

Regla opcional.

Críticos y pifias.

Estas reglas opcionales amplían las reglas de críticos y pifias que vienen en el manual de jugador:

Durante el combate en ocasiones se produce un golpe más efectivo que los normales, bien por una acción realizada de manera correcta por el atacante, o por un error cometido por el defensor. Estos golpes se denominan críticos, y a efectos de juego, se producen siempre que un personaje saca un 20 natural en la tirada del d20 al realizar el ataque, siempre que con ello se supere la CA del rival. En ese caso, el ataque crítico produce un efecto adicional, que suele ser el doble del daño y una herida importante en el objetivo, como puede ser una hemorragia, una conmoción, etc., que dura hasta que el personaje herido se cure. Si el personaje que ha sacado el 20 natural no supera la CA del objetivo, entonces no produce daño especial, pero sí un éxito normal, causando al objetivo el daño normal.

Para aplicar las reglas de críticos, haz lo siguiente:

En el momento en el que un jugador o monstruo saque un 20 natural, comprueba si supera la CA del objetivo. Si no es así, el ataque no es crítico, produciendo el daño como si le hubiera golpeado de forma normal. Un 20 natural siempre golpea.

Si el personaje supera la CA del objetivo, es un golpe crítico. Determina el tipo de arma con la que ha golpeado, y tira en la tabla del arma correspondiente. Si alguno de los efectos no se aplica, ignóralo y aplica el daño normal del arma. Una vez hayas sacado el resultado de la tirada, interprétalo, introduciéndolo en la historia. En una simple tabla no puede tenerse en cuenta los múltiples factores que pueden afectar a un combate y en algunas ocasiones, el resultado de la tirada puede ser absurdo. En estos casos, no te cortes en repetir la tirada o, directamente, invéntate tú el resultado del crítico. Si lo haces bien, serán estos momentos los que más recordarán y repetirán tus jugadores.

Muchas armas hacen daño de dos formas a la vez, por ejemplo las espadas cortas hacen daño C y P. E incluso algún arma, como las espadas bastardas, pueden hacer los tres tipos de daño. En estos casos, el personaje que ha conseguido el crítico decide por cuál de las tablas debe hacerse la tirada.

Al igual que hay golpes especialmente efectivos, también ocurre que otros ataques se producen de forma tan nefasta que incluso perjudica al que los ha realizado. Estos golpes se denominan pifias, y se producen siempre que un personaje saca un 1 natural en la tirada del d20 al realizar el ataque, y no supera con ello la CA del rival. En este caso, el ataque se produce de forma tan estrepitosa que el personaje falla la tirada y afecta el transcurso del combate, ya sea perdiendo la oportunidad de atacar, dañando a un compañero, molestándolo durante el combate, o incluso dañándose a sí mismo. Si el personaje que ha sacado el 1 natural supera la CA del objetivo, falla el ataque, aunque no de forma estrepitosa.

Para aplicar las reglas de pifias, haz lo siguiente:

En el momento en el que un jugador o monstruo saque un 1 natural, comprueba si supera la CA del objetivo. Si la supera, el ataque no es pifia, aunque el personaje falla el ataque igualmente. Un 1 natural siempre falla.

Si el personaje no supera la CA del objetivo, es una pifia. Determina el tipo de ataque que se ha realizado, y tira en la tabla del tipo de ataque correspondiente. Si alguno de los efectos no se aplica, ignóralo, indicando que el ataque, simplemente, falla. En una simple tabla no puede tenerse en cuenta los múltiples factores que pueden afectar a un combate y en algunas ocasiones, el resultado de la tirada puede ser absurdo. En estos casos, no te cortes en repetir la tirada o, directamente, invéntate tú el resultado de la pifia. En cualquier caso, los críticos y las pifias deben interpretarse siempre como algo positivo y negativo para el personaje (respectivamente). Si por cualquier motivo un crítico perjudica al personaje que lo obtuvo o una pifia le beneficia, debe modificarse para impedirlo. Nunca debe obligarse a un jugador a aceptar el resultado de un crítico.

Una vez hayas sacado el resultado de la tirada, interprétalo, introduciéndolo en la historia. Aunque te resulte curioso, las historias que los roleros cuentan en los bares son, en muchos casos, consecuencias de las pifias realizadas, siendo mucho más divertidas que las de los críticos.

Tabla de críticos para armas Golpeadoras. Tira 1d20.

1 d20	Efecto del crítico
1-3	Daño x 2
4-5	Golpe en el esternón. Daño normal. El personaje pierde el próximo asalto recuperando el aliento.
6	Golpe en el arma. El personaje es desarmado.
7	Golpe en el brazo. Daño x 2. TS por CON o deja caer todo lo que sujete con esa mano.
8	Golpe en la boca. Daño normal. Pérdida de 1d4 dientes. El personaje deberá superar una TS por DES antes de lanzar cualquier hechizo con componentes verbales. Pérdida de 1d6 puntos de CAR hasta ser curado.
9	Golpe contundente. Daño x 2. Si el portador lleva una armadura de bandas o superior, es necesario arreglarla por un coste del 10% de su precio total. Mientras permanezca rota, tendrá un penalizador de -2 a la CA.
10	Golpe en la mano. Rotura de los huesos de la mano. Si el personaje tiene cogido algo, se le cae. No puede utilizar la mano hasta ser curado.
11	Poderoso golpe. Daño x 2. TS por DES o el personaje es empujado 2 metros hacia atrás.
12	Rotura en la pierna. Daño doble. El movimiento se reduce a la mitad.
13	Daño x 2. El personaje queda aturdido 1d4 asaltos.
14	Rotura de la rodilla. Daño doble. El personaje no puede desplazarse por sí mismo hasta ser curado.
15	Golpe en la cabeza. Daño x2. TS por CON o permanecerá inconsciente durante 1d6 asaltos.
16	Golpe en la cara. Daño normal. Aturdido 1d4 asaltos y cegado 1d4 asaltos.
17	Rotura de nariz. Daño normal. Sangrado abundante durante 10 asaltos. Pérdida de 1 punto de Fortuna o pérdida permanente de 1 punto de CAR.
18	Poderoso golpe. Daño x 2. TS por DES o el personaje es tirado al suelo 2 metros hacia atrás
19	Contusión en la cabeza. Daño normal. El personaje pierde 1d4 puntos de INT durante las próximas 1d4 horas.
20	Golpe en el cráneo. Daño x 2 y pérdida de 1d4 de INT durante 1d4 horas. Si el personaje falla una TS por CON, se verá obligado a gastar 1 Punto de Fortuna o perder, permanentemente, 1 punto de INT.

Tabla de críticos para armas Penetrantes. Tira 1d20.

1 d20	Efecto del crítico
1-3	Daño x 2
4-5	Herida en el brazo. Daño x 2. Si el personaje no supera una TS por CON, dejará caer todo lo que sujete con esa mano.
6	Herida en la pierna. Daño x 2. TS por CON o el personaje cae al suelo.
7	Penetración profunda en el estómago. Daño x 2. El movimiento se reduce a la mitad.
8	Herida en la mano o en la muñeca. Daño normal. El personaje deja caer lo que tenga en esa mano.
9	El arma atraviesa el pie. Daño x 2 y el personaje tiene el pie clavado en el suelo hasta que se retira el arma. Si se retira, el movimiento del personaje se reduce a la mitad.
10	Herida en la pantorrilla. Daño normal. Pérdida de 1d6 de DES hasta que es curado.
11	Punción en brazo. Daño normal. Entumecimiento del brazo 1d4 asaltos. Toda tirada de ataque utilizando dicho brazo, sufre un penalizador de -2.
12	Casualidad afortunada. El arma atraviesa la mano y se clava en el pecho. Daño x 2 y mano inmovilizada hasta que el arma sea sacada. Lo que haya en el arma se cae.
13	Herida en la ingle. Daño x 2. El movimiento se reduce a la mitad.
14	Penetración profunda en el pecho. Daño x 2. Salvación contra DES o el personaje cae al suelo con un pulmón perforado. 1d4 puntos de vida por asalto hasta que es curado. El personaje deberá superar una TS por CON antes de lanzar cualquier conjuro con componentes Verbales.
15	Punción en pierna. Daño normal. Entumecimiento de la pierna 1d6 asaltos. Movimiento reducido a la mitad.
16	Penetración en la armadura. Daño normal. Si los combatientes no se separan en el siguiente asalto no se tiene en cuenta la CA del personaje.
17	Penetración profunda. Daño x 2 y el arma se queda trabada en el cuerpo. Cualquier movimiento resta 1 punto de vida adicional.
18	Vena cortada. Daño normal. Pierde 1d4 puntos de vida adicionales por asalto hasta que es curado.
19	Arteria cortada. Daño x 2 y pierde 1 punto de vida por asalto hasta que es curado.
20	Herida en la cara. Daño normal. Salvación contra DES o el personaje deberá elegir entre perder un Punto de Fortuna o perder un ojo. El personaje queda cegado por el dolor 1d4 asaltos.

Tabla de críticos para armas Cortantes. Tira 1d20.

1 d20	Efecto del crítico
1-3	Daño x 2
4-5	Corte en el brazo. Daño normal. TS por CON o el personaje deja caer lo que tenga en esa mano.
6	Golpe en el arma. El personaje es desarmado.
7	Golpe en la pierna. Daño normal. TS por DES o el personaje cae al suelo.
8	Golpe en el cuello. Daño x 2 y pierde 1 punto de vida por asalto hasta que se le realice primeros auxilios.
9	Tajo en los nervios del tobillo. Daño normal. El movimiento se reduce a la mitad.
10	Corte en la mano. Daño x 2. TS por CON o el personaje deja caer lo que tenga en esa mano.
11	Corte en la pierna. Daño x 2.
12	Golpe en el arma. Daño normal y realiza un ataque adicional.
13	Corte en la cara. Daño normal. Personaje cegado 1d6 asaltos. Si el personaje no gasta un Punto de Fortuna, le quedará una cicatriz que le hará perder permanentemente 1 punto de CAR.
14	Golpe en la mano. Daño normal. TS por DES o el personaje pierde 1d4 dedos.
15	Corte en el cuello. Daño x 2 y pierde 1 punto de vida por asalto hasta que recibe primeros auxilios.
16	La barriga se desgarr. Daño x 2. Si el personaje se mueve más de dos metros o realiza una acción simple por asalto, pierde 1d6 puntos de vida.
17	Corte en la cara. Daño normal. El personaje debe gastar un Punto de fortuna o pierde una oreja.
18	Tajo tras la rodilla. Daño x 2. El movimiento se reduce a 2 metros por asalto.
19	Tajo en el estómago. Daño x 2. Salvación contra CONstitución o pierde 1d4 puntos de daño por asalto hasta que es curado.
20	Amputación. Daño x 2. Si el personaje no gasta un Punto de fortuna, pierde un brazo o una pierna. Pierde 1 punto por asalto hasta que es curado.

Si juegas con las reglas opcionales de aspectos, puedes considerar que cualquier crítico realizado con un arma contundente proporciona a la criatura golpeada el aspecto de Aturdido.

Tabla de pifias para ataques Cuerpo a Cuerpo. Tira 1d20.

1d20	Efecto de la pifia
1	Movimiento erróneo. Golpeas a alguien que se encuentre a menos de dos metros de ti, a excepción del objetivo inicial, haciéndole el máximo daño del arma. *
2	Movimiento erróneo. El atacante golpea a alguien que se encuentre a menos de dos metros de él, a excepción del objetivo inicial. * @
3	Finta desastrosa. Al atacar te giras sobre ti mismo, y acabas el asalto dando la espalda a tu contrincante.
4	Atacas y el contrincante te evita. Das en el suelo, haciéndote daño en la muñeca. Sufres 1d4 puntos de daño y sueltas el arma.
5	El personaje pierde un Punto de fortuna o su arma se rompe.
6	Ups. El arma se escapa de las manos y sale disparada hacia un lado 1d10 metros. **
7	Ups. El arma se escapa de las manos y sale disparada hacia delante 1d10 metros.
8	Ups. El arma se escapa de las manos y sale disparada hacia atrás 1d10 metros.
9	Finta desastrosa. Al atacar te giras sobre ti mismo, y acabas el asalto dando la espalda a tu contrincante. TS por INT o estas aturrido 1 asalto.
10	Movimiento equivocado. Dejas un flanco sin cubrir. Tienes -2 a tu CA a todos los ataques durante 1 asalto.
11	El atacante resbala y cae al suelo. TS por CON o estará un asalto aturrido.
12	El atacante tropieza y se desplaza a trompicones dos metros. Si hay un obstáculo, se golpea con él. ** #
13	El atacante tropieza con el arma. TS por DES para no herirse a sí mismo y caerse al suelo. Si se hiere a si mismo, sufrirá el daño normal del arma.
14	El atacante tropieza con el arma. TS por DES para no caerse al suelo.
15	El atacante tropieza con el arma. TS por DES para no herirse a sí mismo. Si se hiere a si mismo, sufrirá el daño normal del arma.
16-18	El ataque no da en el blanco. Desgraciadamente, el esfuerzo ha provocado un tirón muscular que se traduce en 1d4 puntos de vida.
19-20	El ataque no da en el blanco. El atacante se desequilibra y no puede atacar durante el siguiente asalto.

* Si hay varios personajes alrededor del personaje que ha realizado la pifia es el DM el que decide, de forma aleatoria, a que personaje golpea.

** Para definir la dirección, tira 1d8. La dirección la indica el número sacado siguiendo las agujas de un reloj. 1: delante. 2: delante derecha. 3: derecha. 4: detrás derecha. 5: detrás. 6: detrás izquierda. 7: izquierda. 8: delante izquierda.

Si se golpea contra un muro u obstáculo fijo, recibe 1d4 puntos de daño. Si el obstáculo no es muy grande, TS por DES o cae al suelo estrepitosamente. Si es un personaje que porta un arma afilada, este deberá hacerle una tirada de ataque con un penalizador de -5.

@ El impacto no es automático. Es necesaria una tirada de ataque por parte del personaje que ha realizado la pifia para ver si este ha golpeado con éxito.

Tabla de pifias para ataques a distancia. Tira 1d20

1d20	Efecto de la pifia
1	El proyectil se desvía. Si en un radio de 6 metros alrededor del objetivo hay otro personaje, le golpea, haciéndole el máximo daño del arma. ** #
2	Tu proyectil se desvía. Si en un radio de 4 metros alrededor del objetivo hay otro personaje, le golpeas. ** #
3	El proyectil se desvía. Si entre el atacante y el objetivo hay otro personaje, le golpea. ** #
4	El atacante se golpea a sí mismo (la cuerda del arco le corta, el astil de la lanza le golpea, la pólvora de la pistola le quema, etc.). El atacante se hace 1d4 puntos de daño.
5	El proyectil se desvía hacia un lado 2d12 metros. Si hay un personaje en dicha dirección, el proyectil le golpea, haciéndole el máximo daño del arma. * #
6	El proyectil se desvía hacia un lado 2d10 metros. Si hay un personaje en dicha dirección, el proyectil le golpea. * #
7	El atacante se distrae (polvo en los ojos, un ruido, etc.). Tiene un penalizador de -2 a la CA a cualquier ataque a distancia que hagan sobre él en el siguiente asalto.
8-10	El ataque no da en el blanco. El atacante se desequilibra y no puede atacar durante el siguiente asalto.
11-12	El ataque no da en el blanco. El esfuerzo le produce al atacante un tirón muscular que se traduce en 1d4 puntos de vida.
13	El atacante resbala y cae al suelo. TS por CON o estará un asalto aturdido.
14	Si utilizas un arma de proyectiles, se te caen todos los proyectiles al suelo.
15	Si se está utilizando un arma como proyectil, el arma se rompe al tocar suelo. Si no es así, considera que ha salido el resultado anterior.
16	Si se está utilizando un arma de proyectiles, el arma se desmonta. Si no es así, considera que ha salido el resultado anterior.
17	El proyectil se desvía hacia un lado 2d10 metros. *
18	El atacante efectúa mal el ataque y el proyectil lanzado sale rebotado hacia atrás 1d20 metros.
19	El atacante efectúa mal su ataque y el proyectil lanzado cae a escasos dos metros de él.
20	El proyectil se cae al suelo antes de ser lanzado.

* Para definir la dirección, tira 1d8. La dirección la indica el número sacado siguiendo las agujas de un reloj. 1: delante. 2: delante derecha. 3: derecha. 4: detrás derecha. 5: detrás. 6: detrás izquierda. 7: izquierda. 8: delante izquierda.

** Si hay más de un personaje, el DM es el que decide, de forma aleatoria, quien recibe el proyectil.

El proyectil no impacta automáticamente. Es necesaria una tirada de ataque por parte del personaje que ha realizado la pifia para ver si este ha golpeado con éxito.

Tabla de pifias para armas naturales. Tira 1d20

1d20	Efecto de la pifia
1	Movimiento equivocado. El atacante deja un flanco sin cubrir. Tiene -2 a su CA a todos los ataques durante 2 asaltos.
2	El atacante se disloca el tobillo. 1d4 puntos de daño y movimiento a la mitad durante 1d4 asaltos.
3	Uff... al golpear, el atacante ha hecho un mal movimiento y se hace. 1d6 puntos de daño. TS por CON o no puedes atacar el siguiente asalto.
4	El atacante golpea con el arma natural el arma de su contrincante. El rival hace una tirada de daño normal contra el atacante.
5	El atacante golpea el suelo con el arma natural y se hace mucho daño. 1d8 puntos de daño y no puedes atacar el siguiente asalto.
6	El ataque golpea mal al oponente y el atacante se hace más daño del que provoca. Se rompe una uña, un diente, un dedo o cualquier otra cosa semejante haciéndose 1d6 puntos de daño.
7	El atacante resbala y cae al suelo. TS por CON o estará un asalto aturdido.
8	Movimiento desastroso. El atacante gira sobre sí mismo, y acaba el asalto dando la espalda a tu contrincante. TS por INT, o queda aturdido 1 asalto.
9	Giro brusco. La rodilla falla y el atacante cae al suelo. TS por CON o pierde 1d6 y el movimiento se reduce a la mitad hasta que sea curado.
10	El atacante resbala. TS por DES o cae al suelo.
11	Golpetazo. Si el arma natural está en la cabeza, TS por CON o queda aturdido durante 1d4 asaltos. Si no es así, aplica el resultado anterior.
12	Movimiento desastroso. El atacante gira sobre sí mismo, y acaba el asalto dando la espalda a su contrincante.
13	Movimiento equivocado. El atacante deja un flanco sin cubrir. Tiene -2 a tu CA a todos los ataques durante 1 asalto.
14-16	El ataque no da en el blanco. El atacante se desequilibra y no puede atacar durante el siguiente asalto.
17-20	El atacante tropiezas y se desplaza a trompicones dos metros. Si hay un obstáculo, se golpea contra él. * #

* Para definir la dirección, tira 1d8. La dirección la indica el número sacado siguiendo las agujas de un reloj. 1: delante. 2: delante derecha. 3: derecha. 4: detrás derecha. 5: detrás. 6: detrás izquierda. 7: izquierda. 8: delante izquierda.

Si se golpea contra un muro u obstáculo fijo, recibe 1d4 puntos de daño. Si el obstáculo no es muy grande, Salvación contra DEStreza o cae al suelo estrepitosamente.