

	FT-1 TABLA DE PIFIAS ARMAS EMPUÑADAS	FT-2 TABLA DE PIFIAS ARMAS DE PROYECTIL	FT-3 TABLA DE FALLOS DE HECHIZOS	FT4 TABLA DE FALLOS DE MANIOBRAS DE MOV.
-49 – 05	Pierdes el control. No haces nada más este asalto.	Pierdes el control. No haces nada más durante este asalto.	Pérdida de concentración por la tensión. Se pierde el hechizo, pero no los Puntos de Poder.	Dudas y no aciertas a actuar.
06 – 20	Resbalas. Si tu arma se maneja con una sola mano y no es mágica, se rompe.	Eres tan manazas que no aciertas a recargar. Pierdes este asalto.	La cabeza en otro sitio. No podrá realizarse ni prepararse ningún hechizo en el siguiente asalto.	Tienes segundas intenciones y decides esperar un asalto.
21 – 35	Mala continuación. Pierdes tu oportunidad y 2 Puntos de Vida.	Pifia con la munición. Pierdes este asalto y -50 a la actividad en el siguiente.	Indecisión debido a un ligero lapsus mental. El hechizo se retrasa un asalto.	Resbalas. 30% de prob. de que caigas. -20 a cualquier maniobra 2 asaltos.
36 – 50	Se te cae el arma. Tardarás 1 asalto en desvainar otra o 2 asaltos en recuperar la que ha caído.	Se te rompe la munición y pierdes la serenidad. Te encuentras con un -30 a la actividad durante 3 asaltos.	Serio lapsus mental. Se pierde el hechizo, pero no los Puntos de Poder. -30 a la actividad durante 3 asaltos.	Tropiezas. 45% de probabilidad de que caigas. -30 a cualquier maniobra durante 2 asaltos.
51 – 65	Pierdes el "hilo" y te das cuenta de que deberías relajarte. -40 a la actividad durante dos asaltos.	Se te cae la munición. Aturdido este asalto y el siguiente intentando decidir si la recuperas.	Agotamiento moderado pero serio. Se pierde el hechizo así como los Puntos de Poder. Aturdido durante un asalto.	Tropiezas con tu dedo gordo. 60% de probabilidad de que caigas. -3 PV. -10 a la actividad.
66 – 79	Tropiezas. Semejante demostración de falta de estilo te deja aturdido durante 2 asaltos. Con suerte, sobrevivirás.	Realmente te estás haciendo un lío con el arma. Aturdido durante 2 asaltos.	Miedo en el subconsciente. Se pierde el hechizo, así como los Puntos de Poder. Aturdido durante 2 asaltos.	Resbalas. 75% de probabilidad de que caigas. Aturdido 2 asaltos.
80	Movimiento increíblemente inepto. Te haces a ti mismo, un crítico "B". (Tira en la tabla corresp.). Si el oponente está usando un arma de tajo, tu arma se rompe.	Falta de criterio. Pierdes 5 PV adicionales. Si no estás usando una ballesta, se te escapa una flecha, te arrancas una oreja y pierdes 2 PV. por asalto.	El hechizo se interioriza, Pierdes 15 PV. Caes al suelo. Aturdido durante una hora. +1 PC.*	Te tuerces el tobillo. -5 PV. -10 a la actividad.
81 – 86	Con los nervios te muerdes la lengua. Aturdido durante 2 asaltos.	Se rompe la cuerda de tu arma. Tardarás 2 asaltos en sacar una nueva	Serio agotamiento. Se pierde el hechizo pero no los Puntos de Poder.	Te caes. -3 PV. -20 a la actividad durante 3 asaltos.
87 – 89	Pierdes el control de tu arma y de la realidad. Aturdido durante 3 asaltos.	Pifia con la munición cuando recargas. Esparces tu munición en una superficie de 3 metros de radio.	Interiorización; sobrecarga de los sentidos. -20 PV. Ciego y sordo durante 10 minutos. +1 PC.*	Te tuerces el tobillo, desgarrándote algunos tendones. -7 PV. -20 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
90	Mala maniobra. Intentas automutilarte al tiempo que tu arma se rompe. Te haces un tajo crítico "C" (tira en la tabla corresp.).	Tu arma se hace añicos. Quedas aturdido durante 4 asaltos de combate. Que tengas suerte, chaval.	La tensión te causa una apoplejía leve. -20 PV. Inconsciente durante 12 horas. +3 PC.*	Te rompes una pierna al caer. -8 PV. -30 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
91 – 96	Increíble tu forma de esgrimir el arma. Cualquier combatiente de tu bando cercano, recibe un crítico "B" de aplastamiento.	Disparas tu flecha demasiado pronto. Se queda 6 mts. corta en su trayectoria. Estás a -30 de actividad los siguientes 3 asaltos.	La severa tensión ocasiona un fallo. -5 PV. Aturdido durante 3 asaltos. +1 PC.*	Te rompes la muñeca al caer. -12 PV. -20 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
97 – 99	Tropiezas con una imaginaria, e invisible, tortuga fenecida. Quedas bastante confundido. Aturdido 3 asaltos.	Pareces pensar que tu arco es una batuta. Se te resbala y al intentar recogerlo, va a parar a un metro y medio delante de ti.	La Esencia del blanco hace que el hechizo rebote. Se invierten los papeles del atacante y el blanco al aplicar los efectos +2 PC.*	Tu brazo se rompe al aterrizar sobre él con todo tu peso. -14 PV. -30 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.
100	El peor movimiento visto en años. -60 a la actividad por un tirón en la ingle. El enemigo queda aturdido 2 asaltos, muerto de risa.	Se te resbala la munición al ir a disparar. El proyectil te atraviesa la mano. La mano queda inutilizada.	Crisis de identidad. Pierdes la capacidad de realizar hechizos durante dos semanas. +5 PC.*	En un intento de frenar tu caída, te rompes ambos brazos; quedan inútiles. -30 PV. Aturdido 6 asaltos.
101 – 106	Te tambaleas y caes, en un aparente intento de suicidio. Quedas aturdido 3 asaltos. Si usas un arma de asta, se rompe su mango.	Resbalas y caes al suelo. Tu disparo se pierde. Aturdido durante 5 asaltos.	La extrema presión mental produce un rebote. Caes derribado al suelo. -10 PV. Aturdido durante 6 asaltos. +4 PC.*	Al caer, la pierna se te tuerce y se rompe. -15 PV. -50 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
107 – 109	Rompes tu arma por inepto. Quedas aturdido 4 asaltos.	Las plumas del proyectil te arañan el ojo al disparar. Pierdes 5 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad.	Interiorización. Pierdes toda capacidad de realizar hechizos en tres semanas. -25 PV. Inconsciente 3 horas. +8 PC.*	Tu rodilla, al caer choca con un objeto duro y se hace añicos. -10 PV -80 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.
110	Tropiezas y das la punta de tu arma en el suelo. Aturdido 5 asaltos. Si estás montado tu arma de asta te hace saltar 9 metros y recibes un crítico "C" de aplastamiento.	La punta del arma se engancha en el objeto más próximo y se rompe. Si es aplicable, el objeto recibe un crítico "A" de perforación.	La tensión produce una grave apoplejía. Paralizado de cintura para abajo. +15 PC.*	Caes y la conmoción resultante te produce un estado de coma que durará un año.
111 – 116	Tu montura se encabrita súbitamente. Aturdido 3 asaltos recuperándote.	Se dispara el seguro cuando estás alzando tu arma. Haz un ataque sin modificadores sobre el combatiente más próximo.	El hechizo se pierde y va a 6 metros a la dcha. del blanco. Cualquiera en la nueva trayectoria recibe un ataque sin modificadores. Aturdido 3 asaltos. +6 PC.*	Caes y aterrizas sobre la parte baja de tu espina dorsal. Quedas paralizado de cintura para abajo. -30 PV.
117 – 119	No coordinas tus movimientos con los de tu montura. -90 a la actividad los siguientes 3 asaltos mientras intentas seguir siendo el jinete.	Mientras soñabas despierto, pusiste la mano delante del pivote en el momento del disparo. Pierdes un dedo y 4 PV. Luego sigues perdiendo 2 PV por asalto.	El hechizo se pierde y va a 6 mts. a la izq. del blanco. Cualquiera en la nueva trayectoria recibe un ataque sin modificadores. Aturdido 3 asaltos. +10 PC.*	Caes y quedas paralizado del cuello para abajo. -20 PV.
120	Te caes de tu montura. Te haces un crítico "D" de aplastamiento. (Tira en la tabla correspondiente).	Resbalas y te clavas un pie al suelo con un pivote. Pierdes 10 PV adicionales. Luego 2 PV más por cada asalto. -30 a la actividad y aturdido 3 asaltos.	Colapso mental. El hechizo se lanza en la dirección opuesta a la que pretendías. Pierdes toda capacidad de realizar hechizos durante 3 meses. +20 PC.*	Tu caída se convierte en un picado. Te abres el cráneo y mueres.
Tablas de Pifias: FT-1 FT-2 FT-3 FT-4	Modificaciones: -20: ... Armas contundentes -10: ... Armas de filo +0: ... Armas a 2 manos +10: ... Armas de asta +20: ... Montado	Modificaciones: -20: ... Honda -10: ... Arco corto +0: ... Arco compuesto +10: ... Arco largo +20: ... Ballesta	Modificaciones: -20: ... Para hechizos de clase "I" -10: ... Para hechizos de clase "U" +0: ... Para hechizos de clase "P" +10: ... Para hechizos de clase "F" y "E" +20: ... Para hechizos de clase "ED" y "EB"  * Puntos de Corrupción, Apartado 15.4, pág. 71	Modificaciones: -50: .... Rutinaria -35: .... Muy Fácil -20: .... Fácil -10: .... Dificultad media 0: .... Difícil +5: .... muy difícil +10: .... Extremadamente difícil +15: .... Locura completa +20: .... Absurdo