

## At kappe hovedet af

**Mikro-supplement:** At kappe hovedet af er et officielt mikro-supplement, som giver spillerne muligheden for at komme med dramatiske beskrivelser af, hvorledes de besejrer monstre, hvis de kan fælde dem i et enkelt hug.

Dette supplement kan aktiveres, når karakter fælder en modstander med et dræbende hug, og modstanderen ikke tidligere har mistet sår i kampen. Når modstanderen fældes, ruller spilleren på tabellen, og vælger en af de tre effekter.

*Bemærk,* denne tabel er tiltænkt primært levende humanoider. Alternative tabeller mod udøde og magiske konstrukter er under udvikling.

1t6	Mod levende væsener	Effekt
1	Bugen sprættes op og indvolde vælter ud	Vælg en effekt (som passer ind i situationen): <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gulvet bliver smattet af indvolde og blod.</b> Alle i nærkamp med monstret skal klare et balance-tjek 8. Fejler det, vælter de omkuld (fjender har <i>fordel</i> på nærkampsangreb mod de faldne; angreb fra væltet position er med <i>ulempe</i>; det koster rundens bevægelse at rejse sig op). Vælger du denne effekt, får du 75 eventyrpoint.</li> <li>• <b>En kvalm stank rejser sig fra indvoldene.</b> Alle inden for 2m af monstret skal klare et Resistens (stamina) 8-tjek (stank+0 vs resistens for monstre). Hvis det fejler, har de <i>ulempe</i> på deres næste angreb pga. stanken. Fejler de med mere end 4, kaster de op, og mister deres næste handling. Vælger du denne effekt, får du 75 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Tarmene dingler løst fra mavesækken.</b> Væsenet stavrer 1t6 skridt, inden det kolliderer i en pøl af blod og indvolde.</li> </ul>
2	Pulsåren skæres op og stråle af blod springer frem	Vælg en effekt (som passer ind i situationen): <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Blodet sprøjter omkring og rammer 1t4 væsener</b> inden for 2m af monstret, som dækkes af et tyndt lag blod. Indsmurt i blod har væsenerne <i>ulempe</i> på parlay-tjeks foretaget inden for den næste time, medmindre blodet vaskes af (kræver mere vand end hvad en vanddunk rummer). Bemærk, hvis monstrets blod er giftigt eller har anden effekt, gælder denne også. Vælger du denne effekt, får du 50 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Strålen af blod rammer pludseligt som en overraskelse,</b> og du skal klare et Resistens (viljestyrke) 8 for ikke at tabe dit våben. Vælger du denne effekt, får du 50 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Blod sprøjter i mange retninger</b> og trækker blodige spor over gulve og vægge, hvorefter væsenet kolliderer, og blod strømmer over gulvet.</li> </ul>
3	Hjertet gennembøres	Vælg en effekt (som passer ind i situationen): <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hjertet spiddes,</b> og en sidste refleks går gennem væsenet. Det svinger sin arm en sidste gang, inden det falder om i pøl af blod. Lav et resistens (undvige) 10 eller bliv ramt af væsenets nærkampsangreb. Hvis du vælger denne effekt, får du 75 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Hjertet flås fri af brystkassen,</b> da våbnet trækkes fri af monstret. Stadigt pumpende stirrer du og monstret med forundret rædsel for et øjeblik, inden monstret dejer død om. Lav et Resistens (viljestyrke) 8 eller vær så fascineret af skuet, at du har <i>ulempe</i> på din næste aktivitet. Vælger du denne effekt, får du 50 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Hjertet gennembøres</b> og blod løber ud langs våbnet søbende et langt spor, mens væsenet gisper forundret over shocket.</li> </ul>
4	Rygsøjlen flækkes	Vælg en effekt (som passer ind i situationen): <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rygsøjlen splintres, og væsenet dejer døende forover.</b> Lav et Resistens (undvige) 10-tjek eller bliv fanget under væsenet. Hvis du er fanget under væsenet, kræver det et styrketjek 8 at komme fri, og indtil du er fri, har fjender <i>fordel</i> på angreb, og du selv har <i>ulempe</i> på angreb. Vælger du denne effekt, får du 100 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Med et smæld stikker den blodige rygsøjle</b> pludselig ud gennem ryggen. Dit våben sidder fanget mellem knoglerne, og da monstret vælter om, bliver du trukket med det i faldet. Lav et Resistens (undvige) for ikke at tage 2t6 i skade i faldet, og du skal klare et styrketjek 6 for at rive dit våben fri af monstret. Vælger du denne effekt, får du 100 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Et sygt knæk</b> lyder fra knoglerne, da slaget splintrer dem. Væsenet vakler under intens smerte nogle øjeblikke.</li> </ul>
5	Panden flækkes og hjernemasse glider ned over ansigtet	Vælg en effekt (som passer ind i situationen): <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kraniet flækkes med et sygt klask,</b> da våbnet borer sig dybt ned i hjernemassen, som flyder klægt ud. Våbnet sætter sig fast, og det kræver et styrketjek 8 at få fri. Indtil våbnet er frit, kan det ikke bruges. Vælger du denne effekt, får du 75 eventyrpoint.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Panden splintres</b> i benstumper smurt i hjernemasse. Den døende krop stavrer blindt af sted i et manisk raseri tumlende i forskellige retninger, inden den kollapser. 1t3 tilfældige karakterer skal klare et Resistens (undvige) 8 eller tage 1t8 i skade. Vælger du denne effekt, får du 75 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Pandebrasken flækkes</b>, knoglestykker siver med blod ned over ansigtet fulgt af klumper af hjernemasse. Ansigtet fyldes med tom undren, inden døden indhenter væsenet.</li> </ul>
6	Hovedet kappes af	<p>Vælg en effekt (som passer ind i situationen):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Halsen snittes næsten over</b>, og holdt fast af rester af senerne tipper det bagover, mens kaskader af blod vælter frem fra halsåbningen. Lav et refleks (undvige) 8 eller bliv blændet af blod, indtil en handling er spenderet tørende blodet af ansigtet. Vælger du denne effekt, får du 75 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Halsen hugges over</b> i et rent hug, der efterlader hovedet siddende på kroppen for et øjeblik, men så åbner flængen sig og blod fosser ud, mens hovedet trimler af. Instinktivt svinger monstret en sidste gang ud mod dig, og det laver et sidste angreb mod dig. Vælger du denne effekt, får du 50 eventyrpoint.</li> <li>• <b>Et rent hug får hovedet</b> til at flyve 1t6m gennem luften, hoppende hen over gulvet.</li> </ul>