

Tabela de Críticos Opcionais

Corte			
Cor	Leve	Médio	Pesado
	100%. Corte na jugular. Morte em 2 turnos. Não existe magia ou milagre capaz de estancar o sangramento.	Golpe certo no meio da testa causa morte instantânea.	O oponente é cortado ao meio.
	100%. Corte vaza o olho. A dor paralisa o adversário por duas rodadas.	100%. Corte inutiliza permanentemente uma das pernas do inimigo. A dor paralisa por 3 rodadas e não permite que o mesmo se levante sem ajuda.	100%. Corte profundo no abdômen. Morte em 1 hora se não for estabilizado. Caso o tratamento seja bem sucedido, a recuperação leva uma semana (ajuste de -2 em todas as ações físicas).
	100%. Estocada no abdômen. Coma por 2 horas se estiver usando armadura de couro ou nenhuma. No caso de armaduras metálicas o golpe paralisa por 2 rodadas e dá um ajuste de -2 nas duas rodadas seguintes.	100%. Corte profundo na cintura. A dor paralisa o adversário por 3 rodadas e impõe ajuste de -6 por 12 horas. Morte em 1 dia se não for tratado.	100%. Inutiliza permanentemente o braço do adversário que segura a arma.
	75%. Corte no músculo do braço inutiliza o mesmo por um dia.	75%. O oponente é levado à inconsciência por duas horas.	75%. Corte na cabeça põe o adversário em coma por um dia se o mesmo não estiver usando elmo.
	75%. Corte na mão desarma o inimigo e impõe um ajuste de -2 por uma hora.	75%. Atinge a mão que empunha a arma, inutilizando a mesma por uma hora.	75%. Escudo do inimigo se parte (caso não seja mágico). Na ausência deste, corte no braço paralisa por 3 rodadas.
	50%. Corte no rosto. Deixa uma cicatriz bem marcada. A dor paralisa o oponente durante uma rodada.	50%. Estocada no abdômen. A dor dá um ajuste de -4 por um dia.	50%. Caso o inimigo esteja lutando com uma arma leve ela se parte, a não ser que seja mágica.
	50%. Corte na mão desarma o inimigo.	50%. Atinge a mão que empunha a arma, desarmando o oponente. A arma do inimigo cai a uma distância de 3 metros.	50%. Corte na perna derruba o adversário, que leva 2 rodadas para se levantar. Sua velocidade base é reduzida pela metade por uma semana.
	25%. Corte no rosto. Deixa uma cicatriz leve.	25%. Corte no antebraço impõe um ajuste de -2 por 1 dia.	25%. Corte profundo no maxilar. Dor impõe ajuste de -2 por 1 dia.

Penetração			
Cor	Leve	Médio	Pesado
	Flechada certa no coração. OU Flecha Atravessa a garganta.	Golpe perfura o coração. OU Golpe no olho alcança o cérebro.	Arma empala (atravessa) o adversário, matando-o instantaneamente.
	100%. Flechada na cabeça deixa o oponente em coma por um dia caso esteja usando elmo. Em caso contrário provoca a morte em 3 dias se não for curado.	100%. Estocada na mão a inutiliza permanentemente. A dor paralisa o inimigo por duas rodadas.	100%. Perfuração no abdômen paralisa o adversário por um dia caso esteja usando armadura metálica. Caso não esteja, provoca a morte em 3 dias se não for curado.
	100%. A flecha atravessa a mão que empunha a arma. A dor impõe um ajuste de -6 até a flecha ser retirada. A mão ficará inutilizada por uma semana.	100%. Perfura o ombro do adversário e inutiliza o mesmo por dois dias. Sangramento causa desmaio em 10 rodadas.	100%. Golpe no tronco derruba o adversário se estiver usando escudo. Caso contrário incapacita-o por 2 dias.
	75%. Flechada na perna inutiliza a mesma por um dia.	75%. Sangramento devido à perfuração causa perda de mais 1 ponto de EF por rodada durante 5 rodadas.	75%. Arma fica presa na lateral do tórax, causando sérios danos durante a retirada. Causa ajuste de -6 até que seja tratado.
	75%. Flechada no ombro inutiliza um dos braços até que a flecha seja retirada.	75%. Perfura a mão do adversário e inutiliza a mesma por uma semana.	75%. Perfuração no músculo da perna reduz o movimento pela metade e impõe um ajuste de -4 por uma semana.
	50%. Penetração causa ajuste de -6 até que a flecha seja retirada.	50%. Estocada no peito paralisa o adversário na próxima rodada.	50%. Penetração impede o uso de um dos braços em atividades pesadas por 2 dias.
	50%. Penetração causa ajuste de -4 até que a flecha seja retirada.	50%. Estocada faz a arma do adversário voar a 3 metros de distância.	50%. Penetração causa ajuste de -4 por 2 dias.
	25%. Penetração causa ajuste de -2 até que a flecha seja retirada.	25%. Estocada na perna reduz o movimento à metade e causa um ajuste de -2 por 1 hora.	25%. Estocada desequilibra o adversário, impondo ajuste de -4 por 3 rodadas.

Esmagamento			
Cor	Leve	Médio	Pesado
	100%. Pancada na cabeça mata em duas rodadas. Não há cura possível.	Parte o elmo, se existir, e causa afundamento craniano fatal.	Afundamento torácico destrói a ossatura, matando imediatamente.
	100%. O golpe quebra a mandíbula do adversário (cura em um mês). A dor paralisa por 3 rodadas. Caso esteja usando um elmo fechado o golpe causa apenas um desequilíbrio que dura por duas rodadas.	100%. Golpe no peito paralisa o inimigo por três rodadas. Na ausência de armadura desmaia o adversário.	100%. Golpe no pulso destrói a articulação, obrigando a amputação em 2 dias. O inimigo é paralisado por duas rodadas.
	100%. Golpe direto no rosto leva o oponente a nocaute caso não esteja usando um elmo fechado. Caso contrário, apenas perde sua próxima rodada.	100%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo entra em coma por 2 dias.	100%. Pancada na coluna. Dificuldade de movimento causa ajuste de -4 por 4 rodadas. Se não houver armadura fica paralisado por 2 dias.
	75%. Acerta a lateral do joelho, que faz o oponente se ajoelhar e perder a próxima rodada se levantando. Além disso impõe ajuste de -3 por um dia.	75%. Golpe na nuca desnorteia o adversário, que deve fazer um ataque ao seu companheiro mais próximo, caso exista.	75%. Pancada na cabeça. Elmo se parte (caso não seja mágico). Se não tiver Elmo fica desacordado por 2 horas.
	75%. Acerta ambas as pernas fazendo o inimigo cair e perder 2 rodadas se levantando.	75%. Um dos braços é deslocado com o golpe, ficando inutilizado por 7 dias.	75%. Golpe na cabeça atordoa o adversário, que deve fazer um ataque a um de seus companheiros (-4 colunas de ajuste), caso haja algum próximo.
	50%. Pancada na cabeça deixa o oponente meio atordado, impondo um ajuste de -4 nas próximas 5 rodadas. Caso o mesmo esteja usando elmo o ajuste é de -2 por duas rodadas.	50%. Golpe forte no ombro do braço oposto ao da arma. A dor faz o que estiver nesse braço (escudo, por exemplo) cair a 1 metro de distância.	50%. Golpe no joelho derruba o adversário e impede que se levante por 2 rodadas.
	50%. Golpe na mão que empunha a arma desarma o oponente. A dor impõe ajuste de -5 na próxima rodada caso use outra arma.	50%. Golpe duro na coxa impede que o oponente ataque na próxima rodada.	50%. Golpe no tórax derruba o adversário, que deixa cair o que estiver segurando.
	25%. Golpe duro no antebraço causa um ajuste de -3 na próxima rodada.	25%. Golpe no tórax desequilibra o adversário, dando um ajuste de -4 na próxima rodada.	25%. Golpe no ombro desequilibra o adversário, dando um ajuste de -4 na próxima rodada.