

TABLA DE PIFIAS

MODO DE EMPLEO: Justo a continuación de sacar un 1 en la tirada de ataque (d20), se tira en la siguiente tabla. Si los aventureros van a usar esta tabla, los enemigos también deberían usarla.

TABLA DE PIFIAS

1d20	Resultado
1*	Falta de concentración. El siguiente ataque contra el mismo enemigo tiene -1 al impacto y al daño.
2	Desconcertado por no tener claro por dónde atacar al enemigo. El siguiente ataque contra el mismo enemigo tiene -2 al impacto y al daño al siguiente ataque contra el mismo enemigo.
3 a 5	Perdido en mitad del combate. Durante los siguientes (1d6 – Bonificador de Destreza) asaltos se tiene -2 al impacto y al daño contra cualquier enemigo.
6 a 13	Desajuste del arma durante 1d3 asaltos. Se tiene -3 al impacto y al daño contra cualquier enemigo.
14 a 16	Enemigo enfurecido que provoca una penalización de 2 a la CA hasta el final del combate.
17	Cáido de bruces frente al enemigo más peligroso a unos de 5 metros.
18	Autolesión. Se autoinflige el daño normal que produce su arma.
19	Arma inservible. Si es mágica o con una bonificación superior a +3 hay solo un 25% de que se rompa.
20	Daños normales al compañero jugador más cercano. Todos los aventureros compañeros durante 1 turno un -1 al ataque.

* Para armas naturales (Garras, picotazos, puños, etc.) aplicar solo el resultado 1.

TABLA DE CRÍTICOS

MODO DE EMPLEO: Justo a continuación de sacar un 1 en la tirada de ataque (d20), se tira en la siguiente tabla. Si los aventureros van a usar esta tabla, los enemigos también deberían usarla. Ojo con los monstruos que no admiten críticos: aunque ellos no pueden sufrirlos, sí podrán causarlos.

TABLA DE CRÍTICOS

1d20	Resultado
1*	Daños normales y +1 al impacto y al daño en el siguiente ataque contra el mismo enemigo.
2	Daños normales y +2 al impacto y al daño en el siguiente ataque contra el mismo enemigo.
3 a 5	Daños normales + (FUE+1) x2 en cuerpo a cuerpo o (DES+1) x2 a distancia.
6 a 13	Daños normales x2.
14 a 16	Daños normales x2. El enemigo sufre durante 2 asaltos - 3 a ataques y defensa.
17	Enemigo desarmado. El enemigo sufre durante 2 asaltos - 3 a ataques y defensa.
18	Armadura rota. El enemigo sufre durante 2 asaltos - 3 a ataques y defensa.
19	Daños normales x3 + miembro cercenado. -1d10 de PG por asalto hasta que la herida sea curada. Tabla adicional (1D4) Miembro cercenado 1. Pierna derecha. 2. Pierna izquierda. 3. Brazo izquierdo. 4. Brazo derecho.
20	Decapitado o golpe letal que produce la muerte/destrucción del enemigo. Los aventureros compañeros obtienen +1 ataque durante 1 turno.

CONVERSIÓN DE ARMADURA (CA) DE NEGATIVA A POSITIVA

Aquí tienen unas sencillas reglas para convertir la CA de negativa a positiva. Como bien saben, al realizar una tirada de ataque, esta tendrá éxito siempre y cuando el lanzamiento del d20 SUPERE la puntuación de CA del adversario, que en este caso (al ser positiva) tenderá a tener unos valores por encima del 10.

MECÁNICA: Lanzamos el dado y comprobamos si ha superado la CA del contrincante. Así de sencillo. Sin tablas, cálculos ni comprobaciones.

Ahora bien, para que esto pueda llevarse a cabo, hay que hacer primero una serie de modificaciones de base enormemente simples que, con toda seguridad, parecerán más complejas al plasmarlas por escrito que al utilizarlas después en la práctica. Estas son las siguientes:

- La CA base pasa a ser de 10 (en lugar de 9 como en las reglas básicas).
- A partir de aquí, todo modificador se aplicará siempre sobre el valor base con el signo contrario al que tuviera originalmente, de forma que las modificaciones que antes hacían descender el valor de la CA (armaduras, objetos mágicos, conjuros...) ahora lo aumentarán (haciendo más alto su valor y más difícil impactar en el objeto).