

## CST-2 TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES

Tipo de ataque	(Abreviatura)	Tabla de ataque	Crítico principal	Crítico secundario
Pico/pinzas	(Pi)	Garras y dientes	TA	AP*
Mordisco	(Mo)	Garras y dientes	PE	TA(C)
Garra/zarpa	(Ga)	Garras y dientes	TA	PE(B)
Cuerno/colmillo/aguijón	(Cu) o (Ag)	Garras y dientes	PE	AP(C)*
Apresar/agarrar/fagocitar/tragar	(Apr)	Agarrar y desequilibrar	PR	DE(C)
Embestida/topetazo/golpe/porrazo	(Em) o (Go)	Agarrar y desequilibrar	DE	AP(C)*
Animales diminutos	(Di)	Garras y dientes	TA(T)	—
Pisotón	(Ps)	Garras y dientes	AP	AP*
Caída/aplastar†	(Ca) o (Ap)	Garras y dientes	AP	AP*
Puño/patada‡	(Pu)	Garras y dientes	DE(A)	—
Lucha libre/placar‡	(Lu)	Agarrar y desequilibrar	PR(A)	—

AP: Crítico de aplastamiento.

PE: Crítico de perforación.

PR: Crítico de presa

TA: Crítico de tajo.

DE: Crítico de desequilibrio.

**Crítico principal:** el tipo de crítico que inflige el arma, una letra entre paréntesis indica el máximo crítico que puede obtenerse (si no se da un máximo, es que se trata de un “E”). Los críticos por encima del máximo son tratados como si fuesen el máximo.

**Crítico secundario:** si se obtiene un crítico más alto que un “A”, entonces se inflige un crítico de este tipo además del crítico principal. Este crítico secundario es un paso menos grave que lo indicado por el resultado del ataque (por ejemplo, un resultado “E” da un crítico secundario “D”, uno “C” daría un “B”, etc.). Se tiran los dados por separado para cada crítico. Una letra entre paréntesis indica el máximo nivel de crítico que es posible obtener (si no hay letra, el máximo será “D”).

\* — Sólo los ataques de animales “grandes” y “enormes” obtienen el crítico secundario que se lista para estos ataques.

† — Si un personaje cae, se tira por este ataque, sumando a la tirada el número de metros que cae y restando (sólo) la agilidad del personaje. El “tamaño” del ataque se basa en la distancia de la caída: 1 a 3 m. (pequeño), 3,1 a 15 m. (mediano), 15,1 a 30 m. (grande), más de 30 m. (enorme).

‡ — Estos tipos de ataque son para ataques cuerpo a cuerpo. La BO del atacante es la suma de sus bonificaciones de fuerza y agilidad.