DZIKI GON

STARTER

Witajcie w Dzikich Światach

Witajcie w *Savage Worlds*, prostej grze fabularnej wydawnictwa **Pinnacle**, wydanej w Polsce przez wydawnictwo **Fajne RPG**. Poniżej znajdziecie wszystko, co trzeba, by rozpocząć zabawę i zdecydować, czy przypadnie wam do gustu!

Jeśli *Savage Worlds* wam się spodoba, możecie zamówić pełną grę w waszym ulubionym sklepie lub bezpośrednio od nas, ze strony *rpgsklep.pl* – albo kupić wersję angielską w sklepie **Pinnacle**. Poniżej znajdziecie wprawdzie wszystkie niezbędne zasady, ale właściwy podręcznik zawiera bogatszy opis tworzenia postaci, zasady dla pojazdów, pościgów, walk powietrznych oraz wielkich bitew – a do tego masę czarów, mocy psionicznych, potężnych wynalazków i supermocy. Poza tym podsuwa porady pomocne podczas tworzenia własnych światów, sugestie, jak wymyślać nowe rasy, przewagi, zawady, potwory i tak dalej.

Jazdę Próbną możecie odbyć, wykorzystując Przygody Jednostrzałowe oraz gotowe postaci dostępne na naszej stronie. W tej książeczce znajdziecie przygodę *Dziki Gon* i sześciu przykładowych bohaterów. Oprócz nich na witrynie *fajnerpg.pl* znajdziecie liczne darmowe materiały oraz informacje o niesamowitych grach fabularnych wykorzystujących zasady *Savage Worlds*, wydanych po angielsku i polsku.

Zasady

Jak się wkrótce przekonacie, zasady *Savage Worlds* są bardzo proste.

Współczynniki

Każda postać posiada dwa rodzaje współczynników: cechy oraz umiejętności. Przyjmują one wartość od k4 do k12 – k6 oznacza przeciętność, a k12 to światowa ekstraklasa.

Testowanie współczynników

Gdy chcesz, by twoja postać wykonała jakąś akcję, zapytaj MG jakiego współczynnika użyć, a następnie rzuć odpowiednią kostką. Jeśli, po uwzględnieniu modyfikatorów, wyrzucisz 4 lub więcej, odnosisz sukces.

Niektóre postaci posiadają współczynniki wyższe niż k12, na przykład k12+3. Oznacza to, że podczas testu rzucają k12, a do wyniku dodają +3.

Poziom Trudności (PT): Poziom Trudności prawie wszystkich testów równa się 4, plus ewentualne modyfikatory. Istnieją też dwa specjalne poziomy trudności: Obrona i Wytrzymałość. Opowiemy o nich później.

Improwizacja: Jeśli nie posiadasz umiejętności, której wymaga test, rzucasz k4, a od wyniku odejmujesz -2. Niektórych czynności – na przykład rzucania czarów czy operacji na otwartym sercu – nie da się improwizować.

Asy

Wszystkie testy współczynników oraz rzuty na obrażenia są w *Savage Worlds* „otwarte". Kiedy na kostce wypadnie as, czyli najwyższy możliwy wynik (6 na k6, 8 na k8, itd.), rzucasz nią jeszcze raz i dodajesz nowy rezultat do starego. Rzuty powtarzasz, póki wypadają asy.

Przebicia

Czasem trzeba ustalić, jak dobrze poszło. Każde 4 punkty powyżej Poziomu Trudności, które uzyskałeś w teście, to „przebicie". A więc, jeżeli musisz wyrzucić 4, by trafić przeciwnika, a na kości wypadnie 8, trafiasz z przebiciem.

Przykład: Jadwinia, zbrojna w kuszę bohaterka *Dwóch mieczy*, musi wyrzucić co najmniej 4, by ustrzelić nieumarłego Żmudzina. Jej Strzelanie wynosi k8, więc rzuca kością ośmiościenną. Wypada 8 – as – co oznacza, że rzuca jeszcze raz. Tym razem rezultat to 4, więc w sumie bohaterka uzyskuje 12 – aż dwa przebicia. Niezły strzał!

Testy przeciwstawne

Czasem twoje działanie napotka opór przeciwnika. Dajmy na to, dwie postaci wyrywają sobie pradawny artefakt. W związku z tym testują Siłę. Pierwszy rzuca bohater, wykonujący właśnie akcję, potem jego przeciwnik. Wygrywa posiadacz wyższego wyniku.

Przykład: Tomek Dzikowski, nieustraszony badacz Czarnego Lądu, próbuje użyć umiejętności Wyśmiewanie przeciwko kacykowi plemienia dzikusów. Wyrzuca 7. Bełkoczący wściekle tubylec wykonuje test jako drugi – rezultat wynosi 3. Tomek wygrywa, i to z przebiciem!

Figury i Blotki

„Figury" to bohaterowie graczy oraz wybrani przeciwnicy i potwory, posiadający „imiona" – czyli postaci istotne dla przebiegu fabuły. Są silniejsze od anonimowych „Blotek".

Figury mają większe szanse powodzenia w teście i trudniej wysłać je do piachu. Posiadają też zwykle

więcej znaków szczególnych niż pospolici strażnicy, sługusy i ludzie z tłumu. Oznaczamy je odpowiednią ikonką obok imienia, o tak:

Tomek Dzikowski

Kość Figury

Podczas testowania współczynników Figury rzucają zawsze dodatkową k6, zwaną „Kością Figury". Jeśli uzyskają na niej lepszy wynik niż na właściwej kostce współczynnika, to on stanowi rezultat testu.

Wszystkie modyfikatory dolicza się do obydwu kostek – ostatecznie liczy się tylko wyższy wynik.

Jedna Kostka Figury na akcję: Gdy Figura wykonuje test, podczas którego rzuca kilkoma kostkami, zawsze dodaje do nich tylko jedną Kość Figury. A więc, jeżeli strzela serią, rzuca trzema kośćmi Strzelania i jedną Kością Figury, którą może zastąpić jedną z pozostałych trzech kostek.

Przykład: Bohater o Sile k8 wykonuje test. Rzuca k8 i swoją Kością Figury, otrzymując 8 i 6. Na obu kostkach wypadły asy, więc rzuca nimi ponownie, uzyskując 4 oraz 3. A więc wynik rzutu k8 to 8+4=12, a Kości Figury: 6+3=9. Na kostce cechy wypadło więcej, więc ostateczny rezultat testu wynosi 12.

Fuksy

Savage Worlds zapewnia grającym nieco więcej kontroli nad losami postaci. Każdy gracz rozpoczyna sesję z trzema „fuksami" – kamykami czy innymi znacznikami – które reprezentują łut szczęścia lub przychylność losu.

Możesz użyć fuksa, by powtórzyć dowolny test współczynnika – a nawet przerzucić powtórkę ponownie, o ile wystarcza ci znaczników. Ponieważ wydanie fuksa ma być korzystne, zawsze zostawiasz lepszy wynik. Przykładowo, jeśli wyrzucisz 5, wydasz fuksa, a na kostce złośliwie wypadnie 4, liczy się pierwszy rezultat.

Fuksów nie można wydawać podczas testów obrażeń oraz innych rzutów nie będących testami współczynników – na przykład, kiedy rzucasz w tabelce (choć niektóre przewagi oraz zasada Wyparowania stanowią wyjątki od tej reguły). Fuksy nie przechodzą z sesji na sesję, więc albo je wykorzystasz, albo przepadną.

Fuksy Mistrza Gry

Mistrz Gry również otrzymuje fuksy, którymi może wspierać bohaterów niezależnych. Na początku sesji prowadzący otrzymuje po jednym znaczniku na każdego gracza.

Ponadto każda Figura pod kontrolą MG dostaje dwa fuksy na własny użytek i może korzystać z nich lub ze „wspólnej" puli, by ratować swoją nikczemną skórę. Nie wolno jej natomiast oddawać własnych fuksów poplecznikom.

Podobnie jak w przypadku bohaterów, niewykorzystane fuksy MG przepadają po sesji.

Próby Woli

Zastraszanie i Wyśmiewanie można wykorzystać w walce jako Próbę Woli. Jest to test przeciwstawny, wymagający akcji.

Osoba prowokująca Próbę Woli testuje Zastraszanie lub Wyśmiewanie. Obrońca broni się przed Zastraszaniem korzystając z Ducha, zaś Wyśmiewaniem – Sprytem.

Sukces w Próbie Woli zapewni bohaterowi premię +2 do następnej akcji względem zastraszonego lub rozjuszonego przeciwnika. Przebicie oznacza, że bohater nie tylko zyskał premię, ale też że jego wróg jest w Szoku.

Bohaterowie

Każda dobra gra fabularna daje szansę stworzenia, rozwijania i odgrywania niezapomnianego bohaterów. Oto, jak rzecz przedstawia się w *Savage Worlds*:

1) Rasa

Wybierz rasę dostępną w świecie gry. Rozmaite rasy wraz z odpowiednimi zasadami znajdziecie w podręcznikach opisujących świat.

Ludzie rozpoczynają grę, posiadając jedną darmową przewagę (patrz **Przewagi**, poniżej).

2) Współczynniki główne i cechy pochodne

Każda cecha bohatera wynosi na początku k4. Rozdzielasz pomiędzy nie 5 punktów, płacąc 1 za każde zwiększenie o jeden rodzaj kostki. Kolejne rodzaje kostek to: k4, k6, k8, k10 i k12.

Następnie otrzymujesz 15 punktów na zakup umiejętności – poniżej znajdziesz listę najbardziej typowych. Zwróć uwagę, że są bardzo szerokie: nie musisz kupować osobnych specjalizacji, by posługi-

wać się mieczem, sztyletem, pałką i toporem. Jedna Walka wystarcza za wszystko – ma być przecież Brawurowo i Grywalnie! Nie martw się też brakiem różnorodności, nadasz swojej postaci indywidualny rys, dobierając zawady i przewagi.

Każda kość umiejętności kosztuje 1 punkt, aż do wysokości związanej z nią cechy. Powyżej tego poziomu za rodzaj kości musisz zapłacić 2 punkty. Przykładowo, jeśli bohater ma Siłę k6, wykupienie umiejętności Wspinaczka na k4 kosztuje go 1 punkt, podobnie jak podniesienie jej do k6. Zwiększenie do k8 wymaga wydania 2 punktów.

Charyzma równa jest sumie premii i kar z przewag i zawad.

Tempo wynosi 6.

Obrona równa się 2, plus połowa kości umiejętności Walka. *(Jeśli masz Walkę k8, Obrona wynosi 2+4=6)*

Wytrzymałość wynosi 2 plus połowa kości Wigoru. Do tej wartości dodaje się pancerz noszony na korpusie (który należy pominąć, jeżeli wróg trafi inną część ciała). *(Jeśli masz Wigor k6 i nosisz kolczugę, Wytrzymałość wynosi 3+2+2 (za pancerz)=7)*

3) Przewagi i zawady

Twoja postać może wybrać do dwóch drobnych zawad, za które otrzymuje po jednym „punkcie", oraz jedną poważną zawadę wartą dwa punkty. Skrócona lista przewag i zawad znajduje się na końcu broszury – kolejne znajdziesz w *Brawurowych Światach*.

Za 2 punkty możesz:

- Otrzymać jeden punkt na cechy.
- Wybrać dodatkową przewagę.

Za 1 punkt możesz:

- Otrzymać jeden punkt umiejętności.
- Zwiększyć początkową gotówkę o 100%.

Umiejętności

Umiejętność	Związana cecha
Hazard	Spryt
Jeździectwo	Zręczność
Leczenie	Spryt
Pilotowanie	Zręczność
Pływanie	Zręczność
Prowadzenie	Zręczność
Przekonywanie	Duch
Przetrwanie	Spryt
Psionika*	Spryt
Reperowanie	Spryt
Rzucanie	Zręczność
Rzucanie czarów*	Spryt
Skradanie	Zręczność
Spostrzegawczość	Spryt
Strzelanie	Zręczność
Supermoc*	Specjalne
Tropienie	Spryt
Walka	Zręczność
Wiara*	Duch
Wiedza	Spryt
Włamywanie	Zręczność
Wspinaczka	Siła
Niesamowita nauka*	Spryt
Wypytywanie	Spryt
Wyszukiwanie	Spryt
Wyśmiewanie	Spryt
Zastraszanie	Duch
Żeglowanie	Zręczność

* Oznacza „umiejętność nadnaturalną". Więcej szczegółów znajdziesz w opisie Zdolności nadnaturalnych.

4) **Sprzęt**

Jeśli zasady świata nie mówią inaczej, rozpoczynasz grę posiadając 500$. (Gotowym postaciom wykupiliśmy od razu cały niezbędny ekwipunek.)

5) **Historia**

Opracuj historię postaci tak szczegółowo, jak lubisz.

Sprzęt

Na końcu broszury znajdziesz listę przykładowego sprzętu – w podręczniku zamieściliśmy znacznie obszerniejsze katalogi ekwipunku, pojazdów oraz uzbrojenia. Poniżej dowiesz się natomiast, jakie najważniejsze cechy specjalne może posiadać wyposażenie.

Obrona: Podany modyfikator dodaje się do Obrony użytkownika.

PP (Przebicie Pancerza): Obliczając obrażenia, zignoruj tyle punktów Pancerza. Na przykład broń o PP 2 pomija dwa punkty Pancerza celu.

Strzelba: Strzelając ze strzelby, dodaj +2 do wyniku testu. Broń zadaje 3k6 obrażeń na Bliskim zasięgu, 2k6 na Średnim i 1k6 na Dalekim.

Zasięg: Podany w calach, żeby łatwiej było operować na figurkach. W przybliżeniu każdy cal w skali figurek odpowiada dwóm metrom w rzeczywistości. Tak więc cel oddalony o 25" znajduje się w odległości 50 metrów.

Szybkostrzelność (SzS): Jeżeli Szybkostrzelność broni jest większa niż 1, można prowadzić z niej ogień automatyczny. Rzuca się wówczas maksymalnie tyloma kostkami Strzelania, ile wynosi Szybkostrzelność (plus ewentualną Kością Figury) i rozdziela wyniki pomiędzy wybrane cele. Wszystkie strzały oddaje się jednocześnie – prując, dajmy na to, z Uzi, nie możesz strzelić raz, przemieścić się, a potem wykorzystać pozostałych dwóch strzałów. Ogień automatyczny jest mniej celny, wiec od wyników na wszystkich kostkach odejmuje się -2.

Każda kostka, którą rzucasz prowadząc ogień automatyczny, oznacza wystrzelenie tylu pocisków, ile wynosi Szybkostrzelność broni. Przykładowo, strzelając z Uzi i rzucając trzema kostkami, zużywasz 9 pocisków.

Kość Figury używana podczas ognia automatycznego może zastąpić wynik na każdej innej kostce, ale nie liczy się jako dodatkowe trafienie.

Odległość: Bohater może zaatakować przeciwnika oddalonego maksymalnie o podaną liczbę cali.

Nieporęczna broń: Jeżeli broń jest szczególnie ciężka lub nieporęczna, a strzelasz z niej w rundzie, w której się poruszałeś, odejmujesz od wyniku testu -2.

Walka

Nasze Światy rzeczywiście są Dzikie – prędzej czy później twój bohater znajdzie się w tarapatach. Całe szczęście walka w *Savage Worlds* jest naprawdę Brawurowa i Grywalna.

Inicjatywa

By łatwiej było śledzić kolejność działania w walce oraz by dodać grze szczyptę pikanterii, do losowania inicjatywy wykorzystaliśmy talię kart (z dwoma jokerami).

Rozdaje się je następująco:

- Każda Figura otrzymuje w każdej rundzie jedną kartę. Wszyscy sprzymi erzeńcy pod kontrolą gracza również działają na tej karcie.
- Każda grupa postaci Mistrza Gry, jak horda zombie, wataha wilków itp., otrzymuje jedną wspólną kartę. Jeśli przeciwnicy rozbici są na dwie lub więcej mniejszych grup – na przykład dwie sfory wilków nacierają na graczy z dwóch stron – możesz każdej dać osobną kartę.

Po rozdaniu kart Mistrz Gry odlicza kolejno od asa do dwójki. Postaci wykonują akcje w momencie wywołania ich karty. W przypadku remisu o kolejności działania decyduje kolor: najpierw działa pik, potem kier, karo, a na końcu trefl.

Joker jest Dziki

Joker jest kartą wyjątkową. Gdy jakaś postać go dostanie, może zadziałać w dowolnym momencie rundy, zarówno przed wszystkimi pozostałymi, jak w dowolnej innej chwili, na przykład przerywając czyjąś akcję. Ponadto dodaje premię +2 do wyników wszystkich testów współczynników oraz zadawanych obrażeń.

Kiedy runda, w której rozdano jokera, skończy się, należy potasować talię.

Wstrzymywanie akcji

Bohater może wstrzymać swoją akcję, by zobaczyć, jak potoczy się runda. Wolno ma zawsze zadziałać później.

Postać wstrzymująca akcję zachowuje swoją kartę inicjatywy do momentu, gdy zdecyduje się działać. Jeżeli zaczęła się nowa runda, nie otrzymuje nowej karty.

Przerywanie akcji: Jeśli postać wstrzymująca akcję chce przerwać czyjeś działanie, obie strony wykonują przeciwstawny test Zręczności. Posiadacz wyższego wyniku działa pierwszy. W przypadku remisu akcje dzieją się jednocześnie.

Ruch

Bohaterowie graczy posiadają Tempo równe 6", co oznacza, że mogą w swojej rundzie przejść sześć cali, w skali figurek.

Postać może też biec. Otrzymuje wówczas 1k6 dodatkowych cali ruchu, ale odejmuje -2 od wszystkich testów współczynników wykonywanych w tej rundzie. Bieg nie jest testem współczynnika, więc nie rzuca się Kością Figury i nie przerzuca asów.

Walka wręcz

W swojej turze możesz wykonać jeden atak wręcz. Testujesz wówczas umiejętność Walka i porównujesz wynik z Obroną przeciwnika. W przypadku sukcesu rzucasz na obrażenia, które zależą od rodzaju broni (patrz **Obrażenia**). Jeśli trafisz z przebiciem, zadajesz dodatkowo 1k6 obrażeń – niezależnie od liczby przebić.

Wycofanie ze starcia: Gdy chcesz wycofać się z walki wręcz, wszyscy pobliscy przeciwnicy mogą natychmiast wykonać darmowy atak (ale tylko jeden – nie mogą wykorzystywać przewag czy drugiej broni, by wyprowadzić kolejny!).

Blotki – BNi i Potwory

Nie przyznawaj rang Blotkom. By zaoszczędzić czas, po prostu daj im przewagi, zawady i współczynniki, które wydają ci się odpowiednie. W żadnym razie nie twórz ich tak szczegółowo, jak bohaterów graczy.

Savage Worlds ma ułatwiać Mistrzowi Gry prowadzenie – w tym tworzenie nowych BNów czy potworów. Pomagierzy łotrów, strażnicy i większość zwykłych ludzi posiada współczynniki o wysokości k6. Uznaj to za punkt odniesienia, gdy chcesz stworzyć silniejszych przeciwników.

Walka na dystans

Umiejętność Strzelanie pozwala korzystać z każdej broni strzeleckiej, od łuku po granatnik. W opisie takiego oręża znajdziesz rubrykę „zasięg", a w niej trzy odległości, odpowiadające zasięgowi Bliskiemu, Średniemu i Dalekiemu. Gdy strzelasz do celu znajdującego się na Bliskim zasięgu, PT testu wynosi 4. W przypadku Średniego zasięgu od wyniku odejmujesz modyfikator -2, przy zasięgu Dalekim -4.

Zasięg podany jest w skali figurek. Jeżeli ich nie używasz, przyjmij, że każdy cal odpowiada dwóm metrom w świecie gry, więc cel oddalony o 25" znajduje się w odległości 50 metrów.

Osłona: Gdy cel kryje się za niewielką osłoną (jest zasłonięty nie więcej niż w połowie lub znajduje się za czymś częściowo przejrzystym, na przykład krzakiem) od testu ataku odejmuje się modyfikator -2. Jeśli osłona jest większa (ok 2/3 postaci), modyfikator wzrasta do -4.

Postać leżącą na ziemi traktuje się, jakby posiadała niewielką osłonę (modyfikator -2). By wstać, musi poświecić 2" swojego ruchu. Leżący odejmuje ponadto -2 od swojej Obrony i testów Walki.

W podręczniku znajdziesz znacznie więcej modyfikatorów i manewrów specjalnych, które możesz wykonać podczas potyczki.

Obrażenia

Po udanym trafieniu rzucasz na obrażenia i dodajesz do siebie wyniki wszystkich kostek, określając w ten sposób, jak bardzo przeciwnik ucierpiał. Na kościach obrażeń przerzuca się asy, a więc póki wypadają najwyższe wyniki, należy je sumować i rzucać dalej. I tak, dobrze zgadujesz, może się zdarzyć, że cherlawy goblin dzięki fartownym rzutom pokona legendarnego bohatera.

Obrażenia w walce dystansowej: Broń strzelecka zadaje stałą liczbę kości obrażeń, jak 2k8 czy 2k6+1. Na przykład Colt .45 zadaje 2k6+1 obrażeń, więc zawsze rzucasz dwiema sześciościennymi kostkami, sumujesz wyniki (po uwzględnieniu asów) i na koniec dodajesz +1. Podczas testowania obrażeń nie używa się Kości Figury – dodaje się ją wyłącznie do testów współczynników.

Obrażenia w walce wręcz: Obrażenia broni białej wykorzystują kość Siły walczącego oraz drugą, zależną od oręża. Przykładowo, bohater o Sile k8, posługujący się krótkim mieczem (k6), zadaje k8+k6 obrażeń. Jak zawsze, na kościach przerzuca się asy. Choć rzut na obrażenia wykorzystuje Siłę, nie jest testem współczynnika, więc nie używa się Kości Figury.

Dodatkowe obrażenia: Celnie wymierzony atak trafia w szczególnie wrażliwe miejsce. Jeśli bohater trafi i uzyska jedno lub więcej przebić, dodaje +1k6 do rzutu na obrażenia (na tej kostce też przerzuca asy!). Liczba przebić nie ma znaczenia – zawsze dodaje się jedną kość.

Zadawanie obrażeń

Po rzuceniu na obrażenia wynik przyrównuje się do Wytrzymałości trafionego – sprawdzając, jak w teście, sukces i ewentualne przebicia. Jeżeli rezultat jest niższy od Wytrzymałości celu, wróg oberwał, ale nie ma to dalszego wpływu na grę.

Jeśli test obrażeń zakończył się sukcesem (wynik równy lub wyższy od Wytrzymałości celu), ofiara jest w **Szoku**. Połóż jej figurkę na plecach albo oznacz ten stan czerwonym znacznikiem.

Przebicie (wynik wyższy od Wytrzymałości o 4 punkty) oznacza, że ofiara otrzymuje **Ranę**. Blotka może otrzymać tylko jedną ranę – to wystarczy, by ją **Wyeliminować** (ściągnij figurkę ze stołu). Obrażenia są na tyle poważne, by wykluczyć ją z dalszej walki albo nawet zabić (po zakończeniu starcia przetestuj Wigor każdej wyeliminowanej Blotki – niepowodzenie oznacza, że nieszczęśnik odszedł do wieczności).

Szok

Postać w Szoku jest ogłuszona, porażona bólem lub przerażona. W innych grach, używających „punktów wytrzymałości", stan ten odpowiadałby utracie kilku z nich – nie ma poważnego efektu, ale osłabia postać. My proponujemy ułatwienie, by MG nie musiał śledzić dokładnie drobnych uszczerbków na zdrowiu przeciwników.

Szok może być wynikiem Próby Woli albo Strachu, jednak jego najczęstszą przyczyną są obrażenia. Postać w Szoku nie może wykonywać żadnych akcji, ale może wykonać czynności akcją nie będące (jak przerwanie koncentracji, upuszczenie broni, oraz ruch o swoje Tempo – ale nie może biegać)

Gdy nadchodzi kolej osoby w Szoku, automatycznie próbuje się ona otrząsnąć, wykonując test Ducha. Sukces pozwala dojść do siebie, i bohater może normalnie działać w tej rundzie. Porażka: że w następnej turze musi próbować ponownie.

Wydawanie fuksów: Gracz może w dowolnym momencie wydać fuksa, by jego bohater natychmiast otrząsnął się z Szoku. Może następnie działać normalnie.

Jeśli postać w Szoku zostaje trafiona i na skutek obrażeń ma ponownie znaleźć się w Szoku, otrzymuje ranę. Uzyskanie drugiego wyniku powodującego Szok jest skuteczną taktyką przeciwko przeciwnikom o wysokiej Wytrzymałości – możesz najpierw wywołać Szok Próbą Woli, a potem użyć czegoś bardziej bolesnego.

Przykład: Agent Wydziału X strzela do kłobuka o Wytrzymałości 5 i wyrzuca 5 obrażeń. To znaczy, że poczwara doznaje Szoku, ale nie otrzymuje Rany: test zakończył się wprawdzie sukcesem, ale bez przebicia. By zadać Ranę, mężny obrońca władzy ludowej musiałby wyrzucić w teście obrażeń 9 lub więcej. W takim wypadku potwór, który nie jest Figurą, zostałby Wyeliminowany.

Eliminacja nie oznacza koniecznie śmierci – zawsze jednak powoduje, że postać nie może już wrócić do walki. Podręcznik do *Savage Worlds* pomoże ci ustalić, czy Wyeliminowani przeżyli starcie.

Rany Figur

Figura może otrzymać kilka Ran – każde przebicie w teście obrażeń oznacza jedną. Rana powoduje modyfikator -1 do wszystkich testów współczynników, więc postać z dwiema ranami odejmuje -2 od wyników swoich rzutów.

Otrzymując Ranę, bohater doznaje również Szoku – o ile nie był w Szoku już wcześniej.

Nim na dobre zagrozi jej śmierć, Figura może otrzymać trzy Rany. Każda następna powoduje, że postać zostaje Wyeliminowana i natychmiast testuje Wigor (uwzględniając modyfikatory spowodowane przez Rany).

Wynik	Efekt
Przebicie	Bohater otrzymuje Uraz – bliznę, pomniejsze obrażenia, ale może nadal walczyć. Uraz zniknie po 24 godzinach, lub gdy bohater uleczy wszystkie Rany.
Sukces	Bohater otrzymuje Uraz, który zniknie, gdy wyleczy wszystkie Rany. Uraz z reguły powoduje -2 do pewnych rzutów – np. -2 do Sprytu, gdy dostałeś w głowę, czy -2 do testów społecznych, gdy to szpetna blizna.
Porażka	Bohater otrzymuje stały Uraz oraz zaczyna się wykrwawiać… (patrz niżej).
1 lub mniej	Bohater ginie.

Wykrwawianie

Gdy twój bohater się wykrwawia, na początku każdej rundy musi wykonać test Wigoru. Porażka oznacza, że bohater umiera, przebicie – że jego stan się ustabilizo-

wał i przeżyje. Sukces – że w następnej turze również będzie musiał rzucić na Wigor. Może zostać udzielona mu pierwsza pomoc, ale udany test Leczenia nie uleczy wtedy Ran, powstrzyma tylko krwawienie.

Przykład: Wytrzymałość nieustraszonej Jadwini wynosi 5. W tej samej rundzie trafia ją dwóch opętanych przez demony Krzyżaków. Pierwszy atak zadaje 7, a drugi 13 punktów obrażeń.

Pierwszy cios nie uzyskał przebicia, więc Jadwinia jest tylko w Szoku. Natomiast drugie uderzenie zakończyło się dwoma przebiciami, co oznacza dwie Rany. (Ponieważ bohaterka jest już w Szoku, nie ma dalszych efektów.)

Obrażenia rozlicza się w kolejności, w której wykonano ataki. To nie bez znaczenia – gdyby odwrócić porządek z powyższego przykładu, sytuacja przedstawi się następująco: Jadwinia otrzymuje 13 punktów obrażeń – dwa przebicia przekładają się na dwie Rany i Szok. Następne trafienie, za 7 obrażeń, powoduje Szok. A skoro postać jest już w Szoku, otrzymuje Ranę (to już trzecia!).

Wyparowania

Gdy bohater zostaje raniony, może wydać fuksa i przetestować Wigor. Sukces i każde przebicie niwelują jedną Ranę zadaną podczas tego ataku. Jeśli nie uda się wyparować wszystkich Ran, doznaje ponadto Szoku według normalnych zasad. (Wykonując rzut, nie uwzględniaj modyfikatorów za Rany, które próbujesz wyparować!)

Możesz wykonać tylko jeden test Wyparowania na atak. Jeśli, dajmy na to, rzut zniweluje 3 z 5 otrzymanych Ran, nie możesz spróbować drugiego Wyparowania. Wolno ci natomiast wydać fuksa i powtórzyć test Wigoru w nadziei uzyskania lepszego wyniku. Tak więc, jeśli w danej rundzie zostaniesz trafiony kilkakrotnie i chcesz wyparować obrażenia, musisz wydawać fuksa i testować Wigor po każdym udanym ataku z osobna.

Bohater może wydać fuksa, by automatycznie otrząsnąć się z Szoku, nawet jeżeli wykonał już nieudany test Ducha (zobacz **Szok**, powyżej). Jeżeli to jego runda, może natychmiast zacząć działać.

Leczenie

Niemagiczne leczenie wymaga trochę czasu i zajmuje 10 minut po walce. Do testu Leczenia zastosuj też kary od Ran osoby leczonej. Za każdy sukces i przebicie leczysz jedną Ranę. Taką pierwszą pomoc można przeprowadzić tylko w ciągu godziny od otrzymania ran. Potem rany muszą zasklepić się same, co wymaga odpoczynku.

Rozwój postaci

Na koniec każdej sesji gry (co zazwyczaj przekłada się na 4-6 godzin grania), MG przyznaje każdemu od 1 do 3 punktów doświadczenia.

Liczba posiadanych PD określa „rangę" postaci. Informuje ona, jak potężny jest bohater i które przewagi oraz moce może posiadać.

Punkty doświadczenia	Ranga
0-19	Nowicjusz
20-39	Doświadczony
40-59	Weteran
60-79	Heros
80+	Legenda

Rozwój postaci

Ponadto każde 5 zgromadzonych punktów zapewnia bohaterowi „rozwinięcie", dzięki któremu może:

- Wybrać nową przewagę.
- Zwiększyć o jeden umiejętność, która jest równa lub wyższa od związanej z nią cechy.
- Zwiększyć o jeden dwie umiejętności, które są niższe od odpowiednich cech.
- Kupić nową umiejętność na poziomie k4.
- Zwiększyć o jeden jedną cechę. Możesz to zrobić tylko raz na rangę – a po osiągnięciu rangi „Legenda", co drugie rozwinięcie.

Moce

Większość gier fabularnych pozwala postaciom korzystać z „magii", która przybiera rozmaite formy: czasem jest wiedzą okultystyczną, której nauczają mroczne kulty, kiedy indziej rytuałem voodoo, zaklęciem potężnego czarodzieja, gadżetem skonstruowanym przez szalonego naukowca, mocą superbohatera czy nieznaną jeszcze nauce zdolnością umysłu. Wszystkie zdolności nadnaturalne tego rodzaju korzystają w naszej grze z tej samej, bardzo prostej mechaniki.

Dla ułatwienia wszystkie efekty nadnaturalne nazywają się „mocami". Każda moc ma określone działanie oraz nieskończoną liczbę wariantów estetycznych – sposobów manifestacji w świecie gry. Dzięki temu możesz z równym powodzeniem tworzyć magów, szalonych naukowców i superbohaterów. Korzystają oni z tych samych mocy, które za każdym razem wyglądają inaczej.

Każda postać tego rodzaju posiada „nadprzyrodzoną umiejętność" w rodzaju Wiary, Psioniki, Rzucania czarów i Niesamowitej nauki.

Punkty mocy

Postaci o nadnaturalnych zdolnościach korzystają ze swoich mocy, wydając odpowiednie punkty. Każdy bohater rozpoczyna grę, posiadając 10 punktów mocy, które po wydaniu odzyskuje w tempie jednego punktu na godzinę.

Używanie mocy

By użyć mocy, postać musi wyraźnie to zadeklarować: określić, ile punktów mocy wydaje, a następnie przetestować stosowną umiejętność nadprzyrodzoną. Jeśli rzut się nie powiedzie, punkty mocy przepadają, a moc nie działa. Sukces oznacza, że moc działa tak, jak opisano, przez podaną liczbę rund. W niektórych przypadkach bohater może podtrzymać efekt, płacąc za każdą kolejną rundę koszt podany w pozycji „Czas trwania".

Działanie niektórych mocy zależy od liczby punktów wydanych na ich aktywację. Jak napisano wyżej, określa się ją przed testem umiejętności nadprzyrodzonej.

Przykładowe moce

Poniżej znajduje się opis kilku przykładowych mocy. To tylko przedsmak – w podręczniku do *Savage Worlds* znajdziecie ich znacznie więcej, a wasi telepaci i czarodzieje będą mogli naprawdę zaszaleć.

Leczenie

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 3

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: Trwale

Warianty: Nałożenie rąk, dotknięcie rannego świętym symbolem, modlitwa.

Leczenie pozwala bohaterowi zasklepiać świeże rany. Mocy należy użyć w ciągu tzw. „złotej godziny" – nie ma żadnego wpływu na obrażenia otrzymane wcześniej.

Podczas *leczenia* Figur, sukces usuwa jedną, a przebicie dwie Rany. Od wyniku testu odlicza się karę, wynikającą z Ran uzdrawianej osoby (w dodatku do ewentualnych minusów za Rany użytkownika mocy).

W przypadku Blotek, MG najpierw musi określić, czy postać przeżyła (testując jej Wigor). Jeśli odeszła na łono Abrahama, nie można jej *leczyć* – w przeciwnym razie udany test nadprzyrodzonej umiejętności przywraca Blotkę do gry w stanie Szoku.

Ponadto *leczenie* może posłużyć za antidotum na truciznę bądź chorobę, pod warunkiem, że rozstanie rzucone w ciągu 10 minut od zatrucia lub infekcji.

Pancerz

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 3 (1/rundę)

Warianty: Mistyczny blask, twardniejąca skóra, prawdziwa bądź eteryczna zbroja, chmara insektów lub czerwi.

Pancerz tworzy wokół postaci magiczną lub fizyczną osłonę. Udany test umiejętności zapewnia 2 punkty Pancerza – przebicie zwiększa ich liczbę do 4 punktów. Premię dolicza się do ewentualnego zwykłego Pancerza, który postać nosi.

Pocisk

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 1 za pocisk

Zasięg: 12/24/48

Czas trwania: Natychmiast

Warianty: Ogień, lód, światło, ciemność, kolorowe pioruny, rój owadów.

Pocisk to podstawowa moc ofensywna czarodzieja, która pasuje też do miotaczy promieni śmierci, pocisków energetycznych, strumieni świętego światła i innych ataków dystansowych. Zadaje 2k6 obrażeń.

Dodatkowe pociski: Postać może rzucić do trzech *pocisków* na raz, wydając odpowiednio większą liczbę punktów mocy. Liczbę *pocisków* należy określić przed wykonaniem rzutu. Działa to jak strzał z broni automatycznej – rzuć kostką za każdy *pocisk* oddzielnie. Figury dodają też Kość Figury.

Dodatkowe obrażenia: Bohater może również zwiększyć obrażenia do 3k6, podwajając koszt każdego *pocisku*. Opcji tej nie można łączyć z dodatkowymi *pociskami*.

Grom

Ranga: Nowicjusz

Punkty Mocy: 2+1 za dodatkową broń.

Zasięg: Dotyk

Czas Trwania: 3 (1/rundę)

Wygląd: Kolorowy blask, runy, znaki, wyładowania energii, kolce porastające ostrze miecza.

Tej mocy używa się na broni. Jeśli jest dystansowa, rzecz działa na jeden magazynek, 20 bełtów, naboi, strzał czy inną „serię" pocisków (w przypadku nietypowego uzbrojenia decyduje MG). Moc zapewnia zaklętej broni lub amunicji premię +2 do zadawanych obrażeń. W wypadku przebicia wzrasta ona do +4.

Odbicie

Ranga: Nowicjusz

Punkty mocy: 2

Zasięg: Dotyk

Czas trwania: 3 (1/rundę)

Warianty: Mistyczna tarcza, powiew wiatru, posłuszny duch chwytający pociski.

Zależnie od wariantu *odbicie* może działać na różne sposoby. W niektórych przypadkach będzie faktycznie odbijać ataki, w innych spowoduje, że cel będzie wydawał się rozmyty czy coś w tym rodzaju. Jednak efekt jest zawsze ten sam: zmiana toru nadchodzącego ciosu lub nadlatującego w kierunku bohatera pocisku. Sukces w teście umiejętności nadprzyrodzonej oznacza, że wszystkie ataki przeciwko postaci wykonuje się z modyfikatorem -2. W przypadku przebicia modyfikator wynosi -4. Czar działa też jak *pancerz* przeciwko atakom obszarowym.

Wybuch

Ranga: Doświadczony

Punkty mocy: 2-6

Zasięg: 24/48/96

Czas trwania: Natychmiast

Warianty: Kule ognia, lodu, światła, ciemności, kolorowe pioruny, rój owadów.

Wybuch to moc obszarowa, która potrafi położyć kilku przeciwników na raz. Postać wybiera centrum eksplozji, a następnie testuje umiejętność, uwzględniając modyfikatory wynikające z odległości.

Moc działa na obszarze Średniego Wzornika Wybuchu (znajdziesz go na stronie internetowej). Nieudany test oznacza, że *wybuch* został zniesiony jak granat.

Każdy cel na obszarze *wybuchu* otrzymuje 2k6 obrażeń.

Dodatkowe efekty: Za podwójną liczbę punktów mocy, *wybuch* zadaje 3k6 obrażeń lub działa na obszarze Dużego Wzornika Wybuchu. Za potrójną liczbę punktów można wybrać obie opcje na raz.

Pytania i Odpowiedzi

Savage Worlds istnieją już na tyle długo, by zebrało się kilka popularnych pytań. Oto i odpowiedzi:

P: Skoro zasady każą przerzucać asy, to ewidentnie lepiej rzucać k6 niż k8. A więc po co zwiększać umiejętności?

O: Bo wyższe kostki są lepsze. Pamiętaj, że standardowy PT to 4. Rzucając k6 masz 50% szansę powodzenia. W przypadku k8 ta szansa rośnie do 62%. Zgadza się, że na niższej kostce łatwiej wyrzucić asa, na wyższych natomiast częściej wypadają wysokie wyniki. Generalnie, chociaż wszystkie kostki mogą rzucać nisko i wysoko, im więcej ścianek, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że wypadnie mało.

P: W moim podręczniku obrażenia miecza są opisane jako „Si+2". Co to oznacza?

O: W poprzednich wersjach zasad broń biała zapewniała stałą premię do obrażeń zamiast drugiej kostki. By obliczyć, jak powinny wyglądać obrażenia w aktualnych wcieleniu *Savage Worlds*, wystarczy zamienić tę premię wedle schematu: +1=k4, +2=k6, +3=k8, +4=k10, +5=k12. Ponadto w podręczniku podstawowym znajdziesz kompletną i aktualną listę uzbrojenia.

P: Czy rzucając na bieganie/tabele/itp., przerzucam asy?

O: Asy przerzuca się tylko podczas testów współczynników i rzutów za obrażenia.

P: Czy rzucając za obrażenia, mogę użyć fuksa?

O: Nie, chyba że postać posiada przewagę, która na to pozwala. Ta zasada tyczy się wszystkich rzutów, które nie są testami współczynników.

P: Moim graczom nie podoba się, że pokonanie przeciwnika o wysokiej Wytrzymałości zajmuje tyle czasu.

O: W naszej grze wrogowie albo działają, albo leżą na deskach, albo spadają ze stołu. By zaoszczędzić czas Mistrza Gry, zignorowaliśmy wszystkie trafienia, które zabierają tylko kilka „punktów wytrzymałości" – liczą się tylko te, które mogą naprawdę uszkodzić przeciwnika. Pomniejsze ciosy opisuj jako stłuczenia, draśnięcia, zadrapania itp. Ponadto przypomnij graczom, że mogą spowodować Szok przeciwnika, używając Zastraszania lub innych manewrów z podręcznika, żeby potem łatwiej zadać Ranę. W ten sposób można szybko pokonać nawet prawdziwą bestię.

Typowa broń i pancerze

Wybrana broń biała

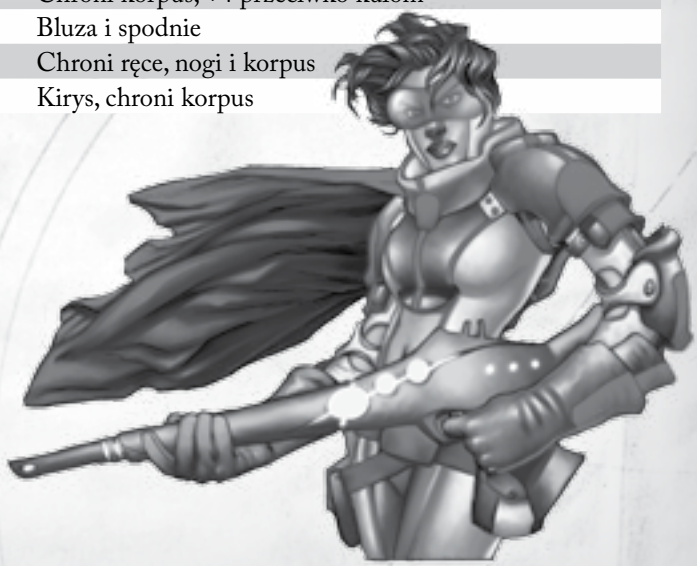
Rodzaj	Obrażenia	Waga	Uwagi
Sztylet	Si+k4	1	
Miecz	Si+k8	5	
Miecz dwuręczny	Si+k10	10	Obrona -1; Wymaga dwóch rąk
Krótki miecz	Si+k6	4	Do tej kategorii wlicza się szable
Topór	Si+k6	2	
Berdysz	Si+k10	15	PP 1; Obrona -1; Wymaga dwóch rąk
Młot bojowy	Si+k6	8	PP 1 przeciwko zbroi płytowej
Kafar	Si+k8	20	PP 2 przeciwko zbroi płytowej; Obrona -1; Wymaga dwóch rąk
Włócznia	Si+k6	5	Obrona +1; Odległość 1; Wymaga dwóch rąk

Wybrana broń palna

Rodzaj	Zasięg	Obrażenia	SzS	Amunicja	Waga	Strzały	Uwagi
Łuk	12/24/48	2k6	1	Strzały	3	-	
Colt 1911	12/24/48	2k6	1	.45	4	7	PP 1
Uzi 9mm	12/24/48	2k6	3	9mm	9	32	PP 1
Strzelba powtarzalna	12/24/48	1-3k6	1	12g	8	6	
Winchester '76	24/48/96	2k8	1	.45-47	10	15	PP 2
M-16	24/48/96	2k8	3	.223	8	20 lub 30	PP 2
Ak47	24/48/96	2k8+1	3	7.62	10	30	PP 2
M60	30/60/120	2k8+1	3	7.62	33	250	PP 2; Nieporęczna

Wybrane pancerze

Rodzaj	Pancerz	Waga	Uwagi
Kevlar	+2/+4	8	Chroni korpus; +4 przeciwko kulom
Skórznia	+1	15	Bluza i spodnie
Kolczuga	+2	25	Chroni ręce, nogi i korpus
Zbroja płytowa	+3	25	Kirys, chroni korpus



Przewagi i Zawady

Spoglądając na kilka postaci stworzonych według zasad *Savage Worlds*, możesz zacząć się zastanawiać: „Hmmm. Wszyscy mają Walkę na k8, więc niczym się nie różnią." To nieprawda – odróżniają ich przewagi i zawady. Te niezmiernie istotne wady oraz zalety sprawiają, że nie ma dwóch takich samych wojowników.

Poniższa lista pozwoli ci bez trudu zagrać każdym bohaterem z naszych darmowych przygód. Więcej szczegółów znajdziesz w podręczniku do *Savage Worlds*.

Podsumowanie Zawad

Analfabeta (Drobna): Nie potrafisz czytać ani pisać.

Arogancki (Poważna): Musisz upokorzyć wroga, zawsze atakujesz „przywódcę" przeciwników.

Biedak (Drobna): Połowa początkowych funduszy, trudność z oszczędzaniem przyszłych zarobków.

Bohaterski (Poważna): Zawsze pomagasz potrzebującym.

Brzydal (Drobna): -2 do Charyzmy ze względu na wygląd.

Chciwy (Drobna/Poważna): Obsesyjnie gromadzisz bogactwa.

Chojrak (Poważna): Wierzysz, że wszystko ci się uda.

Chuchro (Drobna): -2 do Wigoru podczas walki z chorobą, trucizną czy nieprzyjaznymi warunkami.

Ciekawski (Poważna): Chcesz wiedzieć wszystko.

Długi język (Drobna): Nie potrafisz dochować tajemnicy – zawsze wygadasz się w najmniej odpowiednim momencie.

Dzieciak (Poważna): 3 punkty na cechy, 10 punktów umiejętności, +1 dodatkowy fuks na sesję.

Dziwactwo (Drobna): Posiadasz drobne, acz dokuczliwe natręctwo.

Fobia (Drobna/Poważna): -2 lub -4 do testów współczynników w obecności źródła lęku.

Grubas (Drobna): +1 do Wytrzymałości, -1 do Tempa, podczas biegu rzucasz k4.

Honorowy (Poważna): Zawsze dotrzymujesz słowa i zachowujesz się po rycersku.

Jednonogi (Poważna): Tempo -2, podczas biegu rzucasz k4, -2 do testów związanych z poruszaniem się; -2 do Pływania.

Jednooki (Poważna): -1 do Charyzmy, -2 do czynności wymagających głębi widzenia.

Jednoręki (Poważna): -4 do czynności wymagających obu rąk.

Jonasz (Drobna lub Poważna): Przyciągasz kłopoty.

Kiepski wzrok (Drobna/Poważna): -2 do ataku lub dostrzeżenia czegoś znajdującego się dalej niż 5".

Konus (Poważna): -1 do Wytrzymałości.

Koszmary (Poważna): Po przebudzeniu testujesz Ducha, w razie niepowodzenia jesteś Zmęczony.

Krwiożerczy (Poważna): Nigdy nie bierzesz jeńców.

Kulawy (Poważna): -2 do Tempa; podczas biegu rzucasz k4.

Lojalny (Drobna): Nigdy nie zdradzisz ani nie zawiedziesz przyjaciół.

Mściwy (Drobna/Poważna): Długo żywisz urazę; w przypadku poważnej zawady potrafisz zabić, by wyrównać rachunki.

Nawyk (Drobna/Poważna): Charyzma -1; Test Wyczerpania, jeśli nie możesz zaspokoić poważnego Nawyku.

Niedowiarek (Drobna): Nie wierzysz w rzeczy nadnaturalne.

Niezdara (Drobna): -2 do Reperowania; Wynik 1 podczas używania urządzenia oznacza, że się zepsuło.

Ostrożny (Drobna): Jesteś nadmiernie ostrożny.

Pacyfista (Drobna/Poważna): Walczysz tylko w obronie własnej (drobna zawada), albo nigdy nie skrzywdzisz żywej istoty (poważna zawada).

Pech (Poważna): Zaczynasz sesję z dwoma fuksami.

Poszukiwany (Drobna/Poważna): Jesteś przestępcą.

Przygłuchy (Drobna/Poważna): -2 do Spostrzegawczości podczas nasłuchiwania; automatyczna porażka w przypadku całkowitej głuchoty.

Ramol (Poważna): Tempo -1, -1 do rodzajów kości Siły i Wigoru; 5 dodatkowych punktów na umiejętności związane ze Sprytem.
Rytuał (Drobna lub Poważna): W pierwszej rundzie walki zamiast działać, wykonujesz absurdalną czynność. Przy poważnej, bierzesz przeciwników żywcem by zgładzić ich w wymyślny sposób.
Safanduła (Drobna): -2 do Prób woli oraz opierania się mocom nadnaturalnym.
Straceniec (Drobna): Pragniesz umrzeć po wypełnieniu jakiegoś zadania.
Ślepiec (Poważna): -6 do wszystkich akcji wymagających wzroku; -2 do testów społecznych; otrzymujesz dodatkową przewagę.
Śpioch (Drobna): Test Spostrzegawczości -4, by coś cię obudziło. Test Wigoru -4, by zwalczyć senność.
Świr (Drobna/Poważna): Żywisz urojone przekonania.
Tchórz (Poważna): Jesteś cykor i odejmujesz -2 od testów strachu.
Tępak (Poważna): -2 do większości testów wiedzy ogólnej.
Uparciuch (Drobna): Zawsze obstajesz przy swoim.
Wredny (Drobna): -2 do Charyzmy ze względu na paskudny charakter.
Wróg (Drobna/Poważna): Posiadasz powracającego przeciwnika.
Odszczepieniec (Drobna): -2 do Charyzmy, społeczność źle cię traktuje.
Zobowiązanie (Drobna/Poważna): Ślubowałeś coś sobie, komuś innemu lub bogu.

Podsumowanie Przewag

Akrobata* (N, Zr k8, Si k6): +2 do testów Zręczności związanych z gibkością; +1 do Obrony, o ile nie jesteś przeciążony.
As* (N, Zr k8): +2 do Żeglowania, Prowadzenia i Pilotowania; możesz wyparowywać obrażenia pojazdu z modyfikatorem -2.
Baczność! (N, Sp k6): +1 dla podwładnych otrząsających się z Szoku.
Autorytet (N, Baczność!): Twój „zasięg dowodzenia" wynosi 10".
Do szturmu! (W, Du k8, Baczność!): +1 do obrażeń zadawanych przez podwładnych w walce wręcz.
Nie przejdą! (D, Sp k8, Baczność!): Podwładni otrzymują +1 do Wytrzymałości.
Odwagi! (D, Przekonywanie k8, Baczność!): +2 do testów Odwagi dla wszystkich podwładnych.
Taktyk (D, Fig, Baczność!, Sp k8+, Wiedza (Strategia) k6+): Na początku walki wykonujesz test Wiedzy (Strategia). Za sukces i każde przebicie ciągniesz kartę. Możesz zastępować nimi Karty Akcji sojuszników.
Trzymać Szyk! (D, Baczność!): +1 do testów Ducha dla wszystkich podwładnych.
Urodzony przywódca (N, Du k8, Baczność!): Możesz przekazywać fuksy podwładnym.
Badacz (N, Sp k8, Wyszukiwanie k8, Wypytywanie k8): +2 do Wyszukiwania i Wypytywania.
Bez przebaczenia (D): Możesz wydawać fuksy podczas rzutów na obrażenia.
Błyskawiczny refleks (N): Pociągnij nową kartę, jeśli otrzymałeś 5 lub mniej.
Bogaty (N): Początkowe fundusze x3, 75k$ rocznych dochodów.
Obrzydliwie Bogaty (N, Szycha lub Bogaty): Początkowe fundusze x5, 250k$ rocznych dochodów.
Charakterny (N, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6): +2 do Zastraszania i Wyśmiewania, +2 gdy opierasz się Próbom woli.
Charyzmatyczny (N, Du k8): Charyzma +2.
Chyży (N, Zr k6): +2 do Tempa, podczas biegu rzucasz k10.
Co się nawinie (D, Sp k6+): Nie otrzymujesz kary -1 do Obrony i ataku, gdy walczysz bronią improwizowaną.
Czujny (N): +2 do Spostrzegawczości.
Dla kurażu (N, Wi k8): Jeśli wypijesz, twój Wigor wzrasta na godzinę o 1 rodzaj kostki, a Wytrzymałość o 1. Ignorujesz w tym czasie jeden punkt Ran.
Dobywanie (N, Zr k8): Możesz dobyć broni w ramach darmowej akcji.
Dzielny (N, Du k6+): +2 do testów strachu (i Odwagi).

Fechmistrz (L, Walka k12): Obrona +1.
Arcyfechmistrz (L, Fechmistrz): Obrona +2.
Garda (D, Walka k8): Obrona +1.
Podwójna garda (W, Garda): Obrona +2.
Grad ciosów (D, Walka k10): Dodatkowy atak w walce wręcz, z modyfikatorem -2.
Nawałnica ciosów (W, Grad ciosów): Jak wyżej, bez modyfikatora.
Instynkt zabójcy (H): Remis w teście przeciwstawnym daje ci zwycięstwo. Jeżeli wyrzucisz 1 na kostce umiejętności podczas testu przeciwstawnego, możesz ją przerzucić.
Koneksje (N): Znajomości wśród osób wysoko postawionych.
Kontratak (D, Walka k8+): Raz na rundę możesz zaatakować przeciwnika, który właśnie cię chybił, odejmując -2 od testu.
Imperialny kontratak: (W, Kontratak): Jak kontratak, ale ignorujesz karę -2.
Końskie zdrowie (N, Wi k8): +2 do testów zdrowienia.
Krzepki (N, Si k6, Wi k6): Wytrzymałość +1; maksymalny udźwig 8xSiła
Ładny (N, Wi k6): Charyzma +2.
Śliczny (N, Ładny): Charyzma +4.
McGyver* (N, Sp k6, Reperowanie k6, Spostrzegawczość k8): Nie otrzymujesz kary za brak narzędzi.
Mentalista* (N, ZN: Psionika): +2 do wszystkich przeciwstawnych testów Psioniki.
Nerwy ze stali (Fig, N, Wi k8): Ignorujesz 1 punkt modyfikatorów z ran.
Nerwy z tytanu (N, Nerwy ze stali): Ignorujesz 2 punkty modyfikatorów z ran.
Nowa moc (N, ZN): Zyskujesz nową moc.
Oburęczny (N, Zr k8): Ignorujesz karę -2 za używanie „lewej ręki" .
Odejście (N, Zr k8+): Sukces w teście Zręczności oznacza, że jeden przeciwnik nie wykonuje darmowego ataku, gdy się wycofujesz.
Niezawodne odejście (Odejście): Jeżeli uzyskasz przebicie, żaden z przeciwnik nie atakuje.
Odporny na moc (N, Du k8): Pancerz 2 przeciwko magii, +2 do opierania się mocom.
Odporniejszy na moc (N, Odp. na moc): Pancerz 4 przeciwko magii, +4 do opierania się mocom.
Odzyskiwanie mocy (D, Du k6, ZN): Odzyskujesz 1 punkt mocy co 30 minut.
Regeneracja Mocy (W, Odzyskiwanie Mocy): Odzyskujesz 1 punkt mocy co 15 minut.
Opanowany (D, Sp k8): W walce działasz na lepszej z dwóch kart.
Wyjątkowo opanowany (D, Opanowany): W walce działasz na lepszej z trzech kart.
Pewna ręka (N, Zr k8): Ignorujesz karę za niestabilne podłoże.
Pięściarz (N, Si k8+): +2 do obrażeń zadawanych gołymi rękami.
Bokser (D, Pięściarz): Przebicie w walce gołymi rękami zadaje +k8 obrażeń.
Podróżnik* (N, Wi k6, Przetrwanie k8): +2 do testów Przetrwania oraz przezwyciężania negatywnych skutków zimna i gorąca.
Podwładni (Fig, L): Otrzymuje 5 podwładnych.
Podwójne uderzenie (N, Zr k8): Możesz atakować z bronią w każdej ręce, bez modyfikatora za wiele akcji.
Poliglota (N, Sp k6+): Znasz tyle języków, ile wynosi twój Spryt. Test Sp -2 pozwala ci dogadać się w nieznanym narzeczu, którego słuchałeś przez minimum tydzień.
Pomagier (Fig, L): Otrzymujesz pomagiera – Figurę w randze Nowicjusza.
Prawdziwy przyjaciel (Fig, N, D k8): Możesz przekazywać fuksy towarzyszom.
Przyjaciel zwierząt (N): Możesz wydawać fuksy dla swoich zwierząt.
Przypływ mocy (Fig, D, umiejętność nadp. k10): Jeśli otrzymasz jokera, zyskujesz +2k6 punktów mocy.
Punkty mocy (N, ZN): +5 Punktów mocy; raz na rangę.
Rock and Roll! (D, Strzelanie k8): Jeśli się nie poruszasz, możesz ignorować karę za ogień automatyczny.
Skrytobójca* (N, Zr k8+, Wspinaczka k6+, Walka k6+, Skradanie k8+): +2 do obrażeń, gdy atakujesz osobę nieświadomą napaści.
Sokole oko (D): Manewr celowania (+2 do Strzelania), jeśli się w tej turze nie poruszasz.

Szczęściarz (N): +1 fuks na sesję.

Cholerny szczęściarz (N, Szczęściarz): +2 fuksy na sesję.

Szermierz (N, Zr k8, Walka k8): +1 do Walki, jeżeli przeciwnik ma jedną broń i nie ma tarczy; gdy atakuje cię wielu przeciwników, ignorujesz modyfikator za jednego z nich.

Szósty Zmysł (N): Test Spostrzegawczości -2 pozwala wykryć zasadzkę/niebezpieczeństwo.

Szybki cios (N, Zr k8): Możesz zaatakować jednego przeciwnika, który właśnie wchodzi z tobą w zwarcie.

Błyskawiczny cios (H, Szybki cios): Możesz zaatakować każdego przeciwnika, który właśnie wchodzi z tobą w zwarcie.

Szycha (N): Bogaty; +2 do Charyzmy, status i bogactwo.

Tropiciel* (N, Du k6, Przetrwanie k8, Tropienie k8): +2 do Tropienia, Przetrwania i Skradania.

Twardy jak skała (L): Wytrzymałość +1.

Twardy jak diament (L, Twardy jak skała): Wytrzymałość +2.

Twardziel (Fig, N, Du k8): Testując Wigor po Wyeliminowaniu ignorujesz modyfikator za rany.

Niezniszczalny (W, Twardziel): 50% szansa uniknięcia śmierci.

Uczeń sztuk walki (N, Walka k6+): Gdy walczysz gołymi rękami, jesteś uzbrojony i zadajesz Si+k4 obrażeń.

Adept sztuk walki (W, Uczeń sztuk walki, Walka k10+): Zadajesz Si+k6 obrażeń gołymi rękami.

Mistrz sztuk walki (L, Adept sztuk walki, Walka k12+): +2 do obrażeń zadawanych gołymi rękami za każde wykupienie tej przewagi.

Uczony* (N, k8 w umiej.): +2 do dwóch różnych umiejętności Wiedzy.

Ulubiona broń (N, Walka lub Strzelanie k10): +1 do Walki lub Strzelania gdy używasz konkretnego egzemplarza broni.

Ukochana Broń (W, Ulubiona broń): +2 do Walki lub Strzelania gdy używasz konkretnego egzemplarza broni.

Unik (D, Zr k8): -1 dla przeciwnika, usiłującego trafić cię atakiem na dystans.

Błyskawiczny unik (W, Unik): dodatkowe -1 (w sumie -2) dla przeciwnika, usiłującego trafić cię atakiem na dystans.

Uzdrowiciel (N, Du k8): +2 do Leczenia.

Werwa (N, Du k8+): Kiedy wydajesz fuksa na test dodajesz +2 do wyniku.

Władca zwierząt (N, Du k8): Posiadasz zwierzęcego towarzysza.

Wszechstronny* (N, Sp k10): Nie otrzymujesz -2 podczas improwizowania umiejętności związanych ze Sprytem.

Wybitny wódz (W): Gdy twoi podwładni wykonują test grupowy, używają jako Kości Figury k10 zamiast k6.

Zabójca olbrzymów (W): +1k6 obrażeń, jeśli przeciwnik jest większy.

Zabójczy cios (Fig, D, Walka k10): Jeśli otrzymasz jokera, podwajasz obrażenia podczas ataku wręcz.

Zabójczy strzał (Fig, D, Strzelanie/Rzucanie k10): Jeśli otrzymasz jokera, podwajasz obrażenia podczas ataku dystansowego.

Zamaszyste cięcie (N, Si k8, Walka k8): Atakujesz wszystkich pobliskich wrogów z modyfikatorem -2.

Niezwykle zamaszyste cięcie (W, Zamaszyste cięcie): Jak wyżej, bez modyfikatora.

Zaprawiony w walce (D): +2 do wyjścia z Szoku.

Zawodowiec (L, k12 współczynnika): Współczynnik wzrasta do k12+1.

Ekspert (L, Zawodowiec we współczynniku): Współczynnik wzrasta do k12+2.

Mistrz (Fig, L, Ekspert we współczynniku): Podczas testów tego współczynnika zmieniasz Kość Figury na k10.

Zbieracz (N, Fig, Szczęściarz): Raz na sesję możesz „przypomnieć sobie", że masz akurat niezbędny element ekwipunku, mieszczący się w kieszeni lub torbie.

Zdolności nadprzyrodzone (N, Specjalne): Posiadasz nadnaturalne moce.

Złodziej* (N, Zr k8, Wspinaczka k6, Włamywanie k6, Skradanie k8): +2 do Wspinaczki, Włamywania i Skradania oraz do rozbrajania pułapek.

**** Oznacza Przewagę zawodową – można je wykupić tylko podczas tworzenia postaci lub za zgodą MG.***

Lista manewrów ataku

Atak	Konsekwencje
Atak lewą ręką	-2 do trafienia.
Atak mierzony	Kończyna -2; głowa -4, +4 do obrażeń; mały cel -4; bardzo mały cel -6.
Atak obszarowy	Wszyscy pod Wzornikiem otrzymują obrażenia, osłona działa jak Pancerz; w przypadku pudła pocisk rzucony zbacza o k6", a wystrzelony o k10"; odległość tę mnoży się x1 w zasięgu bliskim, x2 w średnim i x3 w dalekim.
Bezwzględna przewaga	+4 do rzutu na atak i do zadawanych obrażeń.
Broń improwizowana	-1 do testów Walki, Rzucania i do Obrony. Mała broń: 3/6/12, obr. Si+k4, min Si k4; średnia broń: 2/4/8, obr. Si+k6, min Si k6; duża broń: 1/2/4, obr. Si+k8, min Si k8.
Celowanie	+2 do testu Strzelania/Rzucania, jeśli postać się nie poruszała.
Chwyt	Wykonujesz test Walki. W przypadku przebicia przeciwnik jest pochwycony i w Szoku; obrońca może próbować przeciwstawnego testu Siły lub Zręczności, by się oswobodzić (pozostałe akcje otrzymują modyfikator -4); atakujący może wykonać przeciwstawny test Siły lub Zręczności, by zadać obrażenia.
Desperacki atak	+2 do rzutu na Walkę; +2 do obrażeń; -2 do Obrony do następnej akcji.
Dobicie	Będąc uzbrojonym, możesz zabić bezbronnego przeciwnika.
Dotknięcie	+2 do testu Walki.
Dwie bronie	-2 do każdego rzutu na atak; dodatkowe -2 do lewej ręki, jeśli postać nie jest Oburęczna.
Kompletna ciemność	Jeśli można zlokalizować przeciwnika, można zaatakować go z modyfikatorem -4.
Na ziemi	Działa jak średnia osłona; będąc celem ataku wręcz leżący odejmuje -2 od Obrony i testów Walki.
Niegroźne obrażenia	Wyeliminowana na skutek takich obrażeń postać pada nieprzytomna, ale nie grozi jej śmierć.
Niestabilne podłoże	Jadąc w pojeździe lub wierzchem postać otrzymuje -2 do rzutu na Strzelanie.
Niewinni przechodnie	W wypadku nieudanego testu Strzelania lub Rzucania 1 na kości (w przypadku strzelb i ognia ciągłego także 2) powoduje trafienie losowego, pobliskiego celu.
Niszczenie obiektów	Sprawdź Wytrzymałość obiektu w tabeli; Obrona to 2; nie dolicza się dodatkowych obrażeń za przebicie i nie przerzuca asów.
Obrona	+2 do Obrony; nie można wykonywać innych akcji.
Obrońca bez broni	Uzbrojony przeciwnik otrzymuje +2 do rzutu na Walkę.
Odepchnięcie	Przeciwstawny test Siły. W razie zwycięstwa wybierz przesunięcie przeciwnika o 1", 2" przy przebiciu, lub powalenie go na ziemię. 1k6 obrażeń za każdy cal, który przeciwnik miał pokonać, jeżeli uderzy w twardą przeszkodę.
Ogień ciągły	Patrz zasady.
Ogień zaporowy	Po udanym rzucie na Strzelanie, każdy pod Średnim Wzornikiem Wybuchu musi wykonać test Ducha – niepowodzenie oznacza Szok, wynik 1 –trafienie i normalne obrażenia.
Osłona	Lekka -1; średnia -2; pełna -4.
Pełna obrona	Jeśli wynik testu Walki +2 był wyższy, zastępuje twoją Obronę.
Próba woli	Test Zastraszania przeciw Duchowi lub Wyśmiewania przeciw Sprytowi. +2 do następnej akcji przeciw pokonanemu, przebicie powoduje Szok.
Przeszkody	Jeśli atak trafiłby bez modyfikatora za osłonę, działa ona jak Pancerz.
Rozbrojenie	-2 do rzutu na atak; cel wykonuj test Si przeciwko otrzymanym obrażeniom, by nie upuścić broni.
Słabe światło	Półmrok -1; mrok -2, widoczność do 10".
Strzelanie w walce wręcz	Tylko z pistoletów; Poziom Trudności równy Obronie przeciwnika.
Szaleńczy atak	3 ataki wręcz lub 6 strzałów z rewolweru z -4 do trafienia, -2 do Obrony.
Sztuczka	Opisz działanie; wykonaj przeciwstawny test Zręczności, Siły lub Sprytu; w przypadku wygranej Obrona przeciwnika spada o -2; w przypadku przebicia Obrona spada o -2 i przeciwnik jest w Szoku.
Wielu na jednego	+1 do testu Walki za każdego dodatkowego atakującego; maksymalnie +4 .
Wycofanie ze starcia	Pobliscy przeciwnicy otrzymują darmowy ataku przeciwko rejterującej postaci.

Imię _____

Koncepcja _____

Wygląd _____

Duch 4 6 8 10 12

Przekonywanie _____ 4 6 8 10 12

Zastraszanie _____ 4 6 8 10 12

_____ 4 6 8 10 12

Siła 4 6 8 10 12

Wspinaczka _____ 4 6 8 10 12

_____ 4 6 8 10 12

Spryt 4 6 8 10 12

Hazard _____ 4 6 8 10 12

Leczenie _____ 4 6 8 10 12

Przetrwanie _____ 4 6 8 10 12

Reperowanie _____ 4 6 8 10 12

Spostrzegawczość _____ 4 6 8 10 12

Tropienie _____ 4 6 8 10 12

Wyszukiwanie _____ 4 6 8 10 12

Wypytywanie _____ 4 6 8 10 12

Wyśmiewanie _____ 4 6 8 10 12

Wiedza: _____ 4 6 8 10 12

Wiedza: _____ 4 6 8 10 12

Wiedza: _____ 4 6 8 10 12

_____ 4 6 8 10 12

_____ 4 6 8 10 12

Wigor 4 6 8 10 12

_____ 4 6 8 10 12

_____ 4 6 8 10 12

Broń

Zasięg	Szs	Obrażenia	Np	Waga	Uwagi

Moce

Koszt/Mod.	Zasięg	Obrażenia/Efekt	Czas trwania

Zręczność 4 6 8 10 12

Jeździectwo _____ 4 6 8 10 12

Pilotowanie _____ 4 6 8 10 12

Pływanie _____ 4 6 8 10 12

Prowadzenie _____ 4 6 8 10 12

Rzucanie _____ 4 6 8 10 12

Skradanie _____ 4 6 8 10 12

Strzelanie _____ 4 6 8 10 12

Walka _____ 4 6 8 10 12

Włamywanie _____ 4 6 8 10 12

Żeglowanie _____ 4 6 8 10 12

_____ 4 6 8 10 12

Tempo ___ { }

Obrona ___ { }

Wytrzymałość ___ { }

Charyzma ___ { }

Zawady

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Sprzęt

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

PD

Przewagi

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Rany

-1

-2

-3

Wyeliminowany

Wyczerpanie

-2

-1

Urazy

5 10 15 20 25 30 35 40

Jágmin 2010

Nadchodzi zima...

GRA O TRON

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Starter
(lato 2015)

A Song of Ice and Fire Campaign Guide:
Game of Thrones Edition

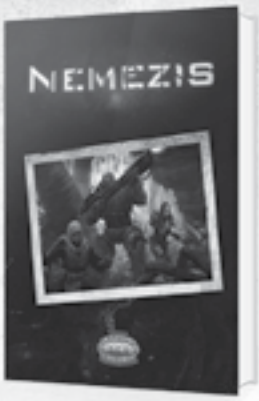
Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Przewodnik po Westeros
(zima 2015)

A Song of Ice and Fire Roleplaying:
Game of Thrones Edition

Pieśń Lodu i Ognia:
Gra o Tron RPG. Księga Zasad
(wiosna 2016)

FAJNE RPG
www.fajneRPG.pl

www.gotrpg.pl



Wszystkie podręczniki kupisz na:

www.RPGsklep.pl

BRAWUROWA GRA FABULARNA

Będzie brawurowo! Savage Worlds to szybka mechanika, dzięki której można błyskawicznie i z łatwością rozegrać ekscytujący pościg, ogromną bitwę, dramatyczny pojedynek – zarówno szermierczy, jak lotniczy. Proste zasady pozwalają tworzyć niezapomnianych bohaterów, którzy podczas niezwykłych przygód zmienią się z nowicjuszy w prawdziwe legendy. Przeżyjecie niezapomniane chwile w dowolnych realiach, od baśniowych krain zamieszkanych przez smoki, przez odległe planety, po mroczne zakamarki Czarnego Lądu i amazońską dżunglę!

Będzie grywalnie! Savage Worlds to spełnienie marzeń o systemie, w którym przygody pisze się w mgnieniu oka, a prawdziwych bohaterów można stworzyć na kilka minut przed sesją. Mistrz Gry nie będzie musiał korzystać z komputera i wielu opasłych tomów, by przygotować scenariusz: potrzebuje tylko zasad zawartych w tej broszurze i własnej wyobraźni. Gracze szybko odnajdą się w każdych realiach i przygotują niezapomniane postaci, nie studiując godzinami setek bliźniaczo podobnych regułek. Zamiast szperać w podręcznikach, przemierzycie niezwykłe lądy i przeżyjecie wspaniałe przygody.

Savage Worlds Starter to podstawowe zasady, które pozwolą Ci rozpocząć przygodę z Savage Worlds, w tym scenariusz „Dziki Gon", dzięki któremu rozegracie pierwszą sesję. Nie wahaj się więc, Brawurowe Światy czekają na Ciebie!

ISBN: 978-83-64473-44-9
Cena: 12 PLN (5% VAT)