

TABELE PECHA

WALKA

Każdy pech w walce powoduje utratę możliwości dalszego działania w rundzie, w której się przydarzył. Należy następnie rzucić K10 by ustalić jego efekty. Oczywiście opis jest dość ogólny. MG powinien dostosować go do okoliczności i używanej broni.

Tabela pechowych manewrów walki wręcz

K10	Efekt
1	Niezwykłe niezdarne ruchy. W kolejnej rozpoczynasz z modyfikatorem -10 do Inc.
2	Zadając cios straciłeś równowagę i odsłoniłeś się. W tej i kolejnej rundzie twoja P.O. spada o 20.
3	Potyknąłeś się zadając cios. Tracisz resztę działań w rundzie. Twój przeciwnik ma prawo do ataku okazyjnego.
4	Upuściłeś właśnie swoją broń. Niewiele możesz zrobić dopóki jej nie podniesiesz. Co oczywiście daje prawo przeciwnikowi do ataku okazyjnego.
5	Zadając cios puściłeś rękojeść broni, wykonując ją imponująco, aczkolwiek pozbawiony sensu rzut. Twoja broń upada daleko od ciebie, będziesz potrzebował całej rundy, aby do niej się dostać.
6	Potyknąłeś się tuż przed przeciwnikiem padając na ziemię. Otrzymujesz karę -30 P.O dopóki się nie podniesiesz. Co oczywiście daje wrogowi szansę okazyjnego ataku.
7	Potyknąłeś się wbijając broń w ziemię. Jeśli jest ona niemagiczna – łamie się. Jeśli nie – będziesz potrzebował całej rundy, aby ją uwolnić.
8	Zadając cios nadwyrzyłeś mięśnie. Otrzymujesz karę -20 do P.A. do końca tej walki.
9	Zadając cios naderwałeś sobie ścięgna. Otrzymujesz K4 obr. Ręka jest bezużyteczna do czasu jej wyleczenia.
10	Wybitnie pechowy cios. Jedynie Bogowie raczą wiedzieć jak to zrobiłeś, lecz zamiast w przeciwnika trafiłeś w siebie. Otrzymujesz pełne obrażenia od broni.

Tabela pechowych manewrów walki na dystans

K10	Efekt
1	Zagapiłeś się na własne buty i zapomniałeś strzelić. W kolejnej rozpoczynasz z modyfikatorem -10 do Inc.
2	Strzelając straciłeś równowagę, a twój bełt trafił w ziemię i złamał się.
3	Upuściłeś broń. Lepiej ją podnieść, jeśli chcesz dalej jej używać.
4	Cięciwa spadła ci z drzewca. Założenie jej będzie trwało trzy rundy.
5	W nerwach rozsypałeś pociski. Leżą teraz na ziemi dokoła ciebie. Ich zebranie zajmie ci K6 rund.
6	Drasnąłeś się brzechwą strzały w oko. Otrzymujesz karę -20 do P.A. dystansowych do końca walki.
7	Zerwałeś cięciwę, łuk jest bezużyteczny do chwili, gdy nie założysz nowej. Da się to zrobić dopiero po walce.
8	Nie bardzo wiesz jak używa się łuku - puściłeś drzewce zamiast cięciwy. Otrzymujesz K4 obrażenia w głowę i testujesz Odp. na okoliczność ogłuszenia.
9	Podsunałeś dłoń pod własny pocisk. Otrzymujesz K8 obrażeń w rękę. Ręka bezużyteczna do końca walki. Chyba sobie nie postrzelasz...
10	Przyszpiliłeś sobie właśnie nogę do ziemi. Otrzymujesz pełne obrażenia w stopę.

