

# CRITICOS Y PIFIAS

Aquí tienes un sistema de criticos y pifias para dar vida a tus partidas. Es un sistema basado en tablas, posee muchos fallos por lo que el master debe utilizar su sentido comun según la situacion. Incluso puedes cambiarlas y poner ideas tuyas que para eso esta.

Cuando saques un 20 natural en el dado de ataque realizas un critico. Tiras un 1d12 y miras el resultado en la tabla, ademas independiente del resultado siempre haces doble daño en el dado.

Cuando saques un 1 natural en el dado de ataque es una pifia. Tiras un 1d12 y miras el resultado en la tabla de pifias. Independiente del resultado no puedes realizar mas acciones ese round, ni siquiera si te quedaban ataques por realizar.

## TABLA DE CRITICOS

- 1-12 Punto vital: Triple daño en el dado.
- 2-11 Rompes el arma al contario. (Si no es posible lo desarma)
- 3-10 Finta: +3 a todos los ataques hasta el final del round siguiente.
- 4-9 Rompes la armadura al contario, protege la mitad.
- 5-8 Provocas una hemorragia, pierde 2pg por round hasta ser curado.
- 6-7 Golpe poderoso: Aturdes al contario durante 1d3 rounds solo puede defenderse.

## TABLA DE PIFIAS

- 1 - Resbalas hacia el arma enemiga, su ataque da automaticamente.
- 2 - Fallas y te das a ti mismo. Tira para impactar estando sorprendido.
- 3 - Fallas y das al compañero mas cercano. Tira para impactar estando sorprendido.
- 4/9 Resbalas y caes, pierdes siguiente round levantandote y tienen un +4 para darte.
- 5/8 Pierdes el arma (elige la direccion).
- 6/7 Tropiezas y caes, aturdido durante 1d3 rounds (solo puede defenderse).
- 10 Fallas y das al compañero mas cercano automaticamente.
- 11 Fallas y te das a ti mismo automaticamente.
- 12 Resbalas hacia el arma enemiga, impacta sin gastar ataque

AUTOR: **KHARMA**

WEBMASTER DE KAOX

[www.dreamers.com/kaox](http://www.dreamers.com/kaox)