

JAZDA PRÓBNA BEZ TRZYMANKI

WITAJCIE W EDYCJI PRZYGODOWEJ!

Witajcie w *Savage Worlds Edycji Przygodowej*, nowej wersji uniwersalnej gry fabularnej wydawnictwa Pinnacle, której polską wersję przygotowuje wydawnictwo Gramel. Poniżej znajdziecie wszystkie zasady potrzebne, by rozpocząć zabawę i przekonać się, czy gra wam odpowiada!

Niniejszą broszurę przygotowaliśmy z myślą zarówno o nowych graczach, którzy nigdy nie grali w *Savage Worlds*, jak i weteranach poprzednich edycji zainteresowanych zmianami. Dlatego prezentujemy przede wszystkim reguły, które albo wprowadzono, albo zmodyfikowano w Edycji Przygodowej. Poniżej znajdziecie nowe zasady Wielu Akcji, Trików, Wsparcia, Wypytywania – a nawet zmienione Pościgi. Używania tych ostatnich nauczycie się z przygody, zamieszczonej pod koniec tej broszury.

Zasady zestawiliśmy z myślą o przygodach osadzonych w światach realistycznych oraz scenariuszach grozy. Wykorzystując Jazdę Próbną możecie łatwo wcielić się w agentów FBI poszukujących seryjnego mordercy, muszkietierów próbujących pokrzyżować szyki ludzi Kardynała, żołnierzy w dżunglach Wietnamu, przestępców przygotowujących brawurowy skok na bank, profesorów uniwersytetu zgłębiających zagadkę mrocznego kultu, jaskiniowców w walce o ogień – a nawet ludzi ocalałych z atomowej apokalipsy, którzy próbują przeżyć na jałowej pustyni. Dodatkowe zasady pomogą wam przeprowadzić pościg po ulicach miasta i śledztwo pośród skrytych mieszkańców niewielkiej wioski w Kornwalii – a także sprawdzić, czy wasze nerwy wytrzymają konfrontację z odkrytą w ten sposób Istotą Spoza Czasu.

Podręcznik podstawowy zawiera znacznie więcej zasad i opcji, które umożliwiają grę w innych konwencjach. Przede wszystkim, opisuje jak posługiwać się mocą nadprzyrodzoną – grać czarodziejem, psionikiem, superbohaterem albo szalonym naukowcem. Pozwala również zagrać postacią nie będącą człowiekiem, lecz elfem, humanoidalnym kotem albo androidem i zawiera szczegółowe zasady tworzenia własnych ras.

Oprócz tego proponuje mnóstwo reguł dodatkowych, które stosuje się, kiedy to potrzebne w przygodzie. Opisuje wiele sytuacji, do których może dojść w czasie walki, proponuje reguły rozgrywania debat sądowych, rozbrajania bomb, walk kosmicznych myśliwców, dowodzenia zarówno niewielkimi oddziałami jak armiami w czasie wielkich bitew czy podróży przez nieznane lądy. Zawiera też masę porad, sugestii i opcji, dzięki którym bez trudu dostosujecie *Savage Worlds* to własnej kampanii.

Zapraszamy do gry, Dzikie Światy czekają na bohaterów, którzy je poskromią!

BOHATEROWIE

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

RASA

W świecie mogą występować rozmaite rasy: ludzie, dziwni kosmici, pełne wdzięku elfy czy inne, jeszcze niezwykle istoty.

Ludzie zaczynają grę z Przewagą Nowicjusza. Mogą wybrać dowolnie, pod warunkiem, że spełniają Wymagania. Kolejne rasy znajdziesz w podręczniku podstawowym oraz różnych Brawurowych Światach.

ZAWADY

Zawady to przywary, słabości i mroczne tajemnice z przeszłości twojej postaci. Możesz wybrać Zawady warte maksymalnie 4 punkty. 2 punkty uzyskujesz za Poważną Zawadę, Drobną daje 1 punkt.

Za 2 punkty możesz:

- Podnieść atrybut o jeden rodzaj kostki albo
- Wykupić Przewagę

Za 1 punkt możesz:

- Dostać dodatkowy punkt umiejętności

ILUSTRACJE: Ania Jarmołowska, Magda Minko, Tomek Tworek, Kacper Kutrzuba, Radosław Jaszczuk

Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, and all of our other Savage Settings, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved.

This Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish translation and the Gramel Books logo are Copyright Gramel Books Piotr Koryś. All rights reserved.

Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy. ©2018 GRAMEL Books Piotr Koryś, Beasts and Barbarians, Dread Star Dominions and all related marks and logos are trademarks of GRAMEL Books Piotr Koryś. All Rights Reserved.

ZAWADY

Analfabeta (Drobna): Nie umiesz czytać ani pisać.

Arogancki (Poważna): Lubisz górować nad przeciwnikiem, zawsze atakujesz najpotężniejszego wroga.

Bezwzględny (Drobna/Poważna): Bez wahania zrobisz, co trzeba i nikt ci nie przeszkodzi.

Bohaterski (Poważna): Zawsze pomagasz potrzebującym.

Brzydal (Drobna/Poważna): - 1 (Drobna) lub -2 (Poważna) do testów Przekonywania ze względu na paskudną fizjonomię.

Chciwy (Drobna/Poważna): Obsesyjnie pragniesz bogactwa i dóbr doczesnych.

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

Chuchro (Drobna): -2 do Wigoru, gdy próbujesz uniknąć Zmęczenia.

Ciekawski (Poważna): Chcesz wiedzieć wszystko o wszystkim.

Długi język (Drobna): Nie umiesz zachować tajemnicy i ciągle zdradzasz sekrety.

Dzieciak (Drobna/Poważna): Drobna oznacza 4 punkty na atrybuty i 10 na umiejętności oraz dodatkowego Fuksa na sesje. Poważna to 3 punkty na atrybuty, 10 na umiejętności, Zawadę Konus i dwa dodatkowe Fuksy na sesje.

Dziwactwo (Drobna): Drobne, powracające natręctwo które drażni innych.

Fobia (Drobna/Poważna): -1 / -2 do testów Cech gdy w pobliżu jest rzecz, której się boisz.

Gapa (Poważna): -1 do Wiedzy ogólnej i Spostrzegawczości.

Grubas (Drobna): Rozmiar +1, Tempo -1, kość biegania to k4. Traktuj Się jak o jeden niższą na potrzeby broni.

Honorowy (Poważna): Zawsze dotrzymujesz słowa i zachowujesz się z klasą.

Jednooki (Poważna): -2 jeżeli działasz na coś dalszego niż 5" (10 metrów).

Jednoręki (Poważna): -4 do zadań wymagających dwóch rąk (np. Wysportowania)

Kiepski wzrok (Drobna/Poważna): -1 do testów Cech wymagających wzroku, -2 przy Poważnej Zawadzie. Okulary usuwają karę, ale jeżeli ucierpisz, na 50% się stłuka.

Konus (Drobna): Rozmiar (i Wytrzymałość) mniejszy o 1. Rozmiar nie może spaść poniżej -1.

Krwiożerczy (Poważna): Nigdy nie bierzesz jeńców.

Lojalny (Drobna): Nie porzucisz przyjaciół.

Mętny (Poważna): -1 do Zastraszania, Przekonywania i Wyśmiewania, bo nie sposób zrozumieć, o co ci chodzi.

Mściwy (Drobna/Poważna): Zawsze mścisz urazy, Poważna Zawada oznacza, że nie cofniesz się przed wyrządzeniem krzywdy.

Mydłek (Drobna): -2 do Zastraszania.

Na dno! (Drobna): -2 do pływania (Wysportowanie), tempo pływania to metr na rundę.

Nawyk (Drobna/Poważna): Musisz regularnie przyjmować jakąś substancję by uniknąć Zmęczenia.

Niemy (Poważna): Nie możesz mówić.

Niezdecydowany (Drobna): Ciągniesz dwie Karty Akcji i działasz na niższej (poza jokerem, którego możesz zatrzymać).

Obowiązki (Drobna/Poważna): Musisz przepracować 20 (Drobna) lub 40 (Poważna) godzin tygodniowo.

Obrażalski (Drobna/Poważna): Łatwo cię urazić. Odejmujesz -2 (Drobna) lub -4 (Poważna) gdy opierasz się Wyśmiewaniu.

Obsesja (Drobna/Poważna): Twoje działania służą wyższemu celowi lub przekonaniu.

Odszczepieniec (Drobna/Poważna): Nie pasujesz do społeczności. -2 do testów Przekonywania, przy Poważnej Zawadzie nie masz praw albo cierpisz inne szykany.

Oferma (Poważna): -2 do Wysportowania i Skradania.

Ostrożny (Drobna): Wszystko drobiazgowo planujesz i unikasz ryzyka.

Pacyfista (Drobna/Poważna): Walczysz tylko w samoobronie (Drobna) albo nigdy (Poważna).

Pech (Poważna): Dostajesz o jednego Fuksa mniej na początku sesji.

Podejrzliwy (Drobna/Poważna): Wszystkich podejrzewasz, więc odejmujesz -2 od Wspierania sojuszników.

ZAWADY

Porywczy (Poważna): Działasz, zanim pomyślisz.

Poszukiwany (Drobna/Poważna): Poszukują cię władze.

Powolny (Drobna/Poważna): Tempo-1, kość biegania mniejsza o rodzaj. Przy Poważnej Zawadzie, Tempo -2, -2 do Wysportowania i opierania się Wysportowaniu. Nie możesz być Chyży.

Przygłuchy (Drobna/Poważna): -4 do Spostrzegawczości, jeżeli wymaga słyszenia, automatycznie oblewasz przy Poważnej Zawadzie

Przysięga (Drobna/Poważna): Wiąże cię złożona komuś przysięga.

Psuj (Drobna): -2 do używania urządzeń mechanicznych i elektrycznych.

Ramol (Poważna): -1 do Tempa, biegania, Zręczności, Siły i Wigoru. 5 dodatkowych punktów umiejętności.

Straceniec (Drobna): Pragniesz umrzeć po wypełnieniu wielkiej misji.

Ślepiec (Poważna): -6 do każdego działania wymagającego widzenia (ale wybierz darmową Przewagę)

Świr (Drobna/Poważna): Masz dziwaczne przekonania, które powodują kłopoty.

Tajemnica (Drobna/Poważna): Masz jakiś mroczny sekret.

Tchórz (Poważna): -2 do testów Strachu i opierania się Zastraszaniu.

Uparciuch (Drobna): Chcesz, żeby zawsze było po twojemu i nigdy nie przyznajesz się do błędów.

Wredny (Drobna): -1 do Przekonywania.

Wróg (Drobna/Poważna): Masz powracającego wroga.

Zawistny (Drobna/Poważna): Zazdrościsz innym.

Zhańbiony (Drobna/Poważna): Prześladowuje cię przeszłość.



CECHY

Wszystkie postaci posiadają atrybuty i umiejętności, które ogólnie nazywa się Cechami. Mierzy się je w rodzajach kostek, od k4 do k12, gdzie k6 to wartość typowa dla przeciętnego dorosłego.

ATRYBUTY

Każda postać zaczyna grę posiadając k4 w pięciu atrybutach: Duchu, Sile, Sprycie, Wigorze i Zręczności. Rozdzielasz między nie 5 punktów, płacąc 1 punkt za rodzaj kostki. Najwyższa możliwa kostka to k12.

UMIĘJĘTNOŚCI

Umiejętności w *Savage Worlds* są bardzo szerokie, żeby gra była prosta i zrozumiała. Na przykład Strzelanie pozwala posługiwać się każdą bronią miotającą: karabinem, łukiem, wyrzutnią rakiet, laserem i co ci jeszcze przyjdzie do głowy. Listę umiejętności znajdziesz poniżej – w nawiasach podano atrybuty, z którymi są związane.

Umiejętności podstawowe: Przekonywanie, Skradanie, Spostrzegawczość, Wiedza ogólna i Wysportowanie to podstawowe kompetencje każdego poszukiwacza przygód. Postać zaczyna grę posiadając te umiejętności na k4.

Zwiększanie umiejętności: Otrzymujesz 12 punktów, za które możesz podnosić wszystkie dostępne w tym świecie umiejętności. Każdy rodzaj kostki kosztuje 1 punkt (poczynając od k4), o ile umiejętność pozostaje równa lub mniejsza od atrybutu, z którym jest związana. Możesz przekroczyć ten limit, ale wówczas zwiększenie umiejętności kosztuje 2 punkty za poziom.

CECHY POGHODNE

Na karcie postaci znajduje się też miejsce na kilka innych statystyk, które oblicza się następująco:

Tempo wyjściowo wynosi 6, co przekłada się na 6 cali ruchu w skali figurek. Każdy cal równa się dwóm metrom w prawdziwym świecie.

Obrona równa się 2 plus połowa rodzaju kości Walki postaci (albo po prostu 2, jeżeli postać nie ma Walki). Do tego dodaje się premię z tarczy i niektórych rodzajów broni.

Rozmiar: Domyślny Rozmiar bohatera wynosi 0, ale może zmienić go Przewaga albo Zawada. Nie może wynosić mniej niż -1 ani więcej niż +3.

Wytrzymałość określa odporność postaci na rany i równa się 2 plus połowa Wigoru postaci, plus Pancerz.



Umiejętności podstawowe oznaczono na liście gwiazdką.

ATRYBUTY

Duch: Charakter i siła woli.

Siła: Czysta siła mięśni.

Spryt: Inteligencja, bystrość umysłu i umiejętność kojarzenia faktów.

Wigor: Wytrzymałość, odporność i zdrowie.

Zręczność: Koordynacja, zwinność i gracia ruchów.

UMIĘJĘTNOŚCI

Dowodzenie (Spryt): Strategia, taktyka i znajomość procedur wojskowych.

Elektronika (Spryt): Używanie systemów i urządzeń elektronicznych.

Hakowanie (Spryt): Programowanie i łamanie zabezpieczeń systemów komputerowych.

Hazard (Spryt): Znajomość zasad i umiejętność grania w gry losowe.

Jeździectwo (Zręczność): Dosiadanie i powodowanie zwierzętami wierzchowymi

Język (Spryt): Znajomość konkretnego języka.

Leczenie (Spryt): Leczenie chorób i Ran oraz medycyna sądowa.

Nauka (Spryt): Nauki ścisłe i przyrodnicze: biologia, chemia, geologia czy inżynieria.

Okultyzm (Spryt): Wiedza o wydarzeniach, istotach, obyczajach i mocach tajemnych.

Pilotowanie (Zręczność): Kierowanie pojazdami, które poruszają się w trzech wymiarach: samolotami, śmigłowcami czy balonami.

Prowadzenie (Zręczność): Kierowanie pojazdami naziemnymi.

★ **Przekonywanie (Duch):** Skłanianie innych, by działali zgodnie z twoją wolą.

Przetrwanie (Spryt): Znajdowanie wody, pożywienia i schronienia oraz tropienie.

Reperowanie (Spryt): Naprawa urządzeń mechanicznych i elektrycznych.

★ **Skradanie (Zręczność):** Podkradanie się i ukrywanie.

★ **Spostrzegawczość (Spryt):** Obserwacja otoczenia i czujność.

Strzelanie (Zręczność): Używanie każdej broni dystansowej.

Walka (Zręczność): Walka bronią białą i bez broni.

***Wiedza ogólna (Spryt):** Znajomość świata, w którym żyjesz.

Wykształcenie (Spryt): Znajomość nauk humanistycznych i społecznych, literatury, historii, sztuki i tak dalej.

★ **Wysportowanie (Zręczność):** Koordynacja ruchów i kondycja fizyczna. Wspinanie, skakanie, balansowanie, siłowanie na rękę, jazda na nartach, pływanie, rzucanie i łapanie.

Występowanie (Duch): Śpiew, taniec, gra aktorska i inne formy sceniczne.

Wyszukiwanie (Spryt): Zdobywanie informacji ze źródeł pisanych.

Wyśmiewanie (Spryt): Obrażanie i szydzenie z innych, prawie zawsze stosowane jako Trik.

Zastraszenie (Duch): Przymuszanie innych, by działali zgodnie z twoją wolą.

Złodziejstwo (Zręczność): Zwinne place, okradanie kieszeni, otwieranie zamków i inne szemrane działania.

Żeglowność (Zręczność): Sterowanie i praca na łodziach, okrętach, żaglowcach i wszystkim, co unosi się na wodzie.

PRZEWAGI

Atrybuty i umiejętności opisują podstawowe właściwości postaci – Przewagi mówią natomiast, dlaczego jest wyjątkowa. Bohaterowie otrzymują Przewagi za punkty z Zawad (patrz wyżej), dzięki właściwościom rasowym (jak Wszechstronność ludzi) oraz **Rozwinięciom**, kiedy gra już się zaczyna.

Aby wykupić Przewagę postać musi spełniać jej Wymagania – mieć odpowiednią Range, poziomy Cech, Przewagi i tak dalej.

PRZEWAGI

Poniższa lista to tylko wybór Przewag. Podręcznik do *Savage Worlds* Edycji Przygodowej zawiera ich znacznie więcej!

PRZEWAGI WRODZONE

PRZEWAGA	WYMAGANIA	PODSUMOWANIE
Błyskawiczny refleks	N, ZR k8	Możesz wymienić Kartę Akcji równą lub niższą od 5.
Charyzmat.	N, Du k8	Darmowy przerzut testów Przekonywania.
Chyży	N, Zr k6	+2 do Tempa, kostka biegania wzrasta o jeden rodzaj.
Czujny	N	+2 do testów Spostrzegawczości.
Dzielny	N, Du k6	+2 do testów Strachu.
Końskie zdrowie	N, Wi k8	+2 do testów Wigoru podczas naturalnego zdrowienia, rzut co trzy dni.
Krzepki	N, Si k6, Wi k6	+1 do Rozmiaru (i Wytrzymałości). Traktuj Się jakby była wyższa o jedną kostkę na potrzeby broni.
Ładny	N, Wi k6	+1 do testów Przekonywania i Występowania
Śliczny	N, Ładny	+2 do testów Przekonywania i Występowania
Oburęczny	N, ZR k8	Zignoruj karę -2, gdy posługujesz się lewą ręką.
Osilek	N, Si k6, Wi k6	Wiąże Wysportowanie z Siłą zamiast Zręcznością (również podczas stawiania mu oporu). Bliski Zasięg rzucania wzrasta o +1, Średni jest od niego dwa razy większy, a Daleki dwa razy większy od Średniego.
Poliglota	N, Sp k6	Znasz na k6 tyle języków, ile wynosi połowa twojego Sprytu.
Rozgłos	N	+1 do testów Przekonywania, gdy ktoś cię rozpozna (Wiedza ogólna), dwa razy większe zarobki podczas Występowania.
Sława	D, Rozgłos	+2 do testów Przekonywania, gdy ktoś cię rozpozna (Wiedza ogólna), co najmniej pięć razy większe zarobki podczas Występowania.
Szczęściarz	N	+1 Fuks na początku każdej sesji.
Cholerny szczęściarz	N, Szczęściarz	+2 Fuksy na początku każdej sesji.
Szycha	N	+2 do Wiedzy ogólnej i wypytywania, gdy w grę wchodzi klasy wyższe.
Werwa	N, Du k8	+2 gdy wydajesz Fuksa by przerzucić test Cechy.

PRZEWAGI BOJOWE

PRZEWAGA	WYMAGANIA	PODSUMOWANIE
Bez przebaczenia	D	+2 do obrażeń, gdy wydajesz Fuksa by je przerzucić.
Co się nawinie	D, Sp k6	Ignorujesz karę -2 podczas walki bronią improwizowaną.
Dublet	D, Strzelanie k6	+1 do trafienia i obrażeń, jeżeli strzelasz z SzS nie większą niż 1 na akcję.
Garda	D, Walka k8	+1 do Parowania, ignorujesz 1 punkt premii za Wielu na jednego.
Podwójna garda	W, Garda	+2 do Parowania, ignorujesz 2 punkty premii za Wielu na jednego.
Grad ciosów	D, Walka k8	Podczas jednego ataku wręcz na turę rzucasz drugą kostką Walki.
Nawałnica ciosów	W, Grad ciosów	Rzucasz drugą kostką Walki podczas dwóch ataków wręcz na turę.
Grad pocisków	D, Strzelanie k6	+1 do SzS jednego ataku strzeleckiego na turę.
Nawałnica pocisków	W, Grad pocisków	+1 do SzS dwóch ataków strzeleckich na turę.
Instynkt zabójcy	D	Darmowy przerzut testu podczas Triku, który inicjujesz.
Kontratak	D, Walka k8	Jeden darmowy atak na turę przeciw wrogowi któremu nie udał się test Walki.
Imperialny kontratak	W, Kontratak	Jak Kontratak, ale przeciw trzem wrogom na turę.
Na klatę	N, Wi k8	+2 do Wyprawowania i testów Wigoru, gdy unikasz ogłuszenia.
Nerwy ze stali	N, Wi k8	Ignorujesz jeden poziom kar za Rany.
Nerwy z tytanu	N, Nerwy ze stali	Ignorujesz dwa poziomy kar za Rany.
Opanowany	D, Sp k8	W każdej rundzie ciągniesz dodatkową Kartę Akcji i wybierasz, której użyjesz.
Wyjątkowo opanowany	D, Opanowany	W każdej rundzie ciągniesz dwie dodatkowe Karty Akcji i wybierasz jedną, której użyjesz.
Parkour	N, Zr k8	Ignorujesz Trudny teren i dodajesz +2 do testów Wysportowania podczas pościgów pieszych.
Pewna ręka	N, Zr k8	Ignorujesz karę za Niestabilne Podłoże, zmniejszasz karę za bieganie do -1.
Pięściarz	N, Si k8, WI k8	+1 do Wytrzymałości, +k4 obrażeń gołymi rękami albo zwiększ rodzaj kostki obrażeń, jeżeli już ją masz.
Bokser	D, Pięściarz	+2 do Wytrzymałości, zwiększ obrażenia gołymi rękami o jeden rodzaj kostki obrażeń.
Podwójne uderzenie	N, Zr k8	Możesz wykonać jeden dodatkowy atak wręcz bronią w lewej ręce bez kary za Wiele Akcji.
Podwójny strzał	N, Zr k8	Możesz wykonać jeden dodatkowy atak na dystans bronią w lewej ręce bez kary za Wiele Akcji.
Rock and Roll!	D, Strzelanie k8	Ignorujesz karę za Odrzut, gdy strzelasz z broni o SzS 2 i większej.
Sokole oko	D, Strzelanie lub Wysportowanie k8	Ignorujesz do 2 punktów kar do testów Strzelania i Wysportowania (rzucania) gdy się nie ruszasz i strzelasz z SzS 1 na akcję.
Szybki cios	N, Zr k8	Jeden darmowy atak na rundę, gdy wróg zbliża się na Odległość broni.
Błyskawiczny cios	H, Szybki cios	Możesz użyć Szybkiego ciosu przeciw trzem zbliżającym się na Odległość broni wrogom na rundę.
Technika walki	N, Walka k6	+1 do testów Walki, gdy nie masz broni, +k4 obrażeń gołymi rękami albo zwiększ rodzaj kostki obrażeń, jeżeli już ją masz, nigdy nie jesteś obrońcą bez broni.
Sztuka walki	D, Technika walki	+2 do testów Walki bez broni, kostka obrażeń wzrasta o rodzaj.
Twardziel	N, Du k8	Gdy testujesz Wigor podczas Konania, ignorujesz karę za Rany.
Niezniszczalny	W, Twardziel	Gdy postać ginie, rzuć kością. Parzysty wynik oznacza, że jest Wyeliminowana ale jakimś cudem przeżyła.
Ulubiona broń	N, k8 w odpowiedniej umiejętności	+1 do testów Strzelania, Walki lub Wysportowania (rzucanie) oraz +1 do Obrony, gdy walczysz konkretnym egzemplarzem broni
Ukochana broń	D, Ulubiona broń	Premia do ataku i Obrony wzrasta do +2.
Unik	D, Zr k8	-2 do bycia trafionym atakiem na dystans.
Wyczucie chwili	N, Sp k8	Ignorujesz do 2 punktów kar podczas jednej akcji, jeżeli twoja Karta Akcji to piątka lub mniej.
Zabójca olbrzymów	W	+1k6 do obrażeń przeciw istotom większym o trzy i więcej Rozmiarów.
Zabójczy cios	Fig, N, Walka k8	Raz na turę, jeżeli masz jokera, podwajasz obrażenia od Walki.

PRZEWAGI ZAWODOWE

PRZEWAGA	WYMAGANIA	PODSUMOWANIE
Akrobata	N, Zr k8, Wysportowanie k8	Darmowy przerzut testów Wysportowania.
Akrobata bojowy	D, Akrobata	-1 do bycia trafionym wręcz i na dystans.
As	N, Zr k8	Możesz wydawać Fuksy by wyparowywać obrażenia pojazdu i ignorujesz do 2 punktów kar do jego prowadzenia.
Badacz	N, Sp k8, Wyszukiwanie k8	+2 do Wyszukiwania i testów Spostrzegawczości, kiedy prowadzisz śledztwo.
Skrytobójca	N, Zr k8, Walka k6, Skradanie k8	+2 do obrażeń, gdy cel jest Odsłonięty.
Tropiciel	N, Du k6, Przetrvanie k8	+2 testów Przetrvania i Skradania w dzikich ostępach.
Uczony	N, Wyszukiwanie k8	+2 do testów wybranej umiejętności „wiedzy”
Wszelstronnie uzdolniony	N, Sp k10	Po teście Sprytu otrzymujesz k4 w umiejętności (k6 przy przebicju), póki nie wybierzesz nowej.
Żłodziej	N, Zr k8, Skradanie k6, Żłodziejstwo k6	+1 do Żłodziejstwa, Wysportowania gdy się wspinasz i Skradania w mieście.
Żłota rączka	N, Reperowanie k8	+2 do testów Reperowania, przy przebicju czas naprawy skraca się o połowę.
Żołnierz	N, Si k6, WI k6	Twoją Siłę uważa się za wyższą o rodzaj kostki na potrzeby broni. Przerzut testów Wigoru, gdy opierasz się Zmęczeniu.

PRZEWAGI SPOŁECZNE

PRZEWAGA	WYMAGANIA	PODSUMOWANIE
Charakterny	N, Du k8	+2 do testów Ducha i Sprytu gdy opierasz się Trikom.
Cięta riposta	N, Wyśmiewanie k6	Przebicie w teście opierania się Wyśmiewaniu lub Zastraszaniu powoduje, że wróg jest Zmylony.
Duch bojowy	N, Du k8	Po udanym Triku usuwasz stany Zmylony i Odsłonięty jednego sojusznika.
Gawrosz	N, Sp k6	+2 do Wiedzy Ogólnej i wypytywania w kwestiach kryminalnych.
Inspirujący	N, Du k8	Raz na turę możesz rzucić drugą kostką gdy udzielasz Wsparcia z pomocą Przekonywania lub Występowania i zastosować drugi wynik do innego sojusznika.
Uskrzydłający	D, Inspirujący	Jak wyżej, ale dwa razy na turę.
Koneksje	N	Raz na sesję kontakt może zapewnić ci pomoc albo inną przysługę.
Mocny w gębie	D, Du k8	Raz na turę możesz wykonać Trik Wyśmiewania lub Zastraszania wobec wszystkich wrogów pod Średnim Wzornikiem.
Prawdziwy przyjaciel	Fig, N, Du k8	Możesz przekazywać Fuksy innym.
Prowokator	N, Wyśmiewanie k6	Możesz „prowokować” wrogów, gdy uzyskasz przebicie w teście Wyśmiewania.
Szyderca	N, Wyśmiewanie k8	Darmowy przerzut testów Wyśmiewania.
Uczynny	N, Du k8	Darmowy przerzut podczas testów Wsparcia.
Złowrogi	N, odpowiednia Zawada	+2 do Zastraszania, jeżeli jesteś Bezwzględny, Krwiożerczy, Wredny lub Brzydalem.
Żelazny charakter	N, Charakterny	+4 do testów Ducha i Sprytu gdy opierasz się Trikom.

SPRZĘT

Podręcznik zawiera reguły, pozwalające dokładnie śledzić ile postać ma pieniędzy i jakiego sprzętu używa – oraz zasady bogactwa, dzięki którym możesz po prostu sprawdzić, czy postać na coś stać, czy nie. A także sposób kontrolowania udźwigu i obładowania. Na razie po prostu załóżcie, że każda bohaterka posiada niezbędny ekwipunek.

Przykładową broń, pancerze i pojazdy znajdziesz pod koniec tej broszury.

HISTORIA

Opracuj historię postaci tak szczegółowo, jak lubisz.

ROZWÓJ POSTACI

Jeżeli kampania jest krótka, przewidujecie 10 sesji albo mniej, polecamy Rozwijać postaci po każdej sesji. W Jednostrzałach możesz nawet pozwolić Rozwinać się w środku przygody. W dłuższych kampaniach można trochę zwolnić i dawać graczom Rozwinięcie co drugie spotkanie, albo nawet co trzecie, jeżeli chcecie grać przez kilka lat. Ewentualnie Rozwinięcie może być tylko rezultatem osiągnięcia jakiegoś celu – to zależy wyłącznie od MG.

Każde Rozwinięcie pozwala wybrać spośród poniższych opcji:

- Wybierz nową Przewagę.
- Podnieś umiejętność równą lub większą od związanej z nią atrybutu o jeden rodzaj kostki.
- Podnieś dwie umiejętności niższe od atrybutów, z którymi są związane o jeden rodzaj kostki każdą (w tym – podnieś umiejętność, której nie posiadasz, na k4).
- Podnieś atrybut o rodzaj kostki. Tę opcję można wybrać tylko raz na Rangę.
- Usuń Drobna Zawadę albo zmniejsz Poważną Zawadę do Drobnej (jeżeli to możliwe). Za zgodą MG możesz też oszczędzić dwa Rozwinięcia by usunąć Poważną Zawadę.

RANGA

W miarę zyskiwania Rozwinięć bohaterka osiąga kolejne „Rangi”, mierzące z grubsza, jak jest potężna. Każda Ranga zapewnia dostęp do potężniejszych Przewag.

RANGA	
ROZWINIĘCIA	RANGA
0–3	Nowicjusz
4–7	Doświadczony
8–11	Weteran
12–15	Heros
16+	Legenda



ZASADY

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

FIGURY I BLOTKI

Twój bohater i inne postaci graczy, ich ważni sojusznicy, a także łotry i potwory to „Figury”. Takie postaci mają większą szansę powodzenia, kiedy coś robią, trochę trudniej je pokonać i są opisane dokładniej niż pospolici strażnicy, pomagierzy i draby – czyli „Blotki”.

Figury wyróżnia się w tekście znacznikiem przed imieniem, o tak:



Postaci tego rodzaju posiadają dwie specjalne właściwości:

- Figura może otrzymać trzy Rany zanim zostanie Wyeliminowana.
- Kiedy Figura robi test Cechy, oprócz kostki tej Cechy rzuca też Kością Figury (zwykle k6) i wybiera lepszy wynik.

TESTY CECH

By wykonać „test” atrybutu lub umiejętności (czyli „rzucić za nią”) należy po prostu rzucić odpowiednią kostką. Jeżeli wypadnie 4 lub więcej (czyli „Poziom Trudności”, inaczej PT), działanie się powiodło.

Modyfikatory: Na rzut wpływają też okoliczności. Niektóre czynności, jak ataki na dystans, mają standardowe modyfikatory, ale zwykle to MG określa czynniki, które utrudniają albo ułatwiają działanie.

Ogólnie rzecz biorąc, jeżeli akcja jest łatwa – jak tropienie śladów w błocie – dodajesz do wyniku +2. Stosunkowo trudne czynności, jak tropienie w świetle pochodni, powodują karę -2, a wyzwania prawie niemożliwe, jak tropienie podczas nawałnicy, testuje się z karą -4.

Wiele kości: Kiedy bohater rzuca wieloma kostkami, na przykład strzelając z broni maszynowej, sprawdza wyniki na każdej osobno.

KOŚĆ FIGURY

Kiedy Blotka wykonuje test Cechy, rzuca jedną kostką. Figury natomiast używają dodatkowej k6 i wybierają wyższy wynik – albo z kości Cechy, albo tej dodatkowej „Kości Figury”. Na obydwu może wypaść As (patrz niżej).

Jedna Kość Figury na akcję: Kiedy Figura rzuca wieloma kostkami podczas jednej akcji, na przykład prując z broni maszynowej, dodaje do puli tylko jedną Kość Figury. Można nią zastąpić wynik na dowolnej kostce Cechy albo zignorować.

ASY

Wszystkie testy Cech i rzuty na obrażenia są w *Savage Worlds* otwarte. To znaczy, że jeżeli wyrzucisz na jakiejś kostce najwyższy możliwy wynik (6 na k6, 8 na k8 i tak dalej) rzucaś ją jeszcze raz i dodajesz nowy rezultat do starego.

To właśnie „As”. Ewentualne premie i kary dolicza się kiedy już skończysz rzucać.

PRZEBICIA

Czasami trzeba sprawdzić nie tylko, czy się udało, ale również jak dobrze poszło. Każde 4 punkty, o które wynik testu Cechy przewyższa Poziom Trudności, oznaczają „przebicie”. Czyli kiedy postać musi wyrzucić 4, by trafić wroga, a uzyska 11, udaje się z jednym przebicciem (gdyby wyrzuciła 12, udałoby się z dwoma). Przebiccia wylicza się po uwzględnieniu modyfikatorów.

Przebicie zawsze ma korzystny efekt. Atak zadaje więcej obrażeń, a podczas innych działań dodatkową korzyść wymyśla MG.

TESTY PRZECIWSZTAWNE

Czasem ktoś wprost „przeciwstawia się” działaniu bohatera – lub odwrotnie. W takim wypadku strona aktywna wykonuje test Cechy, a obrońca próbuje następnie wyrzucić więcej.

Testowane umiejętności i atrybuty zależą od sytuacji – precyzują je zasady albo określa MG, jeżeli dana czynność nie ma własnych reguł. Na przykład: kiedy dwie postaci coś sobie wyrywają, wykonują przeciwstawny test Siły, a gdy ktoś się do kogoś podkłada, testuje Skradanie przeciwko Spostrzegawczości celu.

Strona aktywna zawsze rzuca pierwsza (wliczając wydawanie **Fuksów**) i musi osiągnąć sukces (PT 4) – inaczej w ogóle się nie uda. Następnie test wykonuje postać, która się broni. By pokrzyżować szyki oponenta musi wyrzucić *tyle samo lub więcej*, niż on.

Ewentualne przebiccia zwycięzcy wylicza się od wyniku, który osiągnął pokonany.

KATASTROFY

Jeżeli Figura wyrzuci 1 na kości Cechy oraz na Kości Figury, dochodzi do Katastrofy. Działanie automatycznie kończy się fiaskiem, a do tego dzieje się coś złego – broń się zacina albo wypada z ręki, atak trafia sojusznika, pojazd wpada na przeszkodę i tak dalej.

Katastrofy nie można przerzucić, nawet za **Fuksy** (patrz następna strona).

Wiele kości: Czasami bohater rzuca podczas swojej akcji więcej niż jedną kostką Cechy. W takiej sytuacji Katastrofa zdarza się, gdy 1 wypadnie na więcej niż połowie kostek, *w tym* na Kości Figury.

IMPROWIZACJA

Jeżeli postać nie posiada wymaganej w danej sytuacji umiejętności, używa k4 jako kostki umiejętności (oraz Kości Figury) i odejmuje -2 od wyniku. MG może też zarządzić, że pewnych rzeczy nie da się improwizować. Brak umiejętności całkowicie wyklucza możliwość przeprowadzenia operacji na otwartym sercu albo latania odrzutowcem.

PRZERZUT

Niektóre Przewagi i zdolności pozwalają przerzucić test Cechy (o ile nie doszło do Katastrofy). Rzuca się wówczas

jeszcze raz *wszystkimi* kostkami. Możesz wybrać lepszy wynik, więc przerzut nigdy nie pogarsza sprawy, chyba że skończył się Katastrofa. Ta następuje natychmiast, gdy ją wyrzucisz, nieważne, czy za pierwszym, czy za drugim razem – to właśnie ryzyko igrania z losem.

Można łączyć różne Przewagi, Fuksy i zdolności by wykonać wiele przerzutów jednego testu.

FUKSY

Co jakiś czas szczęście się od ciebie odwróci. Na szczęście w *Savage Worlds* możesz do pewnego stopnia kontrolować przeznaczenie!

FUKSY GRACZY

Każdy gracz zaczyna sesję z trzeba „Fuksami” – użyj sztonów do pokera, znaczników z innej gry albo jakichkolwiek liczmanów. Reprezentują one fakt, że bohaterom pisana jest wielkość – albo że po prostu mają w życiu szczęście. Na koniec sesji wszystkie Fuksy się odrzuca. Niewykorzystane – przepadają!

Fuksy zdobywa się na dwa sposoby:

- **NAGRODA:** MG powinna nagradzać drużynę za sprytne pomysły, fajne odgrywanie postaci (zwłaszcza Zawad) albo akty bohaterstwa.
- **JOKERY SZALEJĄ!:** Kiedy postać gracza dostanie podczas walki jokera, wszyscy w drużynie dostają po Fuksie.

FUKSY MG

MG też ma swoje Fuksy. Na początku każdej sesji dostaje ich tyle, ile osób liczy drużyna. Może je wydawać na potrzeby wszystkich postaci pod swoją kontrolą (również Blotek!) w dowolnym momencie przygody.

Oprócz tego każda Figura pod kontrolą MG dostaje po dwa Fuksy, kiedy pojawia się w grze. Może używać zarówno Fuksów własnych, jak pochodzących z ogólnej puli MG – ale bez odpowiednich Przewag nie może dzielić się swoimi Fuksami z podwładnymi.

- **JOKERY SZALEJĄ!:** Gdy łotr dostanie jokera, dodaj jednego Fuksa do ogólnej puli MG i rozdaj po jednym każdej Figurze pod jej kontrolą.

UŻYWANIE FUKSÓW

Fuksów można użyć w dowolnym momencie, ale wyłącznie dla własnej postaci. Działają na jeden z poniższych sposobów:

- **PRZERZUT CECHY:** Fuks pozwala przerzucić każdy test Cechy i wybrać lepszy wynik. Jedynym wyjątkiem

jest Katastrofa, którą natychmiast się rozgrywa i nic nie można na nią poradzić.

- **WYJŚCIE Z SZOKU:** Wydanie Fuksa pozwala natychmiast wyjść z Szoku.
- **WYPAROWANIE:** Dzięki Fuksom można unikać Ran i Szoku.
- **DOCIĄgniĘCIE KARTY AKCJI:** Gdy gra toczy się rundach, po uwzględnieniu wszystkich Przewag i Zawad postaci można wydać Fuksa, by dostać nową Kartę Akcji i wybrać lepszą.
- **PRZERZUT OBRAŻEN:** Za Fuksa można też przerzucić obrażenia, uwzględniając dodatkowe kostki uzyskane dzięki przebiciom w teście ataku.
- **WPŁYW NA HISTORIĘ:** MG może pozwolić graczom wydawać Fuksy, by bohaterowie odkryli dodatkowe wskazówki, znaleźli pospolity, ale potrzebny przedmiot, kogoś do siebie przekonali i tak dalej.



SPRZĘT

Poniżej znajdziesz listę przykładowego sprzętu – w podręczniku zamieściliśmy znacznie obszerniejsze katalogi ekwipunku, pojazdów oraz uzbrojenia.

PRZEBIGIE PANCERZA (PP)

Ta broń lub rodzaj amunicji ignoruje taką właśnie liczbę punktów Pancerza. Na przykład broń o PP 4 powoduje, że nie liczą się 4 punkty Pancerza celu. Nadwyżka PP przepada.

OBRONA

Broń dodaje tę wartość do Obrony używającej jej postaci. Gdy bohater walczy bronią w prawej i lewej ręce, sumuje ewentualne kary do Obrony, ale nie premie (chyba że ma Przewagę Oburęczny).

SZYBKOSTRZELNOŚĆ

Szybkostrzelność (czyli SzS) to liczba pocisków, które można wystrzelić z tej broni podczas jednej akcji.

ODLEGŁOŚĆ

Odległość pozwala wykonać atak wręcz na podany Zasięg – na przykład Odległość 1 umożliwia zaatakowanie celu

odległego o 1". Oręż pozbawiony tej cechy jest skuteczny tylko na odległość ramion.

ŁADOWANIE

Wskazuje, ile akcji należy poświęcić na przeładowanie broni, nim można będzie wystrzelić ponownie.

NIEPORĘCZNA

Postać która poruszała się w turze, w której używa Nieporęcznej broni odejmuje -2 od rzutu za Strzelanie.

SERIA TRZYPOCISKOWA

Jeżeli broń posiada tę opcję, jej SzS wynosi 1, ale zużywa trzy sztuki amunicji i dodaje +1 do Strzelania oraz obrażeń.

DWURĘCZNA

Broń dwuręczną można dzierżyć w jednej ręce, z karą -4. Bohater zadaje wówczas pełne obrażenia, ale nie może korzystać z dobroczynnych właściwości, takich jak Odległość albo premia do Obrony.



TYPOWA BRŃ, PANCERZE I POJAZDY

WYBRANA BRŃ PALNA

Zastosowanie współczynników pojazdów opisaliśmy w części Pościgi i pojazdy.

RODZAJ	ZASIĘG	OBR.	SZS	POJ. MAG.	UWAGI
Karabin automatyczny	24/48/96	2k8	3	30	PP 2, Seria, trzypociskowa, -1 do Strzelania, jeżeli Si jest mniejsza niż k6
Karabin snajperski	50/100/200	2k10	1	10	Nieporęczny, PP 4, -1 do Strzelania, jeżeli Si jest mniejsza niż k8
Łuk	12/24/48	2k6	1	-	-1 do Strzelania, jeżeli Si jest mniejsza niż k6
Muszkiet	10/20/40	2k8	1	1	Ładowanie 3, -1 do Strzelania, jeżeli Si jest mniejsza niż k6
Pistolet skałkowy	5/10/15	2k6+1	1	1	Ładowanie 3
Rewolwer	12/24/48	2k6+1	1	7	PP 1

WYBRANE PANCERZE

RODZAJ	PANCERZ	UWAGI
Solidna kurtka	+1	
Kevlar	+2	Pancerz +4 przeciwko kulom
Zbroja skórzana	+2	
Kolczuga	+3	
Zbroja płytowa	+4	

WYBRANE POJAZDY

POJAZD	ROZMIAR	STEROWNOŚĆ	MAKS. PRĘDKOŚĆ (KM/H)	WYTRZYMAŁOŚĆ	ZALOGA
Rower <i>Uwagi: 50% szans, że strzał trafi kierowcę.</i>	-1	+1	25	4	1
Powóz	3	-2	25	6	1+3
Motocykl <i>Uwagi: 50% szans, że strzał trafi kierowcę.</i>	+1	+1	200	8	1+1
Samochód osobowy	4 (Duży)	0	200	11 (2)	1+4
SUV	5 (Duży)	0	200	14 (2)	1+7
Samochód sportowy	4 (Duży)	+2	260	10 (2)	1+3



WALKA

Od nasiąkłych krwią równin Marsa po pola bitew odległej przeszłości – światy *Savage Worlds* są dzikie, a ich mieszkańcy często używają przemocy.

Przestrzeń: By ułatwić grę ludziom, którzy używają makiety albo planszy i standardowych 28-milimetrowych figurek, zasięg broni i ruch podany jest calach. Każdy cal odpowiada dwóm metrom w świecie gry.

Czas: Od chwili rozpoczęcia walki czas gry liczy się w rundach, trwających mniej więcej po sześć sekund.

- **RUNDA:** Tak nazywa się sekwencję wszystkich Kart Akcji, odliczanych od Asa do Dwójki.
- **TURA:** „Tura” bohatera następuje, kiedy MG wywoła jego Kartę Akcji.
- **AKCJA:** Pojedynczy atak, użycie umiejętności i tak dalej. Podczas swojej tury bohaterowie mogą wykonać kilka akcji.

KARTY AKCJI (INICJATYWA)

W *Savage Worlds* do określenia inicjatywy używa się zwykłej talii kart do gry z dwoma jokerami. To właśnie „Karty Akcji”.

Na początku każdej rundy:

- Rozdajcie każdej Figurze jedną Kartę Akcji.
- Blotki – wszystkie zombie, wszystkie wilki i tak dalej – zwykle dostają jedną Kartę Akcji i działają w tym samym momencie. MG może też podzielić Blotki na grupy działające na Kartach Akcji Figur, którym pomagają, jeżeli to przyspieszy i uprości walkę.

Tasowanie: Potasuj talię po zakończeniu rundy, w której ktoś dostał jokera.

SEKWENCJA

Po rozdaniu kart MG zaczyna odliczać je w dół, poczynając od Asów i kończąc na Dwójkach. Kolejne postaci i grupy działają, gdy zostanie wywołana ich karta.

Remisy: Karty o tej samej wartości rozgrywa się w kolejności powszechnie stosowanego w grach starszeństwa kolorów: najpierw Piki ♠, potem Kiery ♥, Karo ♦ i Trefle ♣.

- **JOKERY:** Postaci lub grupy, które wylosowały jokera mogą działać w dowolnym momencie, nawet przerywając akcję kogoś innego. Ponadto dodają w tej rundzie +2 do testów Cech i do obrażeń!

AKCJE

Kiedy przychodzi ich kolej, postaci wykonują „akcje”. A ściślej: każdy może się przemieścić i w dowolnym momencie ruchu wykonać jedno zwykłe działanie, na przykład zaatakować albo użyć Triku. Nie otrzymuje wówczas żadnych kar.

Bohaterowie mogą też spróbować przeprowadzić kilka akcji w turze. Najczęściej będzie to Wsparcie sojuszników, Triki przeciw wrogom albo ataki wręcz i na dystans. Zasady wykonania więcej niż jednej akcji w turze opisaliśmy poniżej, w sekcji **Wiele Akcji**.

AKCJE DARMOWE

Postać może bez kar powiedzieć zdanie lub dwa, przejść tyle, ile wynosi jej Tempo, paść na ziemię albo coś upuścić. To wszystko akcje darmowe. Co więcej, można wykonać wiele takich akcji równocześnie (na przykład mówić i w tym samym czasie coś upuścić) – póki MG nie uzna, że to już za wiele.

RUCH

Bohaterka może przejść tyle cali (w skali figurek) na turę, ile wynosi jej Tempo. Każdy cal spożytkowany na wspinaczkę, czołganie się i pływanie liczy się za 2” Tempa.

Bieganie: Raz na turę postać może wykonać darmową akcję „biegania”. Zwiększa wówczas Tempo o wynik na kości biegania (domyślnie k6), ale odejmuje karę -2 od wszystkich innych akcji w tej turze. Na kości biegania nie może wypaść As.

Trudny teren: Każdy cal ruchu w trudnym terenie: gęstym lesie, w górę albo w dół stromego zbocza, po lodzie i tak dalej kosztuje 2” Tempa. Trudny teren nie wpływa na czołganie.

ATAKI

Poniżej opisaliśmy podstawy brawurowych i grywalnych starć. W kolejnej sekcji znajdziesz kilka wybranych zasad dotyczących sytuacji specjalnych. Podręcznik podstawowy zawiera ich zdecydowanie więcej – dowiesz się z niego jak rozbrajać przeciwników, dowodzić oddziałami, celować z karabinów snajperskich, chronić się za osłoną – i nie tylko!

ATAKI WRĘCZ

Poziom Trudności trafienia przeciwnika wręcz równy jest jego Obronie.

ATAKI NA DYSTANS

Strzelanie pozwala używać każdej broni miotającej i palnej – łuków, pistoletów, wyrzutni rakiet i ciężkich karabinów maszynowych. Natomiast by rzucić granatem, nożem, włócznią i kamieniem testuje się Wysportowanie.

Każda broń dystansowa posiada współczynnik Zasięgu, zapisany następująco: 5/10/20, co odpowiada za Zasięg Bliski/Średni/Daleki. Poziom Trudności trafienia czegoś w Zasięgu Bliskim wynosi 4. Strzelanie do obiektów znajdujących się dalej powoduje kary.

KARY ZA ZASIĘG

ZASIĘG	MODYFIKATOR
Bliski	—
Średni	-2
Daleki	-4

Szybkostrzelność: Szybkostrzelność określa ile strzałów (kości Strzelania) broń pozwala oddać podczas jednej akcji. Na przykład pistolet o SzS 1 pozwala wystrzelić raz w każdej akcji – a karabin maszynowy o Szybkostrzelności 3 oddać w tym czasie aż trzy strzały.

Strzelając z broni o Szybkostrzelności 2 lub więcej zdecyduj, ile strzałów oddajesz. Potem rzuć odpowiednią liczbą kostek Strzelania i rozdziel wyniki pomiędzy możliwe cele. Figury dodają do puli Kość Figury, której wynik może zastąpić rezultat z jednej kości Strzelania.

Odrzut: Jeżeli wystrzelisz więcej niż jedną kulę na akcję, odejmujesz -2 od wszystkich kostek Strzelania z powodu odrzutu.

OBRAŻENIA

Celny atak wręcz albo na dystans oznacza, że teraz trzeba rzucić za obrażenia. W wypadku broni dystansowej używa się sumy stałej kombinacji kostek – na przykład większość pistoletów zadaje 2k6 obrażeń.

Broń biała zadaje obrażenia za pomocą kostki Siły atakującego, do której dodaje się kostkę obrażeń, zależną od broni. Uzbrojony w miecz (kość obrażeń k8) barbarzyńca i Sile k12 rzuca za obrażenia k12 + k8. Kostka obrażeń nie może być wyższa, niż kostka Siły – jeżeli chuderlak o Si k4 wywija mieczem dwuręcznym, zadaje k4 + k4, a nie k4 + k10 obrażeń. Chociaż w rzutach za obrażenia używa się Siły, nie są testami Cech, a więc Figurom nie przysługuje Kostka Figury.

Na wszystkich kostkach obrażeń może wypaść As.

Walka na pięści: Wojownik walczący gołymi rękami zadaje obrażenia wyłącznie kością Siły, chyba że jakaś Przewaga zapewni mu kostkę obrażeń.

OBRAŻENIA DODATKOWE

Jeżeli bohaterka uzyska jedno lub więcej przebić w teście ataku (nieważne ile), dodaje +1k6 do obrażeń. Na dodatkowej kostce też można wyrzucić Asa!

ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Jeżeli obrażenia są mniejsze niż Wytrzymałość celu, ten dostaje wprawdzie w skórę, ale bez efektu w zasadach gry. Obrażenia równe lub wyższe od Wytrzymałości powodują Szok. Każde przebicie oznacza natomiast Ranę:

- **SUKCES:** Trafiony jest w Szoku – a jeżeli już w nim był, a drugi Szok jest wynikiem obrażeń fizycznych (a nie, dajmy na to, Triku), pozostaje w Szoku i dostaje Ranę.
- **PRZEBICIE:** Cel otrzymuje Ranę za każde przebicie w rzucie na obrażenia, a oprócz tego jest w Szoku.

EFEKTY OBRAŻEŃ

Obrażenia mają trzy możliwe rezultaty: Szok, Rany lub Eliminację.

SZOK

Postać w Szoku jest oszołomiona, obolała i generalnie – w rozsypce. Może wykonywać wyłącznie akcje darmowe, na przykład przemieszczać się (a nawet biegać). Na początku

swojej tury bohater w Szoku musi spróbować dojść do siebie wykonując test Ducha. To akcja darmowa.

- **PORAŻKA:** Postać jest dalej w Szoku i może wykonywać tylko akcje darmowe.
- **SUKCES:** Bohater otrząsnął się z Szoku i może działać normalnie.

Wydawanie Fuksów: Postać może zawsze wydać Fuksa by natychmiast usunąć Szok (nawet, jeżeli to nie jej tura).

RANY

Każde przebicie w teście obrażeń zadaje Ranę. Jedna Rana wystarczy, by wyeliminować Blotkę – zabić ją, poważnie zranić czy na inny sposób wyłączyć z walki.

Figury mogą otrzymać trzy Rany i przeżyć. Dalsze obrażenia nie powodują kolejnych Ran, ale Eliminację.

Kary za Rany: Każda Rana powoduje kolejne -1 do Tempa (minimum 1”) oraz wszystkich testów Cech, aż do maksymalnej kary -3.

ELIMINACJA

Postać Wyeliminowana nie może wykonywać akcji, ale wciąż otrzymuje Kartę Akcji, na wypadek gdyby jakoś się ocknęła albo musiała za coś rzucać. Eliminacja na skutek obrażeń powoduje, że ofiara musi natychmiast przetestować Wigor:

- **KATASTROFA:** Bohater umiera.
- **PORAŻKA:** Postać Kona – patrz niżej.
- **SUKCES:** Ranny jest nieprzytomny, ale stabilny.
- **PRZEBICIE:** Bohater ma wciąż trzy Rany i jest w Szoku, ale nie jest Wyeliminowany.

Po walce Wyeliminowani testują każdego dnia Wigor. Sukces oznacza, że się ocknęli.

Konanie: Ranny bohater powoli umiera i musi na początku każdej tury testować Wigor. Porażka powoduje, że opuszcza ten padół łoż. Sukces przedłuża życie postaci do następnej tury, kiedy musi rzucić ponownie (poza walką wykonuje test co minutę). Przebicie oznacza stabilizację – nie trzeba rzucać dalej.

Podręcznik podstawowy zawiera ponadto reguły, dzięki którym postać może otrzymać trwałe urazy i blizny.

WYPAROWANIE

Po rzucie za obrażenia ale przed otrzymaniem Ran postać może wydać Fuksa by wykonać rzut na „Wyparowanie”. To test Wigoru, w którym każdy sukces i przebicie zmniejsza liczbę otrzymanych Ran o jedną.

Jeżeli bohaterka Wyparuje *wszystkie* Rany z danego ataku usuwa też Szok (nawet jeżeli była w nim wcześniej). Wprawdzie Wyparowania można próbować tylko raz na atak, ale z pomocą Fuksów wolno przerzucić test Wigoru.

LECZENIE

Do usuwania Ran używa się umiejętności Leczenie. Każda próba trwa 10 minut na poziom Ran pacjenta. Od testu

odejmuje się -1, jeżeli sanitariusz nie ma podstawowych leków albo zestawu pierwszej pomocy.

Sukces usuwa jedną Ranę, przebicie leczy dwie. Porażka oznacza, że żadnej Rany nie udało się wyleczyć, a Katastrofa *zadaje* leczonemu Ranę.

Złota godzina: Rany można próbować leczyć tylko raz, i to o ile od ich zadania nie minęła godzina. Porażka oznacza, że ten lekarz nic więcej nie wskóra. Tego samego pacjenta może jednak spróbować opatrzeć *inny* bohater.

Po upływie godziny Ranę zasklepić można tylko siłami natury.

Konanie: Umiejętność Leczenia pozwala też ustabilizować stan **Konającego**. Każda taka próba jest akcją, a sukces oznacza, że pacjent przestaje konać.

Eliminacja: Wyleczenie choć jednej Rany postaci Wyliminowanej usuwa również ten stan (i przywraca przytomność, jeżeli ofiara ją straciła).

ZDROWIENIE

Ranna postać testuje Wigor co pięć dni. Sukces oznacza, że jedna z jej Ran się zabliznia, przebicie leczy dwie.

Wsparcie: Kiedy drużyna dostanie w skórę, pamiętajcie o Wsparciu! Posiadacze umiejętności Leczenie i Przetrawanie mogą Wspierać towarzyszy podczas testów Wigoru, gdy ci zdrowieją.



KILKA DODATKOWYCH ZASAD

Poniżej znajdziesz garść dodatkowych zasad pozwalających urozmaicić grę i wprowadzić do niej specjalne sytuacje i manewry. Są wśród nich nowe reguły Wsparcia i Trików, które zastąpiły w Edycji Przygodowej testy wspomagane oraz Sztuczki i Próby woli.

Podręcznik podstawowy zawiera oczywiście znacznie więcej zasad tego rodzaju.

BRONŃ IMPROWIZOWANA

Zmuszeni do walki bohaterowie często chwytają za pierwszy lepszy przedmiot. Postać walcząca bronią improwizowaną jest uzbrojona, ale odejmuje -2 od rzutów na atak. Zasięg, obrażenia i Minimalna Siła zależą od przedmiotu, którym postać wywija:

- **LEKKI:** Cynowy kubek, kamień wielkości pięści, pistolet (jako pałka). Zasięg 3/6/12, Obrażenia Si+k4,
- **SREDNI:** Kula do kręgli, karabin automatyczny (jako pałka), drewniane krzesło. Zasięg 2/4/8, Obrażenia Si+k6
- **CIĘŻKI:** Kamień wielkości głowy, metalowe krzesło, zasobnik pełen karabinów. Zasięg 1/2/4, Obrażenia Si+k8

MG może zmniejszyć obrażenia o poziom albo dwa jeżeli przedmiot jest bardziej miękki, niż podane przykłady – jak na przykład worek marynarski pełen forsy.

LEWA RĘKA

Jeżeli jakieś działanie wymaga precyzji i dobrej koordynacji, jak Walka i Strzelanie, a robi się je wyłącznie lewą (czyli mniej sprawną) ręką, od rzutu odejmuje się karę -2. Broń w lewej ręce nie zapewnia też premii do Obrony, o ile postać nie jest **Oburączna**.

NIESTABILNE PODŁOŻE

Postać, która próbuje strzelać albo rzucić do celu z grzbietu galopującego konia, pędzącego samochodu albo znajduje się na innym „niestabilnym podłożu” odejmuje od rzutu za atak -2.

OBRONA

Bohater, który całkowicie koncentruje się na unikaniu ciosów wrogów może wykonać manewr Obrony. Zwiększa wtedy swoją Obronę o +4, ale poświęca na to całą turę – nie może wówczas wykonywać Wielu Akcji. Wolno się jej przemieszczać, ale nie biegać.

OBRONCA BEZ BRONI

Trudno jest sparować szablę gołą dłonią. Wojowniczką uzbrojoną w broń białą dodaje +2 do testów Walki, gdy atakuje kogoś, kto nie ma ani broni, ani tarczy.

ODSŁONIĘTY I ZMYLONY

Postaci bywają Zmylone i Odsłonięte na skutek Trików, działania mocy albo specjalnych zdolności potworów. Obydwa stany trwają do końca następnej tury nieszczęsnika – jeżeli bohater został Zmylony albo Odsłonięty podczas swojej bieżącej tury, stan utrzyma się do końca *następnej*.

- **ODSŁONIĘTY:** Ataki i inne akcje mierzące bezpośrednio w postać otrzymują premię +2 do końca jej następnej tury.
- **ZMYLONY:** Postać odejmuje -2 od wszystkich testów Cech do końca swojej następnej tury.

ROZMIAR

Rozmiar zapewnia premię do Wytrzymałości (lub karę, jeżeli istota jest mała) i *mniej więcej* określa jaką Siłę miewają istoty o tej wielkości. Zazwyczaj wynika z masy, ale istnieją wyjątki – na przykład stworzenia bardzo duże, ale słabe, albo małe i niezwykle silne.

Dodatkowe Rany: Duże istoty mogą otrzymać jedną dodatkową Ranę – ale maksymalna kara za Rany wynosi zawsze trzy.

TRIK

Trikiem może być publicznie upokorzenie przeciwnika, sypnięcie mu piaskiem w oczy, przeszywanie stalowym

TABELA ROZMIARÓW

Skrócona tabela obejmuje tylko część rozmiarów, przydatnych w grach realistycznych. W podręczniku do Savage Worlds znajdziecie znacznie większe i mniejsze istoty oraz dodatkowe zasady dotyczące Skali.

ROZMIAR/ PREMIA DO WYTRZYMAŁOŚCI	TYPOWY PRZEDZIAŁ SIŁY	WYSOKOŚĆ/DŁUGOŚĆ DO...	MASA DO...	PRZYKŁADOWE ISTOTY
NIEDUŻY				
-2	k4-1	1 metr	15 kg	Kojot, ryś, jeżozwierz
NORMALNY				
-1	k4 do k6	1,2 metra	70 kg	Dziecko, wilk, pies
0	k6 do k12	2 metry	120 kg	Człowiek, dog, wilkor
1	k8 do k12+1	2,5 metra	250 kg	Wielki człowiek, goryl, lew
2	k10 do k12+2	2,8 metra	500 kg	Grizzly, koń, rekin
3	k12 do k12+3	3 metry	1000 kg	Byk, rumak bojowy
DUŻY (+1 RANA)				
4	k12+1 do k12+4	7 metrów	2 tony	Hipopotam, żarłacz biały
5	k12+2 do k12+5	9 metrów	4 tony	Nosorożec biały, białucha arktyczna
6	k12+3 do k12+6	12 metrów	8 ton	Słoń afrykański, orka



spojrzeniem i każda inna szczywana sztuczka, która ma złamać ducha nieprzyjaciela albo wytrącić go z równowagi.

Wykonując Trik, gracz opisuje sprytny manewr, a potem z MG ustala, jaka umiejętność będzie najbardziej odpowiednia. Oponent broni się wykonując przeciwstawny test atrybutu, z którym wykorzystywana umiejętność jest związana. Przewrócenie kogoś wymaga zatem testu Wysportowania przeciwko Zręczności celu, ponieważ Wysportowanie jest związane z tym atrybutem. Wyśmiewanie jest z kolei związane ze Sprytem, więc wróg testuje go, gdy opiera się ostremu jak brzytwa szyderstwu. Walka, gdy użyć jej do Triku, a nie do zwykłego ataku, powoduje kontrę w postaci przeciwstawnego testu Zręczności.

Jeżeli atakujący wygra test przeciwstawny, decyduje, czy jego oponent staje się Zmylony, czy Odślonięty. Jeśli uzyska przebicie, cel doznaje ponadto Szoku i ewentualnych dodatkowych nieprzyjemności, na przykład przewraca się – o ile MG uzna to za zasadne.

WALKA KONNA

Wierzchowcom nie rozdaje się Kart Akcji, działają razem z jeźdźcem i mogą wówczas zaatakować każdego wroga, którego mają przed sobą.

Jeździectwo: Postać której marzy się walka z siodła rzuca podczas starcia kostką Walki albo Jeździectwa, zależnie która jest niższa. Kawalerzysta musi być świetnym jeźdźcem!

Upadek: Jeżeli jeździec dozna Szoku lub zostanie Ranny należy przetestować Jeździectwo. Porażka oznacza upadek z siodła. Jeżeli koń akurat biegł (decyduje MG), kawalerzysta dostaje 2k4 obrażeń, 2k6 w wypadku Katastrofy.

Chybione ataki na dystans: Jeżeli strzelec mierzący do jeźdźcy wyrzuci 1, trafia zamiast tego konia.

Ranny rumak: Szok i Rana powodują, że koń zaczyna wierzgać i stawać dęba. Jeździec musi przetestować Jeździectwo albo spadnie (patrzy wyżej).

SZARŻA

Kawalerzysta na rozpedzonym rumaku dodaje +4 do obrażeń. By atak uznać za szarżę, bohater musi przed zadaniem ciosu przebyć przynajmniej 6" w mniej więcej prostej linii.

WIELE AKCJI

W swojej turze postać może wykonać do trzech akcji, ale każda powyżej pierwszej powoduje karę -2 do wszystkich podejmowanych działań. A więc dwie akcje w jednej turze skutkują z karą -2 do obydwu, a trzy akcje – karą -4 do całej trójki.

Figury używają Kości Figury podczas wszystkich akcji.

Wszystkie akcje należy zadeklarować na początku tury, zanim wykona się pierwszy rzut. Kary stosuje się nawet jeżeli do późniejszych akcji nie dojdzie (zazwyczaj dlatego, że wcześniejsza się świetnie udała).

WIELE NA JEDNEGO

Gdy wielu atakuje jednego, łatwiej im zająć ofiarę z flanki, wykorzystać lukę w obronie i generalnie – zwyciężyć. Każda dodatkowa osoba walcząca w tym samym przeciwnikiem dodaje +1 do testów Walki atakującego, do maksimum +4. Jeżeli na przykład trzech bandytów atakuje jednego bohatera, każdy z nich dodaje +2 do swoich rzutów za Walkę.

WSPARCIE

Czasem postaci współpracują albo próbują pomagać sojusznikom. Jeżeli MG uzna, że pomoc jest w danym wypadku możliwa, bohater rzuca na odpowiednią umiejętność (podczas swojej akcji, jeżeli gra toczy się w rundach) i wskazuje, test której umiejętności którego sojusznika Wspiera.

Sukces powoduje, że towarzysz dodaje +1 do jednego wyniku testu w tej rundzie, przebicie gwarantuje premię +2. Katastrofa skutkuje natomiast karą -2 dla postaci, którą pechowiec próbował Wspierać – najwyraźniej partacz tylko jej zawadza.

Premia ze Wsparcia trwa do końca rundy osoby, która je otrzymała, nawet jeżeli ta jej nie wykorzysta (bo, na przykład, zdecyduje się na coś innego niż akcję, której udzielono Wsparcia).

Maksymalna premia ze Wsparcia to +4 do jednego rzutu. Wyjątkiem są testy Siły, które nie mają limitu – im więcej mięśni pracuje, tym więcej można zdziałać.

ZMĘCZENIE

Niektóre zagrożenia, a także stres i rozmaite okoliczności mogą zamiast Ran spowodować Zmęczenie. Odpowiada ono za znużenie ciała i umysłu, głód, pragnienie oraz drobne ale dokuczliwe urazy, które tylko człowieka irytują. Zmęczenie się kumuluje i może skutkować Eliminacją.

- **ZMĘCZONY:** Postać odejmuje -1 od wszystkich testów Cech. Jeżeli dostanie następny poziom Zmęczenia, będzie Wyczerpana.
- **WYCZERPANY:** Bohater odejmuje -2 od wszystkich testów Cech. Następny poziom Zmęczenia oznacza Eliminację.
- **WYELIMINOWANY:** Ofiara nie może wykonywać żadnych akcji i być może traci przytomność (decyduje MG).

Zmęczenie poprawia się o jeden poziom co godzinę odpoczynku. Wyeliminowani są całkiem bezradni i być może nieprzytomni przez 2k6 godzin. Jeżeli ułatwi się komuś takiemu dojście do siebie (podając jedzenie, wodę i tak dalej, zależnie od przyczyny Zmęczenia), wolno przetestować Leczenie by natychmiast doprowadzić Wyeliminowanego do stanu Wyczerpania.

POŚCIGI I POJAZDY

Pościg to jeden z najbardziej charakterystycznych i emocjonujących motywów w kinie, telewizji i literaturze. Poniższa prosta modyfikacja zasad walki pozwoli wam ścigać się samochodami terenowymi po spalonych słońcem pustyniach, przeskakiwać przeszkody w dziewiczej dżungli oraz galopować konno po bezkresnych stepach. W podręczniku podstawowym znajdziecie ponadto zasady umożliwiające toczenie bitew morskich i starć w powietrzu oraz w kosmosie.

UMIĘTNOŚCI MANEWROWANIA

Zasady często nakazują przetestować „manewrowanie”. Rzuca się wówczas na umiejętność zależną od tego, czy postać biegnie, jedzie konno czy prowadzi jakiś pojazd:

- **PIESZO I NA ROWERZE:** Wysportowanie
- **POJAZD MECHANICZNY:** Prowadzenie
- **WIERZCHOWIEC I ZAPRZĘG:** Jeździectwo

Do testu manewrowania dodaje się Sterowność pojazdu.

Katastrofa: Poniżej wyliczono typowe rezultaty Katastrofy, ale MG może zawsze wymyślić własne, które lepiej pasują do sytuacji:

- **Konno:** Rzuć k6. 1-2: jeździec traci turę; 3-4 wierzchowiec otrzymuje poziom Zmęczenia (które modyfikuje testy zwierzęcia oraz rzuty na Jeździectwo jeźdźca); 5-6 jeździec otrzymuje Zmęczenie.
- **Pieszko:** Rzuć kością. Wynik parzysty oznacza, że bohater traci turę: potknął się, omiła przeszkodę albo skręcił w złą stronę. Nieparzysty skutkuje Zmęčeniem.
- **Pojazd:** Kierowca musi rzucić w tabeli **Utraty kontroli**.

PRZYGOTOWANIE

By rozpocząć pościg, potasuj dodatkową talię kart i ułóż część w rzędzie na stole, odkryte. W większości pościgów wystarczy odkryć dziewięć kart, ale możesz wyłożyć więcej, jeśli trzeba.

Następnie podziel uczestników pogoni na grupy, które będą poruszać się i działać niezależnie. Do grupy należą na przykład wszystkie osoby w tym samym samochodzie. Podczas pościgów pieszych każda postać gracza jest osobną grupą, ponieważ działa niezależnie – natomiast ścigająca drużynę horde Blotek MG może podzielić według uznania.

Bohatera lub pojazd zajmujący ostatnie miejsce należy ustawić na karcie najbardziej po lewej – czyli „Karcie 1”. Wszystkich pozostałych układa się na prawo od niego, zależnie od okoliczności. Jeżeli ktoś wysforuje do przodu albo zwłoczy z tyłu, dodaj do rzędu kolejne karty, z odpowiedniej strony.

Odległość między uczestnikami gonitwy określa rozdzielająca ich liczba Kart Pościgu (nie licząc karty atakującego) razy 5. W ten sposób ustala się *sugerowaną* odległość. Wynika ona

z Zasięgu broni dystansowej: celem jest umożliwić celny ostrzał kilku kart z przodu i dać przewagę posiadaczom broni bardziej dalekosiężnych.

RUNDY POŚCIGU

Po ułożeniu toru Pościgu rozdaj każdej postaci oraz grupie Karty Akcji i zacznij normalną rundę walki. Po wywołaniu danej karty członkowie grupy działają w kolejności, którą sami ustalą. To bardzo ważne – dzięki temu pasażerowie mogą udzielić Wsparcia kierowcy, zanim ten wykona trudny test, użyć Triku, by wróg się Odstąpił, zaatakować, *zanim* pojazd zmieni odległość (*albo* potem) i tak dalej.

Uczestnicy pościgu przemieszczają się po torze z pomocą manewru Zmiany Pozycji, zbliżając się w ten sposób do przeciwników, uciekając im albo próbując osiągnąć inny cel. Długość rundy zależy od MG, ale zwykle jest równa rundzie walki – przynajmniej w pościgach pieszych czy samochodowych.

Abordaż: Postaci znajdujące się w lub na pojeździe *przeciwników* dostają własną Kartę Akcji (jako jedna grupa)

Minimalna szybkość: MG decyduje, kto jest w stanie uczestniczyć w pościgu. Dzieciak na rowerze może nadażyć za bandytami w samochodzie, póki lawirują w płataninie wąskich uliczek, ale odpadnie po jednej rundzie na autostradzie.

Zakończenie Pościgu: Pościg kończy się, gdy jedna strona ucieknie (pozbywając się wszystkich ścigających za pomocą manewru Ucieczki i tak dalej) albo musi się zatrzymać. Uczestnicy pogoni zawsze mogą dobrowolnie zrezygnować, stając w miejscu albo przestając nękać wrogów. Niektóre pościgi kończą się też po określonej liczbie rund albo gdy ktoś – lub wszyscy – dotrą do konkretnej karty na torze.

AKCJE W POŚCIGU

Podczas pościgu postaci mogą robić to, co zwykle – to znaczy wykonywać Triki, udzielać Wsparcia i atakować. MG decyduje natomiast, jak blisko postać musi się znaleźć, by wykonać dane działanie: nie można, na przykład, Wyśmiać kogoś, kto cię nie widzi ani nie słyszy.

MANEWRY

Poniżej znajdziesz listę specjalnych manewrów, które można wykonać podczas pościgu, samodzielnie albo w ramach Wielu Akcji. Kierowca może na przykład Zmienić Pozycję i strzelić z pistoletu, albo Wymusić na rywalu konkretny ruch, jeżeli jest wystarczająco blisko.

- **TARANOWANIE (Akcja):** Próbę Taranowania można podjąć znajdując się na tej samej Karcie Pościgu, co przeciwnik. Wykonuje się wówczas przeciwstawny test manewrowania. Sukces oznacza, że obydwaj uczestnicy kolizji zadają sobie nawzajem obrażenia. Wynoszą one 2k6, plus:
- **ROZMIAR:** Duże pojazdy zadają +1k6 obrażeń.
- **PRZEBICIE:** jeżeli atakujący uzyskał przebicie w teście manewrowania, dodaje +1k6 do obrażeń.
- **WYTRZYMAŁOŚĆ:** +1k6, jeżeli Wytrzymałość pojazdu jest większa niż przeciwnika, +2k6, jeżeli jest większa dwukrotnie.

- **PRĘDKOŚĆ:** +1k6 dla obu stron, jeżeli Maksymalna prędkość atakującego wynosi między 100 a 200 km/h, +2k6, jeżeli jest wyższa.
- **UCIECZKA (Akcja):** Bohater lub pojazd może próbować na dobre wyrwać się pogoni, jeżeli od najbliższego wroga dzieli go co najmniej cztery Karty Pościgu. Wykonuje wówczas test manewrowania -4. Sukces oznacza, że umknął. Kara zmniejsza się do -2, jeżeli uciekający wysforował o pięć kart, i do 0, jeżeli prowadzi o sześć i więcej.
- **WYMUSZENIE (Akcja):** Atakujący może odepchnąć obrońcę od własnego pojazdu albo zmusić, by wjechał w przeszkodę. W tym celu musi znajdować się na tej samej Karcie Pościgu i zwyciężyć w przeciwstawnym teście manewrowania. Sukces oznacza, że **Zepchnął** przeciwnika, przebiecie powoduje u obrońcy skutki identyczne, jak Katastrofa w rzucie za manewrowanie Katastrofa w teście sprawia, że efekt działa na atakującego!
- **WYRÓWNANIE (Akcja Darmowa):** Uczestnik pościgu wyrównuje kurs, by stworzyć czystą linię strzału. Ignoruje w związku z tym kary za Bieganie i Niestabilne Podłoże, ale do początku jego następnej tury wszyscy atakujący pojazd, który Wyrównał, i jego pasażerów dodają +2 do testów (nie kumuluje się z Odsłonięciem).
- **ZMIANA POZYCJI (Akcja lub Akcja Darmowa):** Postać lub pojazd może próbować zmienić miejsce w pościgu, testując umiejętność manewrowania w ramach akcji darmowej. Sukces pozwala przesunąć się o jedną Kartę Pościgu w górę lub dół rzędu, przebiecie umożliwia ruch o dwie Karty. Postać może też przeznaczyć na Zmianę Pozycji akcję – dodaje wówczas +2 do rzutu. W każdym wypadku ten manewr można podjąć tylko raz na rundę.
- **ZYGZAKOWANIE (Akcja lub Akcja Darmowa):** Postać albo kierowca raptownie skręca, trzyma się osłony i na różne sposoby próbuje unikać obrażeń. Atakujący go wręcz i na dystans odejmują wówczas -2 od rzutów do *początku* następnej tury zygzakującego. Ale bohater oraz wszyscy pasażerowie jego pojazdu również odejmują -2 od swoich ataków, ze względu na gwałtowność skrętów albo osłonę, która utrudnia im celowanie. Jeżeli bohater poświęca na ten manewr regularną akcję, kara wzrasta do -4 (dla obu stron). Zygzakować można tylko raz na rundę (czyli premia się nie kumuluje).

ZEPCHNIĘCIE

Postać lub grupa może zostać „Zepchnięta” z trasy na skutek różnych działań, ale rezultat jest zawsze ten sam: strona, która Zepchnęła, przesuwa Zepchniętego oponenta o jedną Kartę Pościgu w dowolną stronę. Może to zrobić w każdym momencie swojej tury, na przykład po rozegraniu ataków.

Jeżeli do Zepchnięcia doszło skutkiem sytuacji niezależnej od uczestników gonitwy (na przykład Komplikacji), jego kierunek wybiera przeciwnik.

Atakujący nie może Zepchnąć tego samego celu o więcej niż jedną kartę na turę, niezależnie od podjętych działań (wielu ataków, manewru Wymuszenia i tak dalej). Różni atakujący mogą jednak Spychać cel niezależnie, nawet jeżeli działają na tej samej Karcie Akcji.

KOMPLIKACJE

Jeżeli grupa wyciągnie z Tali Akcji trefla, coś idzie nie tak. Na jej drodze wyrasta przeszkoda, silnik się krztusi, trzeba przebiec przez błoto, po lodzie lub pod górkę – czy coś w tym stylu.

By poradzić sobie z Komplikacją, biegacz, kierowca albo pilot wykonuje darmową akcję, testując manewrowanie. Modyfikatory testu oraz konsekwencje porażki zależą od koloru Karty Pościgu, na której znajduje się wykonujący rzut.

Uwaga: Komplikację powoduje Karta Akcji, modyfikator i konsekwencje wynikają z Karty Pościgu.

KOMPLIKACJE		
KOLOR	MOD	KONSEKWENCJE PORAŻKI
Pik	–	Jak Katastrofa w teście manewrowania.
Kier	–	Postać albo pojazd zostaje Zepchnięty.
Karo	-2	Postać albo pojazd zostaje Zepchnięty.
Trefl	-2	Jak Katastrofa w teście manewrowania.
Joker	+2	Postać albo pojazd zostaje Zepchnięty o maksymalnie dwie Karty Pościgu.

Sytuacje specjalne: MG może też używać komplikacji, by wprowadzać specjalne sytuacje modyfikujące pościg. Na przykład – za każdym razem, gdy dochodzi do Komplikacji Karo, wróg otrzymuje posiłki. Albo: ponieważ szaleje straszliwa burza, pierwsza osoba, której nie uda się test Komplikacji Trefl, zostanie rażona piorunem.

ATAKI

Podczas pościgów postaci mogą atakować normalnie, wręcz i na dystans, używając przy tym swoich Przewag i Zawad, o ile MG nie uzna, że w danej sytuacji to bez sensu – na przykład nie da się atakować wręcz rozpedzonego samochodu, jadąc na deskorolce.

Zasięg określa się na podstawie Kart Pościgu, mnożąc liczbę kart dzielących strzelca od celu x5 (nie wliczaj karty, na której znajduje się atakujący). Wręcz atakować można tylko postaci i pojazdy na tej samej Karcie Pościgu.

OBRAŻENIA

- **POSTACI/WIERZCHOWCE:** Obrażenia zadaje się normalnie, z tym że bohater (albo wierzchowiec), który doznał Szoku lub otrzymał Ranę, zostaje ponadto Zepchnięty.
- **POJAZDY:** Pojazdy są odporne na Szok, ale zawsze, gdy obrażenia przekroczą ich Wytrzymałość (niezależnie od ewentualnych Ran), kierowca musi przetestować manewrowanie, by uniknąć Utraty kontroli. Każde przebiecie w rzucie za obrażenia pojazdu powoduje Ranę. Większość pojazdów może otrzymać trzy Rany – potem zostaje Zniszczona (patrz niżej). Każda Rana zmniejsza Sterowność wehikułu o -1 (do maksimum -4). W pościgu obrażenia równe lub przekraczające Wytrzymałość pojazdu powodują poza tym Zepchnięcie (strona XX) – ale tylko raz na atakującego.

ZNISZCZENIE

Pojazd o Rozmiarze Normalnym może otrzymać trzy Rany, zanim zostanie zupełnie Zniszczony. Duże pojazdy potrafią znieść cztery Rany. Zniszczony pojazd nie może się ruszać, ale jego broń wciąż działa, chyba że zasiliał ją system napędowy wehikułu.

Pasażerowie: Postaci w pojeździe (oraz inni uczestnicy kraksy) otrzymują obrażenia zależnie od przyczyny Zniszczenia:

- **ZDERZENIE:** Jeśli pojazd uległ Zniszczeniu na skutek Zderzenia z tabeli **Utraty kontroli**, pasażerowie dostają $Xk6$ obrażeń, gdzie X to liczba Ran, które wehikuł otrzymał przed kolizją.
- **OBRAŻENIA:** Jeżeli do Zniszczenia doszło na skutek Ran od ataku przeciwnika, postaci w pojeździe dostają $3k6$ obrażeń, albo $5k6$, jeżeli wehikuł poruszał się z dużą prędkością (zwykle powyżej 100 km/h) lub sytuacja jest szczególnie groźna.

NAPRAWA

Bohaterowie, którzy mają czas i podstawowe narzędzia, mogą spróbować naprawić pojazd. Wymaga to dwóch godzin pracy na każdą Ranę i testu Reperowania. Porażka oznacza, że mechanik musi zacząć od początku.

Prowizorka polowa wymaga tylko podstawowego zestawu narzędzi i minimalnej ilości materiałów, ale powoduje karę -2 do Reperowania. Wystarczy pojechać do przeciętnego warsztatu, by rzucać bez minusów – a dobrze wyposażona albo wyspecjalizowana placówka pozwala dodać do testu +2. Sukces i każde przebicie pozwala usunąć jedną Ranę pojazdu. Dodatkowe przebicie, ponad liczbę wymaganą do całkowitej reperacji, skraca ponadto czas pracy o połowę.

Wraki: Zniszczone pojazdy można naprawić tylko w dobrze wyposażonym warsztacie, który posiada części zamienne (decyduje MG). Przywrócenie podstawowej sprawności trwa cały dzień – dopiero potem można zacząć reperować Rany.

STRACH

Gdy bohaterka zstępuje w mrok zapomnianego grobowca jej serce chwyta zimny lęk. Drużyna drży, kiedy z jaskini wyłania się ziejący ogniem smok, gotów bronić swych skarbów. Detektyw błędnie, dotarłszy na miejsce makabrycznej rytualnej zbrodni.

Poniższe zasady oddają grozę takich straszliwych sytuacji i ich wpływ na psychikę bohaterów w troszeczkę uproszczony sposób – w podręczniku podstawowym znajdziesz bardziej szczegółowe zasady.

TESTY STRACHU

Postaci wykonują test Strachu (rzut na Ducha będący akcją darmową) gdy po raz pierwszy dostrzegą istotę, która posiada zdolność Strach albo znajdują się w powodującej przerażenie sytuacji. Sukces oznacza, że bohater wziął się w garść i może działać normalnie. Porażka powoduje, że cykor musi stawić czoła poniższym konsekwencjom, które z kolei zależą od tego, czy sytuacja budzi wstręt, czy grozę.

- **WSTRĘT:** Jeżeli sytuacja jest przerażająca, ale i budzi obrzydzenie – jak makabryczne morderstwo albo tajemnica której „Człowiek Nie Powinien Poznać”, postać doznaje Szoku i otrzymuje poziom Zmęczenia. Katastrofa oznacza, że dostaje Drobna Zawadę Fobia, związaną ze strasznym wydarzeniem (lub jej Drobna Fobia staje się poważna).
- **GROZA:** Sytuacja budząca skrajny lęk, jak zetknięcie z potworem albo czystym, nieludzkim złem, to znacznie intensywniejsze doznanie. Blotki zwykle wpadają wówczas w Panikę. Figura musi rzucić $k6$: 1-2: postać dostaje Drobna Zawada Fobia, jakoś związana z tą straszną sytuacją (lub jej Drobna Fobia staje się poważna); 3-4: bohaterka jest w Szoku; 5-6: panika – wystraszony rzuca się do ucieczki.

Katastrofa oznacza, że postać otrzymuje wszystkie trzy rezultaty.

HART DUCHA

Gdy drużyna napotkała jakiś rodzaj potwora, nie musi wykonywać testów Strachu jeżeli podczas tej samej przygody spotka później podobną istotę. MG może zarządzić test, jeżeli do kolejnego spotkania dojdzie w zupełnie innych albo bardziej przerażających okolicznościach.

UTRATA KONTROLI

Obrażenia spowodowane Utratą Kontroli nie powodują kolejnych rzutów w tej tabeli.

2K6	EFEKT
2	Poważne Zderzenie: Wszyscy w pojeździe są Zmyleni. Pojazd dostaje 1k4 Rany i Trafienie Krytyczne.
3–4	Drobne Zderzenie: Pojazd dostaje Ranę.
5–9	Zmylenie: Pojazd wpada w poślizg i wszyscy na pokładzie są Zmyleni do końca ich następnej tury.
10–11	Odsłonięcie: Pojazd i wszyscy na pokładzie są Odsłonięci do końca ich następnej tury.
12	Usterka: Coś się zacięło albo obłuzowało. -2 do następnego testu umiejętności manewrowania.

WYPYTYWANIE

Czasem bohaterka musi popytać tu i ówdzie albo pociągnąć za parę sznurków. Takie sytuacje można oczywiście odgrywać, czasem jednak lepiej pozwolić, by umiejętności zadziałały w skali „makro” – to znaczy sprowadzić wiele godzin rozmów do jednego rzutu.

Swoich rozmówców można potraktować miło – używa się wtedy Przekonywania. Jego przeciwieństwem jest Zastraszanie. W obu wypadkach postać może osiągnąć cel, w prosu używa innych środków – jak opisano niżej.

PRZEKONYWANIE (DOBRY POLICJANT)

Postać może posłużyć się Przekonywaniem, by pokreć się w jakimś towarzystwie i zebrać plotki oraz poprosić o przysługi. W takim wypadku test umiejętności nie odpowiada za pojedyncze spotkanie, ale za wiele godzin pogaduszek, nasiadówek, imprez, flirtowania, wyjść na drinka, wręczania prezentów oraz łapówek i tak dalej. Może reprezentować czas spędzony w biurze, szereg spotkań z grubymi rybami albo zakrapianą imprezkę.

Sukces zapewnia postaci to, o co prosiła – ale za jakiś czas, nie za darmo albo w ramach wymiany przysług. Przebicie oznacza, że bohaterka ugrała więcej, niż oczekiwała, albo koszt jest mniejszy. Porażka skutkuje zmarnowaniem czasu. Katastrofa natomiast powoduje tymczasowe odcięcie od tej konkretnej grupy (długość określa MG, ale zwykle obrażeni gniewają się przez tydzień).

ZASTRASZANIE (ZŁY POLICJANT)

Wiedzę i wsparcie można również zdobyć zastraszając ludzi, chociaż to mniej eleganckie. Każda próba „wyciśnięcia informacji” trwa kilka godzin. Bohater grozi w tym czasie ludziom na rozmaite wymyślne sposoby, aż wypytani zmiękną i zaczną śpiewać jak z nut.

Sukces powoduje, że postać dostaje z grubsza to, czego się domaga, choć zastraszeni mogą spróbować się potem odegrać. Przebicie zapewnia więcej informacji, pozwala je zebrać szybciej albo sprawia, że ofiary są zbyt przerażone, by chociaż pomyśleć o zemście.

Porażka oznacza, że nasz zbir nie dowiedział się niczego pożytecznego. Katastrofa zostawia mu na pamiątkę rozkwaszoną gębę, podbite oko albo złamany nos (czyli poziom Zmęczenia). Tych samych ludzi można spróbować przycisnąć następnego dnia, ale tym razem pewnie będą lepiej przygotowani na przyjęcie natręta!

