

# Bones, Adjustments for broken:

The following is all the areas of the body, and the effects of having a bone broken in one of those areas:

Arm

-30 to strike

The resulted roll for all climbing checks that need two hands will be cut in half.

[illegible]

# Back

50% movement (rounded down)

-60 to defense and offense

½ damage (rounded down)

:

A successful avoidance-roll vs. "Pain" must be successful when moving, or you must skip both your defensive and offensive turn (and be helpless).

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

# Chest

Broken ribs:

A successful avoidance-roll vs. "Pain" must be rolled for when exerting yourself physically, or be at ½ chance (rounded up).

:

Broken chest plate:

A successful avoidance-roll vs. "Pain" must be rolled for when exerting yourself physically, or be at ½ chance (rounded down).

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

# Foot

½ movement (rounded down)

:

Avoidance-roll vs. "Coordination" will lower to ½ the normal chance.

:

Defense will be cut in half (thus coordination will be at ½ and the % dice-roll will also be cut in half (both rounded up) when rolling for defense.

:

Offensive rolls will have a penalty of -15 to strike.

:

Sneaking (whether normally, or using abilities) will be at ½ the normal chance.

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

# Hand

Offensive rolls will have a penalty of -30 to strike.

:

Picking locks will be at 1/2 chance (rounded down)

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

# Head

Awareness will be cut by  $\frac{1}{2}$  (rounded down)

:

Physical exertions will have a 25% chance to be thwarted, and must be attempted on the next turn.

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

# Hip

50% movement (rounded down)

:

Defense and Offense: A successful avoidance-roll vs. "Pain" must be successful when moving, or you must skip your and offensive turn and defense will be limited to parrying or blocking with  $\frac{1}{2}$  the normal chance.

:

$\frac{1}{2}$  damage (rounded down)

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:



# Leg

½ movement (rounded down)

:

Avoidance-roll vs. "Coordination" will lower to ½ the normal chance.

:

Defense will be cut in half (thus coordination will be at ½ and the % dice-roll will also be cut in half (both rounded up) when rolling for defense.

:

Offensive rolls will have a penalty of -30 to strike.

:

Sneaking: Coordination cannot be use to add to the roll when sneaking (whether normally, or using abilities). Also, the % roll will be cut in half (rounded up).

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

# Neck

Awareness: -30

:

Physical exertions will have a 20% chance to be thwarted, and must be attempted on the next turn.

:

Back attacks cannot be defended against.

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

: