



# TABELA • TRAFIEŃ • KRYTYCZNYCH

01-15	Głowa
16-35	Prawa ręka
36-55	Lewa ręka
56-80	Korpus
81-90	Prawa noga
91-00	Lewa noga

#	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-07	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8
08-14	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15-21	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
22-28	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
29-35	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
36-42	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
43-49	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
50-56	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
57-63	7	8	9	10	11	12	13	14	15	14
64-70	8	9	10	11	12	13	14	15	14	15
71-76	9	10	11	12	13	14	15	14	15	14
77-82	10	11	12	13	14	15	14	15	14	15
83-88	11	12	13	14	15	14	15	14	15	14
89-94	12	13	14	15	14	15	14	15	14	15
95-00	13	14	15	14	15	14	15	14	15	14

Autor: Chuck Morrison  
Winds of Chaos, 2006

Tłumaczenie: Hallucyon  
Redakcja:  
Karolina 'Viriel' Bujnowska,  
Korekta merytoryczna: Anna  
'Ameratsu' Faryńska

Ilustracje broni:  
Piotr 'CE2AR' Stachurski

Skład:  
Witold 'Squid' Krawczyk  
WFRP Poltergeist, 2011

Niniejszy materiał jest całkowicie nieoficjalny i nie został w żaden sposób zatwierdzony przez Games Workshop Limited bądź Fantasy Flight Publishing Inc. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są (R), (TM) lub (C) należącymi do Games Workshop. Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 1986-2009, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto bez pozwolenia bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszystkie prawa właścicieli zastrzeżone.  
Niniejszy materiał autorstwa Chuka Morrisona w oryginale ukazał się na stronie Winds of Chaos ([www.windsofchaos.com](http://www.windsofchaos.com)) został przetłumaczony i opublikowany na łamach WFRP Poltergeist za zgodą autora.

...

## •ZASADA NAGŁEJ ŚMIERCI•

	<b>Brak efektu:</b> przeciwnik nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów i może kontynuować walkę.
	<b>Ucieczka:</b> przeciwnik ucieka w panice, a napastnik może wykonać dodatkowy atak.
	<b>Śmierć:</b> cios zabija przeciwnika.

## •OPCJONALNE ZASADY WALKI Z PRZECIWNIKAMI PARAJĄCYMI SIĘ MAGIĄ •

- W opisach efektów trafień krytycznych cechę **WW** należy zastąpić cechą **SW**.
- W opisach efektów trafień krytycznych cechy bojowe (**WW, US, K, Odp**) należy zastąpić cechami odnoszącymi się do korzystania z magii (**SW, Int, K, Odp**).
- Trafienie krytyczne otrzymane przez postać parającą się magią oznacza otrzymanie jednej z dwóch poniższych kar, obowiązującej do końca potyczki:
  - zmniejszenie cechy **Magia** o jeden punkt (odniesione obrażenia pogarszają zdolność manipulowania Wiatrami Magii),
  - dodanie 1k10 przy rzucaniu zaklęcia, a wynik rzutu tą kością brany jest pod uwagę tylko w przypadku sprawdzania Przekleństwa Tzeentcha.
- Trafienie krytyczne, które odejmuje mowę, uniemożliwia magikowi rzucanie zaklęć.

## •EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH – BRONIE SIECZNE•

### REKA

1. Ostrze broni powoduje niewielkie zadraśnięcie skóry nadgarstka. Spływająca krew sprawia, że na początku następnej rundy przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test **Walki Wręcz**, aby nie upuścić trzymanyh w dłoni przedmiotów.

2. Ostrze broni rozcina palec tak boleśnie, że przeciwnik musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, by nie upuścić trzymanyh w dłoni przedmiotów.

3. Ostrze broni zagłębia się w bicepsie przeciwnika. Zraniony musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, aby nie upuścić trzymanyh w dłoni przedmiotów. Do końca potyczki parowanie z użyciem tej ręki obarczone jest modyfikatorem -20.

4. Ostrze broni zagłębia się w mięśniu naramiennym przeciwnika, powodując tak silny ból, że upuszcza on trzymane w dłoni przedmioty. Do końca potyczki Walka Wręcz przeciwnika jest obniżona o 5 punktów.

5. Ostrze broni rozcina ramię na całej długości. Ból jest tak silny, że przeciwnik upuszcza trzymane w dłoni przedmioty. Musi wykonać Wymagający (-10) test **Siły Woli**, by nie upuścić przedmiotów trzymanyh w drugiej dłoni. Do końca potyczki Walka Wręcz przeciwnika jest obniżona o 10 punktów.

6. Ostrze broni rozcina przeciwnikowi nadgarstek, zatrzymując się na kościach. Upuszcza on trzymane w dłoni przedmioty i nie może posługiwać się zranioną ręką przez następne 1k10/2 rund. Do chwili otrzymania pomocy medycznej lub magicznej jego Walka Wręcz jest obniżona o 20 punktów.

7. Ostrze broni przebija przedramię przeciwnika i zaklinowuje się między kośćmi. Upuszcza on wszystkie trzymane w dłoni przedmioty. Nie licząc wycia z bólu, przeciwnik nic nie może robić w najbliższej rundzie, zaś atakujący musi wykonać Łatwy (+20) test **Krzepy**, aby wyciągnąć broń. Zadaje to dodatkowe obrażenia z Siłą 2.

8. Ostrze broni przecina ścięgno bicepsa, przeciwnik upuszcza wszystkie trzymane w dłoni przedmioty. Krwawienie jest tak obfite, że do chwili otrzymania pomocy medycznej lub magicznej nie może posługiwać się zranioną ręką. Do momentu opatrzenia rany co rundę traci on 1 punkt Żywotności, a do czasu zastosowania chirurgicznej lub magicznej pomocy jego Walka Wręcz jest obniżona o 30 punktów.

9. Ostrze broni wrzyna się głęboko w ramię. Przeciwnik upuszcza trzymane w dłoni przedmioty i musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Siły Woli**, by nie upaść. Utrata krwi jest tak duża, że do chwili opatrzenia rany traci co rundę 2 punkty Żywotności. Do końca potyczki jego Walka Wręcz oraz Krzepa jest obniżona o 20 punktów.

10. Ostrze broni odcina przeciwnikowi 1k10/2 palców, przy czym jeśli wypadnie 10, traci on całą dłoń, która zostaje odrąbana na wysokości nadgarstka. Przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test **Siły Woli**, aby nie uciec. Za każdy odcięty palec jego Zręczność obniża się trwale o 3 punkty.

11. Ostrze broni odrąbuje przeciwnikowi rękę na wysokości łokcia, a jego Zręczność trwale obniża się o 15 punktów. Musi on wykonać Trudny (-20) test **Siły Woli**, aby nie uciec. Utrata krwi jest tak znaczna, że do medycznej momentu opatrzenia rany przeciwnik traci co rundę 3 punkty Żywotności.

12. Ostrze broni przecina bark i rozłupuje obojczyk. Przeciwnik upuszcza wszystkie trzymane przedmioty. Istnieje 50% szans, że fragment kości przebijie płuco, powodując tak obfity krwotok wewnętrzny, że przeciwnik umrze, jeśli w ciągu 1k10 rund nie zostanie magicznie uleczony. Jeśli okaże się, że płuco nie zostało uszkodzone, cechy bojowe (WW, US, K, Odp) przeciwnika zostaną obniżone o 20 punktów do chwili otrzymania pomocy medycznej lub magicznej.

13. Ostrze broni odrąbuje przeciwnikowi rękę na wysokości barku, i natychmiast traci on przytomność. Utrata krwi jest tak obfita, że tylko magiczne leczenie udzielone w ciągu 1k10/2 rund może go uratować od śmierci. Zręczność przeciwnika trwale obniża się o połowę.

14. Ostrze broni przecina ramię i zagłębia się w klatkę piersiową przeciwnika, który bezwładnie osuwa się na ziemię, a wokół niego szybko rośnie kałuża krwi. Po 1k10/2 rundach staje się on podwładnym Morra.

15. Ostrze broni przecina ramię i klatkę piersiową, niemal rozrąbując przeciwnika w pół. Śmierć przychodzi natychmiast.

### GŁOWA

1. Uderzenie płazem ostrza strąca przeciwnikowi hełm, który upada 1k10 metrów dalej. Jeśli nie miał on na głowie żadnego pancerza, zostaje momentalnie ogłuszony (p. *Księga Zasad*, s. 138) i w najbliższej rundzie traci inicjatywę (działa jako ostatni).

2. Uderzenie płazem ostrza w tył głowy chwilowo rozprasza przeciwnika. W najbliższej rundzie otrzymuje on modyfikator -10 do Walki Wręcz.

3. Trafienie płazem ostrza w skroń rozprasza na chwilę przeciwnika. W najbliższej rundzie otrzymuje on modyfikator -20 do Walki Wręcz.

4. Ostrze broni rozcina przeciwnikowi skórę czoła tak, że ciekąca krew zalewa mu oczy. Otrzymuje on modyfikator -30 do Walki Wręcz na najbliższe 1k10/2 rund.

5. Uderzenie płazem ostrza ogłusza przeciwnika na najbliższe 1k10/2 rund (p. *Księga Zasad*, s. 138).

6. Ostrze broni rozcina przeciwnikowi skórę szyi. Krew wypływa tak obficie, że do czasu opatrzenia rany traci on co rundę 1 punkt Żywotności. Jeśli jednak rana nie zostanie opatrzona w ciągu tyłu rund, ile wynosi jego Wytrzymałość, w każdej kolejnej rundzie będzie musiał wykonać Przeciwny (+0) test **Odporności**, aby nie zemleć.

7. Ostrze broni odcina przeciwnikowi część ucha, w efekcie czego jego Ogląda trwale obniża się o 5 punktów oraz otrzymuje on stały modyfikator +5 do testów **zastraszania**.

8. Przeciwnik odchyła się do tyłu, próbując uniknąć ciosu, lecz ostrze broni dosięga nosa i odcina jego czubek. Krwawienie jest tak obfite, że do chwili otrzymania pomocy medycznej traci on co rundę 2 punkty Żywotności. Ogląda przeciwnika trwale obniża się o 10 punktów oraz otrzymuje on stały modyfikator +10 do testów **zastraszania**.

9. Ostrze broni wbija się przeciwnikowi w czaszkę lub w hełm, jeśli nosił pancerz. Zostaje on ogłuszony na 1k10 rund (p. *Księga Zasad*, s. 138), a atakujący musi wykonać Prosty (+10) test **Krzepy**, aby wyciągnąć broń, co zadaje dodatkowe obrażenia z Siłą 3.

10. Ostrze broni odcina przeciwnikowi ucho (rzut 1k10: wynik parzysty – prawe, nieparzysty – lewe). Utrata krwi jest tak obfita, że do chwili otrzymania pomocy medycznej traci on co rundę 1 punkt Żywotności I otrzymuje modyfikator -20 do testów wszystkich wykonywanych czynności. Jego Ogląda trwale obniża się o 15 punktów, otrzymuje też stały modyfikator +10 do testów **zastraszania** oraz -20 do testów **spostřezawczości** opartych na zmysle słuchu.

11. Ostrze broni zadaje przeciwnikowi głęboką ranę, która obficie krwawi. Do chwili opatrzenia rany otrzymuje on co rundę kumulatywny modyfikator -5 do Walki Wręcz. Jeśli wartość tej cechy spadnie do 0, przeciwnik mdleje.

12. Ostrze broni rozrąbuje przeciwnikowi połowę twarzy, uszkadzając trwale oko (rzut 1k10: wynik parzysty – prawe, nieparzysty – lewe). Aby nie zemleć, wróg musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**. Jeśli przeżyje, jego Ogląda obniży się o 20 punktów, otrzymuje też stały modyfikator +10 do testów **zastraszania**. Od tej pory przeciwnik wykonuje testy Umiejętności Strzeleckich przy zredukowanej o połowę wartości US, zaś testy umiejętności opartych na zmysle wzroku przy zredukowanej o połowę wartości przypisywanych im cech. Modyfikatory wynikające z posiadania zdolności opartych na wzroku również trwale obniżą się o połowę.

13. Ostrze broni rozrąbuje przeciwnikowi żuchwę, odcinając część języka i powodując utratę 1k10 zębów. Aby nie zemleć, musi on wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**. Krwotok jest obfity i do chwili otrzymania pomocy medycznej lub magicznej przeciwnik traci co rundę 1k10 punktów Żywotności. Jeśli przeżyje, jego Ogląda trwale obniży się o 30 i otrzyma on stały modyfikator +20 do testów **zastraszania**. Ponadto utrata części języka spowoduje, że mowa będzie bardzo niewyraźna.

14. Ostrze broni rozrąbuje przeciwnikowi głowę i obojczyk. Obrażenia są tak ciężkie, że żadna pomoc magiczna lub medyczna nie jest go w stanie uratować i odchodzi do królestwa Morra w ciągu 1k10/2 rund.

15. Ostrze broni odcina przeciwnikowi głowę, która ląduje 1k10 metrów dalej. Na twarzy przeciwnika rysuje się nieme zdziwienie, po czym rysy wygładzają się na zawsze.

### • UPROSZCZONE ZASADY INFEKCJI RAN •

Aby uniknąć infekcji ran, po zakończonej walce ranny wykonuje Bardzo Łatwy (+30) test **Odporności**, uwzględniając kumulatywne modyfikatory -5 za każdy utracony punkt Żywotności i -10 za każde otrzymane trafienie krytyczne. Jeśli test się nie powiedzie, po 2k10+4 godzinach rozwija się infekcja. Jej przebieg jest bardzo podobny do zielonej ospy (p. *Księga Zasad*, s. 142), przy czym, jeśli nie liczyć zaczerwienienia i obrzęknięcia zakażonych ran, na ciele chorego nie pojawiają się zmiany na skórze, które mogłyby powodować trwale oszczenie, i dlatego po wyzdrowieniu postać nie musi wykonywać kolejnego testu Odporności.

Aby uniknąć infekcji ran podczas zabiegu chirurgicznego, pacjent

wykonuje Bardzo Łatwy (+30) test **Wytrzymałości**, uwzględniając kumulatywny modyfikator -10 za każdy poziom porażki, jaki poniósł chirurg, wykonując nieudany test leczenia (p. Skuteczność testu, *Księga Zasad*, s. 90–91 oraz Leczenie, *tamże*, s. 94 i Chirurgia, *tamże*, s. 99). Jeśli pacjentowi test się nie powiedzie, w ranie pooperacyjnej rozwija się infekcja, której przebieg opisano wyżej.

Na potrzeby przekładu zasady opracowano na podstawie podręczników: *Warhammer Fantasy Roleplay*. Edycja Polska, Wydawnictwo Mag, s. 83, *Warhammer Fantasy Roleplay*. *Księga Zasad*, Copernicus Corporation, s. 142 i *The WFRP Companion*, Black Industries, s. 57–58 (przyp. tłum.).

## KORPUS

1. Ostrze broni uszkadza wierzchnią warstwę opancerzenia przeciwnika, zmniejszając osłonę o 1 Punkt Zbroi, chyba że nosił on zbroję płytową – ta nie ulega uszkodzeniu. Jeśli przeciwnik nie ma żadnego pancerza, ostrze rozcina płytko skórę. Ból sprawia, że w najbliższej rundzie traci on 1 Atak.

2. Ostrze broni rozcina bok tułowia, nie powodując jednak żadnych wewnętrznych obrażeń. Ból jest tak silny, że w najbliższej rundzie przeciwnik otrzymuje modyfikator -10 do testów wszystkich wykonywanych czynności.

3. Ostrze broni rozcina bok tułowia, ześlizgując się po żebrze. Przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**. Nieudany oznacza, że w następnej rundzie nie może robić nic poza parowaniem, gdyż panicznie próbuje nabrać haustu powietrza. Dodatkowo musi wykonać Trudny (-20) test **Sily Woli**, by nie upuścić trzymanyh przedmiotów.

4. Ostrze broni rozcina mięśnie nad obojczykiem. Przeciwnik musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Sily Woli**, by nie upuścić trzymanyh w dłoniach przedmiotów.

5. Ostrze broni rozcina przeciwnikowi pierś. Jeśli nosi on zbroję płytową, osłona zmniejsza się o 1 Punkt Zbroi, w przypadku innych rodzajów opancerzenia o 2 PZ. Przeciwnik musi zdać Trudny (-20) test **Odporności** albo będzie ogłuszony przez najbliższe 1k10/2 rund (p. *Księga Zasad*, s. 138).

6. Ostrze broni wbija się w brzuch, uszkadzając woreczek żółciowy. Przeciwnik musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, by powstrzymać się od wymiotowania przez najbliższe 1k10/2 rund. Jeśli nie otrzyma magicznego lub zwykłego leczenia w ciągu 1k10 dni, umrze z powodu zakażenia.

7. Ostrze broni wbija się głęboko w bok tułowia, zaklinowując się w kości biodrowej. Nie licząc wycia z bólu, przeciwnik nie może robić w najbliższej rundzie, zaś atakujący musi wykonać Łatwy (+20) test **Krzepy**, aby wyciągnąć broń. Zadaje to dodatkowe obrażenia z Siłą 2.

8. Ostrze broni trafia przeciwnika w krocz. Przez najbliższe 1k10 rund jest on ogłuszony (p. *Księga Zasad*, s. 138). Musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, w przeciwnym razie zostanie trwale bezpłodny.

9. Ostrze broni wbija się w brzuch i przebija pęcherz moczowy. Uryna wypływa z rany, a przeciwnik musi zdać Wymagający (-10) test **Sily Woli** albo otrzyma Punkt Oblędu. Umrze w ciągu 2k10 dni z powodu zakażenia, o ile w ciągu 48 godzin nie otrzyma magicznego lub chirurgicznego leczenia. Jeżeli jest leczony chirurgicznie, musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, w przeciwnym razie pada ofiarą losowej infekcji i trwale nabawia się częściowego nietrzymania moczu (Ogląda obniża się trwale o 10 punktów). Do czasu zagojenia ran przeciwnik otrzymuje modyfikator -20 do testów wszystkich wykonywanych czynności.

10. Ostrze broni wbija się w brzuch przeciwnika i uszkadza jelita. Musi on wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, aby nie zemdleć. Jeśli test się powiedzie, do medycznej końca walki przeciwnik otrzymuje modyfikator -20 do testów wszystkich wykonywanych czynności. Umrze w ciągu 24 godzin, o ile nie zostanie poddany magicznemu lub chirurgicznemu leczeniu. Jeżeli jest leczony chirurgicznie, musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, w przeciwnym razie rana ulegnie infekcji.

11. Ostrze broni wbija w brzuch, uszkadzając śledzionę. Przeciwnik upuszcza wszystkie trzymane przedmioty, traci 1 Atak, a co rundę jego cechy bojowe (WW, US, K, Odp) obniżają się o kolejne 5 punktów. Jeśli którakolwiek z cech spadnie do 0, przeciwnik mdleje. Umrze w ciągu 1k10 godzin, o ile nie otrzyma magicznego leczenia.

12. Ostrze broni rozcina brzuch, z którego wylewają się jelita. Przeciwnik nie może wykonywać żadnej akcji. Umrze w ciągu 1k10 rund, o ile nie otrzyma magicznego leczenia. Jeśli przeżyje to tragiczne doświadczenie, otrzyma 1k10/2 Punktów Oblędu.

13. Ostrze broni wbija się głęboko w bok tułowia, przecinając 1k10/2 żeber, nerkę i ważne nerwy. Przeciwnik mdleje. Do czasu otrzymania magicznego leczenia traci co rundę 1k10 punktów Żywotności. Jeśli przeżyje, musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby uniknąć paraliżu nóg (rzut 1k10: 1-4 – prawej, 5-8 – lewej, 9-10 – obu).

14. Ostrze wżyna się głęboko w klatkę piersiową, przecinając żebra, płuco, serce i aortę przeciwnika, a krew opryskuje walczących. Przeciwnikowi zostało 1k10/2 rund życia.

15. Ostrze rozcina w poprzek klatkę piersiową, niemal rozrabując przeciwnika w pół. Śmierć przychodzi natychmiast.

## NOGA

1. Płaz broni uderza przeciwnika w piszczel. Ból jest tak silny, że musi on wykonać Wymagający (-10) test **Sily Woli**, by nie upuścić trzymanyh przedmiotów i nie chwycić się za gołeń.

2. Ostrze broni rani przeciwnika w podudzie. Ból jest tak silny, że musi on wykonać Trudny (-20) test **Sily Woli**, by nie upuścić trzymanyh przedmiotów i nie chwycić się za nogę.

3. Ostrze broni rozcina skórę uda. Przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, w przeciwnym razie przewróci się i straci 1 Atak w najbliższej rundzie.

4. Ostrze broni wbija się w mięśnie uda. Przeciwnik musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, w przeciwnym razie przewróci się i straci 1 Atak w najbliższej rundzie.

5. Ostrze broni wrzyna się w mięśnie uda nieco poniżej krocz. Przeciwnik musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, w przeciwnym razie upuści trzymane w dłoniach przedmioty i przez najbliższe 1k10/2 rund będzie ścisnął ranę, wyjąc z bólu.

6. Ostrze broni wrzyna się głęboko w mięśnie uda i zaklinowuje w kości. Przeciwnik przewraca się i, jeśli nie liczyć przeraźliwego wycia z bólu, nie może robić przez najbliższą rundę. Aby wyciągnąć broń, atakujący musi wykonać Łatwy (+20) test **Krzepy**. Zadaje to rannemu dodatkowe obrażenia z Siłą 2.

7. Ostrze broni przecina przeciwnikowi jedno ze ścięgien kolana. Do chwili otrzymania magicznego lub zwykłego leczenia kuleje, a cecha Szybkości czasowo obniża się o 1. Przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, aby nie upaść na ziemię.

8. Ostrze broni gruchocze przeciwnikowi rzepkę. Musi on wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Sily Woli**, w przeciwnym razie upuści trzymane w dłoniach przedmioty i przez najbliższe 1k10 rund będzie ścisnął ranę, wyjąc z bólu. Wykonanie danego Przeciętnego (+0) testu **Sily Woli** skróci ten czas o połowę.

9. Ostrze broni gruchocze przeciwnikowi rzepkę i rozcina więzadła kolana. Ten przewraca się i przez najbliższe 1k10 rund może tylko parować. Do chwili otrzymania magicznego leczenia Szybkość obniża się o połowę.

10. Ostrze broni przecina przeciwnikowi ścięgno pięty. Do chwili otrzymania magicznego lub zwykłego leczenia jego Szybkość obniża się o 2. Aby nie upaść, przeciwnik musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**. Przez najbliższe 1k10 rund cechy bojowe (WW, US, K, Odp) są obniżone o 10 punktów.

11. Ostrze broni odcina przeciwnikowi paluchy stopy (rzut 1k10: 1-3 – dwa, 4-6 – trzy, 7-9 – cztery, 10 – duży paluch). Przez najbliższe 1k10 rund cechy bojowe (WW, US, K, Odp) przeciwnika są obniżone o 10 punktów. Jeśli stracił duży paluch, jego Szybkość trwale obniża się o 1.

12. Ostrze broni odrąbuje przeciwnikowi stopę. Do chwili opatrzenia rany traci on co rundę 1 punkt Żywotności, a przez najbliższych 1k10 rund jego cechy bojowe (WW, US, K, Odp) są obniżone o 20 punktów. Jeśli przeżyje, jego Szybkość obniży się trwale o połowę. Zamontowanie protezy stopy podniesie Szybkość o 1.

13. Ostrze broni przecina nogę w kolanie. Przeciwnik umrze z powodu obfitego krwotoku, o ile nie otrzyma magicznego leczenia w ciągu 1k10 rund. Przez najbliższe 1k10 rund jego cechy bojowe (WW, US, K, Odp) są obniżone o 30 punktów. Jeśli przeżyje, jego Szybkość trwale obniży się do 1. Zamontowanie protezy stopy podniesie Szybkość o 1.

14. Ostrze broni wrzyna się głęboko w nogę, łamiąc kość i przecinając tętnicę udową. Przeciwnik upada nieprzytomny. Wraz z tryskającą krwią uchodzi z niego życie – jego dusza opuści ciało po 1k10/2 rundach.

15. Ostrze broni werżnęło się głęboko w miednicę, odrąbując nogę od tułowia. Na ziemię upadają już tylko zwłoki przeciwnika.



# ·EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH – BRONIE OBUCHOWE.

## REKA

1. Broń uderza przeciwnika w palce, powodując ich chwilowe zdrtwienie. W najbliższej rundzie wykonuje on testy Walki Wręcz z modyfikatorem -10.
2. Broń trafia przeciwnika w rękę. Musi on wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, aby nie upuścić trzymanych w dłoni przedmiotów.
3. Broń uderza przeciwnika w łokieć, powodując chwilowe zdrtwienie ręki. Musi on wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby nie upuścić trzymanych przedmiotów.
4. Broń trafia przeciwnika w biceps. Musi on wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, aby nie upuścić trzymanych przedmiotów, a przez najbliższe 1k10 rund jego Krzepa jest obniżona o 10.
5. Broń uderza przeciwnika w bark. Upuszcza on trzymane w dłoni przedmioty i przez najbliższych 1k10 rund wykonuje testy Walki Wręcz z modyfikatorem -20.
6. Uderzenie łamie przeciwnikowi 1k10/2 palców. Jeśli zraniona kończyna jest sprawniejszą ręką (*Księga Zasad*, s. 101 i 135), a przeciwnik nie otrzyma magicznego leczenia, przez najbliższe 1k10/2 tygodni, tj. do czasu zrośnięcia się złamań, wartości WW i Zręczności obniżą się o 3 punkty za każdy uszkodzony palec.
7. Broń miażdży rękę przeciwnika, który puszcza trzymane w niej przedmioty. Do czasu medycznego opatrzenia rany nie może się nią posługiwać. Jeśli nie otrzyma magicznego leczenia przez najbliższe 1k10/2 tygodni, tj. do czasu zrośnięcia się złamanych kości śródreżca, testy Walki Wręcz będzie wykonywał z modyfikatorem -20, a jego Zręczność obniży się o 10 punktów.
8. Uderzenie miażdży nadgarstek przeciwnika. Upuszcza on trzymane w dłoni przedmioty. O ile nie wykona Trudnego (-20) testu **Sily Woli**, przez najbliższe 1k10/2 rund będzie mógł tylko wyć z bólu. Jeśli test się powiedzie, przeciwnik będzie mógł dalej walczyć, lecz przez najbliższe 1k10/2 rund będzie wykonywał testy Walki Wręcz z modyfikatorem -20.
9. Broń uderza w przedramię z ogromnym impetem, głośno łamiąc kości. Przeciwnik upuszcza trzymane w dłoni przedmioty i musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, w przeciwnym razie przez 1k10/2 rund będzie mógł tylko wyć z bólu. Jeśli test się powiedzie, przeciwnik będzie mógł dalej walczyć, lecz przez 1k10/2 rund będzie wykonywał testy Walki Wręcz z modyfikatorem -20. Bez magicznego leczenia kości zrosną się po 1k10/2 tygodniach, a do tego czasu Krzepa obniży się o połowę.
10. Uderzenie jest tak potężne, że łamie przeciwnikowi rękę w łokciu. Upuszcza on trzymane w dłoni przedmioty i przez 1k10 rund wyje się przeraźliwie z bólu. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej lub magicznej w ciągu 1k10 godzin, już nigdy nie odzyska władzy w ręce – jego Krzepa obniży się trwale o połowę. Jeżeli będzie leczony tylko niemagicznie, z powodu sztywności łokcia i częściowego zaniku mięśni, cecha Krzepa trwale obniży się o 10 punktów.
11. Broń uderza z impetem i doprowadza do zwichnięcia barku. Ból jest tak silny, że przez 1k10 rund przeciwnik może tylko wymiotować. Do czasu otrzymania pomocy medycznej [Trudny (-20) test **leczenia**], ranny nie może ruszać ręką. Po nastawieniu zwichniętego barku ręka musi spoczywać na temblaku przez 1k10/2 tygodni, inaczej dojdzie do usztywnienia stawu, co trwale obniży przeciwnikowi Walkę Wręcz o 20 punktów.
12. Broń uderza przeciwnika w bark, miażdżąc i rozrywając nerwy ręki. Kończyna zwisa bezwładnie, a obrażenia są tak rozległe, że nawet magiczne leczenie nie przywróci jej sprawności. Po 1k10 tygodniach dochodzi do zaniku mięśni ręki i Krzepa przeciwnika obniża się trwale o połowę.
13. Broń miażdży przeciwnikowi bark, a odłamy kości rozrywają skórę i mięśnie i ogłuszają na 1k10 rund. Co rundę musi on wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby nie zemleć z powodu utraty krwi. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej lub magicznej w ciągu 1k10 rund, umrze. Ręka zwisa bezwładnie, a obrażenia są tak rozległe, że nawet magiczne leczenie nie przywróci jej sprawności. Jeśli przeżyje, przez najbliższe 1k10 tygodni Walka Wręcz przeciwnika obniży się o 20 punktów, zaś Krzepa obniża się trwale o połowę.
14. Uderzenie miażdży przeciwnikowi bark i wtłacza odłamki kości do klatki piersiowej, rozrywając płuco. Pada on nieprzytomny i umiera w ciągu 1k10/2 rund z powodu utraty krwi.
15. Broń miażdży przeciwnikowi bark, rozłupuje obojczyk i łamie kręgosłup. Nim upada na ziemię, jest martwy.



## GŁOWA

1. Broń uderza przeciwnika w głowę wystarczająco mocno, by go krótkotrwale oszołomić. W najbliższej rundzie jego Walka Wręcz jest obniżona o 10.
2. Broń uderza przeciwnika w policzek, wprawiając go w oszołomienie. Traci on wszystkie Ataki w następnej rundzie. Ma podbite oko przez 1k10 dni.
3. Broń trafia przeciwnika w nasadę nosa, wskutek czego do oczu obficie nabiegają mu łzy. Przez najbliższych 1k10/2 rund wykonuje on testy Walki Wręcz z modyfikatorem -10.
4. Broń boleśnie uderza przeciwnika w kark. Przez najbliższych 1k10/2 rund wykonuje on testy Walki Wręcz z modyfikatorem -20.
5. Broń trafia przeciwnika w bok głowy z takim impetem, że pęka mu błona bębenkowa. Musi on wykonać Wymagający (-10) test **Sily Woli**, w przeciwnym razie w najbliższej rundzie będzie mógł tylko trzymać się za głowę i przeraźliwie wyć z bólu. Do czasu zrośnięcia się błony bębenkowej, co nastąpi po 1k10/2 tygodniach, otrzymuje modyfikator -20 do testów **sposprzegawczości** opartych na zmysle słuchu.
6. Broń uderza w bok głowy z taką siłą, że przeciwnik przewraca się. Do czasu zdania Trudnego (-20) testu **Odporności**, który można powtarzać co rundę, przeciwnik jest ogłuszony (p. *Księga Zasad*, s. 138). Jeśli przeżyje, musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności** – w przypadku porażki będzie cierpiał na amnezję do czasu otrzymania magicznego leczenia.
7. Uderzenie broni łamie przeciwnikowi nos. Musi on wykonać Trudny (-20) test **Odporności**. Udany oznacza, że będzie ogłuszony tylko przez najbliższą rundę. W przypadku porażki przez najbliższe 1k10/2 rund nie może on wykonywać żadnych akcji poza pluciem krwi. Jeżeli przeciwnik nie otrzyma pomocy medycznej i kości nosa same się zrosną, jego Ogląda obniży się trwale o 1k10 punktów.
8. Broń trafia przeciwnika z takim impetem, że łamie mu 1k10 zębów. Wypluwa on połamane zęby z szybkością jednego na rundę, każdorazowo tracąc 1 Atak. Jego Ogląda obniża się trwale o 1 punkt za każdy złamany ząb.
9. Uderzenie broni powoduje zwichnięcie żuchwy, unieruchamiając ją. Do czasu otrzymania pomocy medycznej lub magicznej cechy bojowe (WW, US, K, Odp) przeciwnika obniżają się o 20 punktów, a wartość każdego następnego trafienia krytycznego powiększa się o 1.
10. Broń uderza przeciwnika mocno w szyję, powodując utrudniający oddychanie uraz tchawicy. Do czasu udzielenia mu pomocy w każdej rundzie przeciwnik musi zdać Trudny (-20) test **Odporności**, albo jego cechy bojowe (WW, US, K, Odp) obniżą się co rundę o 10 punktów. Kiedy wartość którejkolwiek z nich spadnie do 0, ranny mdleje.
11. Uderzenie broni jest tak potężne, że łamie kości oczodołu i uszkadza oko. Przeciwnik mdleje i do czasu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę 1k10 punktów Żywotności. Jeśli w ciągu 1k10 godzin ranny nie otrzyma magicznego leczenia, bezpowrotnie straci wzrok w uszkodzonym oku. Musi również wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby zapobiec infekcji rany.
12. Kiedy broń uderza, z szyi dobywa się dziwne chrupnięcie, po czym przeciwnik mdleje. Umrze, o ile w ciągu 1k10/2 godzin nie otrzyma magicznego leczenia. Jeśli przeżyje, musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, aby uniknąć paraliżu od szyi w dół. Nawet w przypadku udanego rzutu skutki uszkodzenia mózgu będą tak znaczne, że Inteligencja, Siła Woli i Ogląda przeciwnika trwale obniżą się o 10 punktów.
13. Potężne uderzenie, zamiast zmiażdżyć głowę, wywołuje jedynie niewielkie krwawienie z nosa. Przeciwnik walczy normalnie przez najbliższe 1k10/2 rund, po czym pada nieprzytomny z powodu masywnego krwotoku śródczaszkowego i umiera.
14. Broń trafia przeciwnika z takim impetem, że z głowy dobywa się głośne chrupnięcie. Pada on nieprzytomny, a jego ciałem wstrząsają drgawki. Po 1k10 rundach Morr przynosi mu wieczny spokój.
15. Broń miażdży przeciwnikowi głowę, sprowadzając nań niechybną śmierć.



# ·EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH – BRONIE OBUCHOWE.

## KORPUS

1. Broń trafia w brzuch, oszłamiając na chwilę przeciwnika. W najbliższej rundzie może on wykonać tylko jedną akcję.
2. Uderzenie trafia w klatkę piersiową. Przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, aby uniknąć modyfikatora -10 do testów wszystkich czynności wykonywanych w najbliższej rundzie.
3. Broń trafia przeciwnika tuż poniżej mostka, oszłamiając go. W najbliższej rundzie może tylko parować z modyfikatorem -20.
4. Broń uderza przeciwnika w brzuch. Musi on wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, w przeciwnym razie w najbliższej rundzie nie będzie mógł robić nic prócz wymiotowania. W przypadku sukcesu, w najbliższej rundzie będzie mógł wykonać jedną akcję.
5. Mocne uderzenie trafia przeciwnika w zębra. Przez najbliższych 1k10/2 rund wykonuje on wszystkie testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -20.
6. Broń uderza przeciwnika w lewy bok poniżej żeber, uszkadzając śledzionę. Z powodu utraty krwi traci on co rundę 5 punktów Walki Wręcz. Kiedy wartość tej cechy spadnie do 0, przeciwnik musi co rundę zdać Wymagający (-10) test **Odporności**, inaczej mdleje.
7. Uderzenie trafia przeciwnika w klatkę piersiową, łamiąc mu zębro. Z powodu klującego bólu przez najbliższe 1k10 rund wykonuje on testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -20.
8. Trafiony w krocze przeciwnik upada, skowycząc z bólu. Przez najbliższe 1k10/2 rund jest bezbronny (p. *Księga Zasad*, s. 138). Musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, w przeciwnym razie zostanie trwale bezpłodny. Jeżeli wrogiem jest kobieta, może wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, aby zmniejszyć do 1 liczbę rund, w trakcie których jest bezbronna.
9. Mocne uderzenie w brzuch dosłownie zapiera przeciwnikowi dech. Musi on wykonać Trudny (-20) test **Sily Woli**, w przeciwnym razie salwuje się ucieczką. Nawet jeśli test się powiedzie, przez najbliższe 1k10 rund przeciwnik będzie wykonywał wszystkie testy z modyfikatorem -20, a nadto będzie musiał wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, by uniknąć mimowolnego oddania stolca.
10. Uderzenie jest tak mocne, że łamie zębra i uszkadza narządy wewnętrzne. Na skutek utraty krwi przeciwnik traci co rundę 1 punkt Żywności i mdleje po 1k10 rundach. Przy następnych trafieniach krytycznych stosuje się zasadę Nagłej Śmierci (p. *Księga Zasad*, s. 138).
11. Cios łamie przeciwnikowi obojczyk. Istnieje 50% szansy, że fragment kości przebije płuco, powodując obfity krwotok wewnętrzny I przeciwnik umrze, jeśli w ciągu 1k10 rund nie zostanie magicznie uleczony. Jeśli okaże się, że płuco nie zostało uszkodzone, cechy bojowe (WW, US, K, Odp) przeciwnika zostaną obniżone o 20 punktów do czasu otrzymania pomocy medycznej lub magicznej.
12. Próbuje uniknąć uderzenia, przeciwnik staje bokiem, wskutek czego cios dosięga pleców i łamie kręgosłup. Przeciwnik pada na ziemię, niezdolny poruszać nogami. Dalsze ataki i parowania może wykonywać z modyfikatorem -30. Krwotok wewnętrzny jest tak obfity, że co rundę przeciwnik traci 1k10 punktów Żywności i musi wykonać Trudny (-20) test **Wytrzymałości**, aby nie stracić przytomności. Jeśli nie otrzyma magicznego leczenia w ciągu 1k10 rund, umrze. Nawet jeżeli przeżyje, będzie sparaliżowany od pasa w dół (Szybkość 0), otrzyma 1k10 Punktów Obłędu i do końca życia będą nawiedzać go koszmary, nie pozwalając zapomnieć o okrucieństwie tej walki.
13. Cios jest tak silny, że łamie przeciwnikowi mostek i uszkadza serce. Jego cechy bojowe (WW, US, K, O) obniżają się co rundę o 15 punktów. Umiera, kiedy którakolwiek z nich spadnie do 0. Żadne próby leczenia, nawet magicznego, nie mogą uratować mu życia.
14. Broń uderza przeciwnika w przednią ścianę klatki piersiowej, łamiąc mostek, zębra i rozrywając płuca. Przeciwnik krztusi się, usiłując wypłuść krwistą pianę, następnie traci równowagę. Upadającemu na ziemię nieprzytomnemu zostało 1k10/2 rund życia.
15. Broń niemal rozrywa przednią ścianę klatki piersiowej, zabijając przeciwnika na miejscu. Aby ją wyciągnąć, atakujący musi wykonać Wymagający (-10) test **Zręczności**.

## NOGA

1. Broń uderza przeciwnika w kolano, wytrącając go z równowagi. W najbliższej rundzie wykonuje on testy Walki Wręcz z modyfikatorem -10. Jeżeli przeciwnik przeżyje, od tej pory kolano będzie go bolało na każdą zmianę pogody.
2. Uderzony w biodro przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test **Zręczności**, aby nie upaść na pośladki. Nawet jeśli utrzyma się na nogach, w najbliższej rundzie może wykonać tylko jedną akcję.
3. Broń uderza przeciwnika w kolano, wytrącając go z równowagi. W najbliższej rundzie wykonuje on testy Walki Wręcz z modyfikatorem -20.
4. Uderzenie trafia przeciwnika w piszczel. Ból jest tak silny, że musi on wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Sily Woli**, by nie upuścić trzymanyh przedmiotów. W przypadku porażki, chwyci się za gołęń I będzie skakać na drugiej nodze przez najbliższą rundę.
5. Trafiony w udo przeciwnik dosłownie klęka z bólu. Walcząc w tej pozycji, może wykonywać tylko jedną akcję w rundzie i parować z modyfikatorem -10. Aby wstać, musi zdać Trudny (-20) test **Zręczności**, który można powtarzać co rundę.
6. Uderzenie trafia przeciwnika w biodro, obalając go z nóg. Uda mu się wstać dopiero po 1k10/2 rundach, a do tego czasu testy wszystkich podejmowanych czynności będzie wykonywał z modyfikatorem -20.
7. Cios między przeciwnikowi duży paluch u stopy. Musi on wykonać Trudny (-20) test **Sily Woli**, w przeciwnym razie ucieknie, biegnąc z Szybkością obniżoną o 1 punkt. W przypadku sukcesu, przez najbliższe 1k10 rund przeciwnik wykonuje testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -20.
8. Uderzenie łamie przeciwnikowi kości śródstopia. Upada on na kolana, z których nie podniesie się do końca walki. Walcząc w takiej pozycji, wykonuje testy Walki Wręcz z modyfikatorem -20 i porusza się z Szybkością obniżoną o 2 punkty.
9. Cios łamie przeciwnikowi kostkę, posyłając go na ziemię. Musi on wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Sily Woli**, w przeciwnym razie przez 1k10/2 rund może tylko trzymać się za połamaną kostkę i wyć z bólu. Do końca potyczki jego cechy bojowe (WW, US, K, Odp) są obniżone o 10 punktów, a Szybkość o 2.
10. Broń łamie przeciwnikowi kości podudzia. Rycząc z bólu, przeciwnik przewraca się na ziemię i przez 1k10/2 rund nie jest w stanie nic zrobić. Jeśli przeżyje walkę, to jego Szybkość trwale obniża się o 1 punkt, nawet jeśli zastosowano zwykłe bądź magiczne leczenie.
11. Uderzenie jest tak mocne, że rozkawałkowie przeciwnikowi rękę. Z głośnym krzykiem upada on na ziemię i, sparaliżowany przez ból, nie może nic zrobić do końca walki. Musi wykonać Trudny (-20) test **Sily Woli**, aby nie oddać mimowolnie moczu. Jeśli przeżyje walkę jego Szybkość obniża się trwale o 1 punkt, nawet jeśli otrzymał zwykłe bądź magiczne leczenie.
12. Broń z głośnym chrzęstem przetrąca przeciwnikowi kolano. Trafiony przewraca się na ziemię i co rundę musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, aby nie zemdleć. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej lub magicznej w ciągu 1k10 godzin, traci podudzie, w wyniku czego jego Szybkość obniży się trwale o połowę.
13. Cios między przeciwnikowi mięśnie uda, łamie kość i rozrywa tętnicę. Pada nieprzytomny na ziemię, a jego noga puchnie i purpurowieje. Musi otrzymać pomoc medyczną lub magiczną w ciągu 1k10 rund, w przeciwnym razie stanie się podwładnym Morra. Nawet jeśli przeżyje, straci nogę, w wyniku czego jego Szybkość trwale obniży się do 1.
14. Broń uderza przeciwnika w biodro i rozkawałkuje kość udową I miednicę. Pada on nieprzytomny na ziemię, a spod ubrania i zbroi wystają odłamy kości oraz fragmenty porzyrywanych mięśni i ścięgien. Przez kolejne 1k10/2 rund pierś unosi się i opada rytmicznie, po czym oddech gaśnie – przeciwnik umiera.
15. Cios między przeciwnikowi miednicę, a jeden z odłamów rozrywa aortę. Ciśnienie krwi gwałtownie spada, przeciwnik traci przytomność I po chwili umiera wskutek utraty krwi.



## •EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH – BEŁTY I STRZAŁY.

### REKA

1. Bełt ociera się o skórę dłoni. Przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test **Siły Woli**, aby nie upuścić trzymanych w niej przedmiotów. Bez względu na wynik testu w najbliższej rundzie traci inicjatywę i działa jako ostatni.
2. Grot rozcina przeciwnikowi skórę na nadgarstku. Choć powierzchowna, rana jest bolesna, toteż w najbliższej rundzie wykonuje on testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -10.
3. Strzała odbija się od łokcia i choć nie powoduje żadnych obrażeń, przeciwnik z bólu upuszcza trzymane w dłoni przedmioty i przez najbliższe 1k10/2 rund nie może posługiwać się tą ręką.
4. Grot przecina skórę nad bicepsiem. Spływająca krew utrudnia przeciwnikowi działanie: w najbliższej rundzie wykonuje on testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -20.
5. Bełt rozcina mięsień naramienny przeciwnika, powodując tak silny ból, że ten upuszcza trzymane w drugiej dłoni przedmioty i chwytają się nią za ranę, o ile nie wykona Trudnego (-20) testu **Siły Woli**. Przez najbliższe 1k10 rund trafiona kończyna jest bezużyteczna.
6. Strzała przecina skórę na grzbiecie 1k10/2 palców dłoni, uszkadzając ścięgna mięśni. Przeciwnik z przerażeniem stwierdza, że nie może wyprostować palców, by zwolnić chwyt na broni. W najbliższej rundzie wykonuje on testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -20. Jeżeli nie otrzyma magicznego leczenia i rany zagoją się naturalnie, Zręczność przeciwnika obniży się trwale o 3 punkty za każdy zraniony palec.
7. \* Przebiwszy dłoń i trzymany w niej przedmiot, bełt grzęźnie. Do czasu usunięcia pocisku Wytrzymałość przeciwnika jest obniżona o 1 punkt, a testy **Walki Wręcz** wykonuje z modyfikatorem -20. Co więcej, nie może posługiwać się ręką, nim rana się nie zagoi.
8. \* Przebiwszy nadgarstek, strzała grzęźnie między kośćmi. Do czasu usunięcia pocisku Wytrzymałość przeciwnika jest obniżona o 2 punkty (minimalna wartość to 0), nadto wykonuje on testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -30. Zanim rana się nie zagoi kończyny nie można używać.
9. \* Bełt przebija przedramię i zatrzymuje się między kośćmi. Ból jest tak wielki, że w przeciwnik nie jest w stanie nic więcej zrobić w tej rundzie i musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby podjąć działania w następnej rundzie. Przeciwnik może próbować wykonać test raz na rundę. Ręki nie można używać do czasu wyleczenia.
10. \* Przebiwszy łokieć, strzała grzęźnie w kościach. Z powodu ogromnego bólu przez najbliższe 1k10/2 rund przeciwnik jest ogłuszony, zaś do czasu usunięcia pocisku jego Wytrzymałość obniża się o 3 (minimalna wartość to 0). Nim złamanie się zagoi, co nastąpi po 1k10/2 tygodniach, ręki nie można używać.
11. \* Grot przebija ramię przeciwnika i rozrywa tętnicę. Utrata krwi jest tak duża, że co rundę cechy bojowe (WW, US, K, Odp) przeciwnika obniżają się o 10 punktów. Kiedy wartość którejkolwiek spadnie do 0, pada nieprzytomny.
12. \* Bełt wbija się w okolicy obojczyka, uszkadzając nerwy ręki i paraliżując kończynę. Przeciwnik natychmiast upuszcza trzymane w dłoni przedmioty. Jeżeli w ciągu 1k10 rund nie otrzyma magicznego leczenia, ręka zostanie trwale sparaliżowana.
13. \* Strzała rozłupuje przeciwnikowi obojczyk, rozrywa tętnicę podobojczykową i grzęźnie w mięśniach. Aby zachować przytomność, musi on wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**. Ponadto, z powodu obfitego krwawienia, przeciwnik co rundę traci 1k10 punktów Żywotności, a ilość tych punktów należy pomnożyć przez 5% – otrzymana wartość stanowi procentową szansę na śmierć przeciwnika.
14. Bełt trafia w bark, a wychodzi po przeciwległej stronie szyi. Przeciwnik kołysze się chwilę, po czym pada na ziemię. Gdy minie 1k10/2 rund, jego dusza wyrusza w wędrówkę do Morra.
15. Strzała przebija ramię i klatkę piersiową. Przeciwnik upada bezwładnie na brzuch, ukazując wystający z pleców grot. Przez chwilę walczy bezskutecznie o oddech, po czym zastyga nieruchomo – na zawsze.



\*Strzała lub bełt grzęźnie w kości lub mięśniach. Aby usunąć pocisk, należy wykonać dwie akcje: wpięty odłamać tylną część promienia (z łotką) [jedna akcja], a następnie ostrożnie wyciągnąć pozostałą część pocisku [druga akcja]. Jeśli usunięcia strzały lub bełtu podejmie się ktoś, kto nie posiada umiejętności **leczenie**, musi wykonać Trudny (-20) test **Zręczności**, aby uniknąć zadania rannemu dodatkowych obrażeń z Siłą 2.

### GŁOWA

1. Bełt ociera się o ucho, rozpraszając przeciwnika, który w najbliższej rundzie otrzymuje modyfikator -10 do testów **Walki Wręcz**.
2. Grot rozcina przeciwnikowi skórę na policzku. Rana jest powierzchowna, ale obficie krwawi. W ciągu najbliższych 1k10/2 rund przeciwnik obciążony jest modyfikatorem -10 do testów **parowania**.
3. Strzała rozcina przeciwnikowi skórę na szyi. Do końca walki wartość każdego zadanego mu trafienia krytycznego wzrasta o 1.
4. Bełt rozrywa ucho przeciwnika. Ból jest tak duży, że musi on zdać Trudny (-20) test **Siły Woli**, aby móc w najbliższej rundzie wykonać jakąkolwiek czynność. Nawet jeśli test się powiedzie, zwisający fragment małżowiny usznej rozprasza uwagę rannego i przez najbliższe 1k10/2 rund traci jedną akcję w rundzie. Rozrywana małżowina zrośnie się prawidłowo, jeżeli udzielający pomocy medyk wykona Wymagający (-10) test **leczenia**.
5. Grot pocisku rozcina przeciwnikowi skórę na głowie. Ponieważ ściekająca krew zalewa oczy, w najbliższej rundzie traci on inicjatywę i działa jako ostatni, zaś do czasu zabandażowania rany wykonuje wszystkie testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -20.
6. Strzała rozcina skórę na policzku, odsłaniając kość. Do czasu zdania Trudnego (-20) testu **Odporności** przeciwnik nie może nic robić z powodu silnego bólu. Test można ponawiać co rundę.
7. Bełt rozrywa przeciwnikowi nos, a krew zalewa usta tak obficie, że do czasu otrzymania pomocy medycznej wykonuje on testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -10 i w każdej rundzie traci jedną akcję na wypływanie krwi albo będzie musiał poświęcić całą następną rundę na wymiotowanie. Leczenie nie pozwoli odzyskać straconej urody: z powodu częściowej utraty nosa Ogląda przeciwnika obniży się trwale o 10 punktów, ale zyska on stały modyfikator +5 do testów **zastraszania**.
8. Pocisk wbija się w szyję, nie rozerwawszy jednak większych naczyń. Do czasu jego usunięcia przeciwnik wykonuje testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -20. Jeżeli usunięcia pocisku podejmie się ktoś, kto nie posiada zdolności chirurga, musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Zręczności**. W przypadku porażki zada rannemu dodatkowe obrażenia z Siłą 3, a także rozerwie dużą tętnicę, powodując obfite krwotoki i przeciwnik co rundę będzie tracił 2 punkty Żywotności do chwili otrzymania pomocy medycznej. Jeżeli przeżyje to traumatyczne zdarzenie, będzie musiał zdać Trudny (-20) test **Siły Woli**, aby nie otrzymać 1 Punktu Obłądu.
9. Grot pocisku odcina przeciwnikowi część ucha. Z powodu obfitego krwawienia traci on co rundę 1 punkt Żywotności i do czasu otrzymania pomocy medycznej wykonuje testy wszystkich czynności z modyfikatorem -20. Jeżeli przeżyje, jego Ogląda trwale obniży się o 15 punktów, lecz dzięki nabytemu ospeczeniu zyska stały modyfikator +10 do testów **zastraszania**. Brak małżowiny usznej oznacza stały modyfikator -20 do testów **spostregawczości** opartych na zmysle słuchu.
10. \* Bełt wbija się przeciwnikowi w szczękę, łamiąc 1k10 zębów. Wypływa on połamane zęby z szybkością jednego na rundę, każdorazowo tracąc 1 Atak. Ogląda przeciwnika obniża się trwale o 1 punkt za każdy złamany ząb.
11. \* Strzała trafia w oko i zatrzymuje się w ścianie oczodołu. Do czasu otrzymania pomocy medycznej cechy bojowe (WW, US, K, Odp) przeciwnika obniżają się o 20 punktów i musi co rundę wykonywać procentowy test – ma 10% szans, że umrze. Żaden rodzaj pomocy medycznej lub magicznej nie ratuje oka, przeciwnik straci w nim wzrok, co oznacza stały modyfikator -30 do testów **spostregawczości** opartych na zmysle wzroku.
12. \* Bełt wbija się przeciwnikowi w czoło pod takim kątem, że grot wyłania się u szczytu głowy. Trafiony pada na kolana i musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby nie stracić przytomności. W przypadku sukcesu zachowa przytomność przez najbliższe 1k10 rund. W tym czasie, aby podjąć jakiegokolwiek działanie, musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**. Do chwili otrzymania magicznego leczenia cechy bojowe (WW, US, K, Odp) przeciwnika są obniżone o 30 punktów. Jeżeli przeżyje, otrzyma losowo określoną chorobę psychiczną.
13. \* Strzała trafia w oko i przesywa czaszkę, wychodząc na potylicy. Przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię i do chwili otrzymania magicznego leczenia traci co rundę 1k10 punktów Żywotności, a ilość tych punktów należy pomnożyć przez 5% – otrzymana wartość stanowi procentową szansę na śmierć przeciwnika. Jeżeli przeżyje, straci wzrok w uszkodzonym oku, co zostaje wyrażone modyfikatorem -30 do testów **spostregawczości** opartych na zmysle wzroku.
14. Bełt trafia w szczękę, łamie zęby i przebija kręgosłup, uszkadzając rdzeń kręgowy. Przeciwnik pada nieprzytomny na ziemię i cichutko umiera po 1k10/2 rundach.
15. Trafivszy w nos, grot pocisku wwierca się w głowę, rozrywając mózg. Przeciwnik pada martwy na ziemię.

# •EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH – BEŁTY I STRZAŁY.

## KORPUS

1. Strzała ociera się, rozrywając opancerzenie albo ubranie. Wartość Punktów Zbroi na tej lokacji obniża się o 1, chyba że była to zbroja płytowa, która nie ulega uszkodzeniu. Jeśli przeciwnik nie ma na sobie żadnego pancerza, trafienie rozprasza jego uwagę, przez co w najbliższej rundzie może wykonać tylko jedną akcję.
2. Bełt uderza w klatkę piersiową i rozcina skórę, uszkadzając powierzchnię żebra. Ból jest tak silny, że w najbliższej rundzie przeciwnik może tylko parować.
3. Grot pocisku uderza w klatkę piersiową i rozcina skórę, uszkadzając powierzchnię kilku żeber. Ból jest tak silny, że przez najbliższe 1k10/2 rund przeciwnik może tylko parować.
4. Strzała szczęśliwie odbija się od mostka, powodując jednak mimowolny skurcz mięśni oddechowych. Przeciwnik upada na kolana i w najbliższej rundzie stara się zaczerpnąć świeżego powietrza, nie mogąc wykonywać żadnych akcji.
5. Bełt zadaje przeciwnikowi powierzchowną, lecz rozległą ranę na boku klatki piersiowej. Do chwili opatrzenia rany przeciwnik z powodu silnego bólu wykonuje testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -10.
6. \*\* Grot wciera się przeciwnikowi głęboko w brzuch. Do czasu usunięcia pocisku ranny wykonuje testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -10. Jeżeli przeżyje walkę, musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, aby uniknąć infekcji rany.
7. \*\* Strzała wbija się przeciwnikowi głęboko w brzuch. Do czasu usunięcia pocisku wykonuje on testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -20. Jeżeli przeżyje walkę, musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby uniknąć infekcji rany. Nawet po zagojeniu rana będzie dawać o sobie znać. Jeżeli ponownie otrzyma taki sam cios krytyczny, wartości powyższych kar należy podwoić.
8. \*\* Bełt trafia w brzuch, głęboko się wbijając. Przeciwnik upada na ziemię i z przerażeniem stwierdza, że z rany wypływa krew zmieszana z kałem. Do czasu wykonania udanego Trudnego (-20) testu **Sily Woli** nie może nic robić – rzut można powtarzać co rundę. Do czasu usunięcia pocisku wykonuje testy wszystkich czynności z modyfikatorem -10. Jeżeli przeciwnik przeżyje walkę musi zostać objęty medyczną lub magiczną pomocą. Wykonuje też Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, aby uniknąć infekcji rany.
9. \*\* Grot wciera się głęboko w brzuch. Do czasu usunięcia pocisku każdy ruch wywołuje silny ból i przeciwnik musi wykonywać Trudny (-20) test **Sily Woli**, aby móc podjąć jakiekolwiek działanie. Jeśli osiągnie sukces, może wykonywać akcje, ale testy wszystkich podejmowanych czynności obciążone są modyfikatorem -20. Jeśli przeciwnik przeżyje, lecz nie otrzyma magicznego leczenia, musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, w przeciwnym razie jego Odporność trwale obniży się o 5 punktów.
10. \* Strzała wbija się w bark i rozłupuje obojczyk. Przeciwnik upada na kolana i przez najbliższe 1k10 rund nie może wykonać żadnych akcji. Do czasu usunięcia pocisku co rundę traci 2 punkty Żywności, co przekłada się na 10% szansę na śmierć.
11. \* Grot wciera się w brzuch i rozrywa dużą tętnicę. Wskutek masywnej utraty krwi od nowej rundy cechy bojowe (WW, US, K, Odp) przeciwnika obniżają się co rundę o 10 punktów. Jeśli którakolwiek spadnie do 0, traci on przytomność. Następnie umrze, jeśli w ciągu 1k10 rund nie zostanie magicznie uleczony.
12. \* Bełt trafia w klatkę piersiową i poważnie uszkadza płuco. Przeciwnik wykonuje testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -30, nadto do czasu usunięcia pocisku i otrzymania magicznego leczenia traci co rundę 1 punktów Żywności, co przekłada się na kumulującą się 5% szansę na śmierć w każdej rundzie.
13. \*\* Strzała łamie żebro i rozrywa przeponę. Zaburzenia oddychania są tak duże, że przeciwnik wykonuje testy wszystkich czynności z modyfikatorem -30, nadto co rundę musi wykonywać Trudny (-20) test **Odporności**, aby nie stracić przytomności. Jeśli zemdleje i w ciągu 1k10 rund nie otrzyma magicznego leczenia, umrze.
14. Strzała przebija brzuch, miażdży kręgosłup i rozrywa rdzeń kręgowy. Przeciwnik upada na ziemię nieprzytomny, przez 1k10 rund jego ciałem targają przedśmiertne drgawki, po czym dusza opuszcza ciało.
15. Bełt przebija mostek i rozrywa serce. Ugodzony przeciwnik z przerażeniem spogląda na swą pierś i pada martwy na ziemię.

\* Strzała lub bełt grzęźnie w kości lub mięśniach. Aby usunąć pocisk, należy wykonać dwie akcje: wpięć odłamać tylną część promienia (z lotką) [jedna akcja], a następnie ostrożnie wyciągnąć pozostałą część pocisku [druga akcja]. Jeśli usunięcia strzały lub bełtu podejmie się ktoś, kto nie posiada zdolności **chirurgia**, krwawienie nawraca. Po 1k10 godzinach od nawrócenia krwotoku przeciwnik musi zacząć wykonywać co godzinę Przeciętny (+0) test **Odporności**, albo stracić przytomności. Jego cechy bojowe (WW, US, K, Odp) co godzinę obniżają się o 10 punktów. Kiedy wartość którejkolwiek z nich spadnie do 0, przeciwnik automatycznie mdleje. Aby przeżyć, w ciągu 2k10 godzin musi otrzymać magiczne lub chirurgiczne leczenie.

## NOGA

1. Grot pocisku rozcina skórę stopy. Z powodu krótkotrwałego, lecz przejmującego bólu podczas następnej rundy przeciwnik paruje z modyfikatorem -10.
2. Strzała ociera się o kostkę, powodując silny ból. W następnej rundzie przeciwnik może jedynie parować, a wartość jego Szybkość chwilowo zmniejsza się o 1.
3. Bełt rozcina skórę nad piszczelą, co jest tak bolesne, że przez najbliższe 1k10/2 rund przeciwnik może tylko parować, a jego Szybkość czasowo zmniejsza się o połowę.
4. Strzała odbija się od rzepki. Przeciwnik musi wykonać Wymagający (-10) test **Sily Woli**, aby nie upuścić trzymanyh przedmiotów. Co więcej, ból jest tak paraliżujący, że w następnej rundzie nie może nic robić.
5. Grot pocisku trafia w biodro i odrywa fragment mięśni. Silny ból znacząco nieprzyjaciela utrudnia walkę: przez najbliższe 1k10 rund przeciwnik może wyłącznie parować i to z modyfikatorem -10.
6. Strzała przecina ścięgna mięśni prostujących palce stóp i uszkadza powierzchnię kości. Do czasu otrzymania magicznego lub chirurgicznego leczenia Szybkość przeciwnika obniża się o 1, a do końca starcia wykonuje on testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -10.
7. \* Bełt przesywa stopę i wbija się w ziemię, unieruchamiając przeciwnika. Do czasu uwolnienia stopy wykonuje on testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -10, a jego Szybkość ma wartość 0.
8. \* Grot pocisku wciera się w podudzie przeciwnika i łamie mu kość. Do końca walki wykonuje on testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -20. Ponadto do momentu zrośnięcia się kości, co trwa 1k10/2 tygodni, Szybkość przeciwnika obniża się o 2.
9. \* Strzała przebija podudzie, rozkawałkując obie kości. Przeciwnik, rycząc z bólu, przewraca się na ziemię i nie może nic zrobić przez najbliższe 1k10/2 rund. Do czasu zrośnięcia się kości, co trwa 1k10/2 tygodni, nie może stąpać chorą nogą, co obniża jego Szybkość o połowę.
10. \* Grot pocisku rozkawałkuje rzepkę przeciwnika, który przewraca się na ziemię i wyje z bólu przez kolejne 1k10 rund, nie mogąc podejmować innych akcji. Przez następne 1k10/2 tygodni jego Szybkość jest obniżona do 1, nadto przy każdej próbie obciążenia nogi musi on wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, aby nie zwiłtował z bólu.
11. \* Strzała wbija się głęboko w udo i rozłupuje kość. Dziko wrzeszcząc, przeciwnik upada na ziemię i dłońmi próbuje bezskutecznie zatamować krew, tryskającą z rozerwanej tętnicy. Do chwili otrzymania magicznego lub chirurgicznego leczenia jego Szybkość spada do 1, zaś testy wszystkich podejmowanych czynności wykonuje on z modyfikatorem -20 i co rundę traci 2 punkty Żywności.
12. \* Bełt wbija się w biodro i łamie kość. Szybkość przeciwnika obniża się do 1, nadto aby móc wykonać jakąś akcję, musi on każdorazowo zdać Bardzo Trudny (-30) test **Sily Woli**. Jeśli nie otrzyma magicznego lub chirurgicznego leczenia, złamanie zrośnie się niewłaściwie i chód zostanie bardzo upośledzony: Szybkość obniży się trwale o 2 punkty (minimalna wartość to 1).
13. \* Grot pocisku rozłupuje biodro, powodując masywne krwawienie. Co rundę przeciwnik traci 3 punkty Żywności, co przekłada się na kumulującą się 15% szansę na śmierć w każdej rundzie. Dodatkowo co rundę musi wykonywać Trudny (-20) test **Odporności**, aby nie stracić przytomności. W przypadku sukcesu wszystkie czynności wykonuje z modyfikatorem -30. Jeśli przeżyje walkę, jego Szybkość trwale obniża się o 3 punkty (minimalna wartość to 1).
14. Bełt trafia w udo i przebija kość, której odłamy rozrywają dużą tętnicę. Krew zaczyna tryskać niczym z fontanny, a przeciwnik upada na ziemię i umiera po 1k10 rundach.
15. Strzała trafia w udo, rozłupuje kość i rozrywa tętnicę, nerwy i mięśnie. Przeciwnik umiera, nim zdąży upaść na ziemię.



\*\* Strzała lub bełt trafia w brzuch, co może spowodować dodatkowe, ciężkie obrażenia. Przeciwnik musi natychmiast wykonać Przeciętny (+0) test **Odporności** – jeśli się mu nie powiedzie, pocisk uszkadza dużą tętnicę, lecz do czasu usunięcia tamuje krwotok. Jeśli jego wydobycia podejmie się ktoś, kto nie posiada zdolności **chirurgia**, krwawienie nawraca. Po 1k10 godzinach od nawrócenia krwotoku przeciwnik musi zacząć wykonywać co godzinę Przeciętny (+0) test **Odporności**, albo stracić przytomności. Jego cechy bojowe (WW, US, K, Odp) co godzinę obniżają się o 10 punktów. Kiedy wartość którejkolwiek z nich spadnie do 0, przeciwnik automatycznie mdleje. Aby przeżyć, w ciągu 2k10 godzin musi otrzymać magiczne lub chirurgiczne leczenie.

# •EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH – BROŃ PALNA•

## GŁOWA

1. Pocisk ociera się o skórę głowy, rozpraszając przeciwnika, który w najbliższej rundzie traci jedną akcję.
2. Kula rozcina wrogowi skórę na podbródku. Początkowo rana dość obficie krwawi, w wyniku czego na najbliższe 1k10 rund Wytrzymałość przeciwnika obniża się o 1 punkt.
3. Pocisk rozcina przeciwnikowi skórę nad brwią, a ściekająca krew utrudnia mu widzenie. Przez najbliższe 1k10/2 rund wykonuje on testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -10.
4. Kula ociera się o skórę szyi, powodując ostry ból. Przez najbliższe 1k10/2 rund przeciwnik traci jedną akcję w każdej rundzie.
5. Pocisk trafia w ucho. Choć nie powoduje to żadnych obrażeń, ból jest tak silny, że przeciwnik nie jest w stanie parować przez najbliższe 1k10/2 rund.
6. Kula uderza przeciwnika w głowę, jakimś cudem nie zadając żadnych obrażeń. Jeśli trafiony nosi na głowie pancerz, jest ogluszony (p. *Księga Zasad*, s. 138) przez najbliższą rundę; jeśli lokacja nie jest chroniona, stan ogluszenia trwa przez 1k10/2 rund.
7. Pocisk przebija policzek i łamie 1k10 zębów. Przeciwnik wypływa połamane zęby z szybkością jednego na rundę, każdorazowo tracąc 1 Atak. Ogląda przeciwnika obniża się trwale o 1 punkt za każdy złamany ząb.
8. Kula ociera się o grzbiet nosa. Choć nie powoduje to żadnych obrażeń, z bólu przeciwnikowi nabiegają do oczu łzy, czasowo utrudniając widzenie. Przez najbliższe 1k10 rund cechy bojowr (WW, US, K, Odp) przeciwnika obniżają się o 20 punktów, a wszelkie próby parowania wykonuje on z modyfikatorem -30.
9. Pocisk trafia w tchawicę, uszkadzając jej ścianę. Przez najbliższe 1k10 rund przeciwnik jest sparaliżowany bólem i nie może wykonywać żadnych akcji. Do czasu otrzymania magicznego lub chirurgicznego leczenia nie może mówić, a gdy oddycha, z rany dobywa się świst powietrza. Jeśli przeżyje, przeciwnik będzie mówił zachrypłym, niemal szepczącym głosem.
10. \* Kula rozkawałkuje przeciwnikowi kość policzkową. Musi on wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby nie zemdleć. Do czasu otrzymania pomocy medycznej w każdej rundzie traci jedną akcję, a testy wszystkich podejmowanych czynności są obciążone modyfikatorem -20.
11. \* Pocisk rozrywa dużą żyłę szyi. Przeciwnik może wciąż walczyć, choć jedną dłonią musi uciskać ranę, aby zatamować krwawienie. Wykonuje testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -30, a wartość każdego następnego trafienia krytycznego wzrasta o 2. Rana jest na tyle poważna, że jeśli w ciągu 1k10 rund przeciwnik nie otrzyma pomocy medycznej, zemdleje i umrze po dalszych 1k10 rundach.
12. \* Kula trafia przeciwnika w oko (rzut 1k10: 1-5 – prawe, 6-10 – lewe). Przez najbliższe 1k10 rund jest on ogluszony (p. *Księga Zasad*, s. 138), a do czasu otrzymania magicznego lub chirurgicznego leczenia wykonuje testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -30. Musi również wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby uniknąć infekcji rany. Nawet jeśli przeciwnik przeżyje, straci wzrok w uszkodzonym oku, przez co otrzyma stały modyfikator -30 do testów **spostregawczości** opartych na zmyśle wzroku.
13. Kula miażdży przeciwnikowi żuchwę i rozrywa tętnicę. Powoli opada on na kolana, krztusząc się krwią przy każdej próbie zaczerpnięcia powietrza, a po 1k10 rundach umiera.
14. Pocisk przewierca się przez nos do wnętrza czaszki, niosąc przeciwnikowi śmierć w ciągu 1k10/2 rund.
15. Kula trafia w czoło, przebija kość i rozrywa mózg przeciwnika, który umiera, nim jego ciało upadnie bezwładnie na ziemię.

## RĘKA

1. Pocisk ociera się o dłoń. Przeciwnik musi wykonać Trudny (-20) test **Walki Wręcz**, aby nie upuścić trzymanyh w dłoni przedmiotów.
2. Kula uderza przeciwnika w kciuk. W najbliższej rundzie traci on jedną akcję i wykonuje testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -10.
3. Pocisk powoduje u przeciwnika niewielkie zadraśnięcie skóry nadgarstka. Spływająca krew sprawia, że w najbliższej rundzie wykonuje on testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -20.
4. Kula przebija biceps. Przeciwnik z bólu upuszcza trzymane w tej dłoni przedmioty. Nie może też używać ręki przez najbliższe 1k10/2 rund.
5. Pocisk przesywa ramię, lecz nie uszkadza kości, nerwów bądź dużych naczyń. Ból jest tak przejmujący, że przez najbliższe 1k10/2 rund przeciwnik nie może parować.
6. Kula przebija śródreżce i uszkadza przedmioty, jakie przeciwnik trzymał w dłoni, zaś on sam upuszcza je z powodu ogromnego bólu. Przedmioty te nie mogą być prawidłowo. Do czasu otrzymania pomocy medycznej bądź magicznej przeciwnik nie może używać tej ręki.
7. Pocisk trafia w dłoń i łamie 1k10/2 palców. Przeciwnik nie może używać ręki do czasu otrzymania pomocy medycznej opartej na Przeciętym (+0) teście **leczenia**. Przeciwnik powinien mieć unieruchomioną dłoń na czas 1k10/2 tygodni, w przeciwnym wypadku jego Zręczność obniży się trwale o 3 punkty za każdy złamany palec.
8. \* Kula grzęźnie w przedramieniu. Przeciwnik upuszcza trzymane w dłoni przedmioty i nie może używać tej ręki przez najbliższe 1k10 rund. Do czasu usunięcia pocisku traci jedną akcję w rundzie, jeśli próbuje używać chorej ręki. Kulę może usunąć tylko osoba posiadająca zdolność **chirurgia**, o ile wykona Trudny (-20) test **leczenia**. Jeśli przeciwnik przeżyje walkę, musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, w przeciwnym razie dojdzie do infekcji rany.
9. \* Pocisk trafia w łokieć i zaklinowuje się między kośćmi. Przy wszelkich próbach poruszania ręką ból jest tak wielki, że do czasu usunięcia pocisku przeciwnik nie może używać tej kończyny i do końca walki wykonuje w rundzie 1 akcję mniej. Kulę może usunąć tylko osoba posiadająca zdolność **chirurgia**, o ile wykona Trudny (-20) test **leczenia**, a po usunięciu pocisku ręka powinna być unieruchomiona na temblaku na 2 tygodnie. Jeśli zabieg przeprowadzi ktoś, kto nie posiada zdolności **chirurgia** lub też ręka nie zostanie unieruchomiona kończyna nieco zeszywnieje, w wyniku czego Walka Wręcz przeciwnika obniży się trwale o 1k10 punktów.
10. \* Pocisk grzęźnie w bicepsie. Z powodu ogromnego bólu, towarzyszącego próbom poruszania ręką, do czasu usunięcia kuli przeciwnik nie może używać tej kończyny i upuszcza wszystko, co trzymał w dłoni. Przez następne 1k10/2 rund jest sparaliżowany bólem. Kulę może usunąć tylko osoba posiadająca zdolność **chirurgia**, o ile wykona Trudny (-20) test **leczenia**, a po usunięciu pocisku ręka powinna być unieruchomiona na temblaku na 2 tygodnie. Jeśli zabieg przeprowadzi ktoś, kto nie posiada zdolności **chirurgia** lub też ręka nie zostanie unieruchomiona kończyna nieco zeszywnieje, w wyniku czego Walka Wręcz przeciwnika obniży się trwale o 1k10 punktów.
11. \* Pocisk trafia w bark i zatrzymuje się między kośćmi. Ból jest tak duży, że do czasu usunięcia kuli przeciwnik nie może używać ręki i aby cokolwiek zrobić, musi każdorazowo wykonać Trudny (-20) test **Siły Woli**. Jeżeli nieopatrznie poruszy chorą ręką lub nią o coś uderzy, musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, by nie zemdleć z bólu. Po walce przeciwnik musi również wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, w przeciwnym razie dojdzie do infekcji rany. Kulę może usunąć tylko osoba posiadająca zdolność **chirurgia**, o ile wykona Trudny (-20) test **leczenia**, a po usunięciu pocisku ręka powinna być unieruchomiona na temblaku na 2 tygodnie. Jeśli zabieg przeprowadzi ktoś, kto nie posiada zdolności **chirurgia** lub też ręka nie zostanie unieruchomiona kończyna nieco zeszywnieje, w wyniku czego Walka Wręcz przeciwnika obniży się trwale o 1k10 punktów.
12. \* Pocisk łamie obojczyk i grzęźnie w pobliżu tętnicy i nerwów zaopatrujących rękę. Ból jest tak duży, że przez najbliższe 1k10/2 rund przeciwnik nie może wykonywać żadnych akcji. Ponieważ kuli nie można usunąć, nie uszkadzając przy tym tętnicy i nerwów, zostanie ona na zawsze w ciele i Odporność przeciwnika trwale obniża się o 10 punktów. Po walce musi on również wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, w przeciwnym razie dojdzie do infekcji rany.
13. \* Pocisk rozkawałkuje obojczyk i rozrywa płuco. Przeciwnik musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, by nie stracił przytomności. Sparaliżowany bólem nie może wykonywać żadnych akcji aż otrzyma pomoc magiczną lub medyczną, co musi nastąpić w ciągu 1k10 rund – w przeciwnym razie umrze. Nawet jeśli przeżyje, jego Odporność i Siła Woli trwale obniżą się o 10 punktów. Rekonwalescencja będzie trwała 1k10 tygodni. Po walce musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, w przeciwnym razie dojdzie do infekcji rany.
14. Kula miażdży obojczyk, którego odłamy rozrywają znajdującą się obok tętnicę. Wraz z tryskającą krwią z przeciwnika uchodzi życie – jego dusza opuści ciało po 1k10/2 rundach.
15. Pocisk przesywa rękę, żebra, płuco i zatrzymuje się dopiero w sercu. Takich obrażeń nie da się przeżyć. Przeciwnik pada martwy na ziemię.



\* Pocisk grzęźnie w ciele. Usunięcie go wymaga udanego testu **leczenia** wykonanego przez osobę posiadającą zdolność **chirurgia**. Jeśli nie napisano inaczej, jest to Wymagający (-10) test **leczenia** przy usuwaniu kuli z kończyny, Trudny (-20) test **leczenia** przy usuwaniu pocisku z trzewi i Bardzo Trudny (-30) test **leczenia** przy usuwaniu kuli z głowy lub piersi. W Starym Świecie higiena pozostawia wiele do życzenia, stąd postrzelony musi również w celu uniknięcia infekcji rany wykonać Trudny (-20) test **Odporności** [o ile nie napisano inaczej].



# •EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH – BROŃ PALNA•

## KORPUS

1. Pocisk ociera się o bok klatki piersiowej, powodując duży ból. W najbliższej rundzie przeciwnik może tylko parować.
2. Kula rozcina skórę na boku klatki piersiowej. Do czasu medycznej opatrzenia rany przeciwnik wykonuje testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -10.
3. Kula odbija się od mostka, powodując mimowolny skurcz mięśni oddechowych. Przeciwnik przez następne 1k10/2 rund może tylko parować, gdyż walczy o oddech.
4. Pocisk rozcina skórę nad obojczykiem. Jest to tak bolesne, że w najbliższej rundzie przeciwnik jest ogłuszony.
5. Kula rozcina skórę na plecach, ocierając się boleśnie o powierzchnię kręgosłupa. Przeciwnik odczuwa silne mrowienie w nogach, przez co w ciągu najbliższych 1k10 rund może tylko parować.
6. \*\* Pocisk trafia przeciwnika w brzuch, uszkadzając woreczek żółciowy. Z rany zaczyna wyciekać krew zmieszana z żółcią. Do czasu chirurgicznego usunięcia kuli przeciwnik wykonuje testy wszystkich czynności z modyfikatorem -10. Jeśli przeżyje walkę, musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, aby uniknąć infekcji rany.
7. \*\* Pocisk wwierca się głęboko w brzuch. Przeciwnik z przerażeniem stwierdza, że z rany zaczyna wypływać krew zmieszana z kałem. Do czasu chirurgicznego usunięcia kuli wykonuje on testy wszystkich czynności z modyfikatorem -20. Jeżeli przeżyje walkę, musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby uniknąć infekcji rany. Niestety, do końca życia będzie cierpiał na uporczywe biegunki.
8. \*\* Pocisk trafia przeciwnika w brzuch. Aby otrząsnąć się z szoku i móc podjąć wykonywanie akcji, musi zdać Trudny (-20) test **Siły Woli**, który można powtarzać co rundę. Do czasu chirurgicznego lub magicznego usunięcia kuli przeciwnik wykonuje testy wszystkich czynności z modyfikatorem -20. Jeśli przeżyje, to po otrzymaniu chirurgicznego lub magicznego leczenia musi również wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, aby uniknąć infekcji rany.
9. \*\* Pocisk przebija ścianę żołądka. Z rany wypływa krew zmieszana z sokami żołądkowymi. Do chwili otrzymania magicznego lub chirurgicznego leczenia przeciwnik musi każdorazowo wykonać Trudny (-20) test **Siły Woli**, aby cokolwiek móc zrobić. Nawet jeśli przeciwnikowi uda się chwilowo pokonać paraliżujący ból, wykonuje testy wszystkich czynności z modyfikatorem -20. Jeśli przeżyje, lecz nie otrzyma magicznego leczenia, musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby zapobiec trwałemu obniżeniu Odporności o 5 punktów.
10. \*\* Kula trafia przeciwnika w brzuch i uszkadza pęcherz moczowy. Z rany wypływa krew zmieszana z moczem, a przeciwnik wyje przeraźliwie z bólu i jest ogłuszony przez najbliższe 1k10 rund.
11. \* Pocisk rozkawałkuje obojczyk. Przeciwnik musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby nie zemdleć. Jeśli test się powiedzie, przez najbliższe 1k10 rund może tylko parować. Do chwili otrzymania magicznego lub chirurgicznego leczenia przeciwnik wykonuje testy wszystkich czynności z modyfikatorem -20.
12. \*\* Kula wwierca się w brzuch i rozrywa dużą tętnicę. Do chwili otrzymania magicznego lub chirurgicznego leczenia cechy bojowe (WW, US, K, Odp) przeciwnika obniżają się co rundę o 10 punktów wskutek masywnej utraty krwi. Jeśli wartość którejkolwiek spadnie do 0, przeciwnik umiera. Jeżeli przeżyje, do końca życia będzie cierpiał na uporczywe biegunki.
13. \* Pocisk przebija pierś i rozrywa płuco. Przeciwnik musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, aby nie zemdleć. Jeśli nie straci przytomności, będzie ogłuszony przez najbliższe 1k10 rund, po czym umrze, o ile nie otrzyma magicznego lub chirurgicznego leczenia. Nawet jeżeli przeciwnik przeżyje, musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, w przeciwnym razie Siła Woli trwale obniży się o 10 punktów na skutek koszmarów, które zaczynają go nawiedzać każdej nocy.
14. Kula przeszywa pierś i rozrywa aortę. Utrata krwi jest tak duża, że przeciwnik natychmiast mdleje i umiera w ciągu najbliższych 1k10/2 rund.
15. Pocisk łamie jedno z żeber, którego odłamy wbijają się w serce. Na ziemię przeciwnik pada już martwy.



\* Pocisk grzęźnie w ciele. Usunięcie go wymaga udanego testu **leczenia** wykonanego przez osobę posiadającą zdolność **chirurgia**. Jeśli nie napisano inaczej, jest to Wymagający (-10) test **leczenia** przy usuwaniu kuli z kończyny, Trudny (-20) test **leczenia** przy usuwaniu pocisku z trzewi i Bardzo Trudny (-30) test **leczenia** przy usuwaniu kuli z głowy lub piersi. W Starym Świecie higiena pozostawia wiele do życzenia, stąd postrzelony musi również w celu uniknięcia infekcji rany wykonać Trudny (-20) test **Odporności** [o ile nie napisano inaczej].  
\*\* Pocisk trafia w brzuch, co może spowodować dodatkowe, ciężkie obrażenia. Przeciwnik musi natychmiast wykonać Przeciwny (+0) test

## NOGA

1. Pocisk ociera się o kostkę, powodując tak duży ból, że do końca następnej rundy przeciwnik wykonuje testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -10.
2. Kula ociera się o palec nogi, co jest tak bolesne, w następnej rundzie przeciwnik może tylko parować.
3. Pocisk boleśnie ociera się o łydkę. Przeciwnik częściowo traci równowagę, przez co w ciągu najbliższych 1k10/2 rund ma o jedną akcję mniej.
4. Kula rozcina skórę nad kolanem. Przeciwnik traci równowagę i upada. Walcząc z bólem, próbuje niezgrabnie wstać, przez co w najbliższej rundzie nie może parować ciosów a jego Szybkość zmniejsza się o 1.
5. Pocisk w cudowny sposób odbija się od rzepki przeciwnika. Choć nie powoduje to żadnych obrażeń, ból jest tak przeraźliwy, że w najbliższej rundzie przeciwnik jest ogłuszony.
6. \* Kula grzęźnie w udzie. Ból i utrata krwi sprawiają, że do czasu medycznej opatrzenia rany przeciwnik wykonuje testy **Walki Wręcz** z modyfikatorem -20, a jego Szybkość obniża się o 1. Po walce musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**, w przeciwnym razie rozwinię się infekcja.
7. \* Pocisk miażdży kości stopy. W najbliższej rundzie przeciwnik jest ogłuszony. Do czasu otrzymania pomocy medycznej jego Szybkość zmniejsza się o połowę i wykonuje on testy wszystkich czynności z modyfikatorem -10. Nim kości się zrosną, co potrwa 1k10/2 tygodni, może poruszać się tylko o kulach. Jeśli pomocy medycznej udziela ktoś, kto nie posiada zdolności **chirurgia**, Szybkość przeciwnika trwale obniża się o 1 (minimalna wartość to 1).
8. \* Kula wbija się głęboko w podudzie. Do czasu otrzymania pomocy medycznej przeciwnik może tylko parować. Jeśli będzie próbował stąpać chorą nogą, każdorazowo musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, w przeciwnym razie zwiągotuje z bólu. Po walce musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, aby uniknąć infekcji. Do czasu zagojenia się rany, co trwa 1k10/2 tygodni, przeciwnik może poruszać się tylko o kulach – jego Szybkość obniża się wtedy o połowę.
9. \* Pocisk trafia w stopę i rozkawałkuje 1k10/2 palców. W najbliższej rundzie przeciwnik jest ogłuszony. Do chwili otrzymania pomocy medycznej Szybkość obniża się o 1, a przeciwnik wykonuje testy wszystkich czynności z modyfikatorem -20. Jeśli uszkodzeniu uległy więcej niż trzy palce, obniżenie Szybkości jest trwałe.
10. \* Kula rozkawałkuje kości biodra. Nie mogąc utrzymać równowagi, przeciwnik upada i przez najbliższe 1k10 rund wmiotuje z bólu. Nie może w tym czasie nic innego robić. Do chwili otrzymania pomocy medycznej wykonuje testy wszystkich czynności z modyfikatorem -20. Do czasu zagojenia się rany, co trwa 1k10/2 tygodni, przeciwnik może poruszać się tylko o kulach – jego Szybkość obniża się o połowę.
11. \* Pocisk trafia w udo i przebija kość. Przeciwnik pada na ziemię i musi wykonać Trudny (-20) test **Siły Woli**, aby nie zemdleć, a do chwili otrzymania pomocy medycznej wykonuje testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -30. Złamana kość zrośnie się po 1k10 tygodniach, a do tego czasu przeciwnik może poruszać się tylko o kulach.
12. \* Kula trafia w podudzie i rozkawałkuje kość. Przeciwnik przewraca się, kuląc się z bólu do końca najbliższej rundy. Do chwili otrzymania pomocy medycznej musi każdorazowo wykonać Trudny (-20) test **Siły Woli**, aby cokolwiek móc zrobić. Nawet jeśli uda się mu chwilowo pokonać paraliżujący ból, wykonuje testy wszystkich podejmowanych czynności z modyfikatorem -30. Jeśli przeżyje, musi wykonać Trudny (-20) test **Odporności**, w przeciwnym razie rozwinię się infekcja. Do czasu zrośnięcia się kości, co trwa 1k10 tygodni, przeciwnik może poruszać się tylko o kulach.
13. \* Pocisk gruchocze rzepkę i grzęźnie w kolanie, powodując ogromny ból przy próbie ruszania tą nogą. Przez najbliższe 1k10 rund przeciwnik jest ogłuszony, po czym mdleje. Jeżeli nie otrzyma magicznego lub chirurgicznego leczenia, umrze po kolejnych 1k10 rundach. Jeśli przeżyje, musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test **Odporności**, w przeciwnym razie rozwinię się infekcja rany. Przeciwnik będzie kulął do końca życia, a jego Szybkość trwale obniży się o połowę.
14. Kula trafia w pachwinę i rozrywa tętnicę. Utrata krwi jest tak duża, że przeciwnik od razu mdleje i umiera po dalszych 1k10 rundach.
15. Pocisk trafia w udo, przebija kość i rozrywa tętnicę. Śmierć przychodzi po wroga niemal natychmiast.

**Odporności** – jeśli się mu nie powiedzie, pocisk uszkadza dużą tętnicę, lecz do czasu usunięcia tamuje krwotok. Jeśli jego wydobycia podejmie się ktoś, kto nie posiada zdolności **chirurgia**, krwawienie nawraca. Po 1k10 godzinach od nawrócenia krwotoku przeciwnik musi zacząć wykonywać co godzinę Przeciwny (+0) test **Odporności**, albo stracić przytomności. Jego cechy bojowe (WW, US, K, Odp) co godzinę obniżają się o 10 punktów. Kiedy wartość którejkolwiek z nich spadnie do 0, przeciwnik automatycznie mdleje. Aby przeżyć, w ciągu 2k10 godzin musi otrzymać magiczne lub chirurgiczne leczenie.



# TABELA • TRAFIEŃ • KRYTYCZNYCH

01–15	Głowa
16–35	Prawa ręka
36–55	Lewa ręka
56–80	Korpus
81–90	Prawa noga
91–00	Lewa noga

#	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-07	13	14	15	14	15	14	15	14	15	14
08-14	12	13	14	15	14	15	14	15	14	15
15-21	11	12	13	14	15	14	15	14	15	14
22-28	10	11	12	13	14	15	14	15	14	15
29-35	9	10	11	12	13	14	15	14	15	14
36-42	8	9	10	11	12	13	14	15	14	15
43-49	7	8	9	10	11	12	13	14	15	14
50-56	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
57-63	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
64-70	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
71-76	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
77-82	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
83-88	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
89-94	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
95-00	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8

**Autor:** Chuck Morrison  
Winds of Chaos, 2006

**Tłumaczenie:** Hallucyon  
**Redakcja:** Karolina 'Viriel' Bujnowska,  
**Korekta merytoryczna:** Anna 'Ameratsu' Faryńska  
**Ilustracje broni:** Piotr 'CE2AR' Stachurski  
**Skład:** Witold 'Squid' Krawczyk  
WFRP Poltergeist, 2011

Niniejszy materiał jest całkowicie nieoficjalny i nie został w żaden sposób zatwierdzony przez Games Workshop Limited bądź Fantasy Flight Publishing Inc. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są (R), (TM) lub (C) należącymi do Games Workshop. Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 1986-2009, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto bez pozwolenia bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszystkie prawa właścicieli zastrzeżone. Niniejszy materiał autorstwa Chucka Morrisona w oryginale ukazał się na stronie Winds of Chaos ([www.windsofchaos.com](http://www.windsofchaos.com)) został przetłumaczony i opublikowany na łamach WFRP Poltergeist za wiedzą i zgodą autora.

## •ZASADA NAGLEJ ŚMIERCI•



**Brak efektu:** przeciwnik nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów i może kontynuować walkę.

**Ucieczka:** przeciwnik ucieka w panice, a napastnik może wykonać dodatkowy atak.

**Śmierć:** cios zabija przeciwnika.

## •OPCJONALNE ZASADY WALKI Z PRZECIWNIKAMI PARAJĄCYMI SIĘ MAGIĄ •

- W opisach efektów trafień krytycznych cechą **WW** należy zastąpić cechą **SW**.
- W opisach efektów trafień krytycznych cechy bojowe (**WW, US, K, Odp**) należy zastąpić cechami odnoszącymi się do korzystania z magii (**SW, Int, K, Odp**).
- Trafienie krytyczne otrzymane przez postać parającą się magią oznacza otrzymanie jednej z dwóch poniższych kar, obowiązującej do końca potyczki:
  - zmniejszenie cechy **Magia** o jeden punkt (odniesione obrażenia pogarszają zdolność manipulowania Wiatrami Magii),
  - dodanie 1k10 przy rzucaniu zaklęcia, a wynik rzutu tą kością brany jest pod uwagę tylko w przypadku sprawdzania Przekleństwa Tzeentcha.
- Trafienie krytyczne, które odejmuje mowę, uniemożliwia magikowi rzucanie zaklęć.