

Colpi maldestri con Esplosivi

| | |
|----------|---|
| (-49)-05 | Solo uno strano rumore. |
| 06-20 | Ti distrai e non riesci a colpire in questo round. |
| 21-35 | Brutto tiro, almeno 3 metri a sinistra del bersaglio, -50 alle attività per il round successivo. |
| 36-50 | Perdi la concentrazione e tiri alto 2 metri sopra il bersaglio, con un po' di fortuna potrai avere un piccione per cena! |
| 51-65 | L'arma si inceppa, necessita di 2 round di imprecazioni per tornare a funzionare. |
| 66-79 | Il colpo riesce, peccato che il risultato sia solo una gran fumana che stordisce te e il bersaglio per 3 round. |
| 80 | Errore incredibile! Scivoli proprio mentre stai usando l'arma, il colpo di prende in pieno e sei costretto a subire tutti gli effetti dell'arma come un comune bersaglio. |
| 81-86 | Fai partire il colpo ma subito dopo l'arma ti cade sui piedi, se non è una bomba la potrai raccogliere in un round; nel caso di una bomba ci metterai lo stesso tempo ma l'effetto sarà diverso |
| 87-89 | Mentre stai ricaricando l'arma le munizioni ti cadono di mano e si spargano nel raggio di 3 metri, ci vogliono 5 round per raccoglierle tutte, 1 per un solo colpo. |
| 90 | Un sinistro "crock" indica che la tua arma è passata a miglior vita, per lo stupore resti stordito per 4 round a piangere sui pezzi della tua fidata arma. |
| 91-96 | Ma che diavolo stai combinando! Il tuo tiro risulta corto della metà della distanza totale, la prossima volta metti un po' più d'impegno! |
| 97-99 | Il meccanismo di accensione dell'arma va a farsi benedire, ci vogliono almeno 5 minuti per aggiustare l'arma. |
| 100 | Mentre cerchi di scansare una mosca che disturba il bocchettone della tua arma fai partire un colpo, la mosca è andata via insieme a una parte della tua mano, +12 PF, 3 PF per round. |
| 101-106 | Inciampi sul tuo piede e spari per aria, cadi sbattendo il naso e rimani stordito per i prossimi 6 round. |
| 107-109 | La tua arma si spacca, e all'improvviso una vite schizza in direzione del tuo occhio: +10 PF, -40 alle attività, stordito per 4 round, ceco da un occhio per 6 ore. |
| 110 | La tua arma esplode causandoti 2 colpi critici di tipo E; da calore e da perdita d'equilibrio. |
| 111-116 | Ti parte un colpo involontario verso l'essere più vicino, fai contro di lui un nuovo attacco, anche nel caso che fosse un amico. |
| 117-119 | Il grilletto ti scivola di mano e ti parte un colpo sul piede, un gran bel tiro! 2 dita su 5 sono ora a oltre un metro di distanza dal loro punto di partenza! 10 PF, 4 PF per round, stordito per 3 round. |
| 120 | Il lanciafiamme esplode mandandoti "on fire", di te rimane però solo un corpicino arrostito. |
| | Modifiche: |
| | -20: Dinamite |
| | -10: Bombe |
| | +0: Pistoletta |
| | +10: Archibugio |
| | +20: Lanciafiamme |

Colpi critici da Energia

Una leggera luce

L'energia inonda il colpo, +3 PF.

Colpo vibrato non troppo forte: solo qualche danno aggiuntivo, +5 PF.

Un leggero colpo sul naso fa perdere il senso della posizione alla vittima che rimane stordita per 2 round.

Una palla di energia sfiora la vittima, +4 PF, -5 alle attività, stordito per 1 round.

Botta sul braccio che regge lo scudo: +12 PF, -20 alle attività per 4 round, se il bersaglio non ha lo scudo aggiungere al danno precedente 2 round di stordimento.

Colpo di striscio ma comunque duro sul ventre, una ferita vistosa si apre, +7 PF, 4 PF per round, -10 alle attività e stordito per 1 round.

Una bolla di energia colpisce in pieno la vittima che non può fare altro che cadere al suolo, +9 PF e stordito per 3 round.

Un colpo sulla gamba destra, se il bersaglio ha gli schinieri +10 PF e stordito per 5 round, in caso contrario gamba rotta, +20 PF, stordito per 10 round e -50 alle attività.

L'energia colpisce la testa, se il bersaglio indossa l'elmo subisce "solo" 2 settimane di coma, in caso contrario la vittima subisce una grande ferita alla testa che annulla le speranze di vita.

Una brutta botta al braccio che regge l'arma, l'oggetto è gettato a lato di 2 metri, +5 PF, -10 alle attività.

Il bersaglio subisce una gran botta ma miracolosamente rimane in piedi anche se con i pensieri su un altro pianeta. Stordito per 3 round, +10 PF.

Il colpo trancia il collo e impedisce la respirazione; la vittima può ancora agire per 3 round ma con un -30 alle attività, poi crolla al suolo senza vita.

La vittima si invola e atterra 2 metri più in là, +8 PF, stordito per 2 round, subisce inoltre un colpo critico da urto di tipo A.

La botta arriva al ventre, bersaglio gettato indietro di 3 metri, +12 PF, -20 alle attività, stordito per 3 round.

Il colpo apre in 2 la cassa toracica, vita impossibile.

Colpo sulla schiena, +25 PF, stordito per 6 round, -40 alle attività.

Se la vittima non ha l'armatura la morte sopraggiunge in seguito allo shock nel giro di 10 round.

Viso orribilmente distrutto, perdita di entrambi gli occhi, cervello scombussolato nel cranio, nervi polverizzati. Naturalmente le speranze di vita sono nulle

Del bersaglio rimane soltanto un mucchietto di ossicine: pessima morte ma buon cibo per cani.

Modifiche:

-20: CC di tipo A

-10: CC di tipo B

+0: CC di tipo C

+10: CC di tipo D

+20: CC di tipo E