

TABLA DE PIFIAS DE ARMAS CUERPO A CUERPO

1D100	Efectos de la Pifia
1-10	Pierde 1 acción de combate
11-20	Pierde 2 acciones de combate
21-30	Pierde 1D3 acciones de combate
31-35	La sujeción del escudo se rompe: este cae al suelo (si no se lleva escudo: el arma con la que se para o un objeto que se lleve en la mano)
36-40	La sujeción del escudo se rompe: como el "31-35", pero además se pierde 1 acción de combate.
41-45	La sujeción de una pieza de armadura se rompe: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
46-50	La sujeción de una pieza de armadura se rompe: Como el "41-45", pero además se pierden 2 acciones de combate.
51-55	Cae al suelo: pierde todas las acciones defensivas que le queden por hacer durante ese asalto y tardará 1D3 asaltos en levantarse.
56-60	Torcedura de tobillo: su tasa de movimiento se reduce a la mitad durante los próximos 5D10 asaltos.
61-63	Torcedura de tobillo y caída: combina los resultados "51-55" y "56-60".
64-67	Visión empañada: -25% en todos los ataques y defensas. Para aclararse la visión se necesitan 1D3 asaltos dedicados sólo a eso.
68-70	Visión empañada: -50% en todos los ataques y defensas. Para aclararse la visión se necesitan 1D6 asaltos dedicados sólo a eso.
71-72	Visión impedida: no se puede atacar ni defenderse. Para recuperar la visión se necesitan 1D6 asaltos dedicados sólo a eso.
73-74	Distracción: el siguiente asalto, los enemigos tienen una bonificación de +25% en sus ataques.
75-78	Arma caída: el arma o escudo con la que se ataca o para cae al suelo y se puede recuperar en 1D2 asaltos.
79-82	Arma volando: el arma o escudo sale despedida a 1D6 metros en una dirección aleatoria. Se puede recuperar en 1D3 +1 asaltos.
83-86	Arma rota: el arma o escudo se rompe (si el arma está encantada o es mágica puede evitarse total o parcialmente).
87-89	Golpe al amigo más cercano: le hace el daño normal del arma (si no hay amigo cerca, se golpea a sí mismo).
90-91	Golpe fuerte al amigo más cercano: le hace el máximo daño del arma (si no hay amigo cerca, se golpea a sí mismo).
92	Golpe crítico al amigo más cercano: le hace el máximo daño del arma ignorando armadura (si no hay amigo cerca, se golpea a sí mismo).
93-95	Golpe a sí mismo: se golpea a sí mismo haciéndose el daño normal del arma.
96-97	Golpe fuerte a sí mismo: se golpea a sí mismo haciéndose el daño máximo del arma.
98	Golpe crítico a sí mismo: se golpea a sí mismo haciéndose el daño máximo del arma e ignorando armadura.
99	¡La ha hecho buena!: tira 2 veces en esta tabla y aplica ambos resultados.
100	¡La ha hecho buena del todo!: tira 3 veces en esta tabla y aplica ambos resultados.

TABLA DE PIFIAS DE PELEA Y ESQUIVAR

1D100	Efectos de la Pifia
1-10	Pierde 1 acción de combate.
11-20	Pierde 2 acciones de combate.
21-30	Pierde 1D3 acciones de combate.
31-35	La sujeción de una pieza de armadura se rompe: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
36-40	La sujeción de una pieza de armadura se rompe: Como el "31-35", pero además se pierden 2 acciones de combate.
41-50	Caída: éste asalto pierde todas sus acciones defensivas.
51-60	Caída y tobillo torcido: éste asalto pierde todas sus acciones defensivas y durante 5D10 asaltos se velocidad se reduce a la mitad.
61-70	Visión empañada: -25% en ataques y defensas durante los siguientes 1D3 asaltos.
71-73	Visión empañada: -50% en ataques y defensas durante los siguientes 1D3 asaltos.
74-75	Visión impedida: no ve nada durante 1D3 asaltos.
76-80	Distracción: durante el siguiente asalto, los enemigos tienen +25% en sus ataques.
81-85	Distensión muscular: recibe 1D3 pto de daño en una localización al azar.
86-90	Golpe al amigo más cercano: le hace el daño normal de Pelea (si no hay amigo cerca, ver "81-85").
91-94	Golpe fuerte al amigo más cercano: le hace el daño máximo de Pelea (si no hay amigo cerca, ver "81-85").
95-96	Golpe crítico al amigo más cercano: le hace el daño máximo de Pelea ignorando armadura (si no hay amigo cerca, ver "81-85").
97-98	Golpe fuerte a sí mismo: se golpea a sí mismo haciéndose el daño máximo de Pelea.
99	¡La ha hecho buena!: tira 2 veces en esta tabla y aplica ambos resultados.
100	¡La ha hecho buena del todo!: tira 3 veces en esta tabla y aplica todos los resultados obtenidos.

TABLA DE PIFIAS DE ARMAS A DISTANCIA

1D100	Efectos de la Pifia
1-10	Pierde 1 acción de combate
11-20	Pierde 1D4 acciones de combate
21-30	Aturdido: no puede realizar acción alguna en los siguientes 1D3 asaltos.
31-40	Se rompe la sujeción del arma cuerpo a cuerpo: ésta cae al suelo.
41-50	Se rompe la sujeción de una pieza de armadura: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
51-60	Se rompe la sujeción de una pieza de armadura: como el "41-50", pero además se pierden 2 acciones de combate.
61-65	Caída: ese asalto pierde todas sus acciones defensivas.
66-70	Visión empañada: -50% en sus ataques y defensas durante 1D3 asaltos.
71-73	Visión impedida: no se puede ver nada durante 1D3 asaltos.
74-80	Arma volando: el arma usada sale despedida a una distancia de 1D6-1 metros en una dirección aleatoria. 1D3 asaltos para recuperarla.
81-85	Arma rota: el arma se rompe (si está encantada o es mágica puede evitarse total o parcialmente).
86-89	Golpe al amigo más cercano: le hace el daño normal del arma (si no hay amigo cercano como en "81-85").
90-92	Golpe certero al amigo más cercano: le hace el daño máximo del arma (si no hay amigo cercano como en "81-85").
93-94	Golpe crítico al amigo más cercano: le hace el daño máximo del arma ignorando armadura (si no hay amigo cercano como en "81-85").
95-98	¡La ha hecho buena!: tira 2 veces en ésta tabla y aplica ambos resultados.
99-00	¡La ha hecho buena del todo!: tira 3 veces en ésta tabla y aplica todos los resultados.