Pech czyli 0 i 0 na k100

Zasady dotyczące krytycznych porażek i chybień krytycznych w WFRP 2ed

Galdar spoglądał w przekrwione oczy orka. Zielonoskóry nie zdradzał żadnych oznak strachu ani nawet szacunku dla wroga. Kipiała w nich jedynie furia i żądza krwi – krwi Galdara. Błysnęła stal, przeciwnicy starli się ze sobą w metalicznym pocałunku topora i siekacza. Krasnolud odepchnął orka i cofnął ramiona do zamaszystego cięcia. Nagle coś poszło nie tak. Galdar nadepnął na pokryty mokrymi liśćmi kamień. Noga krasnoluda zsunęła się, reszta ciała przechyliła się w prawą stronę. Tarczownik z rozpaczą poczuł jak jego ciało kręci się w powietrzu a topór ze świstem przecina pustkę. Ork wykorzystał sytuację tnąc od dołu siekaczem. Mordercze ostrze trafiło pod pachę krasnoluda przecinając kolczugę i gruchocząc kość. Galdar runął na ziemię, krew tryskająca z tętnicy zabarwiła na czerwono zbutwiałe liście...

Wielu z nas grając w WFRP natknęło się na wynik „0 0" na kościach k100. Dla niektórych graczy jest to po prostu „wyrzucenie setki". Podczas moich sesji w takiej sytuacji wydarzają się całkiem niespodziewane rzeczy. Niektórzy mówią że jest to nieprzychylna łaska Ranalda, inni nazywają to po prostu pechem. Jednym słowem – jeśli wyrzucisz „100" na k100, możesz mieć pewność że zdarzy się coś niemiłego... Proponuję zastosowanie tych zasad już po raz drugi (wcześniej do WFRP 1Ed) i mam nadzieje że urozmaici to grę mistrzowi gry jak i graczom. Jeśli dowolne przedstawione poniżej przepisy wam nie odpowiadają, nic nie stoi na przeszkodzie aby je zmienić.

1. Testy umiejętności

Kiedy podczas używania umiejętności/zdolności wyrzucone będzie na jej teście „0 0" należy się spodziewać że efekt będzie co najmniej nieudany. I tak na przykład unikając ciosu, przewracasz się o ile nie wykonałeś udanego testu Zr (ach te rzadkie utraty równowagi...). Bohater otwierający zamek łamie wytrych, który zostaje wewnątrz zamka. Mówca próbujący oczarować piękną damę „puszcza" podczas wypowiedzi smrodliwego bąka... Przykładów może być wiele. Efekt wyrzucenia „0 0" na k100 powinien być adekwatny do sytuacji. Mistrz gry nie może być pod tym względem upierdliwy.

> Przykład: *BG Clem Shirestock próbuje otworzyć zamek za pomocą wytrycha. Gracz kierujący Clemem podczas testowania umiejętności wyrzuca 0 i 0 na k100. Mistrz gry zajmuje głos: „Wytrych głośno pęka rozsypując się na kawałki. Jeden z nich uderza w świecę stojącą na stole. Świeca upada na beczkę z napisem 'Proch'. Eeee... mówiłem że ta beczka tu stoi, czyż nie?"*

Można zastosować złotą zasadę: jeżeli chcesz uniknąć pecha na wskutek wyrzucenia „0 0" na k100, musisz poświęcić wszystkie punkty szczęścia jakie dziś posiadasz (jeśli masz ich więcej niż 0!). Można też uznać że pech to po prostu pech i nie da się go w żaden sposób cofnąć.

2. Walka

Walka jest szczególną sytuacją , gdzie wyrzucenie na k100 „0 i 0" może nieść za sobą znacznie poważniejsze konsekwencje niż utrata wytrychu. Poniżej przedstawię alternatywny sposób działania pecha podczas walki. Polega on na tym iż po wyrzuceniu zer na k100 przy

teście trafienia, gracz ponownie rzuca k100 i sprawdza wynik w jednej z poniższych tabel. Wynik ten określa skutki niefortunnego rzutu.

Wynik „0 i 0” można anulować w sposób podany powyżej (za pomocą szczęścia).

Tabela chybień krytycznych dla ataku w walce wręcz.

Rzut k100	Efekt
01-20	Utrata równowagi: wszystkie testy postaci są wykonywane z modyfikatorem –10 do rozpoczęcia jej następnej tury
21-40	Nadwyrężenie ręki: potężny zamach spowodował dość bolesne skurcze ręki. Postać posiada modyfikator –10 do wszelkich testów wykonywanych z użyciem tej ręki przez k10 rund. Postać w tym czasie nie może wykonywać akcji „wycelowanie” ani „finta”
41-60	Zdrętwienie: zamach chybił celu i cios uderzył z całym impetem w twarde podłoże bądź ścianę. Postać upuszcza broń na ziemię a ręką pozostaje zdrętwiała przez k10 rund (nie można wykonywać za jej pomocą żadnych akcji)
61-80	Broń wyślizga się z rąk na wskutek niezręczności atakującego. Jeśli jest przymocowana do ręki, mocowanie zrywa się. Broń upada na ziemię w odległości (w metrach) równej sile atakującego
81-00	Broń uderza w coś twardego, bądź upada i ulega zniszczeniu/uszkodzeniu. Broń magiczna i najlepszej jakości może tylko stracić swe właściwości (np. S–1 do obrażeń do czasu naprawienia). Pozostałych wypadkach broń łamie się lub pęka. Dodatkowo postać jest pod wpływem nadwyrężenia ręki (patrz wynik 21-40)

Tabela chybień krytycznych do ataku bronią strzelecką i rzucaną.

Rzut k100	Efekt
01-20	Chybienie powoduje zdenerwowanie strzelającego/rzucającego. Do końca swej następnej tury ma on modyfikator –20 do US i nie może wykonywać akcji „wycelowanie”
21-40	Pozycja strzelca/rzucającego była tak niefortunna że podczas ataku spowodowała nadwyrężenie ręki atakującego. Przez k10 rund posiada on modyfikator –10 do wszelkich testów wykonywanych z użyciem tej dłoni. Postać nie może wykonywać również akcji „wycelowanie”
41-60	Spadnięcie cięciwy. Cięciwa broni strzeleckiej spada z miejsca zamocowania (nie jest zniszczona). Aby ją ponownie założyć należy wykonać test krzepy z modyfikatorem –20. Założenie cięciwy wymaga poświęcenia trzech akcji podwójnych (w jednym ciągu). W przypadku broni rzucanej patrz wynik 01-20
61-80	Cięciwa broni strzeleckiej uległa zerwaniu. Broń jest bezużyteczna do czasu naprawy (test odpowiedniego rzemiosła). W przypadku broni rzucanej, broń ulega zniszczeniu.
81-00	Broń ulega zniszczeniu/uszkodzeniu. Łuk lub łęczysko łamie się. Broń nie nadaje się nawet do naprawy. Broń najwyższej jakości ulega jedynie wypaczeniu (trwały modyfikator –10 do US i brak możliwości „wycelowania”). Broń rzucana ulega zniszczeniu.

W przypadku „chybienia krytycznego” bronią palną, proponuję skorzystanie z zaawansowanej tabeli niewypałów znajdującej się w dodatku „Zbrojownia Starego Świata”[1]

[1] „Zbrojownia Starego Świata” ,Copernicus Corporation 2006