o, in caso di fallimento, morte.

* con componente verbale