Szepty Pana Przemian,

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

Spis treści

[Przedsłowie 2](#_Toc145244267)

[O tym jak pozyskać Nagrodę Pana Tzeentcha 2](#_Toc145244268)

[Warunek konieczny wystąpienia Manifestacji Chaosu 2](#_Toc145244269)

[Nazewnictwo 2](#_Toc145244270)

[Ustalenie Poziomu Transfiguracji Szeptu Pana Tzeentcha 2](#_Toc145244271)

[Przykład 1. 3](#_Toc145244272)

[Przykład 2. 3](#_Toc145244273)

[Przykład 3. 3](#_Toc145244274)

[Modyfikatory opcjonalne 4](#_Toc145244275)

[Tabela X 4](#_Toc145244276)

# Przedsłowie

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 szepty w inkantacje czarodzieja i doprowadzić do Manifestacji Domeny Chaosu w Domenie Śmiertelników. Moc Szeptów jest zależna od czynników opisanych poniżej.

## Warunek konieczny wystąpienia Manifestacji Chaosu

**Warunkiem Konieczny 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, kwintyplet, 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 następująca formułę:

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:

Na tej podstawie należy wykorzystać poniższy wzór:

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

Zapis słowny:

Jeżeli wystąpił dublet:

Jeżeli wystąpił co najmniej triplet:

### Przykład 1.

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

Wystąpił tylko dublet, więc i obliczamy:

### 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}.

Wystąpił triplet, więc i obliczamy:

### 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}.

Wystąpił kwadruplet, więc i obliczamy:

### Modyfikatory opcjonalne

|  |  |
| --- | --- |
| Okoliczności | Modyfikator |
| Medytacja, relaksujące otoczenie | -5 |
| Nieudane zaklęcie, stresujące otoczenie, lekko zraniony | +5 |
| Rozproszony w trakcie zaklęcia, 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 |