

	CT-6 TABLA DE CRÍTICOS DE CALOR	CT-7 TABLA DE CRÍTICOS DE FRÍO	CT-8 TABLA DE CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD	CT-9 TABLA DE CRÍTICOS DE IMPACTO
-49 – 05	Aire caliente. -0 PV.	Fresca brisa. -0 PV.	Pelos de punta. -0 PV.	Ni un rasguño. -0 puntos de vida.
06 – 20	Fuerte calor con pocos efectos. -3 PV	Golpe frío. -3 PV. Si no se lleva puesta una capa o armadura, aturdido	Pequeña descarga. 3 PV Si se lleva armadura de metal, aturdido 1 asalto.	Un golpe sesgado. -5 PV
21 – 35	Quemaduras leves. -8 PV. Pérdida de 1 punto de vida más por asalto.	Congelación leve. -7 PV. Pérdida de 1 PV más por asalto.	Explosión de luz. Aturdido durante 1 asalto.	Tambaleante debido a un golpe en el costado. -10 PV. Aturdido 1 asalto.
36 – 50	Cegado por un humo ardiente. -12 PV. Aturdido durante 1 asalto.	Congelación. -5 PV Pérdida de 2 PV. más por asalto y -10 a la actividad.	Descarga moderada. -6 PV. -5 a la actividad. Si se lleva armadura de metal, aturdido durante 2 asaltos.	Golpe en el hombro. La víctima gira y retrocede 3 mts. -12 PV. Si no lleva armadura, aturdido 2 asaltos.
51 – 65	La ropa comienza a arder y tarda 2 asaltos en apagarse. -12 PV. -8 PV por cada asalto ardiendo. Aturdido 1 asalto.	Impacto fuerte aunque bajo. Aturdido 1 asalto. Destruída la cobertura en los pies. Si no estaban protegidos, congelación. -30 a la actividad	Descarga potente. -9 PV -10 a la actividad. Aturdido 1 asalto. Si se lleva armadura de metal, aturdido 3 asaltos.	Golpe en la pierna. Derribado, pérdida de 8 PV. Si no lleva armadura en la pierna, aturdido 2 asaltos.
66 – 79	Derribado por un tremendo impacto. Todos los recubrimientos y protecciones orgánicos de pies y pantorrillas destruidos. -10 PV	Golpe bajo. Aturdido durante 1 asalto. Destruído cualquier tipo de calzado y protección de los pies. Si se va descalzo, congelación, -30 a la actividad.	Impacto en el brazo que sostiene el escudo. -12 PV. -20 a la actividad. Si se lleva armadura metálica y no se tiene escudo, inconsciente 1 día entero.	Porrazo en el brazo del escudo. -10 PV. Escudo aplastado e inútil. Si no se lleva escudo, brazo roto y aturdido durante 3 asaltos.
80	Impacto en la cabeza. El rostro horriblemente quemado. Inconsciente. -15 PV. Pérdida de 5 PV. Más por asalto. Si no se lleva yelmo, un mes en coma.	Impacto helado en la cabeza. En coma durante un mes (y gran resfriado). Pérdida de la nariz a consecuencia de congelación grave y trauma.	Un impacto en el costado devasta el sistema nervioso. Graves resultados traumáticos. La víctima será un vegetal durante 1 mes.	Golpe en la cabeza. -12 PV. El yelmo destrozado. Derribado e inconsciente durante 1 día. Sin yelmo, cráneo fracturado y muerte en 3 asaltos.
81 – 86	El fuego se apodera de la espalda. Derribado. Toda la materia orgánica en la espalda queda destruida. Pérdida de 2 PV. por asalto. Aturdido durante 1 asalto.	Impacto en una pierna. Derribado. Aturdido 3 asaltos. Si no se llevan grebas, congelación, la parte inferior de la pierna inútil y -40 a la actividad.	Golpe en el brazo que sostiene el arma. Músculos y cartílagos destrozados. El brazo inútil, pérdida de 1 PV por asalto. Aturdido durante 6 asaltos.	Golpe a la parte superior de la pierna. Músculos desgarrados. -15 PV -10 a la actividad. Sin armadura en la pierna, -20 a la act. y aturdido 3 asaltos.
87 – 89	Impacto en la cabeza. Cegado durante 6 asaltos. Cualquier protección orgánica de la cabeza (sombrero, casco, yelmo) destruida. Si no lleva yelmo, toda la cabellera quemada.	Impacto en la zona del cuello. Inconsciente. Pérdida de la oreja (oído externo). Si no se lleva armadura en el cuello, congelación de éste y muerte tras 9 asaltos de inactividad.	Completamente cubierto por la electricidad. Todo el sistema nervioso reorganizado. Cae y yace en estado de shock durante 12 asaltos antes de morir.	Impacto en la zona del cuello. -12 PV Aturdido durante 5 asaltos. Pérdida del habla durante 1 semana. Si no se lleva armadura en el cuello la pérdida del habla es permanente.
90	La cabeza convertida en un fragmento carbonizado. Tristemente, se muere de inmediato debido a este inaceptable estado.	Un impacto congela y seca la cabeza. Muerte en 2 asaltos. El cerebro y el cráneo quebradizos y sin vida.	Impacto en la cabeza. Si se lleva yelmo de cuero, queda destruido y en coma 2 semanas. Si no, muerte instantánea.	Golpe en el cuello. Paralizado de los hombros hacia abajo. -20 PV. La víctima se pone melancólica.
91 – 96	El brazo que sostiene el escudo frito. Cualquier escudo queda destruido, junto con la mano. Aturdido 5 asaltos. Si no se lleva escudo, pérdida del brazo e inconsciente.	Muslo congelado. Aparte de la congelación, hueso roto. Pérdida de 5 PV. por asalto. -30 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.	Impacto en el pecho. Si se lleva armadura metálica, ésta se funde y no se podrá quitar. Si no, inconsciente durante 6 horas.	Golpe en una rodilla. La rodilla dislocada. Cartílagos y tendones desgarrados. -15 PV. -50 a la actividad. Aturdido durante 9 asaltos.
97 – 99	Quemadura en la parte superior de la pierna. Pierna inutilizada debido a la destrucción de tejido muscular. Pérdida de 2 PV. por asalto. -60 a la actividad. Aturdido durante 6 asaltos.	Un impacto lateral congela y hace astillas la pelvis. Muerte en 12 asaltos debido al trauma y las lesiones del sistema nervioso.	Electrificante experiencia. Colapso cerebro debido a un shock general y quemaduras de superficie. Desmayado y muere en 6 asaltos.	Impacto en el abdomen. -18 PV. Aturdido durante 12 asaltos. Sin armadura en el abdomen muere en 6 asaltos por órganos destruidos.
100	Impacto en el cuello que funde las vértebras y pega la piel a la ropa. Parálisis permanente y -25 PV	Impacto en la cabeza. Ojos congelados. Estado de coma durante 3 semanas. Parálisis del cuello para abajo.	El sistema nervioso actúa como superconductor. La inmediata muerte proporciona a los presentes un espectáculo de luces.	Un impacto en la cabeza fractura el cráneo. En coma 3 semanas. Si no lleva yelmo, muerte instantánea.
101 – 106	Impacto en una pierna. Pérdida de 2 PV. por asalto. -20 a la actividad. Si no se lleva armadura en las piernas: lesiones masivas, -70 a la actividad.	Un impacto congela ambas manos. Pérdida del uso de los brazos durante 1 hora. Pérdida de 6 PV. por asalto. Aturdido durante 5 asaltos.	Impacto en la cara. Pérdida de la nariz. Aturdido durante 8 asaltos. Ciego durante 2 semanas. Si no se lleva yelmo, también derribado.	Golpe en la mandíbula, que se rompe. No podrá ni hablar ni comer nada sólido hasta ser curado. -15 PV. Aturdido 7 asaltos.
107 – 109	Impacto en la cabeza. Si se lleva yelmo, cegado durante 2 semanas. Si no, muere en 6 asaltos.	Corazón y pulmones congelados. Muerte en 6 asaltos de inactividad, debido al shock y a la asfixia.	Corazón y pulmones destruidos. Si se lleva armadura metálica, se funde y se muere en 6 asaltos. Si no, muerte inmediata.	Golpe en un lado. Un hueso se clava en los riñones, muerte en 6 asaltos.
110 – 109	Cintura volatilizada. Partido por la mitad, el sujeto muere. Destruídos todos los objetos.	Un golpe tremendo hace añicos el pecho y congela los preciosos fluidos corporales. Muerte en 3 asaltos.	La cabeza ya no está disponible para su uso. Humo y ozono rodean el cuerpo sin vida.	Pecho destrozado. Los pulmones y el corazón estallan. Muerte instantánea que lo pone todo hecho un asco.
111 – 116	Impacto en el pecho. Destruída cualquier armadura de esta zona. -12 PV Aturdido durante 3 asaltos. Si no se lleva armadura, derribado y pérdida de 6 PV más por asalto.	Gélido golpe a la parte superior del pecho. Inconsciente y derribado. Si no lleva armadura en el pecho, muerte en 10 asaltos por tener un corazón de hielo.	Impacto en el abdomen. Aturdido durante 7 asaltos. Pérdida de 6 PV por asalto. Si no se lleva armadura protegiendo el abdomen, muerte por trauma y hemorragia en 12 asaltos.	Gira sobre sí mismo por el impacto, cae al suelo. Se rompe los dos brazos. -60 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
117 – 119	El fuego se apodera del cuerpo. Toda la materia orgánica queda destruida. Muerte en 6 asaltos debido al trauma y a las lesiones del sistema nervioso. -25 PV.	Congelado y convertido en una estatua sin vida, muy bien conservada, pero bastante muerta.	Un impacto destroza ambos pulmones. Partido por la mitad. La descarga se extiende 3 metros infligiendo un crítico "A" a todos los que estén en medio.	Un porrazo que destroza el cráneo en miles de partículas. Muerte instantánea. Impacto directo, buen puñetazo.
120	Todo lo que queda son fragmentos carbonizados de huesos y dientes.	Se congela repentinamente y después se rompe en mil pedazos al caer al suelo.	La descarga deshace la estructura celular. Todo el cuerpo se convierte en polvo.	El porrazo aniquila todo el esqueleto. El blanco queda reducido a una pulpa gelatinosa.
Modificadores: -50: crítico "T"; -20: crítico "A"; -10: crítico "B"; +0: crítico "C"; +10: crítico "D"; +20: crítico "E"				Tablas de Críticos: CT-6, CT-7, CT-8, CT-9