

ARMAS CONTUNDENTES CONTRA HUMANOIDES

TABLA DE LOCALIZACION

1D10	LUGAR
1-2	Pierna der
3-4	Pierna izq
5	Abdomen
6-7	Torso
8	Brazo der
9	Brazo izq
10	Cabeza

PIERNAS

1D20	EFEECTO
1 – 3	Ningun efecto
4	Vítima ko
5	Golpe en rodilla,victima derribada, ½ movimineto
6	Pie roto, ½ movimiento
7	Armadura dañada, pierna herida si no hay armadura, ¼ mov.
8	Cadera rota, hemorragia, inmóvil.
9	Armadura dañada, pierna rota si no hay armadura , inmóvil.
10	Rodilla destrozada, inmóvil, -2 al ataque
11	Cadera destrozada, inmóvil e inerme
12	Huesos destrozados, inmóvil e inerme, hemorragia grave
13+	Ídem anterior, pero daño triple

CABEZA

1D20	EFEECTO
1 – 3	Ningún efecto especial
4	Noqueada 1d6 round
5	Contusión, fuera yelmo,KO 1 round, +2 GAC0 sin yelmo
6	Contusión, +2 GAC0
7	Yelmo dañado, rostro herido, ½ al mov., 1d6 round KO, +4 GAC0
8	Cráneo y yelmo roto, Inconsciente 1d4 horas ,0 pg.
9	Rostro destrozado,-2 CAR,Hemorragia Leve
10	Cabeza herida, KO 1d6 días -1 punto de INT/SAB/CAR
11	Cráneo machacado, hemorragia importante,½ INT/SAB/CAR, 0 pg
12	Cabeza hecha puré, muerte
13+	Ídem anterior, pero daño triple

TORSO

1D20	EFEECTO
1-3	Ningún efecto especial
4	Derribo, noqueo 1d4 rounds
5	Contusión pectoral, noqueada 1 round, ½ movimiento
6	Escudo dañado, contusión, ½ mov.
7	Armadura dañada, contusión, ½ al movimiento, +2 GAC0
8	Torso herido, hemorragia interna leve, inmóvil e inerme
9	Costillas rotas, hemorragia interna leve, ½ movimiento, +2 GAC0
10	Costillas rotas, hemorragia interna importante, inmóvil e inerme
11	Torso aplastado, 0 pg, hemorragia interna grave
12	Torso aplastado, muerte inmediata
13 +	Ídem anterior, pero daño triple

ABDOMEN

1D20	EFEECTO
1-3	Ningún efecto especial
4	Víctima noqueada 1d6 rounds
5	Contusión abdominal, noqueada 1 round, ½ movimiento
6	Armadura dañada, noqueada 1d6 round, triple daño sin armadura
7	Abdomen herido, ½ mov., +2 GAC0
8	Abdomen herido, hemorragia interna leve, ½ movimien, +2 GAC0
9	Armadura dañada, abdomen herido, hemorragia leve, ½ movimiento, +2 GAC0
10	Abdomen herido, inmóvil e inerme, hemorragia interna importante
11	Abdomen aplastado, inmóvil el inerme, hemorragia interna importante.

12	Abdomen aplastado, 0 pg, hemorragia grave
13 +	Ídem anterior, pero daño triple

BRAZOS

1D20	EFFECTO
1 – 3	Ningún efecto especial
4	Contusión mano arma/escudo cae
5	Contusión brazo arma/escudo cae
6	Brazo roto, +2 GAC0, escudo cae
7	Armadura dañada, brazo roto si no hay armadura
8	Escudo y brazo roto, 1 round KO
9	Brazo roto, arma rota, 1d4 rounds
10	Hombro levemente herido, inerme
11	½ movimiento, brazo destrozado
12	Hombro hecho polvo, quieto, hemorragia grave
13+	Ídem anterior, pero daño triple