

	CT-5 TABLA DE CRÍTICOS DE PRESA	CT-10 TABLA DE CRÍTICOS FÍSICOS PARA GRANDES CRIATURAS	CT-11 TABLA DE CRÍTICOS DE HECHIZOS PARA GRANDES CRIATURAS
-49 – 05	Una oportunidad desaprovechada.	-10 PV. 20% de que se rompa un arma normal, y un 1% si es mágica.	El tamaño de la criatura te impresiona. 0 Puntos de Vida adicionales.
06 – 20	Golpe superficial. -2 PV.	-6 PV.	Pérdida de 5 Puntos de Vida.
21 – 35	Ataque rechazado. -3 PV. Si se lleva armadura en los brazos, aturrido 1 asalto.	-12 PV.	Pérdida de 8 Puntos de Vida.
36 – 50	Ataque a la parte superior de la pierna. Hay presa, pero la víctima consigue soltarse. Aturrida 1 asalto.	-18 PV.	Pérdida de 10 Puntos de Vida.
51 – 65	El brazo del escudo queda atracado. Si se lleva escudo, -50 a la actividad hasta que se deje caer el escudo. Si no se lleva escudo, -50 a la actividad.	Se tambalea por un fuerte golpe. -20 PV. -10 a la actividad. Aturrido durante 2 asaltos.	Pérdida de 12 Puntos de Vida.
66 – 79	Atrapado el brazo del arma. Desarmado y muñeca torcida. Aturrido 2 asaltos. -25 a la actividad.	Buen golpe a la pierna. -18 PV. -5 PV. por asalto. -20 a la actividad. Aturrido 3 asaltos.	Pérdida de 15 Puntos de Vida.
80	Ambas piernas trabadas. Derribado e inconsciente, -9 PV.	Un golpe bien colocado al cuello secciona la vena yugular. -15 PV. Muere en 6 asaltos, pero hasta entonces puede actuar con -60 a la actividad.	Desequilibrado por el impacto. Pérdida de 15 Puntos de Vida adicionales. Aturrido durante 2 asaltos.
81 – 86	El brazo que sostiene el arma queda inmovilizado. Rotura de ligamentos y tirón muscular. Desarmado y aturrido durante 3 asaltos. -40 a la actividad.	Duro golpe. -25 PV. Pérdida de 3 Puntos de Vida por asalto debido a una herida ligera. -10 a la actividad. Aturrido durante 2 asaltos.	Estupefacto por el fuerte impacto. Pérdida de 20 Puntos de Vida adicionales. Aturrido durante 1 asalto.
87 – 89	Completamente atrapado e inmovilizado. Derribado pero todavía consciente. No hay actividad posible.	El golpe secciona una arteria en una pierna (o pata). Puede actuar con -30 a la actividad durante 4 asaltos, después caerá y morirá en 6 asaltos más.	Impacto en una pierna. Pérdida de 15 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad. Aturrido durante 2 asaltos.
90	Peligrosa presa en el cuello. Inconsciente. Cuello torcido, -60 a la actividad.	Seccionada una vena en la juntura de una extremidad. -20 PV. Aturrido durante 6 asaltos, después cae muerto.	Impacto en la boca. Derribado al suelo. Estado de coma durante un mes. Pérdida de 30 Puntos de Vida adicionales.
91 – 96	Presa en la cabeza. Aturrido durante 9 asaltos. Si no lleva yelmo se produce estado de coma debido a una fractura en el cráneo.	Golpe en una pierna. -15 PV. -20 a la actividad. Pérdida de 2 Puntos de Vida por asalto. Aturrido 3 asaltos.	El impacto le hace girar sobre sí mismo. Desequilibrado. Pérdida de 18 Puntos de Vida adicionales. -10 a la actividad. Aturrido durante 1 asalto.
97 – 99	Ambos brazos atrapados y pegados al pecho. No podrá mover los brazos hasta que se retire la presa. -75 a la actividad.	Golpe en la cabeza. Fractura del cráneo. -30 PV. Inconsciente. Un buen golpe.	Impacto en un costado. Pérdida de 25 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad debido a las costillas rotas. Aturrido durante 3 asaltos.
100	Presa en el cuello. Si hay armadura, -60 a la actividad por la torcedura en el cuello y aturrido 3 asaltos. Si no hay armadura, muerto con el cuello	Golpe al corazón. Muerte instantánea. El arma queda atrapada bajo el cuerpo. 60% de que el arma se rompa menos la bonificación del arma.	Impacto en la sección media. La vejiga destrozada. Muere en 4 asaltos pero hasta entonces está plenamente activo.
101 – 106	Presa en el pecho. Costillas rotas. Aturrido durante 5 asaltos. -10 a la actividad.	El hombro del brazo que sostiene el arma hecho añicos. -15 PV. Aturrido durante 3 asaltos. El brazo (o la pata) queda inutilizado.	Impacto en la cabeza. Momentáneamente confuso. Pérdida de 20 Puntos de Vida adicionales. Aturrido durante 2 asaltos.
107 – 109	Piernas enredadas y completamente inmovilizadas. Cae y se rompe el brazo que sostenía el arma. Desarmado e inconsciente. -20 PV.	Salvaje golpe cruzado. Cegado y cabreado. Aturrido 3 asaltos, tras los que el pobre bruto puede tambalearse por ahí.	El impacto comba una pierna. Grave herida en el muslo. -25 PV. Muere en 5 asaltos debido a lesiones nerviosas, pero hasta entonces está plenamente activo.
110	Presa en el cuello. Si lleva armadura en el cuello: desarmado y aturrido durante 5 asaltos. Si no, muere en 6 asaltos.	Golpe que perfora la mejilla. Muere inmediatamente. Por desgracia, el arma se queda clavada en el hueso durante 2 asaltos.	Tremendo impacto. El cuello roto y la espina dorsal quebrada. Cae y muere en 3 asaltos.
111 – 116	Pie trabado. Trepieza, cae y se rompe el arma, y el sujeto queda aturrido 2 asaltos. Si no lleva armadura en el pecho, recibe un crítico "D" de aplastamiento.	Golpe en la barbilla. La mandíbula destrozada. Inconsciente. -60 PV. Resulta un estado de coma durante 1 mes.	Impacto en los ojos. Cegado durante 2 asaltos. Pérdida de 15 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad.
117 – 119	Ambas piernas liadas. Trepieza y cae al suelo quedando inconsciente. -80 a la actividad debido a un brazo y un tobillo rotos. -20 PV	Impacto en un ojo. Muere instantáneamente y cae sobre el atacante, que recibe 20 PV y queda atrapado durante 6 asaltos.	El impacto en el cuerpo destruye una serie de órganos. Muerte en 3 asaltos pero el ignorante bruto permanece completamente activo hasta ese momento.
120	La tráquea aplastada. Muere inmediatamente debido al traumatismo total y a la asfixia.	Un golpe que atraviesa un oído destruye el cerebro. El desgraciado bobo muere inmediatamente, eso sí, con una oreja completamente limpia de cera.	Un impacto soberbio hace que una costilla atraviese el corazón. Cae y muere en seis agonizantes asaltos.
	Modificaciones: -50: ... crítico "T" -20: ... crítico "A" -10: ... crítico "B" +0: ... crítico "C" +10: ... crítico "D" +20: ... crítico "E"	Modificaciones: -20: ... arma normal o ataque con garras o dientes -10: ... arma mágica +0: ... arma de mithril +10: ... arma sagrada +20: ... arma exterminadora -10: ... contra grandes criaturas	Modificaciones: -20: ... arma normal -10: ... arma mágica +0: ... arma de mithril +10: ... arma sagrada +20: ... arma exterminadora