

Szepty Pana Przemian,

czyli zapisy sług Wielkiego Tzeentcha o naturze Jego wpływu na umysły słabych

Spis treści

Przedślowie	2
O tym jak pozyskać Nagrodę Pana Tzeentcha	2
Warunek konieczny wystąpienia Manifestacji Chaosu	2
Nazewnictwo	2
Ustalenie Poziomu Transfiguracji Szeptu Pana Tzeentcha	2
Przykład 1.	3
Przykład 2.	3
Przykład 3.	3
Modyfikatory opcjonalne	4
Tabela X	4

Przedślowie

Wielkie dzięki i wieczna służba u boku Naszego Pana Tzeentcha należą się wiernym kronikarzom, których zapisy zostały wykorzystane do stworzenia niniejszego dokumentu. Wśród rzeszy poprzedników, wyróżniamy:

Kapłana Wolph42 za dzieło „Advanced Tzeentch Curse”

Kapłanów Dandan, Ericbauer, Glorthindel, Grym, Hamir, Legion, Luther, MDMann, One Horse Town and Pendley zrzeszonych w organizacji Black Industries za dzieło “Extended Tzeentch Curse Tables”

O tym jak pozyskać Nagrodę Pana Tzeentcha

Gdy posługujący się magią podejmuje się rzucenia zaklęcia wykonuje rzut nk10, gdzie liczba kości n jest zależna od jego Punktów Magii, zdolności oraz rozmaitych okoliczności. Każde użycie Wiatrów Magii, w którym wyniki na kościach k10 powtarzają się, powoduje chwilowe połączenie Domeny Chaosu z Domeną Śmiertelników. Pan Przemian wykorzystuje takie okazje, aby wpleść własne szeptu w inkantację czarodzieja i doprowadzić do Manifestacji Domeny Chaosu w Domenie Śmiertelników. Moc Szeptów jest zależna od czynników opisanych poniżej.

Warunek konieczny wystąpienia Manifestacji Chaosu

Warunkiem koniecznym wystąpienia Manifestacji Chaosu jest, aby przy rzucie nk10 ustalającym Poziom Mocy, co najmniej 2 wyniki powtórzyły się.

Nazewnictwo

Zbiór kości, na których wyniki powtarzają się, nazywa się:

Dublet – 2 kości o takim samym wyniku

Triplet – 3 kości o takim samym wyniku

Nazwy następnych zbiorów to: kwadruplet, kwintuplet, sekstuplet, septuplet, nontuplet

Zbiór kości o k powtarzających się wynikach nazywamy k-plet.

Ustalenie Poziomu Transfiguracji Szeptu Pana Tzeentcha

Aby ustalić Poziom Transfiguracji należy zastosować następującą formułę:

$$PT = 1k100 + X$$

Rzut 1k100 wykonuje osoba rzucająca zaklęcie, aby określić długość i moc zespolenia z Domeną Chaosu.

X określa modyfikator zależny od rzutu **nk100** (określającego Poziom Mocy) oraz dodatkowych okoliczności:

1. Po rzucie **nk100**, należy obliczyć liczebność zbioru liczb powtarzających się (dublet, triplet, etc.), czyli liczbę **k**.
2. Następnie należy obliczyć, na ilu kościach wyniki nie powtarzają się (jest to też liczba kości użytych **n**, pomniejszona o powtarzające się **k**).
3. Opcjonalnie, można uwzględnić dodatkowe okoliczności **o**.
4. Został wprowadzony dodatkowy modyfikator μ równy:

$$\mu = \begin{cases} 0, & \text{dla dubletów} \\ 1, & \text{w pozostałych przypadkach} \end{cases}$$

Na tej podstawie należy wykorzystać poniższy wzór:

$$X = 20 * [\mu k] + 10 * [n - k] + 10 * [o]$$

Innymi słowy, w przypadku wystąpienia dubletu należy pominąć składnik o wadze 20.

Zapis słowny:

Jeżeli wystąpił dublet:

$$X = 10 * [\text{liczebność pozostałych kości użytych do określenia Pozimu Mocy}] + 10 * [\text{okoliczności dodatkowe}]$$

Jeżeli wystąpił co najmniej triplet:

$$X = 20 * [\text{liczebność zbioru wyników powtarzających się}] + 10 * [\text{liczebność pozostałych kości użytych do określenia Pozimu Mocy}] + 10 * [\text{okoliczności dodatkowe}]$$

Przykład 1.

Czarodziej wykonuje rzut 3k10 i uzyskuje wyniki {6,6,7}. Występuje dublet {6,6} i pozostaje dokładnie 1 kość {7}.

$$n = 3$$

$$k = 2$$

$$n - k = 1$$

Wystąpił tylko dublet, więc $\mu = 0$ i obliczamy:

$$X = 20 * (0 * 2) + 10 * (1) = 10$$

Przykład 2.

Czarodziej wykonuje rzut 5k10 i uzyskuje wyniki {6,6,6,7,8}. Występuje triplet {6,6,6} i pozostają dokładnie 2 kości {7,8}.

$$n = 5$$

$$k = 3$$

$$n - k = 2$$

Wystąpił triplet, więc $\mu = 1$ i obliczamy:

$$X = 20 * (1 * 3) + 10 * (2) = 60 + 20 = 80$$

Przykład 3.

Czarodziej wykonuje rzut 7k10 i uzyskuje wyniki {2,2,2,2,3,6}. Występuje kwadruplet {2,2,2,2} i pozostają dokładnie 3 kości {3,6}.

$$n = 7$$

$$k = 4$$

$$n - k = 3$$

Wystąpił kwadrupelet, więc $\mu = 1$ i obliczamy:

$$X = 20 * (1 * 4) + 10 * (3) = 80 + 30 = 110$$

Modyfikatory opcjonalne

Okoliczności	Modyfikator
Medytacja, relaksujące otoczenie	-5
Nieudane zakłęcie, stresujące otoczenie, lekko zraniony	+5
Rozproszony w trakcie zakłęcia, ciężko ranny	+10
Niedawno otrzymał ranę krytyczną	+20

Tabela X

X	Powtarza się k kości												
Rzucono n kości	n\k	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	2	0											
	3	10	60										
	4	20	70	80									
	5	30	80	90	100								
	6	40	90	100	110	120							
	7	50	100	110	120	130	140						
	8	60	110	120	130	140	150	160					
	9	70	120	130	140	150	160	170	180				
	10	80	130	140	150	160	170	180	190	200			
	11	90	140	150	160	170	180	190	200	210	220		
	12	100	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	