

Vammat	
0...+2	Horjahtaa Ei hyökkäyksiä tässä ja seuraavassa erässä. Päästää irti kaikesta mistä oli pitänyt kiinni.
+3...+4	Horjahtaa ja menettää hyökkäyskeinin Yleensä pisin hyökkäys, mutta se voidaan myös päättää olosuhteiden perusteella tai jopa heittää.
+5...+6	Horjahtaa ja kaatuu maahan, rampautuu +1D kaikkeen tekemiseen, -1D Puolustukseen (minimi 0), liikkumisvauhti on puolittunut, eikä lentävä otus voi enää lentää. Jättää verijälkiä ja ilman paranemisvoimia kuolee tuntien päästä verenhukkaan.
+7...+8	Shokissa ja toimintakyvytön Kuka tahansa voi antaa armoniskun. Ilman paranemisvoimia vuotaa 1D verta per erä kunnes kuolee.
+9...	Tappava osuma

Kun osumakohtia ei tarvita

Sääntökirjan haavataulukoita on helppo käyttää ihmisvastustajiin. Borvariassa voi tulla vastaan mitä tahansa, vaikeuttaen osumakohtien tulintaa. Lisäksi osumakohtien heittäminen hidastaa taistelua, eikä sitä tarvita kuin syvien haavojen selvittämiseen. Tämän liitteen taulukkoa voi käyttää petoihin ja hirviöihin silloin kun iskua ei erikseen tähdätty osumakohtaan.

Ihmisiä vastaan taistellessa mennään edelleen sääntökirjan mukaan. Jos hirviöllä ei ole syvä haava-arvoa (alkulima, parvi jne.) se ei tarvinnut osumakohtia enenkään. Aineellisia epäkuolleita vastaan käytetään yhä osumakohtaheittoa, jos syvä haava -arvo saavutettiin tai se ylittyi.

Esimerkki:

Seikkailija taistelee karhua vastaan. Hän lyö siihen 18 pistettä vauriota miekallaan. Syvä viilto etukäpäälään rampauttaa raajan, eikä karhu voi enää laskea painoa sen varaan. "Kynnet" -hyökkäys on siten poissa pelistä, sillä otus menisi nurin jos se yrittäisi nousta takajaloilleen ja laskeutua takaisin neljälle käpälälle. Raivosta ja kivusta karjuan se nilkuttaa pari askelta taaksepäin, antaen seikkailijalle erän mittaisen lepotaun.

Raivohullu peto ei kuitenkaan pakene. Taistelu jatkuu ja sen leuat ovat yhä vaaralliset. Sitten seikkailija iskee petoon uudet 18 pistettä vauriota ja ainoa jäljellä oleva hyökkäys on purema. Tällä kertaa miekka murtaa alaleuan, leikkaa syväälle kieleen ja lennättää karhun hampaista kuin marmorikuulia. Verta yskivä peto ei voi enää hyökätä. Se päättää yrittää pako.

Tähdätyt hyökkäykset

Seikkailija voi tähdätä johonkin hirviön ruumiinosaan. Hyökkäys on **+1D** vaikeampi, mutta osuessaan mahdollinen syvä haava katsotaan ihmisen vastaavan kohdan mukaan. Siivet katsotaan käsivarsiksi.

Tähdätty hyökkäys on usein tehokkaampi jos osumakohta halutaan pois pelistä. Tähtäämätön hyökkäys on tehokkaampi koko otuksen surmaamiseksi, ehkä pääosin lukuunottamatta.

Epäkuolleet

Aineellisilla epäkuolleilla on syvä haava-arvo. Sen **ylittäminen** tarkoittaa hyökkäyksen tuhonneen osumakohtaan. Nuolet tekevät vain puolta vauriota aineellisia epäkuolleita vastaan.

Pää ja rintakehä (2, 6, 12)

Epäkuollut on tuhottu!

Käsi (3-4, 10-11)

Käsi on irti ja sen hyökkäykset on menetetty. Epäkuollut ei edes horjahda.

Vatsa (8)

Epäkuollut on lyöty kahteen osaan. Horjahtaa ja kaatuu, mutta yläruumis voi yhä liikkua ryömimällä ja hyökätä. **-1D** Puolustukseen (minimi 0).

Jalka (5, 9)

Raaja on poikki tai säpäleinä. Epäkuollut horjahtaa ja kaatuu maahan, mutta voi nousta toisen jalkansa ja tyngän varaan, liikkuen puolta vauhtia. **+1D** toimintaan epäedullisessa maastossa.