

Murskaavat iskut

Tämä on muunnos vaihtoehtoisesta säännöstä joka löytyy DoE2 s. 30. Muunnettu osumaheitto 20 ei takaa automaattista osumaa. Sääntöjen [osumataulukoista](#) (RC 106) löytyy tarvittava muunnettu osumaheittoluku.

11a Vaikutus

Ystävistä tai seuraa täydellinen epäonnistuminen.

2 Puolet minimivauriosta.

3 Minimivaurio.

4-1 Normaali vaurio.

18 Maksimivaurio.

19 Maksimivaurio läpi haarniskan.

20 Kaksinkertainen maksimivaurio läpi haarniskan.

Täydellinen epäonnistuminen

21 Vaikutus

1-5 Ei ylimääräisiä hyökkäykset tai seuraavan pk:n aloitteen.

6-10 Hahmo menettää ylimääräiset hyökkäykset ja seuraavan pk:n aloitteen.

11-14 Hahmo menee yksi pienkierros aseeseen palauttamiseen.

15-17 Kahdeksan kohdetta. Normaali osumaheitto* ja puolet vauriota.

18-19 Kahdeksan kohdetta. Normaali osumaheitto* ja vaurio.

20 Kahdeksan kohdetta. Normaali osumaheitto* ja kaksinkertainen vaurio.

21 Hahmo lyö itseään. Puolet vauriota.

22 Hahmo lyö itseään. Normaali vaurio.

23 Hahmo lyö itseään. Kaksinkertainen vaurio.

*) Ei ylimääräisiä erikoisvaikutuksia, jos osumaheitto on 1, 2, 3, 18, 19 tai 20.