

ХРУСТЬ
Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает состояние «тошнота 3»



ПРОКОЛ ПРЕДПЛЕЧЬЯ
Колющий

Крит. Специализация. Цель роняет одно оружие, которое держит (по выбору ведущего)



НЕОЖИДАННОЕ ОТКРЫТИЕ
Режущий

Крит. Специализация. Вы получаете 1 действие, которое можно использовать до конца своего хода, чтобы использовать действие с дескриптором «атака» против цели



АЛЛЕРГИЧЕСКАЯ РЕАКЦИЯ
Закливание или Бомба

Цель получает 1d8 урона ядом



ГДЕ Я?
Дробящий

Обычный урон. Цель получает состояние «шок 2»



НЕОЖИДАННОЕ ОТКРЫТИЕ
Колющий

Крит. Специализация. Вы получаете 1 действие, которое можно использовать до конца своего хода, чтобы использовать действие с дескриптором «атака» против цели



ОТРЕЗАТЬ УХО
Режущий

Обычный урон. Цель получает ситуативный штраф -2 при проверке внимания и к проверкам на основе харизмы, за исключением запугивания до исцеления



ЗАТУМАНЕННЫЙ РАЗУМ
Закливание или Бомба

Цель получает состояние «ошеломление 2» пока не исцелится



НЕОЖИДАННОЕ ОТКРЫТИЕ
Дробящий

Крит. Специализация. Вы получаете 1 действие, которое можно использовать до конца своего хода, чтобы использовать действие с дескриптором «атака» против цели



ПРОКОЛ ЯЗЫКА
Колющий

Цель должна пройти чистую проверку со СЛ 5. При провале цель не может использовать заклинания пока не исцелится



РАССЕЧЬ ЛИЦО
Режущий

Крит. Специализация. Цель получает штраф -2 к Вниманию и броскам на попадание дальними атаками пока не исцелится



ПЕРЕГРУЗКА ОБОНЯНИЯ
Закливание или Бомба

Цель теряет обоняние и любую другую способность для восприятия запахов пока не исцелится



РАСКОЛ РЕБРА
Дробящий

Цель получает состояние «утомлен»



ИМПУЛЬС
Колющий

Вы получаете бонус состояния +2 ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода



МЕРЗОСТЬ
Режущий

Цель получает состояние «тошнота 1»



ШОК
Закливание или Бомба

Обычный урон. Цель получает состояние «шок 2»

КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





НЕМОЩНОЕ ПАРИРОВАНИЕ Дробящий

Крит. Специализация. Цель роняет одно оружие, которым владеет, по выбору ведущего



РАНЕНОЕ ПЛЕЧО Колющий

Крит. Специализация. Пока не исцелится, цель получает состояния «неуклюжесть 1» и «слабость 2»



ПОДРЕЗАТЬ КРЫЛЬЯ Режущий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает состояния «распластанность» и «неуклюжесть 2» пока не исцелится



ОТРЕЗАТЬ ОТ МАГИИ Заклинание или Бомба

Обычный урон. Цель не может сотворять заклинания или активировать магические предметы в течение 1d4 раундов



ЗВОНАРЬ Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает состояния «тошнота 2» и «ошеломление 2» до тех пор, пока не окончится время действия состояния «тошнота»



НАСАДИТЬ НА ВЕРТЕЛ Колющий

Крит. Специализация. Тройной урон. Цель получает состояние «замедление 1» на 1 раунд



ИМПУЛЬС Режущий

Вы получаете бонус состояния +2 ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода



ОКАМЕНЕЙ Заклинание или Бомба

Цель получает состояние «окаменение» на 10 минут



РАСКОЛОТИТЬ Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает 1d6 продолжительного урона от кровотечения



КАЧАЙСЯ Колющий

Крит. Специализация. Цель застигнута врасплох до конца своего следующего хода



ВЫБИТАЯ ЧЕЛЮСТЬ Режущий

Крит. Специализация. До своего исцеления цель получает состояние «ранение 1». Она не может говорить, есть, пить или кусать



ЗАЩИТНЫЙ АМУЛЕТ Заклинание или Бомба

Вы получаете статусный бонус +2 к КБ и всем спасброскам до конца следующего хода



ИМПУЛЬС Дробящий

Вы получаете бонус состояния +2 ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода



ОТДАЧА Колющий

Цель получает состояние «распластанность»



ЗАПУТАННЫЙ Режущий

Крит. Специализация. Вы можете попытаться схватить цель свободным действием. Вы получаете тот же штраф за последовательную атаку, что и ваша атака. Но ее использование не увеличивает штраф за последовательные атаку



КРАСИВЫЕ ЦВЕТА Заклинание или Бомба

Цель получает состояние «растерянность» до конца вашего следующего хода

КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



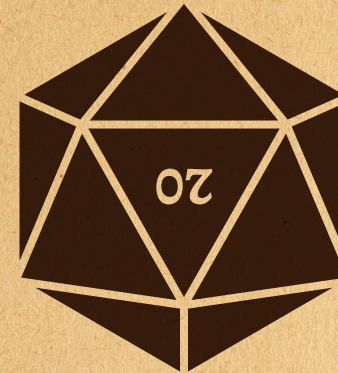
КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ




КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ




КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ




 **Я ВИЖУ ЗВЕЗДЫ**
Дробящий


Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает состояние «растерянность» до тех пор, пока не исцелится

 **ИГОЛЬНОЕ УШКО**
Колющий


Крит. Специализация. Цель получает 1 продолжительного урона от кровотечения, до тех пор, пока цель не исцелится

 **ВЫПОТРОШИ**
Режущий


Тройной урон

 **ПРОВОДНИК**
Заклинание или Бомба


Цель получает штраф состояния -2 к КБ и спасброскам от ваших бомб или заклинаний до конца вашего следующего хода

 **СЛОМАННЫЙ НОС**
Дробящий


Цель получает 1d4 продолжительного урона от кровотечения

 **ДВА В РЯД**
Колющий


Крит. Специализация. Вы наносите обычный урон еще одной цели, расположенной рядом с первоначальной

 **УРОН ОРУЖИЮ**
Режущий


Крит. Специализация. Вы наносите обычный урон оружию цели (используя параметр твердость как обычно)

 **УДАР ПО НЕРВНОЙ СИСТЕМЕ**
Заклинание или Бомба


Обычный урон. Цель получает состояние «замедление 1» пока не исцелится

 **ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР**
Дробящий


Обычный урон. Цель получает состояние «неуклюжесть 1» на 1 минуту и должна пройти испытание рефлекса или роняет случайный предмет находящийся в руке

 **ПРОНЗЕННАЯ ГРУДЬ**
Колющий


Цель получает состояние «утомлен»

 **ВЕРХНИЙ БЛОК**
Режущий


Крит. Специализация. 1d8 продолжительного урона от кровотечения

 **НОКДАУН**
Заклинание или Бомба


Оттолкните цель на 10 футов

 **СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР**
Дробящий


Цель получает состояние «распластанность»

 **ПРОТКНУЛ**
Колющий

Цель получает состояние «замедление 1» до конца своего следующего хода

 **РАСРЕЧЬ ГОРЛО**
Режущий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает 1d8 продолжительного урона от кровотечения. Цель не может говорить, сотворять заклинания или дышать во время кровотечения

 **ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ**
Заклинание или Бомба

Если применено заклинание, цель получает состояние «обречен», а вы восстанавливаете 1d8 ПЗ

КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





РАЗДРОБЛЕННАЯ РУКА
Дробящий

Обычный урон. До своего исцеления цель получает состояния «неуклюжесть 2» и «слабость 2». Она не может использовать одну из своих рук (по выбору ведущего)



ПРЯМО В УХО
Колющий

Обычный урон. Цель получает состояние «глухота», пока не исцелится



ОТОЙДИ В СТОРОНУ
Режущий

Оттолкните цель на 5 футов



ВАМПИРИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ
Заклинание или Бомба

Обычный урон. Вы восстанавливаете ПЗ равное половине нанесенного урона



ДВА ВМЕСТО ОДНОГО
Дробящий

Крит. Специализация. Вы наносите обычный урон цели, расположенной рядом с первоначальной



ПРОВЕТРИСЬ
Колющий

Тройной урон



ПУСТИТЬ НА РЕМНИ
Режущий

Критический эффект. Штрафы к проверкам удваиваются, пока броня цели не будет отремонтирована (СЛ 15)



УДАР ТОКОМ
Заклинание или Бомба

Если вы применяете электрическое заклинание или бомбу, цель получает двойной урон, а в начале следующего хода она получает обычный урон. Любая другая бомба или заклинание наносит двойной урон



НЕ ВЫСОВЫВАЙСЯ!
Дробящий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает состояние «распластанность» и «шок 2»



СВЯЗАННАЯ РУКА
Колющий

Критический эффект специализации лука позволяет вам поразить руку цели, которой она не может пользоваться, не освободится. Если вы используете оружие ближнего боя, вы должны кинуть его в цель, чтобы получить этот эффект



НОКДАУН
Режущий

Оттолкните цель на 10 футов



ЗАМОРОЖЕННЫЙ
Заклинание или Бомба

Если вы применяете заклинание холода или бомбу, цель получает тройной урон и состояние «замедление 2» на 1 раунд. Любая другая бомба или заклинание наносит двойной урон



ГРОМЫХАТЬ
Дробящий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает состояние «в замешательстве» на 1 раунд



ОСТОРОЖНЫЙ УДАР
Колющий

Крит. Специализация. Вы получаете бонус состояния +2 КБ до конца вашего следующего хода



ПЕРЕРЕЗАННОЕ СУХОЖИЛИЕ
Режущий

Крит. Специализация. До тех пор, пока цель не исцелится, она получает состояние «неуклюжесть 1» и штраф -5 футов к наземной скорости



СКАЧОК НАПРЯЖЕНИЯ
Заклинание или Бомба

Тройной урон

КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





СПОКОЙНОЙ НОЧИ
Дробящий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель падает без сознания и не может прийти в себя до конца своего следующего хода



БОЛЕЗНЕННЫЙ ТОЛЧОК
Колющий

Цель получает состояние «шок 1»



ОСТАВЬ ОТМЕТИНУ!
Режущий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает 2d6 продолжительного урона от кровотечения



СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР
Заклинание или Бомба

Тройной урон. Цель получает состояние «шок 1»



ПО МОЗГАМ
Дробящий

Цель получает состояние «шок 1»



ПРОКОЛ ПОЧЕК
Колющий

Цель получает состояние «тошнота 2»



ПОРЕЗ ПАЛЬЦА
Режущий

Обычный урон. До тех пор, пока цель не исцелится, она получает состояние «шок 1» и не может использовать одну руку (по выбору ведущего)



ОЖОГ ГЛАЗ
Заклинание или Бомба

Цель получает состояние «ослеплен» до конца следующего хода



ТРАВМА ЛЕГКОГО
Дробящий

Крит. Специализация. Обычный урон. До тех пор, пока цель не исцелится, она получает состояние «ослаблен 2» и «утомлен»



НЕРВНЫЙ УЗЕЛ
Колющий

Обычный урон. Критический эффект. Цель получает состояние «шок 2»



РАЗРЫВ ЖИВОТА
Режущий

Тройной урон. Цель получает состояние «утомлен»



ПЕРЕСТАНОВКА
Заклинание или Бомба

Если это атака заклинанием, вы и цель меняетесь местами. Это эффект телепортации



СОКРУШИТЕЛЬ КОСТЕЙ
Дробящий

Обычный урон Крит. Специализация. Выберите одно: цель получает состояние «неуклюжесть 2» и штраф -10 к наземной скорости; либо цель получает состояние «неуклюжесть 2» и не может использовать одну руку (на ваш выбор). Любой из этих эффектов длится до исцеления



ПРОКОЛ ЛЕГКОГО
Колющий

Крит. Специализация. Цель задыхается до тех пор, пока не будет магически исцелена



ПРОСТО И ЯСНО
Режущий

Тройной урон



ГИПНОТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ
Заклинание или Бомба

Если это заклинание, цель получает обычный урон, а вы контролируете ее до конца своего следующего хода

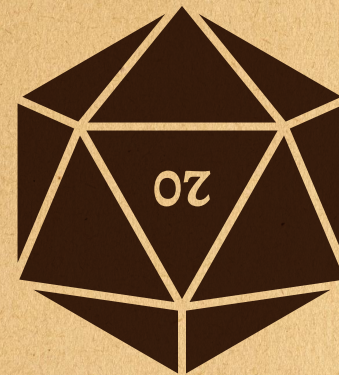
КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





 **ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР**
Дробящий
Тройной урон


 **ПОРЕЗ АРТЕРИИ**
Колющий
Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает 2d6 продолжительного урона от кровотечения


 **ВЫРЕЗАТЬ ИНИЦИАЛЫ**
Режущий
Обычный урон. Цель настолько оскорблена, что ей ничего не остается, кроме как напасть на вас. В конце каждого своего хода она может попытаться пройти испытание Воли для прекращения действия этого эффекта


 **ОТВЛЕЧЬ**
Заклинание или Бомба
Цель получает состояние «застигнут врасплох» до конца следующего хода


 **РАЗРЫВ СЕЛЕЗЕНКИ**
Дробящий
Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает 1 продолжительного урона от кровотечения, которое невозможно устранить, пока цель не будет магически исцелена


 **РАЗРЫВ МЫШЦЫ**
Колющий
Обычный урон Крит. Специализация. До тех пор, пока цель не исцелится, она получает состояние «неуклюжесть 3» и «ослаблен 3»


 **ПРОГНУТЬСЯ ПОД НАПОРОМ**
Режущий
Тройной урон. Вы роняете оружие


 **ЗАБАВНАЯ КОСТЬ**
Заклинание или Бомба
Цель начинает непрерывно смеяться до конца своего хода. В это время она получает состояние «замедление 1» и не может использовать ответные действия


 **ВЫВЕСТИ ИЗ РАВНОВЕСИЯ**
Дробящий
Обычный урон. Вы можете применить обусловленное действие на цель, как если бы она применила действие движения. Также цель получает состояние «застигнут врасплох» до конца своего следующего хода


 **РАСКОЛОТАЯ КОСТЬ**
Колющий
Цель получает состояние «неуклюжесть 1» пока не исцелится


 **РЕЗАТЬ И РУБИТЬ**
Режущий
Тройной урон. Цель получает состояние «застигнут врасплох» до конца следующего хода

 **ЭФФЕКТ УМЕНЬШЕНИЯ**
Заклинание или Бомба
Обычный урон. Цель уменьшается в размерах до конца своего следующего хода, как если бы подвергалась воздействию заклинания Уменьшение

 **РАЗДАВИТЬ КИШКИ**
Дробящий
Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает состояния «ранение 2» и «ослаблен 2» до тех пор, пока не прекратиться действие состояния ранен

 **ЗАСТРЯЛ В КОСТИ**
Колющий
Критический эффект. Цель получает 1d6 продолжительного урона от кровотечения

 **ОТОРВАННЫЙ ПОЗВОНОЧНИК**
Режущий
Критический эффект. Цель должна пройти испытание Стойкости, в случае провала она получает состояние «парализован» до тех пор, пока не будет исцелена

 **ДУШЕВНЫЙ НАДЛОМ**
Заклинание или Бомба
Цель получает 1d8 ментального урона

**КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ**



**КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ**



**КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ**



**КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ**





РАЗДАВИТЬ ТРАХЕЮ
Дробящий

Критический эффект. Цель задыхается до тех пор, пока не будет магически исцелена



ПРОКОЛОТЬ ЛОКОТЬ
Колющий

Цель роняет одно оружие, которое держит (по выбору ведущего)



ДЛИННАЯ РАНА
Режущий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает 1d4 продолжительного урона от кровотечения. Сложность проверки, для прекращения этого урона, повышается на 5



УЯЗВИМОСТЬ
Закливание или Бомба

Цель получает уязвимость 5 к любому типу урона наносимого бомбой или заклинанием в течение 1 минуты



ПРОЛОМИТЬ ЧЕРЕП
Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает состояние «ошеломление 3» пока не исцелится



РАНЕНИЕ РУКИ
Колющий

Крит. Специализация. До тех пор, пока цель не исцелится, она получает состояние «неуклюжесть 2» и не может использовать одну руку (по выбору ведущего)



ШИРОКИЙ ЗАМАХ
Режущий

Цель получает 1d4 продолжительного урона от кровотечения



ДЛИТЕЛЬНЫЙ УРОН
Закливание или Бомба

Цель получает 1d6 продолжительного урона того же типа, что бомба или заклинание



РАЗДРОБИТЬ ЧЕРЕП
Дробящий

Крит. Специализация. Тройной урон. Цель должна пройти испытание стойкости иначе погибнет



НЕВЕРОЯТНАЯ РЕАКЦИЯ
Колющий

Обычный урон. Вы можете применить ответное действие на цель, как если бы она применила действие движения. Также цель получает состояние «застигнут врасплох» до конца своего следующего хода



ВЫРЕЗАННЫЙ ИЗ БУМАГИ
Режущий

Цель получает штраф состояния -2 на броски атаки до конца своего следующего хода



НЕЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР
Закливание или Бомба

Тройной урон аберрациям, небожителям, дьяволам и наблюдателям. Двойной урон всем остальным



ПРЕРВАТЬ МЫСЛИ
Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает состояние «ошеломление 2» пока не исцелится



ЧИСТЫЙ ПРОКОЛ
Колющий

Тройной урон



НАРАСПАШКУ
Режущий

Цель остается неподвижной до конца следующего хода



ГНЕВ СКРЯГИ
Закливание или Бомба

Тройной урон драконам. Двойной урон остальным существам

КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





ОГЛУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР
Дробящий

Цель получает состояние «шок 1»



ПРОКОЛ ЩЕКИ
Колющий

Цель должна проходить чистую проверку со СЛ5 при применении заклинаний до тех пор, пока не исцелится



ПО ГЛАЗАМ
Режущий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает состояние «ослеплен» до тех пор, пока не исцелится



ЗАМЕДЛИТЬ
Заклинание или Бомба

Цель получает состояние «замедление 2» на 1 раунд



ВЫРУБИТЬ
Дробящий

Тройной урон. Цель получает состояние «распластанность ность»



УДАР В ГОЛОВУ
Колющий

Крит. Специализация. Тройной урон. Цель должна пройти испытание стойкости иначе погибнет



НАПОПОЛАМ
Режущий

Крит. Специализация. Тройной урон. Цель должна пройти испытание стойкости иначе погибнет



ОБРЕЧЕННЫЙ
Заклинание или Бомба

Цель получает состояния «замедление 1» на 1 раунд, и «обречен 1»



СЛОМАТЬ РЕБРА
Дробящий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает состояние «замедление 1» до тех пор, пока не исцелится



ПРОКТКНУТЬ ПОЗВОНОЧНИК
Колющий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает состояние «тошнота 3»



ОТРЕЗАТЬ НЕРВЫ
Режущий

Крит. Специализация. Цель получает состояние «замедление 2» на 1 раунд



МОЩНЫЙ ВЗРЫВ
Заклинание или Бомба

Бомба или заклинание наносят дополнительно 1d8 силового урона



ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР
Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает состояние «шок 2»



УДАР В СЕРДЦЕ
Колющий

Крит. Специализация. Тройной урон. Цель получает 1d4 продолжительного урона от кровотечения



УДАР НОГОЙ
Режущий

Цель получает состояние «распластан»



УЖАСАЮЩЕЕ ЗРЕЛИЩЕ
Заклинание или Бомба

Цель получает состояние «напуган 3»

КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ




КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ




КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ




 **ГРОВОЙ УДАР**
Дробящий


Крит. Специализация. Цель получает состояние «глухота» до тех пор, пока не исцелится

 **ПРИГВОЗДИТЬ**
Колющий


При использовании лука применяется эффект крит. специализации. При использовании оружия ближнего боя, вы должны бросить оружие в цель, чтобы получить этот эффект. Если атака уже имеет этот эффект, то цель должна пройти проверку Атлетики со СЛ20 вместо СЛ10.

 **ОБЕЗГЛАВЛИВАНИЕ**
Режущий


Крит. Специализация. Тройной урон. Цель должна пройти испытание стойкости иначе погибнет

 **ВОЗВРАЩАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ**
Закливание или Бомба


Если вы атакуете заклинанием, то оно само или его ячейка не расходуется

 **НАДРАТЬ УШИ**
Дробящий


Цель получает состояние «глухота» до тех пор, пока не исцелится

 **ПОЙМАЙ КОПЬЕ**
Колющий


Тройной урон, если атака была дистанционной или метательной. Двойной урон для остальных атак

 **ОТРЕЗАТЬ ГУБЫ**
Режущий


Цель должна проходить чистую проверку со СЛ5 при применении заклинаний до тех пор, пока не исцелится

 **ЗОВ ПРИРОДЫ**
Закливание или Бомба


Тройной урон животным, зверям и феям. Двойной урон остальным существам

 **СОТРСЯСЕНИЕ**
Дробящий


Обычный урон. Цель получает состояния «в замешательстве» на 1 минуту и «ошеломление 2» пока не исцелится

 **ИНФЕКЦИЯ**
Колющий


Цель должна пройти проверку стойкости иначе заболит Заражением крови

 **ОСВЕЖЕВАТЬ**
Режущий

Обычный урон. Цель получает состояние «ослаблен 3» до тех пор, пока не исцелится

 **КОРРОЗИЯ**
Закливание или Бомба


Если вы используете кислотную бомбу или аналогичное заклинание, цель получает тройной урон и 1d6 продолжительного урона кислотой. Остальные бомбы или заклинания наносит двойной урон

 **ПОМЯТЬ БРЮЮ**
Дробящий


Крит. Специализация. Обычный урон. Нанесите урона броне цели, игнорируя при этом ее твердость

 **ПРОТКНУТЬ ГЛАЗ**
Колющий

Крит. Специализация. Тройной урон. Цель получает состояние «растерянность» до тех пор, пока не исцелится

 **УДАР ПЛОСКОЙ СТОРОНОЙ ЛЕЗВИЯ**
Режущий

Тройной урон. Вы можете нанести дробящий урон вместо режущего

 **МАГИЧЕСКОЕ СВЕЧЕНИЕ**
Закливание или Бомба

Цель светится 1 минуту, как при использовании заклинания «Озаряющий свет»

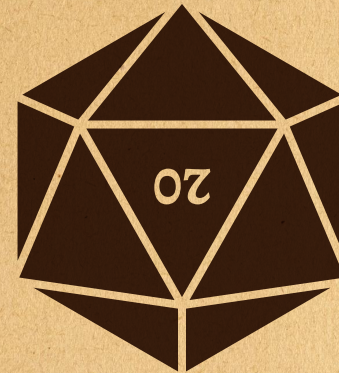
КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ

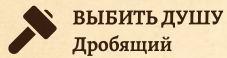


КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



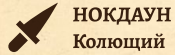
КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





ВЫБИТЬ ДУШУ
Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает состояния «обречен 1» и «ошеломление 1» до тех пор, пока не прекратятся действия эффекта обречения



НОКДАУН
Колющий

Цель отталкивается на 10 футов



ПОВРЕДИТЬ БРОНЮ
Режущий

Броня цели также получает урон (применяется обычная твердость брони)



ОСУШАЮЩИЙ УДАР
Заклинание или Бомба

Цель теряет одно подготовленное заклинание или ячейку заклинания, по выбору ведущего



БЕЗДЫХАННЫЙ
Дробящий

Цель получает состояние «утомлен»



РАЗВЕРНУТЬ
Колющий

Цель получает состояние «враспloh» до конца следующего хода



ПОРЕЗ РУКИ
Режущий

Обычный урон. Пока цель не исцелится, она получает состояния «ослаблен 1», «неуклюжесть 1» и не может использовать руку (по выбору ведущего)



СЖЕЧЬ
Заклинание или Бомба

Если вы используете огненную бомбу или аналогичное заклинание, цель получает тройной урон и 1d6 продолжительного урона огнем. Остальные бомбы или заклинания наносит двойной урон



СЛОМАТЬ НОГУ
Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает штраф состояния -15 футов к своей наземной скорости до тех пор, пока не исцелится



СКОльзяЩИЙ УДАР
Колющий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает состояние «шок 3»



С РАЗМАХА
Режущий

Крит. Специализация. Вы наносите дополнительную атаку по цели, расположенной рядом с первоначальной, применяя тот же модификатор атаки



МАКСИМАЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ
Заклинание или Бомба

Не бросайте кубики урона. Эта атака наносит максимально возможный критический урон



УДАР ПО ЩИТУ
Дробящий

Крит. Специализация. Цель должна пройти проверку рефлексов иначе она роняет щит



ПРОНИКАЮЩЕЕ РАНЕНИЕ
Колющий

Атака игнорирует любые сопротивления



ПОРЕЗАТЬ МЫШЦЫ
Режущий

Крит. Специализация. Цель получает состояния «ослаблен 2» до тех пор, пока не исцелится



ЯРКИЙ УДАР
Заклинание или Бомба

Атака игнорирует любые сопротивления

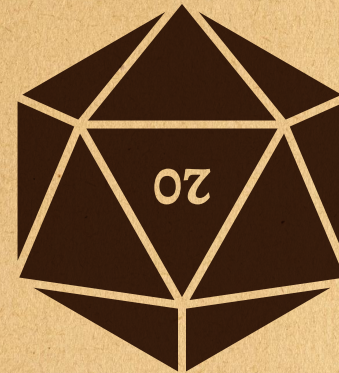
КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ

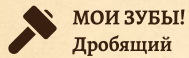


КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



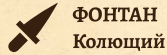
КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





МОИ ЗУБЫ!
Дробящий

Цель должна проходить чистую проверку со СЛ 5 при применении заклинаний до тех пор, пока не исцелится



ФОНТАН
Колющий

Цель получает 1d6 продолжительного урона от кровотечения



СТРАШНЫЙ ПОРЕЗ
Режущий

Тройной урон



МУЧЕНИЕ
Заклинание или Бомба

Цель получает состояние «тошнота 3»



НОКДАУН
Дробящий

Крит. Специализация. Цель отталкивается на 1d4*5 футов



ВНУТРЕННЯЯ БОЛЬ
Колющий

Цель получает состояние «утомлен»



РАЗЕЗАТЬ КИШКИ
Режущий

Цель получает 1d4 продолжительного урона от кровотечения. Любое проглоченное ей существо немедленно освобождается



МОЩНЫЙ ВСПЛЕСК
Заклинание или Бомба

Цель получает обычный урон. Существа, расположенные рядом с ней, получают половину урона того же типа



УДАР ПОНИЗУ
Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает состояния «тошнота 2» и «замедление 1» до тех пор, пока не прекратиться действия эффекта тошнота



ИДЕАЛЬНЫЙ УДАР
Колющий

Тройной урон



ПЛОХОЕ ПАРИРОВАНИЕ
Режущий

Крит. Специализация. Цель должна пройти проверку рефлексов, иначе роняет одно оружие (по выбору ведущего)



ПЛАНАРНЫЙ РАЗЛОМ
Заклинание или Бомба

Если это заклинание, цель получает обычный урон и должна пройти проверку воли, иначе отправляется в иной план (по выбору ведущего)



СЛОМАТЬ ГОЛЕНЬ
Дробящий

Кри. эффект. До тех пор, пока цель не исцелилась, она получает состояние «неуклюжесть»1 и штраф состояния -10 футов наземной скорости



ТЕПЕРЬ ХРОМАЙ
Колющий

Крит. Специализация. До тех пор, пока цель не исцелилась, она получает состояние «неуклюжесть» и штраф состояния -10 футов для всех типов скоростей



ИСТОЩАЮЩИЙ ПОРЕЗ
Режущий

Кри. эффект. Цель получает состояние «утомлен»



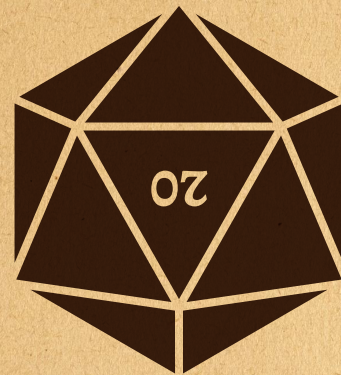
НЕБОЛЬШОЙ ВЗРЫВ
Заклинание или Бомба

Цель получает состояние «ослеплен»до конца следующего хода

КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ

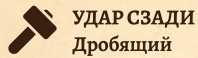


КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





УДАР СЗАДИ
Дробящий

Крит. Специализация. До исцеления цель получает состояния «неуклюжесть 2» и «слабость 2»



ГЛУБОКАЯ РАНА
Колющий

Крит. Специализация. Цель получает состояние «тошнота 3»



ПОРЕЗ БРОВИ
Режущий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает 1d4 продолжительного урона от кровотечения. До тех пор, пока кровотечение не закончится, все существа для цели плохо видимы



МИСТИЧЕСКОЕ ПРЕПЯТСТВИЕ
Заклинание или Бомба

Цель не может активировать магические предметы, сотворять заклинания или использовать быструю алхимию до конца своего следующего хода



КРЕПКИЙ УДАР
Дробящий

Тройной урон



ПРОНИКАЮЩАЯ РАНА
Колющий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель не может вылечить эту травму, пока не отдохнет минимум 8 часов



ПАРИРУЮЩИЙ УДАР
Режущий

Крит. Специализация. Получите бонус состояния +2 к КБ до конца вашего следующего хода



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ
Заклинание или Бомба

Цель становится бестелесной до конца вашего следующего хода



УТОМЛЯЮЩИЙ УДАР
Дробящий

Цель получает состояние «утомлен»



ПОРАНИТЬ НОГИ
Колющий

Крит. Специализация. Цель получает штраф в 5 футов к наземной скорости до тех пор, пока не исцелится



РАЗВЕРНУТЬ
Режущий

Цель получает состояние «застигнут врасплох» до конца следующего хода



ВИХРЬ ВРЕМЕНИ
Заклинание или Бомба

Если это заклинание, то цель получает обычный урон и исчезает на 1d4 раунда. Она не может предпринимать никаких действий, и любой эффект, наложенный на нее и обладающий длительностью не проходит



ПИНОК
Дробящий

Цель получает состояние «врасплох» до конца следующего хода



ПРОТКНУТЬ ЖИВОТ
Колющий

Крит. Специализация. Тройной урон. Цель получает состояние «утомлен»



РАЗОРВАННОЕ КРЫЛО
Режущий

Цель теряет скорость полета до тех пор, пока не исцелится



ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ МОЩЬ
Заклинание или Бомба

Если бомба или заклинание, наносящие урон кислотой, холодом, электричеством, огнем или звуком, вместо этого наносят двойной урон

КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ





ПОТЕМНЕЛО В ГЛАЗАХ Дробящий

Крит. Специализация. Цель получает состояние «ослеплен» до конца следующего хода



ПРОКОЛОТЬ БИЦЕПС Колющий

Цель получает состояния «ослаблен 1» до тех пор, пока не исцелится



ПОТЕРЯ ПАЛЬЦЕВ Режущий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель теряет 1d4 пальца на руке и получает состояние «неуклюжесть 1» до тех пор, пока не подвергнется заклинанию регенерации или аналогичному эффекту



РЕВУЩИЙ ВЗРЫВ Заклинание или Бомба

Цель получает состояния «глухота» до тех пор, пока не исцелится



КАРУСЕЛЬ Дробящий

Крит. Специализация. Вы наносите дополнительную атаку по цели, расположенной рядом с первоначальной, применяя тот же модификатор атаки.



РВАНЯЯ РАНА Колющий

Цель получает 1d6 продолжительного урона от кровотечения



ПОВТОРНЫЙ УРОН Режущий

Крит. Специализация. Обычный урон. Цель получает то же количество урона в конце следующих двух ходов



СОТРЯСАЮЩИЙ ВЗРЫВ Заклинание или Бомба

Цель отталкивается на до 10 футов и получает состояние «распластанность»



ХРУСТ В КОЛЕНЕ Дробящий

Крит. Специализация. До тех пор, пока цель не исцелится, она получает состояние «неуклюжесть 2» и штраф в 5 футов к наземной скорости



ПРОКОЛ МЫШЦЫ Колющий

Крит. Специализация. До тех пор, пока цель не исцелится, она получает состояние «неуклюжесть 1» и штраф в 10 футов к наземной скорости



УРОДЛИВАЯ РАНА Режущий

Цель получает штраф состояний -2 на все проверки, основанные на Харизме, но получает эксперта в запугивании



ТЕПЕРЬ ТЫ ВИДИШЬ МЕНЯ... Заклинание или Бомба

Вы становитесь невидимыми до конца вашего следующего хода или до тех пор, пока не предпримите враждебное действие



РАЗДАВЛЕННЫЙ ПАЛЕЦ Дробящий

Обычный урон. Цель получает состояние «неуклюжесть 2» и получает штраф -10 к наземной скорости. Эти эффекты длятся до исцеления



ЖАЛО Колющий

Обычный урон. Цель получает состояния «тошнота 3»



ОШЕЛОМЛЯЮЩЕЕ ЗРЕЛИЩЕ Режущий

Крит. Специализация. Цель получает состояния «застигнут врасплох» до конца следующего хода



СТРАННЫЙ БОГ Заклинание или Бомба

Обычный урон и получение состояния «обездвижен», используйте СЛ класса как СЛ для действия «освободиться»

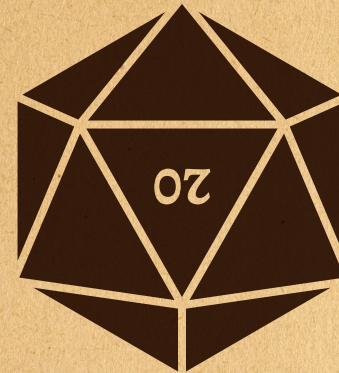
КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



КАРТА
КРИТИЧЕСКОГО
ПОПАДАНИЯ



ПРАВИЛА I

Группа может использовать колоду в игре, чтобы сделать бой неожиданным и опасным. Всякий раз, когда персонаж получает возможность критического удара из-за натуральной 20 выпавшей при броске кубика, игрок может взять одну карту из этой колоды и применить эффект, соответствующий его типу атаки (дробящий, колющий или режущий удары при использовании оружия или безоружной атаки; урон от бомбы или заклинания при использовании их в атаках). Поскольку эффекты могут убить персонажа игрока, ведущий должен использовать карты при игре за монстров, НИП или отыгрывании опасностей только в том случае, если уровень существа или опасности равен или больше уровня цели.

Смертельный вариант

Для придания большей опасности и хаотичности игры ведущий может позволить игроку брать карту при любом критическом ударе, а не только при выпадении натуральной 20. А также брать карту при любых критических ударах, выпавшими у врага, независимо от его уровня.

ПРАВИЛА II

- Критический удар по-прежнему наносит двойной урон цели, если не сказано иначе или эффект карты не применим к атаке.
- Любой эффект, указанный как Крит. специализация, заменяет эффект критический специализации атаки, если он у нее есть. Вы можете проигнорировать эффект карты и применить имеющийся эффект критической специализации атаки.
- Если любой эффект, указанный в карте, использует эффект критический специализации, то он следует правилам этого эффекта, если не указано другое.
- Эффекты, изменяемые от уровня, используют уровень атакующего. СЛ сохраняется для персонажа и его СЛ класса. Для других существ или опасностей применяется высокая СЛ существа или уровня опасности.
- Эффект, о котором написано «пока не исцелится», длится до тех пор, пока цель не восстановит ПЗ с помощью Лечения Ранений или полностью восстановит свои ПЗ и отдохнет в течение 10 минут.

КАРТА КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ



КАРТА КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ

