

Sistema de Pifias

✎ Autor: Álvaro Pérez Eguizábal

Muchas veces se echa en falta un poco de factor sorpresa en los combates. Salvo los críticos, el resto es rutinario. Este sistema va dirigido a aquellos DM y jugadores que quieren dotar de un poco de "mala suerte" a los ataques. Hay miles de tiradas de ataque en las partidas y hay que pensar que de vez en cuando, hasta a los mejores luchadores, se les caerá el arma, se resbalarán, o cometerán fallos más allá de un simple ataque fallido. Este sistema proporciona una dosis justa para que no sea tan predecible el combate.

PARA QUIÉN VA DIRIGIDO.

- ✎ Va dirigido a aquellos DM que están cansados de que un 1 natural siempre sea tan solo un fallo automático,
- ✎ Para los que deseen introducir un componente de aleatoriedad y sorpresa

CÓMO FUNCIONA.

Usa el sistema similar al de las amenazas de crítico. Así pues un 1 será una amenaza de pifia, que se confirmara si en la nueva tirada de ataque se produce un fallo contra la armadura que tuvieses que golpear. Por tanto los pasos serían:

- I. Sacar un 1 natural en una tirada de ataque con un arma (exceptuando los ataques naturales). Es una amenaza de pifia.
- II. Volver a hacer una tirada de ataque
 1. Si superas la armadura, habrá sido un ataque fallido sin más
 2. Si fallas de nuevo, entonces tiras en la tabla de Efectos de Pifias y aplicas el resultado.

CÓMO ESTÁN DISEÑADAS.

- ✎ Han sido creadas para no ser muy destructivas,
- ✎ Dar cierto colorido e imprevisibilidad al combate
- ✎ Los resultados más "brutos" son casi imposibles de alcanzar, y tan solo una combinación milagrosa de mala suerte podría hacerlo.

FUNCIONAMIENTO DE LA TABLA.

- ✎ La tabla correspondiente, contiene valores comprendidos entre 1 y 40.
- ✎ Se tira 1d20, y se mira el resultado obtenido en la columna correspondiente dependiendo del tipo de arma, si es a distancia o bien cuerpo a cuerpo
- ✎ Los valores comprendidos entre 20 y 40 son solo accesibles en el único caso de que la primera tirada hayas sacado un 20, con lo cual tirarías otra vez inmediatamente y sumarias el nuevo numero obtenido al 20 sacado anteriormente. Funciona al estilo de Tirada Abierta que se usa en RoleMaster o SDLA.
- ✎ El 20 en si seria imposible de alcanzar, por eso esta agrupado con el 21 y tiene la misma probabilidad de ser alcanzado que un 40.

COMENTARIOS

- ☞ Cualquiera puede ser libre de modificarla para hacerla más destructiva o más liviana. Una forma sencilla de hacerlo más "dura", sería la eliminación de la amenaza de pifia, y que un 1 natural tirase directamente en la tabla.
- ☞ Como es un sistema que afecta tanto a los Pj como a los enemigos, no es bueno desde mi punto de vista hacerla muy cruel, ya que los Pj son los que mas tiradas suelen hacer.
- ☞ Si sirve de guía, nosotros hemos jugado durante mas de 3 años con estas reglas, y a lo máximo que se ha llegado es alguna que otra arma rota.
- ☞ He tomado como referencia el sistema de pifias del RuneQuest, RoleMaster y SdLA.

VALORACIÓN PERSONAL

Me es difícil valorar una regla opcional que he diseñado yo mismo. Como he comentado anteriormente, llevamos más de 3 años jugando con este sistema a diversas ambientaciones (Reinos Olvidados, Midnight...) y los jugadores están contentos, ya que proporciona la dosis justa de factor sorpresa e imprevisibilidad.

Si sirve de guía, nosotros jugamos sin la amenaza de pifia. Un 1 natural se tira en la tabla. A mi me gusta este sistema, y no desequilibra el juego. Que cada uno valore si le interesa aplicarlo o no.

EFFECTOS DE LAS PIFIAS

1d20	CUERPO A CUERPO	DISTANCIA	1d20
1-10	Ataque fallido.	Ataque fallido	1-10
11-14	Del ímpetu golpeas el suelo con el arma. 1 menos a la dureza.	Se te resbala el arma. Ya no haces más ataques en este turno.	11-14
15-17	Se te cae el arma y ya no haces más ataques este turno.	Se te resbala el arma y ésta cae al suelo. No haces más ataques.	15-17
18	Te haces un arañazo con la empuñadura. Atontado 1 asalto	Te haces una arañazo. .Atontado 1 asalto	18
19	Mal movimiento de muñeca. Aturdido 1 asalto	Mal movimiento de muñeca. Aturdido 1 asalto	19
20-21	Movimiento asombroso. Te tuerces la cadera y quedas paralizado y sin moverte durante 1d6 días.	Movimiento asombroso. Te tuerces la cadera y quedas paralizado y sin moverte durante 1d6 días.	20-21
22-25	Se te rompe el arma. Si es mágica hacer superar una CD de 15 o se romperá también.	Se te rompe el arma. Si es mágica hacer superar una CD de 15 o se romperá también.	22-25
26-29	Se te suben las bolas Tremendo dolor. Se te cae el arma. Ralentizado 3 asaltos	Se te suben las bolas Tremendo dolor. Se te cae el arma. Ralentizado 3 asaltos	26-29
30-33	El pie se te resbala y provoca una lesión en el tobillo.. Derribado y dejas caer el arma. Ralentizado 3 asaltos	El pie se te resbala y provoca una lesión en el tobillo.. Derribado y dejas caer el arma. Ralentizado 3 asaltos	30-33
34-35	Te golpeas cerca del ojo y te haces sangrar. Cegado 4 asaltos. Aturdido 1 asalto.	Te golpeas en la oreja y te haces sangrar. (20% de quedarte sin ella). Aturdido 1 asalto	34-35
36-37	Tirón en la ingle. Ralentizado 3 asaltos. Aturdido 2 asaltos.	Tirón en la ingle. Ralentizado 3 asaltos. Aturdido 2 asaltos.	36-37
38	Intentas golpear al amigo adyacente más cercano a(si no hay a ti). Luego se te resbala el arma y quedas aturdido.	Intentas golpear al amigo más cercano (si no hay a ti). Luego se te resbala el arma y quedas aturdido.	38
39	Maniobra patética. Te golpeas a ti mismo, caes y te quedas aturdido 2 asaltos.	Maniobra jamás vista. Pierdes la oreja. Ensordecido. Aturdido 2 asaltos	39
40	Maniobra jamás vista. Te haces crítico a ti mismo.. Aturdido 1 asalto.	Crítico a ti mismo. Te perforas el pie. Ralentizado hasta que lo cures.	40

Nota: Recordar que los números comprendidos entre 20 y 40 son solo accesibles si has sacado un 20 en la primera tirada, y luego sumaría la segunda tirada a la primera. Por lo que la probabilidad es muy pequeña