

## Þifias D100 (1-Armas cac, 2-Armas distancia, 3-Armas naturales o desarmado, 4-Ataque de hechizos)

01-05	<b>Resbalas.</b> TS DES CD10 o ganas el estado <i>[Derribado]</i> .
06-09	<b>Esguince.</b> TS FOR CD10 o reduces tu movimiento a la mitad hasta el final del encuentro.
10	<b>Algo en el ojo.</b> Tus ataques cuerpo a cuerpo sólo harán la mitad del daño hasta el final del encuentro.
11-15	<b>Descontrol.</b> Te golpeas ligeramente con el arma recibiendo 1d8 de daño.
16-19	<b>Agotado.</b> Ganas 1 nivel de agotamiento por cansancio.
20	<b>Pérdida de confianza.</b> Tienes Desventaja en tus ataques contra este oponente mientras dure el encuentro.
21-25	<b>Shock.</b> Ganas el estado <i>[Aturdido]</i> hasta el final de tu siguiente turno.
26-29	<b>Dales esperanza.</b> Los aliados de tu blanco ganan 1d6 de Inspiración que pueden usar hasta el final del encuentro.
30	<b>Ataque de pánico.</b> TS VOL CD10 o ganas el estado <i>[Asustado]</i> durante el resto del encuentro.
31-35	1,2) <b>Arma perdida.</b> Tu arma vuela a 6 metros de ti en una dirección al azar. 3) <b>Golpeado.</b> Te hieres a ti mismo. Recibes 1d6 de daño cada turno hasta que te cures. 4) Cualquier cosa que tengas en la mano vuela a 6 metros de ti en una dirección al azar.
36-39	<b>Confundido.</b> Ganas el estado <i>[Incapacitado]</i> hasta el final de tu siguiente turno.
40	<b>Caído.</b> Ganas el estado <i>[Derribado]</i> y pierdes toda posibilidad de movimiento hasta el final de tu próximo turno.
41-45	<b>Mal momento.</b> Caes en el último lugar del orden de iniciativa, pero no puedes actuar durante el presente asalto.
46-49	<b>Hueso roto.</b> Te rompes un hueso de la mano. Sufres Desventaja durante el resto del encuentro, y pierdes 1d6 daño cada turno hasta la curación.
50	<b>Presa fácil.</b> Los aliados del blanco que se encuentren a 9 metros o menos te atacan, salvo que sufran Ataque de Oportunidad al hacerlo.
51-55	<b>Expuesto.</b> Tu ataque te desequilibra tanto que el blanco puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo como una reacción.
56-59	<b>Tu peor enemigo.</b> Sufres los efectos del hechizo "Maldición" (Rango 3) mientras dure el encuentro.
60	<b>Sin defensa.</b> Todos los aliados adyacentes al blanco pueden realizar un Ataque de Oportunidad contra ti.
61-65	<b>Craso error.</b> El blanco puede volver a lanzar los dados de daño en los cuales salga un 1 o 2 en el próximo ataque cuerpo a cuerpo contra ti.
66-69	<b>Intenciones reveladas.</b> Tú y tus aliados sufrís Desventaja en vuestro próximo ataque.
70	<b>Enemigo equivocado.</b> Golpeas con tu ataque a un aliado adyacente.
71-75	1,2) <b>¡Atascada!</b> El arma se atasca en el suelo o un objeto cercano. TS FOR CD14 para liberarla usando una acción. 3) <b>¡Atascado!</b> El pie se atasca en el suelo o un objeto cercado. Ganas la clave <i>[Apresado]</i> . TS FOR CD14 para liberarse usando una acción. 4) <b>¡Atascado!</b> Tu pie o el arma que portes se atasca en el suelo o un objeto cercado. Ganas la clave <i>[Apresado]</i> (si es el pie). TS FOR CD14 para liberar usando una acción.
76-79	<b>Error devastador.</b> El blanco puede realizar inmediatamente un ataque cuerpo a cuerpo con Ventaja contra ti.
80	1,2) <b>¡Se rompió!</b> El arma se rompe. Si es mágica, TS CD8 + el bono mágico. 3) <b>Colisión.</b> Chocas con un aliado adyacente, ganando ambos el estado <i>[Derribado]</i> . 4) Aplicar el resultado ¡Se rompió! o Colisión, según el origen del conjuro.
81-85	1,2) <b>Arma perdida.</b> Tu arma vuela a 12 metros de ti en una dirección al azar. 3) <b>Caos.</b> Chocas con todos los aliados adyacentes. Ganas el estado <i>[Derribado]</i> y pierdes toda capacidad de movimiento hasta el final de tu próximo turno. 4) Aplicar Arma perdida o Caos dependiendo del origen del conjuro.
86-89	<b>Ataque de pánico.</b> Sufres inmediatamente los efectos del conjuro "Confusión" (Rango 4) hasta el final de tu siguiente turno.
90	<b>Horrible consecuencia.</b> Tira dos veces en esta tabla y aplica ambos resultados.
91-95	<b>Herida auto infligida.</b> El error es grave. Tira los dados de daño como si hubieras impactado, y aplícate los daños.
96-99	<b>¿Viste eso?</b> El error es muy grave. Aplícate el daño máximo como si hubieras alcanzado al objetivo.
100	<b>¡No!</b> Aplícate los daños como si hubieras alcanzado al blanco con un impacto crítico.