

『戦いを以て争いを制す』対応クリティカル・ファンブル表

近接攻撃クリティカル表		武術攻撃クリティカル表		武術攻撃ファンブル表	
2d6	効果	2d6	効果	2d6	効果
2	対象は腹が裂けて体力点が0になる。	2	対象は地面に叩きつけられ、体のほぼすべての骨を砕かれて即死する。	2	回し蹴りが最も近くにいる仲間のこめかみに命中し(仲間が近くにいなければヒーロー自身のこめかみに命中)、防具を無視して通常のダメージを与える。
3	対象は武器を持っている手が動かなくなる。さらに2倍ダメージを受ける。	3	対象は床に倒される。武器を落とされ、この攻撃により2倍のダメージを受ける。	3	武術家は付近にあったものにぶつかり、体力点に1点のダメージを受ける(防具ロールは行わない)。
4	対象は武器の最大のダメージを受け、攻撃により武器を落とす。	4	対象は後ろに吹き飛ばされ、頭から倒れる。この攻撃により2倍のダメージを受ける。	4	攻撃は目論見は外れる。敵はダメージ・ロールのダイスを2個振り、両方を結果を適用する。
5	対象は通常のダメージを受けるが、ひどく出血する。医療による手当でされるか魔法により回復するまで毎ラウンド体力点に1D3のダメージを受ける。	5	対象は通常のダメージを受けるが、ぐるりと回転させられる。対象は続く次のラウンド、この攻撃者を攻撃できない。ただし、他の対象は(いれば)近接攻撃できる。	5	自分の頭を殴りつけた後、武術家は1ラウンドの間気を失う。攻撃は行えず、自身を守る判定にも-4のペナルティ修正を受ける。
6	ダメージ・ロールのダイスを2個振り、高いほうのダメージを受ける。	6	2倍のダメージを与える。	6	頭をぶつけたため朦朧状態となる。3ラウンドの間、すべての行動に-1のペナルティ修正を受ける。
7	この攻撃のダメージ・ロールの出目に+2を加える。	7	1段階高い[武術]の特殊技能のダメージ表を使用する。グレード6の場合、ダメージ・ロールの出目に+2する。	7	1足を滑らせてバランスを崩す。続くラウンドで防御オプションを使用しない限り、戦闘の判定に-3を受ける。
8	対象は頭部を負傷する。この攻撃のダメージ・ロールの出目に+2する。さらに対象は次の行動に-3のペナルティを負う。	8	この強烈な一撃はダメージ・ロールの出目に+4の修正を加える。	8	判断ミスから武術家は次のラウンドで膝をついてしまう。戦闘、ダメージ、防具、回避のロールは-2のペナルティ修正を受ける。
9	対象は攻撃により打ち倒される。通常のダメージを受けるが、立ち上がるのに1ラウンド消費しなければならない。	9	惑わせる一撃は通常のダメージを与えるが、対象は驚いてしまい、次の2ラウンドの間、戦闘オプションを選択することができなくなる。	9	敵と衝突してしまう。敵は次のラウンドにファンブルしない限りは自動的に勝利する(ファンブルの場合は引き分け)。
10	この一撃は対象の足の機能を損なう。傷は大きな出血は伴わないが、支えなしには立ち上がることができず、攻撃から2倍のダメージを受ける。	10	対象はこの攻撃により2倍のダメージを受ける。さらに朦朧として次のラウンド能動的に攻撃することができない。対象は戦闘のダイスを振ることができるが、勝利してもダメージを与えることはできない。	10	この攻撃に対して、回避や防具ロールを行うことができない。
11	刃は対象を貫通し、2倍のダメージを与える。攻撃者は刃を引き抜くため、さらに+2点のダメージの一撃を与える。	11	重たい一撃は対象に2倍のダメージを与える。さらに、攻撃者は同じ対象または近くにいる敵に通常のダメージを与える。	11	敵の攻撃に自ら当たりに行ってしまう。追加でダメージ・ロールを行い、回避や防具ロールを適用せずダメージを受ける。
12	何らかの形で頭部が切断される。ヒーローは(運だめし)を行い、成功すれば頭部を失うかわりに体力点を0にすることができる。	12	破碎の一撃が対象の首を折り、頭蓋を砕く。対象は死ぬが、ヒーローは(運だめし)を行い、成功すればかわりに体力点が0になる。	12	宙返りに見事に失敗し、ヒーローは頭から地面に落ちる。通常のダメージ(防具は適用しない)を受け、1ラウンドかけて立ち上がらなければならない。