

WFRP 2 EDITION HOUSE RULES



Grim world of perilous adventure! Detta är en liten samling husregler till Warhammer Fantasy Roleplay 2 edition (om den mån det nu behövs husregler till detta exemplariskt välgenomtänkta system).

SKILLS & TALENTS

Sidan 88 i regelboken.

MARGINAL

I vissa fall kan det vara intressant att veta hur väl du lyckats eller hur illa du misslyckats med ett test. Detta görs genom att räkna ut Marginalen för ett test. Marginalen är lika med värdet på tiotalet på ditt tärningsslag (värdet på den T10 du använder för tiotal), ju högre värde desto bättre marginal.

Clems chans att lyckas är 45% för ett test och han slår 33 med tärningarna vilket ger en marginal på 3.

Marginalen kan vara intressant även om du misslyckas med ett test. I detta fall är det bättre ju lägre marginal du misslyckas med. Du räknar ut marginalen genom att dra bort tiotalet på din chans att lyckas från tiotalet på ditt tärningsslag.

Clems chans att lyckas är 45% och han slår 47 vilket ger en misslyckad marginal lika med 0 (4-4). Om han istället hade slagit 81 skulle han ha misslyckats med en marginal på 4 (8-4).

MOTSTÅNDSSLAG

Motståndsslag (*Opposed Skill Test*) används när en motståndare har möjligheten att påverka din chans att lyckas med ett test, ex.v. om du försöker gömma dig för en vakt i vilket fall ditt slag för att gömma dig jämförs med vaktens slag för att upptäcka dig.

Om en av er misslyckas och den andre lyckas är utgången given. Men om båda lyckas vinner den med högst marginal. Om båda misslyckas vinner den med lägst marginal.

Skulle du och din motståndare få samma marginal slås ett nytt test tills en vinnare kan utses.

PERFEKT & FUMMEL

Om du slår samma värde på båda tärningarna och lyckas med ditt test har du fått ett Perfekt resultat. Om du däremot misslyckas med ett test och båda tärningarna har samma värde har du Fumlat.

Clem försöker klättra upp för en bergssida. Hans chans att lyckas är 45% och han slår 22 – Perfekt! Inte nog med att Clem lyckas klättra upp till avsatsen längre upp, han gör det dessutom helt ljudlöst vilket är tur med tanke på de grönskinns som står och slår dank på avsatsen. Om Clem däremot hade slagit 55 till exempel, hade han fumlat, tappat greppet och trillat.

Vad ett Perfekt respektive Fummel resultat innebär beror på testet. För vissa test finns det särskilda regler för vad som sker, i vissa fall beskrivs effekterna av ett Perfekt/Fummel i äventyret. I annat fall används tumregeln att du bestämmer vilken bonus din RP får när du får ett Perfekt resultat medan SL avgör vad som sker när du Fumlar.

Om du (eller din motståndare) fumlar i strid ska du rulla 1T6 och läsa av vad som händer i *Tabell: Fummel i strid* nedan.



FUMMEL I STRID

1T6 Resultat

- 1-2 Du slinter och förlorar en *Half Action* i denna eller nästa SR
- 3-4 Du tappar ditt vapen som flyger iväg 1T6 meter i slumpmässig riktning. Slå 1T6, en 1 innebär att vapnet gått sönder (om det inte är magiskt i vilket fall du får slå om). Om du inte har något vapen (eller sköld) i händerna, slå om
- 5 Du blottlägger dig för din motståndare som får göra en obehäpnad gratisattack alternativt en *Disengage* dig som en *Free Action*
- 6 Samma som ovan fast motståndaren får använda ett vapen

ATT FÖRSÖKA IGEN

Vissa tester kan du automatiskt försöka med på nytt om du skulle misslyckas, ex.v. i närstrid. I andra fall har du bara ett antal försök innan du måste erkänna dig besegrad och måste ändra på omständigheterna för testet för att få försöka igen.

När du slår för ett test och misslyckas och vill försöka igen får du -10 på nästa försök, -20 på ett eventuellt nytt försök och slutligen -30 på ditt sista försök innan du är tvungen att ge upp.

Om du har misslyckats med tre försök kan du få försöka igen om du ändrar på förutsättningarna för testet. Du kanske använder ett rep för att försöka klättra upp på väggen eller får du hjälp av en äventyrarkollega. I vissa fall kanske du måste vänta en tid innan du får tre nya försök på testet. I slutändan är det upp till SL att bedöma vad som gäller.

ATT FÅ HJÄLP

Om SL bedömer det möjligt kan du ta hjälp av en vän för att öka dina chanser. För att detta ska vara möjligt måste den som hjälper dig ha fysisk möjlighet att göra detta och eventuellt de rätta färdigheterna.

Den som hjälper behöver inte slå några slag. SL avgör hur mycket din chans modifieras av den hjälp du får. Den som hjälper får inte utföra något annat under den tid som denne hjälper dig.

COMBAT, DAMAGE & MOVEMENT

Sidan 124 i regelboken.

FORTUNE POINTS

- *Rolla om*: Du får rulla om ett misslyckat test mot en färdighet eller grundegenskap. Endast ett FP får användas för ett misslyckat test.
- *Extra Parering/Ducka*: Genom att spendera ett FP får du en extra parering eller ducka vilket gör att du får parera/ducka mer än en gång per SR (vilket normalt sett är förbjudet).
- *Extra Initiative*: Du får en extra T10 att lägga till till ditt Initiative.
- *Extra Half Action*: För ett FP får du en extra *Half Action* att använda under en SR.
- *Slå om Damage*: Du får slå om din skadetärning.

FATE POINTS

Detta är en ändlig resurs som används endast i absoluta nödfall för att undvika döden. Tumregeln är att när ett Fate Point används för att överleva en annars given dödlig situation ska din RP "komma undan" för att få chansen att strida en annan dag. Även om det är SL som har sista ordet får du gärna göra egna inspel för att beskriva effekterna av ditt spenderade Fate Point.

För att få tillbaka Fate Points måste du lyckas med något exceptionellt. Fate Points delas ut samtidigt som XP delas ut och du får tala för din sak men som vanligt är det SL som har sista ordet.

BERIDEN STRID

CHARGE

Från din häst kan du göra en *Charge* mot din motståndare (du behöver minst 10 meter till ditt mål) där hästens *Movement* används. För att lyckas fullt ut med en *Charge* behöver du först slå ett test mot *Ride (Free Action)*. Lyckas du med det får du fullfölja din attack utan modifieringar till ditt attackslag, dock får du +10% för att du anfaller från hästryggen.

Misslyckas du med *Ride* får du fortsätta din attack men med en negativ modifiering lika med Marginalen du misslyckades med. Fumlar du trillar du naturligtvis av hästen och tar fallskada motsvarande ett fall på 6 meter.

Om din *Charge* och attack lyckas räknas din skada som *Impact* oavsett vilket vapen du använder (förutsatt att du inte är obehäpnad). Skulle du använda ett "kavallerivapen" (*Specialist Weapon Group: Cavalry*) får du använda 4T10 och välja den bästa tärningen.

FÖRBIRIDNING

Om du rider in i en strid, antingen via en *Charge* (se ovan) eller en *Standard Movement* för hästen, har du möjlighet att fortsätta din förflyttning, förbi ditt mål, efter din attack.

Efter din attack (du får endast utföra en attack) slår du ett test mot *Ride (Free Action)*. Lyckas detta får du fortsätta hästens förflyttning i lika många meter som kvarstår av dess förflyttning för *Charge* eller *Standard Move* beroende på vilken förflyttning du hade in i striden. Om din motståndare inte har agerat ännu (eller har en uppskjuten handling) tillåts denne utföra en motattack (*Standard Attack*) modifierat negativt av din Marginal för ditt *Ride* slag. Din motståndare får inga bonus för mål i rörelse eller attack bakifrån.

Misslyckas testet för *Ride* blir du och hästen uppstoppade och indragna i "vanlig" närstrid. Fumlar du faller du av hästen och tar fallskada motsvarande ett fall på 3 meter.

THE GAME MASTER

Sidan 190 i regelboken.

FRAMSTEGSMÄTAREN

Framstegsmätaren (*Progress Tracker*) är ett hjälpmedel som kan användas vid en mängd olika situationer för att mäta, som namnet antyder, framsteg som RP:na gör.

Framstegsmätaren används normalt för att hålla reda på framsteg för en viss händelse eller situation eller för att avgöra vem som "vinner" mellan två (eller fler) parter.

SL bestämmer hur lång (hur många steg)

Framstegsmätaren är utifrån situation och gott omdöme. Med hjälp av en markör rör sig sedan RP:na mot slutet (målet) av Framstegsmätaren. Om Framstegsmätaren används i samband med flera parter representeras alla inblandade parter av en egen markör. Hur fort RP:na (och övriga eventuella parter) rör sig mot målet beror på vad dessa gör och hur väl de lyckas med de tester som SL anbefaller dem att slå.

Vilket tidsperspektiv som SL använder för Framstegsmätaren kan variera. Framstegsmätaren kan användas när speltiden mäts i SR eller spänna över dagar, veckor eller till och med månader.

Framstegsmätaren kan innehålla en eller flera så kallade Händelseruta (*Event Space*). När RP:na (eller deras fiender) når en sådan ruta händer något särskilt, kanske dyker det upp förstärkning, sprider sig elden eller stängs stadporten.

I många fall är det bara SL som ser Framstegsmätaren men ibland är den synlig för spelarna, allt beroende på situation och vad SL vill uppnå med att använda mätaren.

Nedan anges några exempel på hur Framstegsmätaren kan användas.

SOCIALA UTMANINGAR

För att övertyga en högt uppsatt person att lyssna på dem eller för att smöra sig genom en djungel av byråkrater kan SL sätta upp en Framstegsmätare med en markör för RP:na och en för utmaningens motstånd. Motståndet rör sig med en fast hastighet av 1 ruta åt gången med RP:na kan, beroende på hur väl de agerar och klarar sina tester rör sig antingen bakåt eller framåt längs Framstegsmätaren. Om motståndsmarkören når målet först har RP:na antingen missat sin chans alternativt så har det skurit sig med den eller de som de försöker övertyga eller smöra för.

FÅNGA KULTISTEN

En markör för de som jagar och en för den jagade. Den jagade kanske har ett försprång och om han når målet först har de jagande tappat spåret och den jagade kommer undan. Om RP:na är de som jagar kan den jagade flytta efter en bestämd takt, exempelvis 1 ruta varannan SR. RP:na får flytta om de lyckas med test som exempelvis spåra, akrobatik, utfrågning av eventuella vittnen, mutor etc.

MATEN HÅLLER PÅ ATT TA SLUT

RP:na är djupt inne i Reiklandskogen och har gått vilse. Mat och dryck håller på att ta slut. Motståndsmarkören representerar RP:nas mat och vatten och flyttar sig mot målet med 1 ruta per dag. RP:na får flytta om de lyckas med att orientera sig mot rätt väg för att ta sig ut ur skogen samt om de lyckas jaga eller hitta ätliga växter. Om motståndsmarkören når målet först börjar RP:na svälta och förlorar 1 Wound per dag tills dess att deras markör nått målet.

MORALEN SINAR

Om RP:na slåss mot en större grupp motståndare kan en Framstegsmätare användas för att mäta fiendernas moral. För varje motståndarna RP:na besegrar flyttas RP:nas markör ett steg och när markören nått målet fyr fienderna i vild panik och skräck. Om någon av RP:na faller kanske deras markör flyttas bak ett steg...

MORRSLIEBS GRIN

SL tar fram en Framstegsräknare med en anonym markör som för varje natt flyttas ett steg närmare målet. Det enda märkbara som förändras från natt till natt är att Morrslieb tycks hänga lägre och lägre och grina ned mot RP:na från natthimlen...

FÖRSTÄRKNING!

RP:na slåss mot övermäktigt motstånd. För varje SR flyttas en markör mot målet med ett steg. Om RP:na kan hålla ut tills dess att markören nått målet anländer äntligen förstärkningen.

STORM I ANNALKANDE

RP:na är ute i vildmarken. En Framstegsmätare med en markör för RP:na och en för den annalkande stormen används. Stormens markör rör sig med 1 steg per timme och RP:nas rör sig beroende på hur de lyckas med sina vildmarks tester. Kommer de hinna i skydd innan stormen är över dem och tvingar dem att söka skydd i den farliga skogen?

LEDTRÅDAR

Kommer RP:na hitta tillräckligt många ledtrådar för att få den slutgiltiga information om var kultisterna har sitt hemliga tillhåll innan kultisterna bestämmer sig för att sätta sin ondskefulla plan i rullning?. Använd två markörer, en för RP:nas framgång i att avslöja ledtrådar och en för kultisterna. Kultisternas markör rör sig med 1 steg per dag och RP:nas markör flyttar sig med 1 steg per ledtråd de nystar upp. Om RP:na når målet först får de den sista pusselbiten de behöver för att avslöja kultisterna, i annat fall kan kultisterna ostört genomföra sina planer.

RESOR I VILDMARKEN

Att resa i vildmarken, vilket egentligen är allt utanför städerna är farligt. Många faror och olyckor väntar oförsiktiga resenärer.

Framstegsmätarens längd symboliserar resans längd och antalet Händelserutor hur farlig resan är. Sista rutan representerar resans mål. Placera två markörer på första rutan, en för RP:na och en för faror och händelser.

För varje lyckat slag (se nedan) som RP:na lyckas med, flytta RP:nas markör ett steg. För varje Marginal, flytta RP:nas slag ytterligare ett steg. Ett Perfekt slag flyttar markören ytterligare ett steg.

För varje misslyckat slag flytta faror och händelser markören ett steg framåt. För varje marginal RP:nas slag misslyckas med flytta markören ytterligare ett steg framåt. Om RP:na fumlar flytta faror och händelse markören direkt till nästa Händelseruta.

Om RP:nas markör når en Händelseruta först sker något positivt, RP:na träffar några vänliga SLP, de hittar mat eller liknande. Om faror och händelser markören når en Händelseruta först sker något otäckt, ex.v. ett överfall, maten blir förstörd, vagnen går sönder, hästen bryter benet.

Terräng och hur farlig miljön är kan ge modifikationer på RP:nas slag. Den färdighet som passar bäst till hur RP:na färdas (*Drive*, *Outdoor Survival*, *Ride*, *Row* osv) används som bas till slaget. De som kan får hjälpa till (ex.v. *Perception*, *Animal Care*, *Outdoor Survival*, *Drive*).