

Tabla de pifias en el combate

| % | pifia |
|--------|--|
| 97-100 | Alucinación, -4 a CA, ataques y todas las habilidades en los próximos 1d6 asaltos |
| 93-96 | Torpeza, -2 en todas las habilidades y ataques en los próximos 1d4 asaltos |
| 89-92 | Debilidad, -3 al daño y ataques que impliquen el uso de FUE en el siguiente asalto |
| 85-88 | Pérdida de equilibrio, TS Reflejos para no caer al suelo, CD20 |
| 81-84 | El arma sale volando en una dirección (tirar 1d8) aleatoria una distancia de 3d6 + bonificador de FUE pies, si no es posible simplemente falla |
| 77-80 | Fallo en la reacción, -2 en todas las TS en los siguientes 1d4 asaltos |
| 73-76 | Cansancio, -1CA, ataques, daño y todas las habilidades físicas hasta el final de la lucha. Al siguiente asalto: TS Fortaleza CD20 para no quedarse fatigado (además de los penalizadores anteriores, imposibilidad de correr o cargar) |
| 69-72 | Tambaleo, se provoca un ataque de oportunidad contra el afectado para cada oponente que esté cuerpo a cuerpo con él |
| 65-68 | Shock momentáneo en el momento de acertar, el siguiente ataque exitoso no provocará ningún daño |
| 61-64 | Autolesión, daño completo a sí mismo |
| 57-60 | Autoaturdimiento, el afectado soltará lo que lleve en las manos y durante el resto del asalto no realizará ninguna acción más |
| 53-56 | Temblequeo, -3 CA y ataques que impliquen el uso de DES en el siguiente asalto |
| 49-52 | Pérdida de iniciativas, el afectado actúa último en el siguiente asalto |
| 45-48 | Mal agarre del arma o postura de combate inapropiada, -1 en los ataques hasta gastar una acción de movimiento para corregir el error |
| 41-44 | Mareo, el siguiente ataque exitoso se realizará contra otro oponente sea amigo o enemigo, se elige al azar entre todos los presentes en el campo de batalla. Si es ataque cuerpo a cuerpo, entonces se elige entre los que están cuerpo a cuerpo con el afectado |
| 37-40 | Defensa incorrecta, el afectado pierde el bonificador de DES, escudo y cualquier otro beneficio a la CA obtenido de una dote en los ataques contra él en el asalto más próximo |
| 33-36 | El afectado se hace un lío, no realizará nada significativo el resto de este asalto y el asalto siguiente |
| 29-32 | Autoreflejo: el afectado enfunda su arma, si no es posible simplemente falla |
| 25-28 | Nervios, el afectado habla tartamudeando y solo realizará 1 acción por asalto (sea acción estándar o de movimiento) hasta superar TS Voluntad CD20 |
| 21-24 | El afectado siente molestias (por ejemplo: algo ha entrado en el ojo), imposibilidad de realizar una acción estándar hasta superar TS Fortaleza CD15 |
| 17-20 | El afectado se encuentra mal, 1d4 de daño no letal cada asalto hasta superar TS Fortaleza CD20 |
| 13-16 | El afectado intentando ayudar ataca sin querer al compañero más cercano, si no es posible simplemente falla |
| 9-12 | El arma recibe daño, se aplica daño completo (sin incluir el bonificador mágico del arma), considerar la mitad de dureza del arma para aplicar la reducción del daño, en caso de armas naturales se produce autolesión |
| 5-8 | Esguince o calambre en la pierna, 1d4 puntos de daño, movimiento reducido a la mitad hasta superar TS Fortaleza CD20 |
| 1-4 | Pérdida del arma, ésta cae en la misma casilla en la que se encuentra el afectado. Si no es posible simplemente falla |

- La pifia se aplica si el afectado obtuvo un 1 natural en 1d20 y posteriormente no superó una prueba de DES CD10

