

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

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