

	CT-1 TABLA DE CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO	CT-2 TABLA DE CRÍTICOS DE TAJO	CT-3 TABLA DE CRÍTICOS DE PERFORACIÓN	CT-4 TABLA DE CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO
-49 – 05	Pocodominio. No hay daño extra. + 0.	Un golpe débil que no produce daño extra. + 0.	Golpe oblicuo. No hay daño extra.	Demasiado débil. 0 Puntos de Vida adicionales.
06 – 20	Fractura leve en las costillas. -5 PV. -5 a la actividad.	Herida leve en la pantorrilla. 1 Punto de Vida por asalto.	Golpe oblicuo en un costado. -3 PV.	Golpe en el brazo. -2 PV. -5 a la actividad durante 2 asaltos.
21 – 35	Golpe en un costado. -4 PV. -40 a la actividad durante 1 asalto.	Golpe en la parte superior de la pierna. -5 PV. Si no se llevan grebas, 3 PV y +2 PV por asalto.	Impacto en el muslo. -3 PV. Si no se lleva armadura, -3 PV más por asalto.	Golpe en la pierna. -4 PV. Si no lleva armadura en las piernas aturcido 1 asalto.
36 – 50	Golpe en el antebrazo. -5 PV. Aturdido durante 1 asalto.	Herida leve en el pecho. -3 PV. 1 PV. por asalto. -5 a la actividad.	Herida leve en el antebrazo. -2 PV. Aturdido durante 1 asalto.	Golpe en el pecho. Recula 1 metro. -5 PV. -10 a la actividad 2 asaltos.
51 – 65	Un golpe al hombro del lado del escudo, rompe el escudo. Si no hay, el hombro se rompe y el brazo queda inutilizado.	Herida leve en el antebrazo. -4 PV. 2 PV más por asalto. Aturdido durante 1 asalto.	Impacto en un lado del pecho. Pérdida de 1 Punto de Vida por asalto. Aturdido durante un asalto.	Golpe en el brazo que sostiene el escudo. -5 PV. El escudo es arrancado. Si no se usa escudo, -8 PV y aturdido 2 asaltos.
66 – 79	El golpe rompe un hueso de la pierna. -12 PV. -40 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.	Herida menos grave en el muslo. -6 PV. 1 PV por asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.	Impacto en la parte inferior de la pierna. Tendones desgarrados y -3 PV, -25 a la actividad. Aturdido 1 asalto.	Golpe en el codo. El brazo queda domido. -8 PV. Se cae el arma. -10 a la actividad durante 10 asaltos.
80	Golpe en la frente. -30 PV. Un ojo destruido. Aturdido 24 asaltos. Si no se lleva yelmo puesto, en coma 1 mes.	Un golpe en el cuello secciona la arteria carótida. Cuello roto. Muerte tras 1 asalto de intensa agonía.	Impacto en el cuello. Nervios y vasos sanguíneos seccionados. Muerte por fallo del corazón.	Brutal golpe en la cadera. Blanco derribado. Tendones y junturas desgarrados. Pierna inutilizada. -80 a la actividad.
81 – 86	El golpe rompe el brazo del arma. El brazo inutilizado. Daño en los tendones. -8 PV. Aturdido durante 2 asaltos.	Tajo en los músculos y tendones del brazo que esgrime el arma. El brazo queda inutilizado -10 PV y 1 PV más cada asalto.	Golpe en el brazo que sostiene el arma. Hueso roto. -10 PV. Aturdido durante 3 asaltos.	Golpe en el costado. Desplazado lateralmente metro y medio. Se le cae cualquier cosa que lleve en las manos. Aturdido durante 3 asaltos.
87 – 89	Rodilla hecha trizas. -9 PV. -60 a la actividad. Derribado y aturdido durante 3 asaltos.	Un ojo destruido. -10 PV Aturdido durante 30 asaltos.	Golpe que perfora la parte inferior de la pierna. Músculo seccionado. -50 a la actividad. Aturdido 3 asaltos.	Golpe en el costado. Trepieza para acabar en una embarazosa posición de “decúbito supino”. Aturdido 6 asaltos.
90	Un golpe en la base del cuello deja paralizado de los hombros hacia abajo. -25 PV. El enemigo queda desconcertado.	Destripado, muere instantáneamente. 25% de que tu arma se quede atascada en el contrincante durante 2 asaltos.	Impacto en ambos pulmones. Cae y queda inconsciente. Muere en asaltos.	Golpe en la espalda. Vuelas por el golpe 3 m hacia adelante. Grave daño nervioso. Paralizado de cintura para abajo.
91 – 96	Inconsciente 4 horas por un golpe en un lado de la cabeza. Si no lleva yelmo, el cráneo queda aplastado. -20 PV.	Inconsciente 6 horas debido a un tajo en el lado de la cabeza. -15 PV. Si no se lleva yelmo, muerte instantánea.	Impacto en un lado de la cabeza. Inconsciente durante 6 horas. -10 PV. Si no lleva yelmo, muerte inmediata.	Duro golpe en la cabeza. Retrocede 3 mts y queda aturdido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, queda inconsciente 24 horas.
97 – 99	Un golpe tremendo en el pecho hace que las costillas perforen los pulmones. Cae y muere en 6 asaltos. Salvaje.	Extremo inferior de la pierna seccionado. -20 PV por asalto. Cae y se desmaya.	Un golpe que atraviesa el cuello rompe el espinazo y secciona la espina dorsal. Paralizado permanentemente del cuello para abajo.	Golpe terrible. La víctima cae de rodillas. Si usa un arma de filo o contundente, ésta sale despedida a 3 metros a sus espaldas. Aturdido 15 asaltos.
100	Golpe en la mandíbula, hace que el hueso penetre en el cerebro. Muerte instantánea.	Tajo abierto en el costado. Cae inconsciente y muere en 3 asaltos debido a daños masivos en los órganos internos.	Estocada en el ojo. Muerte instantánea, una auténtica diana.	Golpe en la parte superior del pecho. Desplazado 3 mts. lateralmente. Cae y se rompe ambos brazos. En coma 2 meses.
101 – 106	Un golpe rompe la cadera. -15 PV. -75 a la actividad. Cae al suelo y queda aturdido durante 3 asaltos.	Grave herida en el abdomen. -10 PV Pierde 8 PV más cada asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.	Herida grave en el abdomen. -10 PV. Pérdida de 6 puntos de vida por asalto. -20 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.	Golpe que rompe una pierna. -12 PV. -50 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
107 – 109	Un golpe en el cuello aplasta la garganta. No puede respirar y queda aturdido 12 asaltos. Después, el pobre infeliz muere.	El brazo que esgrimía el arma queda cercenado. -15 PV por asalto. Cae inconsciente inmediatamente.	Clavado en la parte inferior de la espalda. Cae derribado e inconsciente. Muerte por hemorragia y shock interno en 6 asaltos.	Golpe a la cabeza. Despedido hacia atrás 3 mts. -9 PV. Aturdido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, en coma 4 semanas.
110	Cadera aplastada. -35 PV. Aturdido durante 2 asaltos. Activo los siguientes cuatro asaltos, pero luego muere debido a un fallo del sistema nervioso.	Corazón empalado. Muere instantáneamente, el corazón destrozado. 25% de que el arma se quede atascada en el enemigo durante 3 asaltos.	Estocada que atraviesa el corazón. Retrocede girando sobre sí mismo 3 mts. hasta que fallece. El arma queda clavada en la víctima que gira durante 3 asaltos.	Golpe salvaje a la cabeza. Cae al suelo. Muerte en 12 asaltos debido a una vena seccionada.
111 – 116	Destrozado el codo del brazo que sostenía el arma. El brazo queda inutilizado. Aturdido 5 asaltos.	Mano cercenada. 12 Puntos de Vida por asalto. Cae al suelo y queda aturdido durante 6 asaltos.	Estocada a la pierna. Arteria seccionada. Derribado e inconsciente. -12 PV.	Tremendo golpe lateral. Derribado y desplazado 1,5 mts. lateralmente. Aturdido 7 asaltos. -40 a la actividad.
117 – 119	Un golpe en el costado aplasta la cavidad torácica. Cae y muere en 3 asaltos.	Tajo en la espina dorsal. Colapso inmediato. Paralizado desde el cuello para abajo, permanentemente. -20 PV. adicionales.	Impacto en los riñones. -9 PV. Derribado, muere tras 6 asaltos de intensa agonía.	Golpe en el hombro del lado del escudo. Aturdido 9 asaltos. -20 a la actividad. Si no se lleva escudo, inconsciente y el brazo hecho trizas.
120	Golpe tremendo en la zona del pecho. El corazón queda destruido y el sujeto muere instantáneamente. -25 PV. Un buen trabajo.	Un tajo en la cabeza destruye el cerebro, lo que hace difícil que el pobre infeliz siga con vida. Cae fulminado.	Atravesado de oreja a oreja. No podrá oír y muere inmediatamente. Vaya puntería.	Horrible golpe en la sien. Desplazado hacia atrás 6 metros. Muere inmediatamente. Nada bonito.
Tablas de Críticos: CT-1 CT-2 CT-3 CT-4	Modificaciones: -50: ... crítico “T” -20: ... crítico “A” -10: ... crítico “B” +0: ... crítico “C” +10: ... crítico “D” +20: ... crítico “E”	Modificaciones: -50: ... crítico “T” -20: ... crítico “A” -10: ... crítico “B” +0: ... crítico “C” +10: ... crítico “D” +20: ... crítico “E”	Modificaciones: -50: ... crítico “T” -20: ... crítico “A” -10: ... crítico “B” +0: ... crítico “C” +10: ... crítico “D” +20: ... crítico “E”	Modificaciones: -50: ... crítico “T” -20: ... crítico “A” -10: ... crítico “B” +0: ... crítico “C” +10: ... crítico “D” +20: ... crítico “E”