



Falha Crítica

Tabela opcional para Old Dragon 2



1	Você erra miseravelmente e seu oponente ri de sua desgraça.
2-3	Você deixa a arma cair e precisa de uma ação de movimento para pegá-la. Se for conjurador, fica tonto e perde sua próxima ação de movimento.
4-5	Você atira a arma longe e precisa de duas ações para recuperá-la. Se for conjurador, fica atordoado durante toda a próxima rodada.
6-7	Você aumenta a moral dos inimigos em +1.
8-9	Você se fere com a arma e ganha -1 no BAC/BAD até o fim do combate. Se for conjurador, suas magias terão metade do poder no próximo turno.
10-11	Você torce o pulso e todos os seus ataques neste combate serão difíceis (-2). Se for conjurador, fica tonto e perde um espaço de magia extra.
12-13	Você rompe um músculo e está com -2 no BAC/BAD até ser regenerado. Se for conjurador, queima suas pernas e está com metade do movimento.
14-15	Você se dá o dano +1 do seu ataque. Se for um encantamento, o efeito cai sobre você.
16-17	Você encoraja seu inimigo e ele ganha um ataque de oportunidade imediato contra você.
18-19	Você acerta o seu amigo mais próximo. Role o dano +1.
20	Você cai, bate a cabeça e está inconsciente com o hits (estabilizado).

