



Tabela rekonwalescencji



Test rekonwalescencji

Jeśli bohater został sprowadzony do 0 Witalności i opuścił pole walki, należy po zakończeniu bitwy sprawdzić jaki los go spotkał.

Wykonaj rzut 3k6 i porównaj z tabelą.

3 - *Śmierć.*

Bohatera spotyka najgorszy los. Należy go usunąć z Karty Drużyny.

4 - *Poważnie ranny.*

Bohater nie może uczestniczyć w kolejnej bitwie a przed następną musi znów wykonać rzut na tabeli z modyfikatorem +2 do rzutu.

5 - *Zdruzgotany.*

Wykonaj rzut k6.

- 1-2 Nogi
- 3-4 Ręce
- 5-6 Głowa

Noga. Jeśli bohater jest ranny w nogi, otrzymuje trwały modyfikator -2 do cechy Mobilność.

Ręka. Bohater ranny w rękę otrzymuje trwały modyfikator.

Wykonaj rzut k6.

- 1-3 Bohater otrzymuje -1 do WS
- 4-6 Bohater otrzymuje -1 do S

Głowa. Bohater ranny w głowę otrzymuje trwały modyfikator.

Wykonaj rzut k6.

- 1-3 Bohater ma problem z okiem i otrzymuje -1 do BS
- 4-6 Bohater ma kłopot ze słuchem i otrzymuje -1 do LD

6 - *Ból na całe życie.*

Przed każdą bitwą bohater musi wykonać test k6.

Wynik 1 lub 2 oznacza, że zaczyna grę z -2 W.

7 - *Złe wspomnienia.*

Bohater doznał trwałego ubytku na zdrowiu psychicznym. Wykonaj rzut k6.

1-3 Bohater otrzymuje trwały modyfikator - 2 LD.

4-6 W wyniku urazu bohater otrzymuje trwale zdolność **Oblęd**.

8-12 - *Bohater całkowicie ozdrowiał.*

13 - *Niezwyczajne uzdrowienie.*

Bohater nie tylko wyzdrowiał, ale może również na kolejnej potyczce skorzystać ze zdolności **Gorliwość**.

14 - *Silna motywacja.*

Bohater dzięki sile woli i szczęściu całkowicie wyleczył rany i dodatkowo może w następnej rozgrywce skorzystać ze zdolności **Zasadzka**.

15 - *Naznaczony.*

Bohater otarł się o śmierć i doświadczenie to wpłynęło na jego psychikę. Jego ciało ozdrowiało, ale ducha trapią wizje. Bohater może wrogiemu graczowi na kolejnej rozgrywce nakazać aby pokazał w pierwszym Cyklu jedną z posiadanych Kart Przygód, którą skrywa na ręce.

16 - *Niezniszczalny.*

Bohater jest obdarzony niezwykłym instynktem przetrwania. Nie tylko wychodzi z opresji bez szwanku, ale trwale zyskuje + 1 W.

17-18 - *Wybraniec.*

Bohaterowi towarzyszy przychylność bogów jaka spotyka tylko nielicznych. Nie tylko jest uzdrowiony, ale trwale zyskuje jedną z zdolności. Wykonaj rzut k6.

1-2 Nieustraszony

3-4 Strach

5-6 Furia